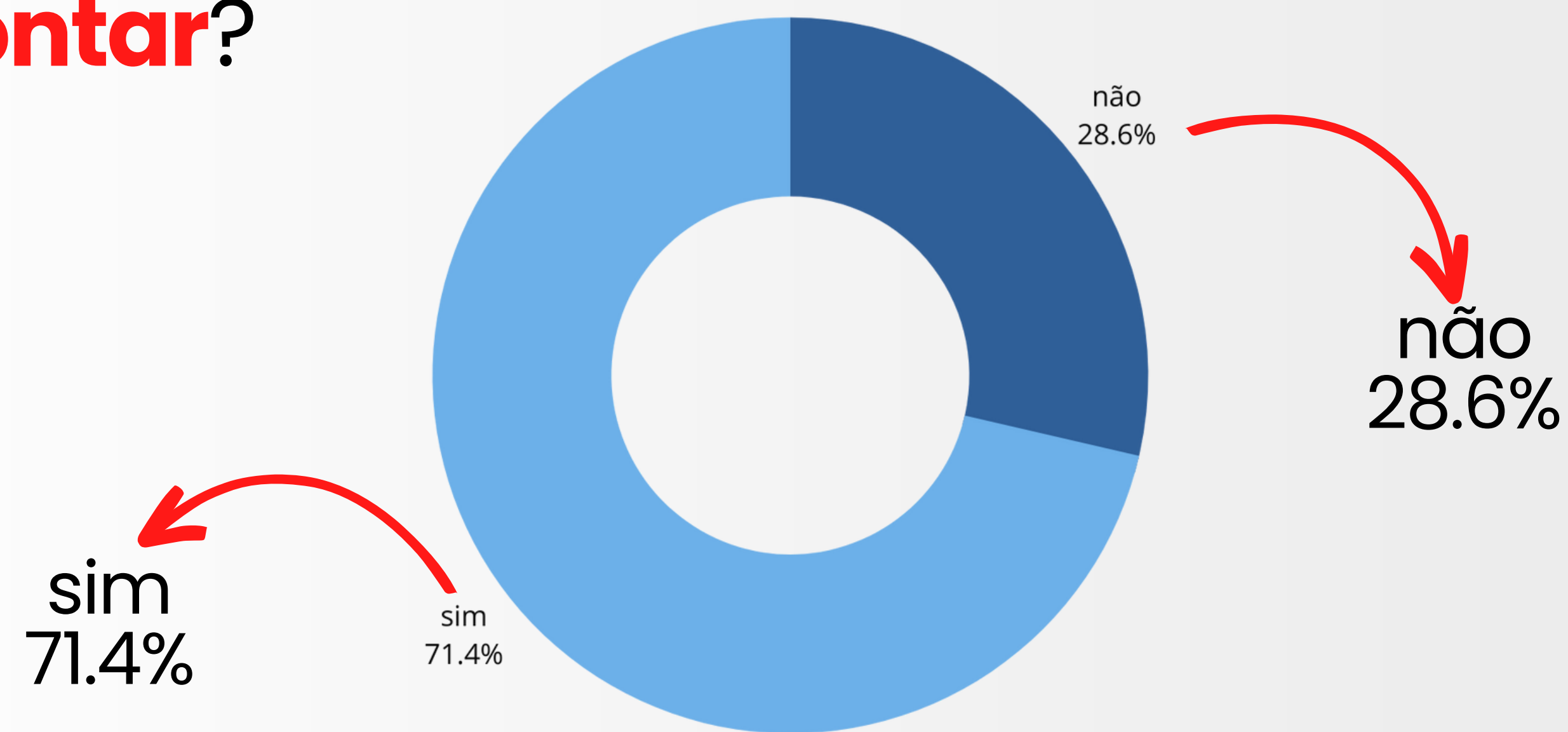


A instituição que você estuda já utilizou, ou utiliza, **atividades diferentes** como **jogos, brincadeiras** e **atividades de montar**?



conheça o HERO

Nosso projeto é um dispositivo de auxílio no ensino e aprendizagem de matemática e inglês para crianças através da psicomotricidade.

Nossa motivação é o mal desenvolvimento das disciplinas, que levam a criança a apresentar problemas lógicos, cognitivos e intercomunicativos, que conduzem o indivíduo a um comportamento introverso, instável e excludente no âmbito social.

Nosso objetivo é desenvolver um dispositivo que auxilie crianças na aprendizagem de inglês e matemática, de uma forma divertida e lúdica.

Nossos resultados mostram que dispositivo Hero cumpre com sua função: apresentar os conteúdos educacionais de forma simples e divertida.

