

## **Plano de ação:**

### **1. O quê?**

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo digital com foco pedagógico, voltado para facilitar o aprendizado dos estudantes na disciplina de **Matemática**. A proposta é tornar o processo de aprendizagem mais interativo e dinâmico, permitindo que os alunos avancem por fases, conquistem troféus como recompensa pelo progresso e possam trocá-los por dicas úteis relacionadas às atividades dos níveis em que estiverem.

### **2. Por quê?**

O projeto está em desenvolvimento para facilitar o aprendizado dos estudantes do ensino médio. O jogo em desenvolvimento busca integrar entretenimento e ensino, proporcionando uma experiência envolvente que desperte o interesse dos estudantes e contribua para a fixação dos conteúdos escolares.

### **3. Quem?**

As pessoas que estão na linha de frente desse projeto estão:

- Keila Rodrigues: líder e idealizadora do projeto e programadora.
- Giovanna: designer
- Katharine: Organiza tarefas que devem ser realizadas e o que ainda precisa ser feito.

### **4. Onde?**

Será desenvolvido durante o período escolar nas aulas do curso técnico.

### **5. Quando?**

Deu o início no começo do mês de março e será finalizado no final de novembro.

### **6. Como?**

Primeiro foi discutido o que seria feito no jogo, uma vez já decidido será iniciado uma pré visualização feita no canva e em sucessão serão feitos:

nome do jogo;

fluxograma;

layout;

tela de login;

decidir plataforma a ser utilizada para criar o jogo;

fluxo de pontuação.

### **7. Quando?**

O projeto está sendo desenvolvido com plataformas gratuitas, portanto atualmente não teve custo algum.