


|   |   |              |            |                |           |
|---|---|--------------|------------|----------------|-----------|
|  | <b>PROJETO DE INTERVENÇÃO<br/>(DISCIPLINA DE EXTENSÃO - DISCENTE)</b> |              |            | <b>CODIGO:</b> |           |
|   |   |              |            | PEX-MDL-54     |           |
| <b>APROVADO POR:</b>  | Francislene Hasmann-Diretor (a) Adjunto de Regulação                  | <b>DATA:</b> | 27/07/2022 | <b>VERSÃO:</b> | <b>00</b> |

DESIGN DE GAMES:  
UMA PROFISSÃO PARA O FUTURO

|  |   |              |                |                   |
|--|---|--------------|----------------|-------------------|
|  <b>ser</b> | <b>PROJETO DE INTERVENÇÃO</b><br><b>(DISCIPLINA DE EXTENSÃO - DISCENTE)</b> |              | <b>CODIGO:</b> |                   |
|  |   |              | PEX-MDL-54     |                   |
| <b>APROVADO POR:</b>   | Francislene Hasmann-Diretor (a) Adjunto de Regulação                        | <b>DATA:</b> | 27/07/2022     | <b>VERSÃO:</b> 00 |

| <b>DADOS DO PROJETO</b>                              |   |
|--|---|
| <b>CURSO(S) PROPONENTE(S):</b>                       | Análise e desenvolvimento de sistemas   |
| <b>ÁREA TEMÁTICA:</b>                                | Tecnologia e sociedade  |
| <b>DISCENTES RESPONSÁVEIS:</b><br>(nome e matrícula) | Sara Danielly dos Santos Barbosa - 47593741<br>Victor Cavalcante Frota - 47593742 |
| <b>QUANTIDADES DE ALUNOS NO PROJETO</b>              | 1   |

**1. Introdução:** Vivemos na era digital, por isso é cada vez mais comum vermos crianças fazendo uso de algum aparelho digital, como, por exemplo, o smartphone. Já foram realizadas pesquisas, onde foram perguntados para os pais o motivo de seus filhos terem acesso a aparelhos digitais tão novos, os pais de crianças entre 3 e 9 anos responderam que era uma forma de entretenimento, pois eles podiam baixar jogos e assistir vídeos de desenhos, e somente a partir de 10 anos que a comunicação passa a ser um dos principais motivos.

Obviamente que existe a parte boa da tecnologia na vida das crianças, é como a citação de Bill Gates, fundador da Microsoft, "A tecnologia é apenas uma ferramenta." Por isso, devemos nos aproveitar desta ferramenta e do interesse de nosso pequenos em entretenimento para incentivá-las a conhecer a profissão que realiza este tipo de tarefa, e a estudar, para que no futuro consigam fazer a mesma coisa que as divertiam, e possivelmente ensinar para as gerações futuras as mesmas coisas que aprendeu.

Diante do exposto, percebemos que devemos aproveitar a oportunidade de interesse das nossas crianças em uma simples forma de entretenimento, e despertar a curiosidade delas para algo a mais, como conhecer a profissão que realiza isto. A maior especialista em crianças Maria Montessori diz que a curiosidade é o impulso para aprender, a partir disso, deve-se analisar formas eficazes de despertar a curiosidade dos nossos pequenos e auxiliá-los.

Portanto, após descrito anteriormente, o projeto será uma palestra explicando sobre a profissão design de gamer para uma turma de alunos que tem entre 9 e 10 anos. Como a citação de Maria Montessori diz que a curiosidade é um impulso para a aprendizagem, acredito que despertando o lado curioso dos pequenos, os fará querer aprender ainda mais sobre aquilo que os interessa e faz parte do dia a dia deles.

**2. Objetivo:** Três principais objetivos:

- Apresentar a profissão design de gamer;
- Explicar a importância da criatividade nesta área;
- Mostrar opções de trabalho para o futuro.

**3. Caracterização da área:** O projeto será desenvolvido em um município no interior da Bahia, chamado Serra Dourada. Com área territorial de 1.592,245 km<sup>2</sup> e de acordo com o IBGE a cidade possui aproximadamente 17.452 habitantes. É um município situado na região intermediária e imediata de Barreiras. Sua história começa na segunda metade do século XVII com a presença dos índios Tupiniquim vindos de Angical. Antes de ser tornar Serra Dourada, foi chamada de: São Gonçalo; foi distrito de Santo Antônio do Urubu em 1868; Distrito de Penamar, e foi em 1962 que o distrito se emancipou adotando o nome de

|   |   |              |                |                   |
|---|---|--------------|----------------|-------------------|
|  | <b>PROJETO DE INTERVENÇÃO</b><br><b>(DISCIPLINA DE EXTENSÃO - DISCENTE)</b> |              | <b>CODIGO:</b> |                   |
|   |   |              | PEX-MDL-54     |                   |
| <b>APROVADO POR:</b>  | Francislene Hasmann-Diretor (a) Adjunto de Regulação                        | <b>DATA:</b> | 27/07/2022     | <b>VERSÃO:</b> 00 |

Serra Dourada.

Atualmente, ela é bastante conhecida pela sua tradicional Festa de Santa Cruz que sempre foi realizada na Praça Agnelo Ferreira, conhecida como Praça de Eventos. A tradicional festa de Santa Cruz ou Festa de Maio, é realizada nos dias 01, 02 e 03 de maio; ela vem ganhando grande visibilidade no Estado, ela já é considerada uma das melhores festa da região e todos os anos atrai milhares de visitantes. Além dos festejos na praça, sempre é celebrada a novena de Santa Cruz na Igreja Matriz no dia 03 de maio

A principal atividade econômica é a agropecuária, e na produção agrícola com o principal cultivo de mandioca, além disso, existem indústrias de beneficiamento do leite, como o Laticínios Ki-sabor e Paladar

A palestra será na escola pública municipal Eliezer Pereira da Silva, localizada na Praça Pedro Jose de Aquino, s/n, no centro de Serra Dourada. Sua localização é excelente, pois é próxima ao hospital da cidade, fórum, postinho de saúde e mercados. Nesta instituição de ensino de educação básica há o funcionamento apenas da etapa de formação de Ensino Fundamental. Nela também tem as principais acessibilidades, como, abastecimento de água, energia elétrica, esgoto, banheiro para alunos com deficiências e entre outros.

**4. Local de execução e público-alvo** A Escola Municipal Eliezer Pereira de Souza, tem uma extensão de aproximadamente 100 metros quadrados distribuídos em 10 salas de aula, 2 salas administrativas, sendo 1 a diretoria e a outra a secretária, 1 sala para professores, 1 pátio coberto, 1 pátio sem cobertura, 3 banheiros para alunos, 1 banheiro para funcionários, 1 biblioteca, 1 laboratório de Ciências, 1 laboratório de informática e 1 refeitório para 400 alunos. As atividades ocorrem em tempo dividido em vespertino e matutino para alunos do ensino fundamental. Sem funcionamento em horário noturno. Todas as salas apresentam o sistema de áudio e vídeo e ventilação.

## **5. Materiais e métodos de abordagem**

A ação acontecerá à tarde com alunos do 4º ano, com uma duração em média de 01 hora. O material utilizado será um data show que a escola irá disponibilizar, e o notebook com os slides que são dos palestrantes. Inicialmente iremos nos apresentar, e fazer perguntas básicas para que os alunos se sentem à vontade em conversar conosco.

Os convidados da ação serão apenas expectadores, poderão participar somente fazendo perguntas a respeito do assunto apresentado. Ao final da ação irei abrir um diálogo com as crianças para esclarecer se ficou dúvidas ou curiosidades, e identificar se eles conseguiram absorver o assunto passado. Ao final, irei distribuir um doce com o desenho de um design de games para eles.

**6. Resultados esperados** Esta palestra trará mais opções para o futuro do público. A preocupação de qual profissão escolher, é um sentimento muito desconfortável, pois é de grande responsabilidade escolhermos que caminho devemos seguir. Nossos pequenos podendo entender que as outras profissões na área da tecnologia, sendo a principal abordada design de gamer, pode sim gerar sucesso, e não somente as mais tradicionais como advogado, médico, engenheiro, enfermeiro e entre outros.

|   |   |              |            |                |    |
|---|---|--------------|------------|----------------|----|
|  | <b>PROJETO DE INTERVENÇÃO<br/>(DISCIPLINA DE EXTENSÃO - DISCENTE)</b> |              |            | <b>CODIGO:</b> |    |
|   |   |              |            | PEX-MDL-54     |    |
| <b>APROVADO POR:</b>  | Francislene Hasmann-Diretor (a) Adjunto de Regulação                  | <b>DATA:</b> | 27/07/2022 | <b>VERSÃO:</b> | 00 |

## 7. Cronograma

| ATIVIDADES DO PROJETO                    | 2024 |     |     |     |     |
|--|------|-----|-----|-----|-----|
|  | JAN  | FEV | MAR | ABR | MAI |
| 1- Levantamento dos dados / pesquisa     |      | X   |     |     |     |
| 2- Visita ao local da ação               |      | X   |     |     |     |
| 3- Compra do Material                    |      |     | X   |     |     |
| 4- Preparação da apresentação            |      |     | X   |     |     |
| 5- Envio do Projeto de Extensão (Av1)    |      |     | X   |     |     |
| 6- Realização da atividade na escola 01  |      |     | X   |     |     |
| 7- Realização da atividade na escola 01  |      |     | X   |     |     |
| 8- Reunião de feedback do grupo          |      |     | X   |     |     |
| 9- Escrita do relatório de extensão      |      |     |     | X   |     |
| 10- Envio do relatório de extensão (Av2) |      |     |     | X   |     |

## 8. Referências Bibliográficas

Sites: - [Digitalização na infância: impacto da tecnologia na vida das crianças \(terra.com.br\)](https://terra.com.br)  
- [Tudo sobre a cidade de Serra Dourada Estado da Bahia - Cidades do meu Brasil](#)  
- [Escola Municipal Eliezer Pereira da Silva em Serra Dourada, BA \(escolas.com.br\)](https://escolas.com.br)  
- [#TMJ \(tmjuntos.com.br\)](https://tmjuntos.com.br)