

Desenvolvimento de um jogo de computador para auxiliar na aprendizagem de matemática.

Kauê M. Jales (IFPB, Campus Catolé do Rocha), Matheus O. Sarmiento (IFPB, Campus Catolé do Rocha), Eric F. D. Linhares (IFPB, Campus Catolé do Rocha), George M. Gomes (IFPB, Campus Catolé do Rocha).

E-mails: kaue.marques@academico.ifpb.edu.br, matheus.sarmiento@academico.ifpb.edu.br, eric.fabricio@academico.ifpb.edu.br, george.gomes@ifpb.edu.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.04.03-6 Tecnologia Educacional

Resumo do projeto

A aprendizagem de matemática ainda representa um desafio significativo para estudantes por todo o Brasil, com barreiras para o engajamento e aprendizado. Com base na complexidade desse cenário, o presente projeto apresenta uma abordagem moderna e lúdica de facilitar a assimilação da matemática, por meio da gamificação. O termo refere-se ao processo de utilizar elementos de jogos em tarefas não-lúdicas, com a finalidade de torná-la mais atrativa e engajadora. Segundo dados da Pesquisa Game Brasil (PGB) realizada entre dezembro de 2023 e janeiro 2024, mais de 70% da população brasileira jogava algum jogo digital. Portanto, objetivando abranger estudantes por todo o Brasil, os discentes, utilizando a ferramenta de desenvolvimento de jogos *GameMaker Studio 2* e o software de desenho *Aseprite*, projetaram e desenvolveram um jogo eletrônico que recebeu o nome “Arithmetic Realms”. O software conta com mais de oito fases, que abrangem conteúdos de Progressão Aritmética (PA) e Progressão Geométrica (PG). Embora a aplicação ainda se encontre em fase de testes, o protótipo alcançou as expectativas estipuladas e despertou interesse da comunidade acadêmica do IFPB, Campus Catolé do Rocha.

Palavras-chave: ensino lúdico; gamificação; software;

Agradecimentos:

Agradecemos aos discentes e docentes do IFPB, Campus Catolé do Rocha pelo apoio e pela motivação durante o desenvolvimento do trabalho.