ESCOLA TECNICA DE SÃO PAULO

CENTRO PAULA SOUZA

FRANCISLEY FERNANDES DE SOUZA

APLICATIVO EDUCACIONAL PARA APRIMORAMENTO DE MATÉMATICA E OUTRAS DISCIPLINAS PARA CRINÇAS

Francisley Fernandes de Souza

2020

APLICATIVO EDUCACIONAL PARA APRIMORAMENTO DE MATEMATICA E OUTRAS MATÉRIAS PARA CRIANÇAS

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do título de Tecnico em Desenvolvimento de sistemas pela Escola Tecnica de São Paulo.

Orientador:

Prof. Fabio Gerônimo Mota Diniz

RESUMO

A introdução de um aplicativo para desenvolvimento de matérias escolares para crianças proporciona o desenvolvimento de habilidades como, o uso de novas tecnologias, interação com o mundo da computação. Estas são habilidades importantes, principalmente na atualidade, sendo que a tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas. Os entraves têm início em ensinar alunos na educação infantil, passam pela falta de ferramentas orientadas para crianças nesta faixa de idade, e também estão presentes na dificuldade de organizar as aulas e obter dados sobre o desenvolvimento dos alunos. A utilização deste software poderá auxiliar o ensino de crianças de todas a idades. Podendo inclusive na plataforma do aplicativo ter a inserção do lúdico através de jogos que contribuem de maneira fundamental o desenvolvimento do raciocino matemámatico, gramatica, acentuação correta de palavras. A fim de contribuir para a imersão no aprendizado escolar, o pre- sente trabalho tem o objetivo de desenvolver um aplicativo para a plataforma móvel Android. Os cenários de utilização são compostos por um ponto de partida e terminam após completar todos os objetivos. Os alunos devem participar de jogos de pergundar e respostas, diversor exercicios e contando tambem com o ranking entre todos os alunos desenvolvendo a competição entre eles. Os professores, acompanharão todo o progresso dos alunos, e ter relatório das principais dificuldades podendo direcionar o ensino segundo as necessidades da turma.

Palavras-chave: Software-educacional-Crianças. Aplicativo-Educacional-Crianças.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | | | | | | | | | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | | | | | | | | | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**INTRODUÇÃO**

Atualmente presenciamos a era da informação e devemos utilizar esta ferramenta a nosso favor aplicando direto a base “ensino básico das escolas”. Quanto melhor o ensino na base maior chance temos de ter uma pessoa bem sucedida.

A dificuldade da inserção de conceitos basicos na educação infantil, aliada também à dificuldade de prender a atenção das crianças no conteúdo que esta sendo ministrado, faz com que seja preciso buscar alternativas eficientes para o aprendizado do conteúdo. Alternativas como a utilização da jogos, quiz educacional podem contribuir e auxiliar o professor no ensino. Com isso, o presente trabalho se enfatiza a importância da utilização do aplicativo como intermediador do ensino, entre aluno e professor.

A utilização da tecnologia na educação pode despertar a curiosidade do aluno ajudando a fortalecer o seu conhecimento.

O aplicativo possui um layout simples e de fácil entendimnto para as crianças.

OBJETIVOS

Objetivo Geral

Criar um aplicativo que aude a desenvolver a curiosidade e a vontade de aprender nos alunos na educação infantil.

Objetivos Específicos

Para atingir o objetivo geral serão seguidos os seguintes objetivos específicos:

• Saber sobre os avanços e as dificuldades durante o uso da nova ferramenta.

• Sempre aprimorar o software permitindo seu pleno funcionamento.

• Fazer uma análise em jogos e todo o conteúdo que esta sendo disponibilizado.

• Desenvolver um software simples porém funcional.

• Testar o software em crianças colhendo o resultado antes e após o uso da ferramenta e fazer analise dos resultados.

RESULTADOS ESPERADOS

Com este trabalho pretende-se desenvolver uma alternativa para o ensino infrantil. Um aplicativo que tenha a capacidade de oferecer ao professor a construção do conteúdo que ele achar conveniente. Que traga o feedback necessário para obtenção de informações sobre o desenvolvimento de seus alunos. Para os alunos espera-se que o aplicativo tenha capacidade de conquistá-los, que possam aprender se divertindo, que consigam aprender de forma inovadora e com isso estimular seu racicínio, e desenvolver intelectualmente de forma divertida. Espera-se também que o aplicativo saia da teoria e consiga se tornar um produto, agregando funcionalidades e ficando cada vez mais completo.