



Decifrando Códigos

Angelina Hadassa Veríssimo Teles Cadette; Luana Trevisan Polli; Luis Felipe Crull Baseggio de Oliveira

Sphere International School (angelina.verissimo.a@gmail.com)

Sphere International School (luanatpolli@icloud.com)

Sphere International School (luisoliveira.bkz@gmail.com)

Resumo: Utilizado como uma metodologia de ensino infantil, o jogo “Decifrando Códigos” foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar crianças a se familiarizarem com as operações básicas da matemática, sendo elas a adição, subtração, multiplicação e divisão. Os jogadores serão desafiados a resolver as operações de maneira rápida e estimulados a resolver problemas, o que faz com que o objetivo do jogo seja desenvolver o raciocínio crítico e lógico dos alunos, além de entender mais profundamente como os problemas matemáticos são resolvidos, tudo isso de uma forma dinâmica e divertida. O jogo, por ser competitivo, também estimula nos alunos uma motivação para ser o vencedor, e isso faz com que ele aprenda adequadamente e reforce a matéria diversas vezes. Embora a competitividade possa parecer um obstáculo, ela serve como um espaço de crescimento pessoal para cada participante, que ao longo da atividade aprende a lidar com perdas e vitórias. Aplicado de maneira fácil e prática, o jogo funciona da seguinte forma: serão apresentados códigos, e cada um deles terá um número correspondente. Para conseguir pontos, as crianças deverão observar qual código está sendo utilizado, relacioná-lo com seu respectivo número e resolver a operação corretamente. Para ser o vencedor, o aluno deve conseguir resolver o maior número de problemas possível no menor tempo. Essa dinâmica pode ser aplicada para crianças de faixa etárias distintas, pois é possível utilizar 4 operações matemáticas no jogo. A operação escolhida para a atividade irá depender da capacidade acadêmica de cada jogador, e deve-se sempre buscar pelo “próximo nível”, que no caso seria tentar jogar usando uma nova operação. A realização da atividade só é possível se houver um conhecimento prévio da matéria, já que o jogo não visa ensinar, mas sim reforçar e desenvolver fatores acadêmicos e lógicos. Caso seja optado por ter o jogo na versão de realidade virtual, sua dinâmica fica um pouco diferente. Utilizando os óculos de

realidade virtual, os jogadores caminhariam por uma espécie de labirinto, e as dicas para achar a saída seriam dadas conforme o participante fosse desvendando os códigos e resolvendo os problemas matemáticos. O vencedor seria que saísse do labirinto no menor tempo. No final do jogo, é esperado que as crianças estejam familiarizadas com as operações básicas e que possam realizá-las de maneira clara e rápida. Isso mostrará que o conteúdo foi corretamente compreendido e absorvido, e resultará no desenvolvimento do raciocínio lógico, prático e acadêmico de cada aluno. Com intuito totalmente positivo e didático, essa é a atividade desenvolvida para motivar e estimular a sede pelo aprendizado em crianças e buscar uma maneira divertida, inovadora e tecnológica de ensinar matemática.

Palavras-chave: Matemática; Crianças; Jogo; Tecnologia; Raciocínio.