

CEX - CÂMARA DE CIÊNCIAS EXATAS E DOS MATERIAIS ( PÔSTER )

NOME: JOÃO PAULO DE MELO SILVA

TÍTULO: JOGO DIGITAL PARA AUXILIAR O ENSINO DE MATEMÁTICA PARA CRIANÇAS UTILIZANDO SMARTPHONES E TABLETS

AUTORES: FERNANDO ROBERTO PROENÇA, JOÃO PAULO DE MELO SILVA, JOÃO PAULO DE MELO SILVA, GUSTAVO HENRIQUE MATOS BARBARA DE SOUZA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): PAPq/UEMG

PALAVRA CHAVE: JOGO MATEMÁTICA, JOGOS NO ENSINO

**RESUMO**

Atualmente, a tecnologia está cada vez mais presente na vida das pessoas e, ela pode contribuir a educação. Segundo Lévy (1999), a forma de ensino é cada vez mais intuitiva, através dos novos meios tecnológicos. Entre esses novos meios tecnológicos, destaca-se os dispositivos móveis, mais precisamente, os smartphones e tablets. A utilização destes dispositivos para o ensino de matemática pode tornar o aprendizado da matemática mais legal e interessante para os alunos. (ROSA; REAL, 2015). No entanto, até o momento poucos aplicativos que ensinam operações básicas da matemática (ou seja, operações de adição, de subtração, de multiplicação e de divisão) foram encontrados e, os poucos encontrados, geralmente não são atrativos, nem divertidos, pois não contém grandes interações da criança / jogador com o jogo. Este projeto tem como objetivo desenvolver um jogo (aplicativo) voltado para dispositivos móveis que auxilie as crianças no aprendizado de matemática básica, de forma divertida e intuitiva, utilizando smartphones ou tablets. O jogo que está sendo desenvolvido neste projeto é baseado em jogos de corrida, como por exemplo, o jogo Subway Surfers e o jogo 3D-Jungle-Run, onde o personagem principal precisa correr o mais longe possível por um determinado caminho, desviando de obstáculos gerados aleatoriamente que vão se aproximando e recolhendo bonificações. Até o momento já foram criadas as imagens do cenário do jogo. Também já foi implementado a lógica de programação do jogo. Nos próximos meses serão criadas as imagens do personagem do jogo e será implementado o armazenamento do progresso do jogador. Por fim, as imagens criadas serão incorporadas ao jogo. Ao final do projeto espera-se que os objetivos propostos sejam realizados com sucesso e que o jogo seja um produto que realmente possa contribuir positivamente no aprendizado das crianças em relação à matemática de uma maneira mais dinâmica, divertida.