



## VISUALIZAÇÃO DO PROJETO DE PESQUISA

### PROJETO DE PESQUISA

**Código:** PIH32-2021

**Título:** Jogo Educacional Mobile para escolas de ensino fundamental e médio.

**Tipo do Projeto:** INTERNO (1ª Renovação)

**Situação:** EM EXECUÇÃO

**E-mail:** veronica.lima@ufersa.edu.br

**Centro:** DEPARTAMENTO DE ENGENHARIAS E TECNOLOGIA - PAU DOS FERROS

**Coordenador:** VERONICA MARIA LIMA SILVA

**Edital:** Projetos Internos - Fluxo Contínuo (anterior)

**Cota:** Não definido.

**Palavra-Chave:** Jogos sérios, Ensino Fundamental, Ensino Médio

#### ÁREA DE CONHECIMENTO

**Grande Área:** Ciências Exatas e da Terra

**Área:** Astronomia

**Subárea:**

**Especialidade:**

#### GRUPO E LINHA DE PESQUISA

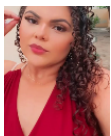
**Grupo de Pesquisa:**

**Linha de Pesquisa:**

#### DESCRIÇÃO

Jogos educacionais digitais vêm sendo aplicados como métodos para melhorar a atenção e a cognição de alunos, desde o ensino básico até o médio. A gamificação é uma metodologia ativa que pode ser entendida como a aplicação de estratégias de jogos para a resolução de um problema, de maneira a motivar e engajar o público alvo. Dessa forma, o objetivo do projeto é o desenvolvimento de um jogo educacional digital, baseado em quiz para alunos do ensino fundamental e médio com o intuito de melhorar a aprendizagem durante estas etapas de formação.

#### MEMBROS DA EQUIPE



**DIMONA LAQUIS ALVES ANDRADE**  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



**JESSICA ROSALIA FERNANDES**  
Categoria: DISCENTE  
Tipo : Membro Membro



**REUDISMAM ROLIM DE SOUSA**  
Categoria: DOCENTE  
Tipo : Vice-Coordenador Vice-Coordenador  
[Entre em contato](#)



**VERONICA MARIA LIMA SILVA**  
Categoria: DOCENTE  
Tipo : Coordenador **Coordenador**  
[Entre em contato](#)

<< voltar