A Conscientização do Estatuto Da Criança e do Adolescente Através do Jogo Digital

São José – CPDB

Grupo: Andreyna [illegible]ntos Malta, Leticia Karoline Portela da Silva

[illegible]rentino Júnior

Coorientadora: Adriana Coelho Sigrist Silva

INTRODUÇÃO

- **O que é o Estatuto da Criança e do Adolescente?**

É uma Lei criada há 30 anos, que deu um novo significado aos direitos do público infanto-juvenil: hoje, as crianças e adolescentes são pessoas dignas de direitos e de proteção integral.

- **Qual a relação do jogo digital nisso?**

Atualmente, essa nova Lei ainda não é totalmente conhecida. Com o alcance da tecnologia e do jogo digital, acreditamos que podemos usar a tecnologia como mediadora de aprendizagem.

OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivo principal desenvolver um jogo digital para dispositivos Android. que seja usada como mediadora de aprendizagem e conhecimento sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente; podendo também servir como um suporte de divulgação legislativa. Quanto aos objetivos específicos:

- Contribuir para o uso da tecnologia como mediadora de aprendizagem;
- Incluir o público infanto-juvenil de forma interativa aos seus direitos;
- Facilitar o ensino-aprendizagem;
- Contribuir para uma sociedade consciente de seus direitos.

LINGUAGEM | PLATAFORMA | EDITOR | MODELADOR 3D | EDITOR DE SPITES | OPENSOURCE | DESIGN GRÁFICO

RESULTADOS

CONCLUSÃO

Não foi possível concluir o desenvolvimento da aplicação. O projeto se encontra em fase de finalização, onde a maior parte já foi realizada.

Contudo, ao longo da pesquisa pudemos comprovar que o aplicativo em questão é muito bem aceito entre o público alvo e que certamente é e será uma útil ferramenta de divulgação e conscientização do Estatuto da Criança e do Adolescente.

REFERÊNCIAS

ALVES; Luciana; BIANCHIN, Mayza. **O jogo como recurso de aprendizagem**. 2010. Tese – Faculdade de Medicina de São José do Rio Preto, São José do Rio Preto, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo, a criança e a educação**. Tese (Livre-Docência) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 1992.

MEIRA, L.; Blikstein, P. **Ludicidade, jogos digitais e gamificação na aprendizagem**. Penso Editora. São Paulo. 200 p.

PEDROZA, R. L. et al. **Tecnologias Digitais como instrumentos mediadores da aprendizagem dos nativos digitais.** Brasília, 2015 [acesso em 15 set 2020]. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/pee/v19n3/2175-3539-pee-19-03-00603.

PRENSKY, M. (2001). **Digital Natives Digital Immigrants on the Horizon, 9(5).** Disponível: <https://www.marcprensky.com/writing/prensky%20%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>. Acesso em: 16 set 2020.