

Licenciatura em Informática

Departamento de Informática

APLICATIVO PARA O ENSINO DE OPERAÇÕES MATEMÁTICAS

Rodrigo de Moraes

Orientador: Prof. Francisco Reinaldo

DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Alunos com

- ▶ dificuldade em operações básicas
- ▶ alta taxa de reprovação em Matemática
- ▶ pouca utilização de ferramentas tecnológicas
- ▶ baixa interatividade coletiva

OBJETIVO GERAL

Atrair o interesse dos alunos
em expressões matemáticas

OBJETIVO ESPECÍFICOS

- ▶ Levantar dificuldades dos alunos em compreender os conceitos matemáticos
- ▶ Utilizar Gamificação
- ▶ Desenvolver um jogo que ajude a ensinar as quatro operações básicas da matemática
- ▶ Demonstrar a aplicação do conceito de gamificação em um *software* educacional

JUSTIFICATIVA

- ▶ Gamificação desperta atenção do aluno
- ▶ O professor participará como mediador das atividades gamificadas
- ▶ A gamificação utiliza-se de matemática a todo momento

MATERIAIS E MÉTODOS

- ▶ Ferramenta para implementação: Godot
- ▶ Método de desenvolvimento: Cascata

CRONOGRAMA

Etapas	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul
Levantamento de Dados						
Identificar Literatura Disponível						
Organizar Informações						
Prototipar o <i>Software</i>						
Elaborar Mini Capítulos para o <i>Software</i>						
Concluir o <i>Software</i>						

RESULTADOS ESPERADOS

- ▶ Permitir aumentar o interesse pela disciplina em questão
- ▶ Permitir ampliar a comunicação entre professor e aluno
- ▶ Familiarizar ao professor o uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula
- ▶ Multiplataforma

BIBLIOGRAFIA



Ubiratan D'ambrosio.

Educação Matemática: da teoria à prática.

Papirus Editora, 1996.

AGRADECIMENTOS

- ▶ Ao Orientador, Prof. Doutor Eng. Francisco Antonio Fernandes Reinaldo
- ▶ Aos membros da banca, Profs. MSc. Maicon Felipe Malacarne e Prof. MSc. Celso Hotz

