



SENAI MANUEL GARCIA FILHO - DIADEMA

Alunos Sesi Senai

PORTUGLAUCIA

Plataforma de jogos educativos



DIADEMA - SP  
2024

Grupo:

Bianca Beatriz;  
Carolina Ladeia;  
Milena Bitencourt;  
Rafaela Fernandes;  
Ryan Ferreira.

PORTUGLAUCIA  
Plataforma de jogos educativos

Trabalho de conclusão 3º semestre,  
integrado com Escola Sesi e Senai,  
no curso de Desenvolvimento de sistemas,  
apresentado por Senai Manuel Garcia Filho

Orientador: Mayara Ferreira

DIADEMA -SP  
2024

# SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	3
INTRODUÇÃO.....	4
ESPECIFICAÇÕES DO JOGO.....	5
DESENVOLVIMENTO DO JOGO.....	6
AVALIAÇÃO DO JOGO.....	8
CONSIDERAÇÕES.....	9
APÊNDICES.....	10

# INTRODUÇÃO

A princípio a proposta levantada em questão foi a de desenvolver uma plataforma de jogos educativos para alunos do 9º Ano, com foco no ensino de gêneros textuais e aspectos linguísticos, utilizando a metodologia de projetos e gamificação.

O objetivo com essa plataforma é atrair os alunos de forma mais lúdica, tornando o aprendizado mais dinâmico e envolvente, sendo uma alternativa para os professores de Língua Portuguesa utilizarem como recurso para o desenvolvimento de repertório dos alunos.

A faixa etária e público alvo, são alunos do 9º Ano, entre 13 e 15 anos, na matéria de língua portuguesa. Os “games” da plataforma, tem como proposta desenvolver habilidades, memorizar regras gramaticais e vocabulários, estimular atenção e imaginação, aplicação da língua portuguesa em contextos significativos, habilidades em leitura, escrita, fala, audição de forma integrada e holística.

O jogo estará dentro da plataforma, PortuGlaucia, que é a “home” principal, junto com ela, ainda terá material com dicas e conteúdos.

Esses jogos se tornam necessários pela problemática da monotonicidade no ensino atual, sendo inegável o quanto a tecnologia interfere no modo de aprender, pensar e agir dos alunos, logo uma plataforma de jogos faz o interesse dos jovens ser maior, pelo dinamismo, facilidade, e espírito competitivo.

Para a metodologia de desenvolvimento, consideramos o Design Thinking, em seus 5 pilares, empatia, definição, ideação, prototipagem e teste:

Empatia: Entendimento profundo das necessidades dos usuários; Definição:

Clarificação dos problemas a serem resolvidos; Ideação: Geração de diversas ideias e soluções possíveis; Prototipagem: Criação de versões simples e funcionais das soluções; Teste: Avaliação e refinamento das soluções baseadas no feedback dos usuários.

# ESPECIFICAÇÕES DO JOGO

Os jogos têm como maior proposta, a prática do repertório do aluno, por isso dentro do site existe a entrega do conteúdo, logo, dentro de suas regras não incluem riscas a serem seguidas, mas sim metas a serem cumpridas, e pontuações a serem atingidas. Nossa plataforma conta com sete jogos de matérias diferentes: artigo de opinião, dissertação, artigo científico, conto psicológico, resenha, crônica jornalística, literatura.

São jogos tradicionais e populares, adaptados para língua portuguesa, como: caça palavras, jogo da memória, verdadeiro e falso, entre outros games. Os desafios variam de acordo com o jogo que será jogado, como exemplo, se for o jogo de caça palavras a ideia é achar as palavras com base em determinado tema.

Os níveis são divididos por conteúdos, e não por dificuldade, pois além de ser um desafio a proposta é aprender a base, e enriquecer o conhecimento do aluno.

O personagem principal da plataforma é a chamada "Glaucinha", que é uma representação gamificada e pixelada da professora de Língua Portuguesa, Glaucia Carnaúba, em pixel, que é a temática do site. E dentro da plataforma terá avatares que os alunos poderão escolher, todos pixelados.

A primeira tela tem objetivos apresentativos, apenas uma introdução ao site, com abas como: Games, Dicas, Avatar. Onde terá página com os jogos propostos, dicas e material com conteúdo, e a página de avatar do aluno.

**PORTUGLAUCIA**



# DESENVOLVIMENTO DO JOGO

No desenvolvimento do site e dos jogos utilizaremos algumas linguagem de programação como: HTML5, CSS, JAVASCRIPT, PYTHON, dentro do Visual Studio Code.

E na parte de artes, design, criação de avatares, paleta de cores, utilizamos algumas plataformas: Quant-Ux, Canva, Bing Image Creator.

O cronograma do projeto segue em anexo:

Canva:

[https://www.canva.com/design/DAGCH9-RFOM/JNvKIHvx8VQ1OTadUnWqsQ/edit?utm\\_content=DAGCH9-RFOM&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGCH9-RFOM/JNvKIHvx8VQ1OTadUnWqsQ/edit?utm_content=DAGCH9-RFOM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



# AVALIAÇÃO DO JOGO

Os critérios de avaliação incluem alguns tópicos como: engajamento do usuário nos quesitos, tempo de jogo e frequência de uso. Aprendizado e retenção, que engloba desempenho nos jogos e progressão ao longo do tempo, observando a melhoria nas pontuações ao longo do tempo, indicando aprendizado. Na questão do design, temos a questão da usabilidade, facilidade de navegação, avaliações, NPS. Por fim, a eficácia educacional, em testes de conhecimento e aplicabilidade prática.

A metodologia de avaliação envolve usuários testes, pré e pós testes, questionários, feedbacks, análise de dados e estatísticos (mapa de calor), análise de uso.

Os resultados que nós como desenvolvedores esperamos, é a melhoria no desempenho acadêmico dos alunos alvo, maior engajamento dos estudantes, promoção de dinamismo no conteúdo aprendido

## CONSIDERAÇÕES

A avaliação da plataforma PortuGlaucia será um processo contínuo, permitindo ajustes e melhorias baseados nos dados coletados e feedback recebido. Através dessa metodologia, será possível garantir que os jogos educacionais não só sejam divertidos, mas também eficazes no ensino da língua portuguesa.



# APÊNDICES

<https://stopots.com/pt/>

<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/stranger-things-game/>

<https://pt.duolingo.com/>

<https://brincandocomarie.com.br/jogos/>

<https://pt.khanacademy.org/>

<https://www.dailymotion.com/video/x6c3dzf>

E materiais enviados por pdf pela cliente: Glaucia Carnaúba