

DESENVOLVIMENTO DE JOGO PARA AUXÍLIO NO APRENDIZADO DA TABUADA

GUILHERME VINICIUS DA SILVA OLINDA, ÍTALO MENDES DA SILVA RIBEIRO

50

A matemática é uma disciplina que está presente diariamente na vida das pessoas, tornando-se assim uma matéria de grande importância, mas é de difícil compreensão por boa parte dos alunos, fazendo com que o rendimento e os resultados gerais fiquem em um nível considerado baixo. Assim, uma forma de se aprender as quatro operações básicas da tabuada seria decorando-a, mas esse é um método bastante tedioso, pouco atrativo e que não contribui muito para o real aprendizado da tabuada. Por isso, o projeto propõe uma forma mais divertida para o aprendizado da tabuada, com um jogo eletrônico. Nesse jogo serão empregadas gamificações e mecânicas bem conhecidas, como a match three que é simples, fácil de aprender, bem aceita pelos jogadores e utilizada em jogos famosos como Candy Crush Saga e Juice Cubes. Na mecânica de match three o objetivo é combinar três ou mais peças de um mesmo tipo, no projeto os números e os sinais das operações serão combinados para formar uma conta, a fim de completar os levels do jogo. Existem jogos que ensinam a tabuada, mas em sua grande maioria, já esperam que os jogadores saibam a tabuada e apenas exercitem o que já foi aprendido. O jogo proposto no projeto visa facilitar o aprendizado da tabuada, por meio de aprendizado gradual e progressivo, iniciando na operação básica de soma, na tabuada do número um e progredindo para as outras operações de subtração, multiplicação, até a tabuada de divisão por nove. O jogo será gratuito e distribuído em várias plataformas como Windows, Linux, Mac, Web, Android, IOS, Xbox, Switch e Playstation objetivando facilitar o acesso ao jogo. Para avaliar se o jogo auxilia o aprendizado da tabuada, pretendia-se utilizar dois grupos de alunos de uma escola pública de Crateús, um grupo utilizando o jogo e outro não, e posteriormente avaliar o aprendizado com alguns exercícios. Mas devido a pandemia, o desenvolvimento do jogo e os testes nas escolas públicas foram impossibilitados. Por isso, o projeto ainda não possui resultados. O lançamento do jogo é previsto para 2021, mas sem data definida. Após o lançamento, e de acordo com a situação da pandemia, caso seja possível, os testes com os alunos das escolas serão realizados.

Palavras chaves

Jogos Educativos- aprendizado da tabuada- matemática