



Desenvolvimento de jogos digitais como auxílio na resolução de questões da OBMEP

André Mendes Rodrigues e Gabriel Henrique Vieira de Oliveira



- **Título:** Desenvolvimento de jogos digitais como auxílio na resolução de questões da OBMEP
- **Autores:** Liviah Rodrigues de Oliveira, Josias Neubert Savóis
- **Congresso/Periódico:** Simpósio Brasileiro de Informática na Educação de 2023 (SBIE 2023).
- **Ano de Publicação:** 2023



- Aborda-se a questão do ensino de matemática nas escolas públicas brasileiras, evidenciando a dificuldade de aprendizado nessa disciplina, especialmente em alunos do ensino fundamental, e propõe o desenvolvimento de jogos digitais como uma ferramenta para auxiliar na resolução de problemas de matemática.



- O crescimento do uso de dispositivos digitais entre crianças e adolescentes compete com a atenção dada às instituições de ensino.
- A necessidade de inovações para promover motivação e engajamento dos alunos em matemática, que é uma das matérias com desempenho mais insatisfatório.



- Desenvolver jogos digitais baseados na metodologia de Resolução de Problemas para auxiliar alunos do ensino fundamental na resolução de questões da OBMEP.
- Melhorar o desempenho e o interesse dos alunos pela matemática.



- Houve a criação de dois jogos digitais: um que auxilia na resolução de problemas relacionados à questão 4 da OBMEP e outro que simula uma calculadora com teclas especiais para resolver questões como a 20 da mesma olimpíada.
- A análise prática dos jogos mostrou-se promissora, com os alunos demonstrando capacidade de utilizar estratégias matemáticas de forma mais lúdica e interativa.
- Como trabalhos futuros, sugere-se o aprimoramento dos jogos desenvolvidos e a expansão para outras questões e níveis da OBMEP, além da avaliação mais aprofundada do impacto dessas ferramentas no aprendizado dos alunos.