**Proposta de Projeto – Diana Sêco, Turma 1**

O projeto consiste na criação de um jogo educativo interativo com o nome “A Gruta do Português”, cujo objetivo é reforçar os conhecimentos de gramática da língua portuguesa, de acordo com as aprendizagens essenciais do 4º ano.

A história foca-se em duas personagens principais: os dinossauros Gui e Nonô. A certa altura encontram uma gruta, ficam espantados e decidem que a vão explorar. Ao entrarem, deparam-se com uma terceira personagem, um morcego que lhes propõe um desafio: para conseguirem sair da gruta, a "Gruta do Português", com um prémio, precisam de responder corretamente a uma série de perguntas.

Essas perguntas serão baseadas nos conteúdos essenciais da gramática do 4º ano, incentivando as crianças a aplicarem os seus conhecimentos de forma lúdica e interativa. Será pedido aos jogadores que ajudem os personagens principais a escolher as respostas corretas, tornando a aprendizagem mais dinâmica e envolvente. Ao responder corretamente é dito “Muito bem!” e ouvem um som felicitador, caso respondam de forma errada é lhes pedido que tentem outra, se erram novamente é fornecida a resposta correta e uma mensagem como “Boa tentativa!” ou “Não desistas!”.

Assim são promovidas competências na área da unidade curricular da língua portuguesa de uma forma motivadora, combinando diversão e educação.