

Ensino digital moderno e dinâmico

SESI 437 CENTRO EDUCACIONAL – HORTOLÂNDIA- SÃO PAULO

Estudantes: Sarah Soares Ignacio, Victor Hugo Nepomuceno, Vitória de Nicole da Silva

Orientadora: Carolina Fernanda de Andrade

Coorientador: Leonardo Panazzolo

INTRODUÇÃO

De acordo com Jean Piaget o principal objetivo da **educação** é criar indivíduos capazes de **fazer coisas novas**, e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram. Dessa forma, constata-se que a educação é um pilar da sociedade que deve estar em constante evolução, se adaptando a novas ideias de mundo. Contudo, na prática não é isso que vê-se, uma vez que não se ensinam alunos a **aprender** de fato.

OBJETIVO

Desenvolver e arquitetar um sistema que transforme o ato de estudar em algo dinâmico, envolvente e eficiente, aplicando métodos científicos por meio de algoritmos. Para que assim, essa atividade se torne mais prazerosa e possibilitando ao estudante ser protagonista de sua aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

Pesquisa bibliográfica

Análise de causas para o problema

Entrevistas com o público-alvo

221 respostas

Organização de requisitos para o sistema

Programação da plataforma

Entrevistas para coleta de resultados

Teste da plataforma por alunos e professores

As principais ferramentas utilizadas para desenvolver o projeto foram Visual Studio, Android Studio, Workbench MySQL e Figma. Além disso, o produto foi apresentado e devidamente testado por alunos da escola SESI 437.

RESULTADOS

Feedback da pesquisa quantitativa:

"Gostei bastante do site, principalmente a diversificação dos diferentes tipos de resumo, flashcards, escrito, foto, áudio. Porque eu nunca vi uma ferramenta que reunisse tudo isso em um único lugar e uma ferramenta como essa realmente me ajudaria nos meus estudos. (ESTUDANTE DO 9 ANO - SESI)

- Premiado com 1º Lugar na Mostra de Ciências da Escola Leila Mara Avelino
- Finalista na Mostra do Instituto 3M
- Mais de 150 seguidores no Instagram



CONCLUSÃO

Dessa maneira, conclui-se que os objetivos do projeto foram alcançados, visto que através da pesquisa qualitativa obteve-se um retorno muito positivo com o resultado da plataforma. Para atingir um público ainda maior, idealizamos a abertura de uma startup, uma versão mobile do sistema e uma versão 100% gamificada, em um jogo 2d. Além disso, existem outros passos traçados como a divulgação desse projeto para a rede SESI e Prefeitura, além de instituições privadas com o intuito de patentear a ideia.

"Esse site é uma base muito boa para que os alunos comecem a criar independência e os professores comecem a ter resultados com base em algo individual de cada um, utilizando de um tempo que não temos em sala de aula" (UBIRATAN GOMES, 2023)

BIBLIOGRAFIA

- TOLOMEI, B. V. A **Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação**. 2017. Tese (Doutorado) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017.
- SALES, André Barros de; SILVA, Mateus Augusto Sousa e. **Jogos Sérios no Processo de Ensino e Aprendizagem de Interação Humano-Computador**. 24/11/2020. Tese (Doutorado) - Curso de Computação, Sociedade Brasileira de Computação, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbie/article/view/12811>. Acesso em: 9 fev. 2023.
- CARVALHO, Aline dos Santos Moreira de. **A importância dos jogos para a terapia de crianças com TDAH**. 2022. 7 f. TCC (Especialização) - Curso de Pedagogia, Universidad Columbia del Paraguay, Paraguai, 2022. acesso em: 5 fev.