

LABIRINTO DOS NÚMEROS

Hugo Rangel Custódio Wruck, Wellington Miarro Ferreira, Robin Bryan Lopes de Souza

CEEP HERCULES MAYMONE – Campo Grande – MS

hcustodiowruck@gmail.com, whellingtonmiarroferreira@gmail.com, robin.bryann@gmail.com

Área/Subárea: Educação Tecnológica / Tecnologia Educacional

Tipo de Pesquisa: Tecnológica

Palavras-chave: Jogo educativo, matemática, ensino médio, aprendizado ativo, gamificação.

Introdução

Conforme SILVA (2020), a utilização de jogos na educação tem se revelado uma valiosa aliada para ensinar matemática de maneira simples e divertida, envolvendo os alunos e incentivando seu prazer em aprender, especialmente ao lidar com problemas. Os jogos matemáticos permitem que os participantes brinquem de maneira espontânea e prazerosa, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades lógicas, agilidade e atenção em situações desafiadoras. Dado que a matemática está presente em diversos contextos, compreender sua importância é crucial para a formação integral do indivíduo.

O projeto tem como objetivo desenvolver um jogo educativo interativo baseado no conceito de *escape room*, focado no aprimoramento do interesse e habilidades em matemática para estudantes do ensino médio. O jogo utilizará uma abordagem lúdica e desafiadora, onde os jogadores aplicarão a lógica matemática para escapar de situações fictícias, impulsionando o exercício mental e a capacidade de realizar cálculos rápidos. O público-alvo principal são estudantes do ensino médio, visando aprimorar suas habilidades em cálculos essenciais para exames futuros, como vestibulares e o ENEM.

Metodologia

A metodologia para desenvolver o jogo educativo de *escape room* com foco em matemática envolve: identificação dos objetivos educacionais e tópicos matemáticos, colaboração com especialista em matemática para criar desafios, integração de desafios matemáticos à narrativa, implementação em plataforma de desenvolvimento 3D, programação de mecânicas de jogo intuitivas com cálculos matemáticos, testes de usabilidade com estudantes do ensino médio, ajustes de design e dificuldade, otimização do jogo e preparação para distribuição, monitoramento contínuo pós-lançamento com análises e ajustes regulares para manter a eficácia educativa e a experiência envolvente.

Resultados e Análise

Antecipamos que a implementação desse jogo educativo resultará em diversos impactos positivos. Primeiramente, esperamos observar um aumento significativo no interesse dos estudantes do ensino médio pela matemática, à medida

que eles se envolvam de forma ativa e entusiasmada com os desafios matemáticos propostos no contexto do jogo. Além disso, prevemos que os jogadores irão aprimorar suas habilidades de resolução de problemas e cálculos rápidos, fatores cruciais para o sucesso em avaliações futuras, como vestibulares e o ENEM. Por fim, esperamos que o jogo proporcione uma experiência de aprendizado agradável e memorável, contribuindo para uma compreensão mais profunda dos conceitos matemáticos e promovendo uma abordagem mais positiva em relação à disciplina.

A implementação de um jogo com ênfase em matemática suscita discussões pertinentes sobre a eficácia de abordagens educativas baseadas em gamificação. A interação entre o entretenimento e a aprendizagem é um aspecto central dessas discussões, considerando como um ambiente lúdico pode influenciar positivamente a motivação e o engajamento dos estudantes no processo de aprendizado. Além disso, a adaptação dos desafios matemáticos à narrativa do jogo levanta questões sobre a integração curricular, destacando a importância de desenvolver atividades que sejam tanto instrutivas quanto envolventes.

Considerações Finais

Nas considerações finais, destacamos que o desenvolvimento deste jogo educativo de *escape room*, centrado na promoção do interesse e habilidades matemáticas, apresenta um potencial notável para revolucionar a forma como os estudantes do ensino médio abordam e apreciam a matemática. Ao unir o aprendizado lúdico, desafios intelectuais e uma narrativa envolvente, buscamos não apenas fortalecer as competências matemáticas dos jogadores, mas também inspirar um novo entusiasmo pelo conhecimento. A convergência entre tecnologia, educação e entretenimento oferece perspectivas empolgantes para o futuro da aprendizagem, reforçando a importância de explorar abordagens inovadoras que capacitam os alunos a enfrentar os desafios acadêmicos com confiança e motivação renovada.

Agradecimentos

APOIO



REALIZAÇÃO



Gostaríamos de expressar nosso sincero agradecimento a todos os colaboradores, especialistas e participantes que contribuíram para o desenvolvimento deste projeto.

Referências

SILVA, Joanna. O uso dos jogos no ensino da matemática. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso. Brasil.

APOIO



REALIZAÇÃO

