

## **8. Título do Programa de Computador:**

JOGOEduc2022: Caça Palavras no Bicentenário da Independência do Brasil

**Autores/Inventores:** Alexsander de Oliveira (Aluno de Graduação); Dorotéia Vilanova Garcia (Docente do PPGEMec); João Inácio da Silva Filho (Docente do PPGEMec); Rudney Forti Souza (Aluno de Graduação); Suyan Rocha Vidal (Aluno de Graduação).

**Número do Registro emitido pelo INPI:** BR 51 2022 000031 8

**Área do Conhecimento:** Educação e Ensino.

A Inovação foi patenteada

**Data da Concessão:** 11/01/2022

### **Descrição Técnica:**

Linguagens de programação utilizadas: C-Sharp

**Principais funcionalidades:** O programa JOGOEduc2022 foi construído com a finalidade de oferecer um jogo educacional e lúdico do Tipo Caça-Palavras para alunos de primeiro grau, e de grau médio, onde os temas estão relacionados aos 200 anos da Independência do Brasil.

**Diferenciais em relação a softwares existentes:** O programa JOGOEduc2022 foi desenvolvido utilizando linguagem de programação moderna e assim oferece recursos computacionais para que os alunos tenham uma boa interação com o tema. Também oferece recursos para que os professores possam avaliar o desempenho em particular, ou em grupo de alunos sobre o aprendizado do referido tema.

**Licenciamento e Propriedade Intelectual:** comercial e uso acadêmico.

**Finalidade e Aplicação:** O objetivo da Unisanta é promover Transferência de Tecnologia através de licenciamento ou de cessão e está e aberta a receber propostas para obtenção de recursos para avanço nesta pesquisa.

**Setores onde pode ser usado:** Educação; Informação e Comunicação; Artes, Cultura, Esporte e Recreação

**Aplicações:** Atividades Educacionais e Lazer.