

civicus

5 - Ferramenta de geração e priorização de ideias

Aplicativo educacional com a função de depositar os conteúdos ensinados na aula, como forma de auxílio para o estudo dos alunos.

App que teria um espaço para um fórum de dúvidas, onde os alunos poderiam sanar as dúvidas uns dos outros. Campanhas que incentivem o uso a tecnologia, para que os alunos tenham o conhecimento prévio antes de usar determinadas ferramentas.

Um app que teria um recurso de flashcard, como do anki ou do revise, que mostra ao aluno o que deve ser revisado conforme o domínio que o aluno tem sobre o assunto.

Criação de projetos pedagógicos para auxiliar determinadas dificuldades educacionais ou pessoais desenvolvidas pelos alunos durante o período de pandemia.

O app teria um recurso que auxiliaria os alunos na parte alfabetização App intuitivo e interativo, onde o aluno deve clicar para dar andamento na explicação..... participando de perguntas tipo quizz e de acordo com o índice de acerto o app prossegue na explicação ou tenta explicar a mesma matéria ou conceito, mas com outro tipo de abordagem na expectativa de envolver o aluno até que o mesmo entenda a matéria ou abordagem proposta!

Agrupamentos

Desenvolver um plano de ensino e um aplicativo com a escola junto aos estudantes. Na escola, os professores passam a matéria teórica e desenvolvem dinâmicas com os alunos para compreenderem a matéria. O aplicativo serve como um "trabalho de casa", onde os estudantes resolvem exercícios e tenham acesso ao conteúdo.

EFICÁCIA VIABILIDADE INOVAÇÃO IDEIA VENCEDORA



5 - Ferramenta de geração e priorização de ideias

ldeias com tecnologia

Aplicativo educacional com a função de depositar os conteúdos ensinados na aula, como forma de auxílio para o estudo dos alunos.

App que teria um espaço para um fórum de dúvidas, onde os alunos poderiam sanar as dúvidas uns dos outros. Um app que teria um recurso de flashcard, como do anki ou do revise, que mostra ao aluno o que deve ser revisado conforme o domínio que o aluno tem sobre o assunto.

O app teria um recurso que auxiliaria os alunos na parte alfabetização. App intuitivo e interativo, onde o aluno deve clicar para dar andamento na explicação..... participando de perguntas tipo quizz e de acordo com o índice de acerto o app prossegue na explicação ou tenta explicar a mesma matéria ou conceito, mas com outro tipo de abordagem na expectativa de envolver o aluno até que o mesmo entenda a matéria ou abordagem proposta!



Desenvolver um plano de ensino e um aplicativo com a escola junto aos estudantes. Na escola, os professores passam a matéria teórica e desenvolvem dinâmicas com os alunos para compreenderem a matéria. O aplicativo serve como um "trabalho de casa", onde os estudantes resolvem exercícios e tenham acesso ao conteúdo.

Políticas públicas

Campanhas que incentivem o uso a tecnologia, para que os alunos tenham o conhecimento prévio antes de usar determinadas ferramentas.

Criação de projetos pedagógicos para auxiliar determinadas dificuldades educacionais ou pessoais desenvolvidas pelos alunos durante o período de pandemia.

EFICÁCIA VIABILIDADE INOVAÇÃO IDEIA VENCEDORA



6 - Solução Campeã



A ideia consiste em desenvolver um aplicativo cujo a função é reforçar o que foi aprendido em sala, esse reforço é feito através de perguntas (como se fosse um quiz) e caso o estudante erre, será proposto explicações com abordagens diversas para assim fazer com que o estudante não possua nenhuma dúvida. A solução traz diversas vantagens como a fixação de conteúdos, resolução de dúvidas e auxilio na melhor absorção do conteúdo ensinado em sala de aula. Além disso, é visto que é uma ideia inovadora pois oferece diversas ferramentas para que o aluno tenha acesso e não figue preso a apenas um método de aprendizado na hora de aprender algo novo. A ideia resolve o problema que atingiu todo o contexto educacional após o período de pandemia que é a dificuldade em absorver os conteúdos ensinados em sala e a retomada do método de ensino presencial, com o aplicativo esses problemas serão resolvido através do que foi apresentado acima.

