

Universidade de Brasília – UnB  
Faculdade UnB Gama – FGA  
Engenharia de Software

**Jogo de celular aprEnDO para ensino de  
equações diferenciais ordinárias de 1ª ordem:  
um estudo de caso**

Autor: Leonardo Arthur Degolim Oliveira  
Orientadora: Profª Drª Tatiane da Silva Evangelista  
Coorientadora: Profª Bruna Nayara Moreira Lima  
Data de apresentação: 10/12/2018

Brasília, DF



2018

Leonardo Arthur Degolim Oliveira

## **Jogo de celular aprEnDO para ensino de equações diferenciais ordinárias de 1ª ordem: um estudo de caso**

Monografia submetida ao curso de graduação  
em Engenharia de Software da Universidade  
de Brasília, como requisito parcial para ob-  
tenção do Título de Bacharel em Engenharia  
de Software.

Universidade de Brasília – UnB

Faculdade UnB Gama – FGA

Orientadora Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Tatiane da Silva Evangelista

Coorientadora Prof<sup>a</sup> Bruna Nayara Moreira Lima

Brasília, DF

2018

Leonardo Arthur Degolim Oliveira

## **Jogo de celular aprEnDO para ensino de equações diferenciais ordinárias de 1ª ordem: um estudo de caso**

Monografia submetida ao curso de graduação  
em Engenharia de Software da Universidade  
de Brasília, como requisito parcial para ob-  
tenção do Título de Bacharel em Engenharia  
de Software.

---

**Profª Drª Tatiane da Silva Evangelista**  
Orientadora

---

**Profª Bruna Nayara Moreira Lima**  
Coorientadora

---

**PhD Profº Ronni Geraldo Gomes de  
Amorim**  
Convidado 1

---

**Profº Dr. Edson Alves da Costa  
Júnior**  
Convidado 2

Brasília, DF  
2018

# Resumo

O objetivo deste trabalho era desenvolver um jogo de celular o aprEnDO para analisar se foi possível apoiar a aprendizagem de equações diferenciais ordinárias (EDO) de 1ª ordem. O jogo contém perguntas a respeito de classificação e resolução de equações. A metodologia de trabalho foi um estudo de caso aplicado em uma classe de Cálculo 2 (C2) da Faculdade do Gama da UnB em que a professora orientadora ministra o ensino. Um grupo aleatório utilizará o aplicativo enquanto outro grupo não terá contato com o jogo. Os feedbacks serão analisados a partir dos dados do jogo enviados pelos jogadores além da aplicação e análise de mapas conceituais para analisar se o jogo contribuiu para o aprendizado efetivo da matéria.

**Palavras-chave:** ED. aplicativo para celular. jogo. software.

# Lista de ilustrações

Figura 1 – Percentual das menções de C2 em 2/2017 e 1/2018 . . . . .	10
--	----

# Lista de tabelas

Tabela 1 – Percentual de reprovações no semestre 2/2017 e 1/2018 . . . . .	10
--	----

# Lista de abreviaturas e siglas

ED	Equação Diferencial
EDO	Equação Diferencial Ordinária
MC	Mapa Conceitual
PVI	Problemas de valor inicial
VI	Valor Inicial
APP	Aplicativo
OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico
HU	História de Usuário
Cap.	Capítulo
TDAH	Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade
C2	Cálculo 2
UnB	Universidade de Brasília
SS	Superior
MS	Médio Superior
MM	Médio
MI	Médio Inferior
II	Inferior
SR	Sem Rendimento
TR	Trancamento
TJ	Trancamento Justificado



# Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO</b>	<b>12</b>
2.1	Mapa Conceitual (MC) como ferramenta de avaliação	12
2.2	Sucesso de jogos no ensino	13
2.3	Engenharia de software	15
2.4	Problemas com matemática no Brasil	15
2.5	Ajuda de jogos para ensino de matemática	16
2.6	Contribuição de jogos para ensino inclusivo	17
2.7	Suporte da tecnologia com jogos nos colégios	17
<b>3</b>	<b>EQUAÇÃO DIFERENCIAL</b>	<b>19</b>
<b>3.1</b>	<b>Classificação de ED</b>	<b>19</b>
3.1.1	Tipo	19
3.1.2	Ordem	20
3.1.3	Linearidade	20
<b>3.2</b>	<b>Solução de ED</b>	<b>21</b>
3.2.1	Tipos de solução	22
3.2.2	Equação de variáveis separáveis	22
3.2.3	Equação Homogênea	23
3.2.4	Equação Exata	24
3.2.5	Equação Linear 1ª ordem	24
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>26</b>
<b>5</b>	<b>EXPLICAÇÃO DO JOGO</b>	<b>29</b>
<b>5.1</b>	<b>Pacote 1</b>	<b>29</b>
5.1.1	Módulo 1	29
5.1.2	Módulo 2	30
<b>5.2</b>	<b>Pacote 2</b>	<b>31</b>
<b>6</b>	<b>TECNOLOGIAS</b>	<b>32</b>
<b>6.1</b>	<b>Plataformas mobile</b>	<b>32</b>
<b>6.2</b>	<b>Ambiente de desenvolvimento</b>	<b>32</b>
<b>7</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>33</b>

REFERÊNCIAS . . . . . 34

# 1 Introdução

O Brasil tem uma qualidade de ensino de matemática inferior a de muitos países. A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) utiliza uma escala de classificação que vai de 1 a 6 para as habilidades de matemática. 70.3% dos estudantes brasileiros estão abaixo do nível 2, o qual foi estabelecido como o mínimo para exercer a cidadania como cidadão pleno (INEP, 2015a). Outros 3 fatos também contribuíram para formular a proposta deste trabalho. Um deles foi o estudo de (NETO; BLANCO; SILVA, 2017), que é uma revisão sistemática de literatura realizada nas bases de dados Scielo Library, BIREME Biblioteca, Science Direct, ACM Library e IEEE Xplore Digital Library e nos periódicos Revista Brasileira de Informática na Educação e a Revista de Novas Tecnologias na Educação. O estudo procurou artigos que constatavam a existência de ferramentas relacionadas com gamificação e dificuldades de aprendizagem de matemática e/ou Discalculia. Por fim concluiu-se que

"identifica-se a necessidade de pesquisas sobre esta temática, já que as dificuldades de aprendizagem na Matemática são frequentes em sala de aula, e a gamificação tem-se mostrado uma ferramenta promissora nos ambientes de ensino e aprendizagem em todos os níveis de ensino"(NETO; BLANCO; SILVA, 2017).

Outro fator foi o estudo de (SOUZA, 2016) o qual diz que Cálculo 2 (C2) é uma disciplina das que mais causa a evasão dos alunos do curso de matemática noturno na UnB. Após saber deste estudo houve a comparação da ementa de C2 no curso matemática noturno e de C2 no curso de Engenharias no Gama da UnB e foi constatado que há a equivalência das disciplinas, então foram coletados e analisados as menções de Cálculo 2 (C2) da UnB dos períodos 2/2017 e 1/2018 e verificamos que a maioria das menções está concentrada no Médio (MM). Com o intuito de elevar as menções dos alunos da UnB e elevar os indicadores do conhecimento de matemática dos estudantes brasileiros

decidiu-se fazer um jogo para celular com o intuito de inserir no ambiente dos alunos uma ferramenta a mais para ajudar os estudantes a aprender se divertindo.

Não foi encontrado nenhum jogo de matemática para o ensino e/ou suporte de EDO. Apenas um jogo de vídeo-game que aplica ED na movimentação dos personagens (princípio da dinâmica de Newton)(GIACINTI *et al.*, 2013).

Avaliou-se o índice de reprovação na disciplina Cálculo 2 (C2) na UnB, nos semestres 2/2017 e 1/2018. A média foi a seguinte:

// // O Brasil tem um dos piores índices de conhecimento em matemática (ESTADÃO, 2016). Também tem o desânimo dos alunos e professores além da falta de estratégias inovadoras por parte dos professores na hora de ensinar (SANTOS, 2017). Esse método de ensino tradicional, onde o professor é ativo e os alunos são apenas passivos para receber

o conhecimento faz com que menos seja abstraído pelos alunos, que também precisam de práticas e um tempo de ócio criativo para abstrair e compreender o conteúdo de modo a repetir e aplicar em outras situações. Pouco foi-se encontrado de estudos na área de **matemática + gamificação**. A quantidade de estudos diminui quando o conteúdo de matemática é do ensino superior ao invés de ensino de matemática no ensino fundamental. Um outro problema é a falta de inclusão de alunos com necessidades especiais nos ambientes de sala de aula, isso deve-se à falta de preparo dos professores em sua formação (BARBOSA; CAMARGO, 2014a). // //

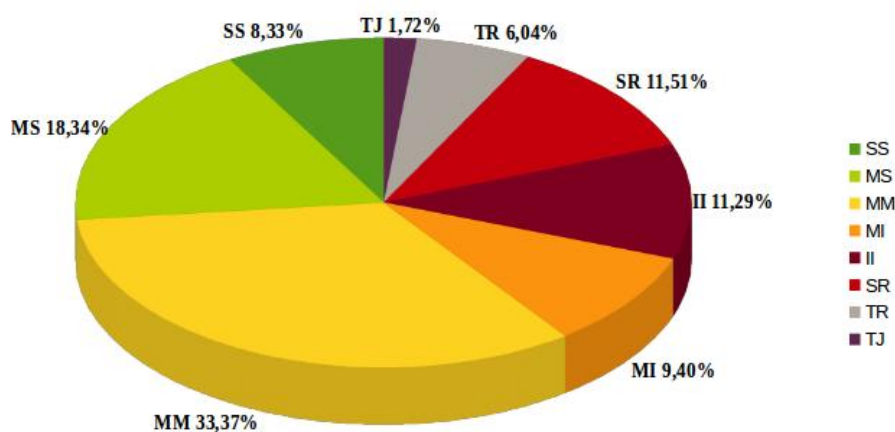
Tabela 1 – Percentual de reprovações no semestre 2/2017 e 1/2018

Semestre	Total de menções	Percentual de reprovados
2/2017	1164	32.47%
1/2018	1101	31.88%
<b>Total</b>	2265	32.18%

Fonte: do próprio autor

A tabela mostra que aproximadamente 32% dos alunos reprovaram de um total de 2265 alunos. A figura 1 mostra o percentual médio das menções dos alunos da UnB de C2 nos períodos de 2/2017 e 1/2018.

Figura 1 – Percentual das menções de C2 em 2/2017 e 1/2018



Fonte: do próprio autor

O desenvolvimento do jogo é para os alunos terem uma ferramenta a mais como meio de treinamento e fixação do conhecimento para aumentarem suas menções, tendo em vista que a maior parte das menções está concentrada na menção MM, com aproximadamente 33%. O percentual de MS é aproximadamente 18% e SS próximo de 8%.

Existem estudos reforçando que o jogos ajudam e aumentam as chances de aprendizado, contribuem para incluir estudantes com deficiências no meio em que estão inseridos, tornando-o mais pró ativos e melhorando suas capacidades de se articularem.

Existem também estudos mostrando como a tecnologia da suporte para jogos na hora do ensino e ajuda na fixação do conhecimento.

A primeira parte da metodologia seguida foi a pesquisa bibliográfica para levantar o referencial teórico a respeito do auxílio de mapas conceituais, a contribuição efetiva de jogos e seu sucesso no ensino. Já a segunda parte da metodologia foi um estudo de caso aplicado em alunos de C2 na universidade do Gama, utilizando o mapa conceitual e estatísticas levantadas do aprEnDO para avaliar o impacto do aplicativo como ferramenta de suporte ao aprendizado em EDO de 1º nível.

Dado o problema e a justificativa deste trabalho, gerou-se a questão: Como dar suporte no ensino de EDO 1ª ordem apresentados em sala de aula de forma lúdica? A partir deste questionamento, levantou-se o objetivo: desenvolver um jogo para celular Android que dê suporte ao ensino de equações diferenciais ordinárias (EDO) de 1ª ordem de forma lúdica. O jogo visa treinar os alunos a reconhecer, classificar e resolver equações presentes no dia-a-dia e no ambiente da engenharia. O jogo conterá 2 módulos com diferentes fases de dificuldades

As funcionalidades (*features*) e a descrição granularizada (histórias de usuários - HU) serão elencadas e descritas para que se tenha a rastreabilidade dos requisitos do jogo.

Com o jogo pronto será aplicado em um grupo da turma de C2 no período do primeiro semestre de 2019 para que possa ser gerado dados e estatísticas para concluir se o jogo trouxe alguma eficiência no aprendizado ou não.

O capítulo 2 abordará o referencial teórico, dando ênfase nos baixos índices de classificação do Brasil no conhecimento de matemática e apoiando a gamificação e jogos como uma prática que deixa as tarefas e atividades mais divertidas. O capítulo 5 aborda ED para introduzir um nivelamento de conteúdo a ser abordado no jogo. O capítulo 6 explica a metodologia do trabalho. capítulo 7 explica as fases do jogo, como espera-se que ele seja jogado. capítulo 8. fala a respeito das tecnologias utilizadas para desenvolvimento e do planejamento do jogo. Capítulo 9 apresenta a conclusão do trabalho e o capítulo 10 mostra as referências do trabalho e em seguida os apêndices e anexos.

## 2 Referencial Teórico

Existem estudos com referencial teórico apoiando o uso de gamificação em vários contextos e utilizando dos benefícios oferecidos por ela. Exemplo de contextos como marketing, saúde, educação e etc. A gamificação é também utilizada em contextos de ensino de matemática (embora não sejam muitos os resultados encontrados para universidades). Em alguns casos são utilizados a tecnologia junto da gamificação nos contextos acima citado. É dito que a tecnologia e jogos contribuem para ajudar no engajamento e chamar atenção das pessoas e dos estudantes. Tem um estudo dizendo que não há limites para a idade de jogar, brincar e se divertir. Por isso jogo e gamificação podem ser possíveis estratégias para utilizar em comunhão de tecnologias visando o ensino de EDO 1ª ordem para estudantes do ensino superior.

### 2.1 Mapa Conceitual (MC) como ferramenta de avaliação

Um estudo lido foi o "Mapa conceitual: seu potencial como instrumento avaliativo", ele ajudou a entender vantagens e desvantagens de um mapa conceitual, através de 32 alunas de pedagogia do 3º que utilizaram o mapa conceitual para sintetizar informações de textos que foram lidos como forma de avaliação. Algumas observações identificadas foram: O relato de uma das estudantes que utilizou o mapa "O trabalho com mapas conceituais nos levou a aprender a identificar os elementos essenciais e inter-relacioná-los" A8. A8 é a forma de anonimato das estudantes em (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009).

Outro relato, porém agora de A2 é "mapas conceituais tornam os conhecimentos mais claros no que se sabe ou não, porque evidencia o que foi aprendido, mostrando também dúvidas, dificuldades e erros"(SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009).

Vantagens dos MC segundo (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009):

identificar as dificuldades de aprendizagem

favorecer a reelaboração de conceitos a sua consequente sedimentação

integração e ampliação dos conhecimentos

proporcionar feedback quase imediato

Em (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009) é dito que o mapa conceitual além de ser uma ferramenta avaliativa, também se configurou como estratégia de aprendizagem, vantagem enunciada por 31% das duplas participantes.

Exemplo de trabalho que utilizou mapa conceitual (COSTA; SILVA; RIBEIRO, 2012) pois está de acordo com (NOVAK, 2000) e acredita também que mapas conceituais contribuem para o ensino-aprendizagem.

Outro exemplo de estudo que utilizou o mapa conceitual, este cita a dificuldade de corrigir mapas conceituais comparado a questões de múltipla escolha, por isso diz ser necessário os alunos estarem incluído pois os alunos aprendem mais estando incluídos na correção podendo comparar com os outros ao mesmo tempo com o seu (CORREIA; VALLE; SILVA, 2009).

Mapa conceitual é uma estrutura hierárquica, iniciados por conceitos mais abrangentes, os quais progressivamente vão sendo relacionados com conceitos mais específicos e esclarecendo suas relações de subordinação (NOVAK, 2000 apud SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009)

Mapas conceituais são ferramentas de avaliações de conhecimento, a partir dele é possível ver onde as pessoas estão errando nos conceitos e nas proposições, também é possível avaliar o quão extenso é a rede de conhecimentos da pessoa em determinado assunto. Produzir um mapa conceitual antes e depois de aprender um conteúdo fica registrado no próprio mapa o quanto evoluiu o conhecimento da pessoa (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009).

Mapa conceitual não basta aumentar o tamanho da rede e de ligações, é necessário ter uma análise de conteúdo, se os conceitos estão relacionadas ao tema e se as proposições são verdadeiras ou podem ter sido mal compreendidas (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009).

"Apesar de a aprendizagem implicar a elaboração e a reelaboração do conhecimento pelo educando, ela também permanece refém de interações com os pares e com o professor" (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009, p. 180)

Neste estudo (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009) que as alunas utilizaram o MC e depois avaliaram o uso, 38% das alunas declararam que o mapa conceitual possibilita efetivar sucessivas síncrese, análises e sínteses, porém precisa ser discutido em conjunto para sempre aumentar a compreensão.

O mapa conceitual deixa claro a reorganização cognitiva, pois os conceitos conforme são aprofundados e entendidos melhor vão se estendendo e as proposições formadas são alteradas. (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009)

## 2.2 Sucesso de jogos no ensino

Este link é uma notícia no portal.mec do sucesso do jogo de matemática para alunos do 1º e 2º ano fundamental. O jogo ajuda a fazer divisões, segundo a notícia 300 alunos se

beneficiaram deste projeto que se chama "O bicho papão da matemática virou um gatinho". Um dos símbolos que ficou marcado era de uma aluna que tinha reprovado, tirava notas baixas, não interagiu muito com os outros alunos, acabou se envolvendo e aprendendo o jogo de tal maneira que passou a tirar 10, ir resolver no quadro e se sentir capaz. Relata também que não melhorou só em matemática, como em outras matérias. Segundo o professor, além da menina citada, muitos outros que não sabiam divisão aprenderam também. (<http://portal.mec.gov.br/component/content/article?id=72701>)

Existem muitos jogos sendo utilizados em contextos educacionais, apenas neste estudo (SOUZA; FRANÇA, 2016) que fez um levantamento de jogos específicos para o uso na engenharia de software é possível encontrar a listagem de 20 jogos no apêndice. Porém jogos para matemática no ensino superior não foram encontrados muitos trabalhos, e filtrando um pouco mais para jogos de equação diferencial não foi encontrado nenhum.

Alguns jogos tem sucesso como meio de ensino e em várias outras áreas como por exemplo engenharia de software, marketing entre outras[] e em colégio para crianças[artigo paraná, notícia de natal do MEC]

Atratividade de jogos está relacionada a mecanismos psicológicos e sociais (SOUZA; FRANÇA, 2016)

Para o jogo ser bem aceito e cumprir com a sua meta, ele deve dar uma boa base de conhecimento e motivação (SOUZA; FRANÇA, 2016).

"Uma das propostas de melhoria de aprendizado em sala de aula são os jogos educacionais"(SOUZA; FRANÇA, 2016, p. 4)

"Na literatura, encontram-se vários trabalhos que demonstram profissionais de educação utilizando-os como ferramenta de auxílio ao aprendizado"(SOUZA; FRANÇA, 2016, p. 3)

"Como a finalidade na sala de aula é estimular ideias dos alunos, ensinar apenas com aulas expositivas tradicionais pode dificultar o aprendizado."(SOUZA; FRANÇA, 2016, p. 4)

"Uma das propostas metodológicas para ensino de engenharia de software e suas disciplinas, são os jogos educacionais. Sabe-se que os jogos educacionais, segundo Nunes e Parreira (2015), têm sido intensamente utilizados por profissionais da área de educação como auxílio para a construção do conhecimento. Em sua pesquisa, Fukusawa et al. (2015) apontam alguns dos benefícios que os jogos educacionais podem trazer ao processo de ensino e aprendizagem como, por exemplo, a motivação e o aprendizado por descoberta. Portanto, os jogos podem proporcionar a vivência em experiências de aprendizagem concretas [Monsalve et al. 2010]."(SOUZA; FRANÇA, 2016, 4)

Silva et al. (2015) comentam que uma abordagem alternativa às aulas tradicionais,



devido elas serem mais teóricas e expositivas, é a utilização dos jogos, pois esta abordagem preza por uma teoria de motivação humana como ponto de partida. (SOUZA; FRANÇA, 2016)

Foram pesquisados nos Anais da base WEI e selecionados os artigos que tivessem trabalhos com jogos que auxiliassem no aprendizado de ensino superior das disciplinas de Engenharia de Software, referencialmente os que validassem com alunos. (SOUZA; FRANÇA, 2016)

## 2.3 Engenharia de software

Engenharia de software está presente e tem melhores práticas em todas as fases desde a concepção, elaboração, construção e transição de um projeto. Seja em um projeto com metodologia tradicional ou ágil, um projeto passa por essas fases. "Tem como objetivo apoiar o desenvolvimento profissional de software, cobrindo todos os aspectos da produção de um software."[(SOUZA; FRANÇA, 2016) Monsalve et al. (2010)]

[(SOUZA; FRANÇA, 2016)] Benitti e Molléri (2008) concordam que a engenharia de software é uma área muito jovem e sofre contínuas mudanças nos seus fundamentos tecnológicos concretizadas nos métodos e ferramentas de suporte, portanto necessita de métodos de ensino lúdicos e dinâmicos que possam contribuir na aprendizagem do estudante

Eng de Software percorre o levantamento de requisitos de um jogo, o planejamento e desenvolvimento das funcionalidades, testes para garantir que está tudo funcionando como o ocorrido e o empacotamento e a entrega para a finalização. Com o tempo também podem precisar de melhorias, manutenção e evoluções. O mundo dev-ops é onde o desenvolvedor além de agregar valor para o cliente, também gerencia sua infra-estrutura, realiza as configurações para a padronização e faz o controle de mudanças e gestão da qualidade.

## 2.4 Problemas com matemática no Brasil

No Brasil 70.3% dos alunos estão abaixo do nível de conhecimento em matemática. Nível este que de acordo com a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) foi estabelecido para medir a capacidade do alunos em exercer plenamente sua cidadania (INEP, 2015a). A qualidade do ensino de matemática no Brasil é ruim de acordo com (ESTADÃO, 2016) (INEP, 2015b). O estudo do INEP é realizado a cada 3 anos e é lançado no final do ano seguinte. Foi realizado pela última vez em 2015 quando o Brasil foi 13º colocado em um estudo com 14 países participantes da OCDE. Ficou na frente da República Dominicana e atrás de países como Coréia do Sul, Canadá,

Portugal e Estados Unidos. De acordo com o (ESTADÃO, 2016) a posição do Brasil para a qualidade do ensino de matemática e ciências é 133 entre 139 países participantes.

Um dos porquês desses índices baixos é que existe o desânimo em salas de aula, as vezes por parte dos professores e outras por parte dos alunos. Os professores precisam se reinventar para atrair a atenção dos alunos e melhorar a eficiência do aprendizado em sala de aula. Parte do desânimo dos alunos em sala de aula deve-se por achar a matemática como algo chato, não entenderem o conteúdo e não terem uma base de conteúdo bem solidificada.

Outro problema é que existem poucos estudos relacionando gamificação com matemática (NETO; BLANCO; SILVA, 2017), principalmente quando se fala de matemática no ensino superior. Quando se encontra matemática para nível superior com gamificação os estudos são focados para o conteúdo de cálculo 1 (limite, derivada e integral). Nada foi encontrado relacionado ao contexto de gamificação + equações diferenciais. Nenhum jogo de equações diferenciais (ED) foi encontrado.

O estudo (NETO; BLANCO; SILVA, 2017) fez um levantamento bibliográfico sobre gamificação com matemática e dificuldades no ensino de matemática e não encontrou nenhum estudo na área de gamificação com dificuldades de aprendizado em matemática. Porém pelo gráfico 1 pode indicar que há a dificuldade de aprendizado, já que ocorrem reprovações na matéria e a menção que mais está presente é a MM.

Uma das maneiras de ajudar os alunos a se interessarem mais em sala de aula e atrair a atenção dos mesmos é utilizar o lúdico, ou seja, aprender brincando. Para isso o uso de computadores ou tecnologias da informação como o celular é útil para melhorar o engajamento nas tarefas, principalmente com exercícios e aplicações para a prática das matérias ensinadas em sala de aula (DUPAUL; STONER, 2007).

## 2.5 Ajuda de jogos para ensino de matemática

Jogo é prática que ajuda na concretização do conhecimento, além de tornar o ambiente mais prazeroso (COELHO, 2010). É importante avaliar se as pessoas estão se divertindo no momento de aprendizado, já que brincar contribui na formação do estudante, tanto social quanto intelectual (COELHO, 2010).

"O caráter lúdico, bem como a possibilidade de atuação crítica, proporciona ao aluno uma participação efetiva no processo de ensino aprendizagem, se tornando um momento ímpar de crescimento pessoal e coletivo."(COELHO, 2010). O que significa que contribui para o aluno se tornar um ser ativo e pensante, capacitando-o a exercer seu papel como cidadão.

"Os jogos despertam o interesse dos jovens trazendo diversos benefícios aliados à

educação[...]”(SILVA *et al.*, 2016)

Tem também o estudo de (SILVA *et al.*, 2016), que é uma proposta de aplicativo gamificado para ensino de cálculo onde é proposto um jogo para o ensino de matemática, porém o conteúdo abordado é de conjunto, limite, derivada e integral, não é voltado para o tema de EDO 1ª ordem.

No estudo (NETO; BLANCO; SILVA, 2017) foi feito uma revisão bibliográfica nas bases de dados Scielo, Science Direct, ACM Library, IEE Xplore Digital entre outras, para levantar o uso de gamificação e dificuldades matemáticas. De 2008 trabalhos, nenhum eram relacionando gamificação e dificuldades de matemática. No entanto para (DICHEVA *et al.*, 2015) que é citado no estudo, a falta de pesquisa na área é justificada por ser uma temática nova.

As referências citadas neste tópico reforçam que jogos podem ser utilizados para fazer os estudantes gostarem e se atreverem mais no contexto da matemática. Espera-se que os alunos busquem e tenham a vontade do conhecimento por si próprio para que se tornem mais independentes. Também conclui-se que existem poucos estudos na área de C2, específico para ED, apesar de terem estudos na área de matemática, estes destinam-se a cálculo 1 e matérias do ensino fundamental.

## 2.6 Contribuição de jogos para ensino inclusivo

O trecho a seguir mostra o lúdico como um facilitador para inserir alunos com déficits em uma sociedade.

"[...] a percepção do lúdico passa a ser vista como uma aliada para os professores no que tange a orientar os alunos portadores de necessidades especiais em busca do desenvolvimento das suas habilidades e potencialidades dentro de uma perspectiva inclusiva"(COELHO, 2010).

De acordo com (COELHO, 2010) o jogo é um benefício no ambiente inclusivo pois ajuda a adquirir conhecimento.

É pretendido utilizar a tecnologia como ferramenta de aprendizado lúdico. O jogo é importante e eficaz para escolas inclusivas (COELHO, 2010).

## 2.7 Suporte da tecnologia com jogos nos colégios

Queremos fortalecer que gamificação também pode ser combinada para ajudar a incluir os alunos com dificuldades especiais na faculdades e no meio social. "[...] a tecnologia é uma grande aliada para a aprendizagem dos alunos portadores do TDAH."(BARBOSA; CAMARGO, 2014b).

O computador e tecnologias como celular, além de serem ferramentas de auxílio, são também motivadoras para os estudantes (SANTOS, 2017).

É reforçado em (NETO; BLANCO; SILVA, 2017) que a tecnologia deve ser usada como ferramenta auxiliadora para o ensino de matemática em colégios inclusivos.

Este tópico visa reafirmar o potencial dos jogos tecnológicos para ser usado como ferramenta de atração dos alunos para os colégios e universidades.

## 3 Equação Diferencial

Este capítulo fará uma breve explicação sobre ED revisando conteúdos que estarão presente no jogo aprEnDO.

Na engenharia e na natureza existem problemas e fenômenos que envolvem tempo, distância, tamanho, velocidade, volume entre outros. É possível fazer modelagens desses casos e relacioná-los a equações. Em alguns casos essas equações incógnitas envolvem uma taxa de variação, quando isso ocorre dizemos que as equações estão relacionadas às chamadas equações diferenciais (ED).

Equações diferenciais envolvem derivadas de uma ou mais variáveis dependentes em relação a uma ou mais variáveis independentes (NÓBREGA, 2016).

### 3.1 Classificação de ED

As ED podem ser classificadas por tipo, ordem e linearidade.

#### 3.1.1 Tipo

Podem ser ED ordinárias ou parciais, de acordo com o número de variáveis independentes. Quando a ED tem apenas uma variável independente, é chamada de ED ordinária (EDO). Quando a ED tem mais que uma variável independente, é chamada de ED parcial (EDP). Uma EDP usa o símbolo  $\partial$ , normalmente chamado de *del*.

Nas equações x,y e z é possível ver exemplos de EDO e EDP.

$$\frac{dy}{dx} = x^2y$$

$$\frac{dy}{dx} = \text{sen}(x)$$

$$\frac{d^2y}{dx^2} + x\frac{dy}{dx} + y = 0$$

$$\frac{\partial^2 u}{\partial x^2} + \frac{\partial^2 u}{\partial t^2} = 0 \quad , \quad u = f(x, t)$$

$$\frac{\partial^2 u}{\partial x^2} + 5\frac{\partial u}{\partial t} + 3u = 0 \quad , \quad u = f(x, t)$$

$$\frac{\partial u}{\partial t}(x, t) = 3\frac{\partial^2 u}{\partial x^2}(x, t)$$

Na equação a,b,c é possível observar que a variável dependente  $y$  é derivada apenas em relação à variável independente  $x$ .

Na equação a,b,c é possível observar que a variável  $u$  é dependente das variáveis  $x$  e  $t$  independentes.

### 3.1.2 Ordem

Uma EDO pode ser classificada de ordem 1 até  $n$ . A ordem da equação diferencial é a ordem da derivada de maior grau que aparece na função. Abaixo seguem exemplos de diferente ordem das EDOs.

$$y'' - (10y')^4 + 37y = 0 \text{ Exemplo de EDO de segunda ordem}$$

$$dy/dx + \sin(x) - y = 1 \text{ Exemplo de EDO de primeira ordem}$$

$$\frac{\partial^2 u}{\partial x^2} + 5 \frac{\partial u}{\partial y} - 3x = 0 \quad , \quad u = f(x, y)$$

Na equação "a"o primeiro exemplo é uma EDO de ordem 2 por conta do termo  $y''$ . O segundo exemplo é uma EDO de primeira ordem, pois a maior quantidade de derivadas presente é 1.

### 3.1.3 Linearidade

As equações diferenciais podem ser classificadas em linear e não-linear. Uma equação linear é aquela que possui apenas funções lineares no lado esquerdo e direito da igualdade. A seguir um exemplo da forma geral de uma equação linear.

$$a_n(x) \frac{d^n y}{dx^n} + a_{n-1}(x) \frac{d^{n-1} y}{dx^{n-1}} + \dots + a_1(x) \frac{dy}{dx} + a_0(x)y = g(x) \quad (3.1)$$

Para ser linear, é necessário cumprir 2 condições.

1. a variável dependente  $y$  e todas as suas derivadas devem ter grau 1 (elevado a 1)
2. cada coeficiente é dependente apenas de 1 variável independente  $x$ .

$$-x^2 y''' + 3xy'' + 2y = 0 \text{ ED linear}$$

$$2x \frac{d^3 y}{dx^3} + (x - 4)y = 0 \text{ ED linear}$$

$$yy'' - (2x - 3)y' - 1y = 3x \text{ ED não linear}$$

$$x \frac{d^3 y}{dx^3} + \left(\frac{d^2 y}{dx^2}\right)^2 = 0 \text{ ED não linear}$$

$$xdy + (y - xy - e^x)dx = 0 \text{ ED linear}$$

O primeiro e o segundo exemplo são ED lineares pois cumprem as 2 propriedades, já que o termo independente  $y$  e todas as suas derivadas tem grau 1 e todos os seus coeficientes estão apenas em função da variável independente  $x$ .

O terceiro exemplo da tabela ?? apesar de ter o termo independente  $y$  e todas suas derivadas de grau 1, apresenta um coeficiente em função da variável dependente  $y$ , no termo  $yy''$

O quarto exemplo da tabela ?? também é não-linear pois apresenta a derivada de ordem 2 elevado ao grau 2, descumprindo com a propriedade de ter apenas termos lineares.

O quinto exemplo da tabela ??, apesar de não estar escrito na mesma forma de 3.1 também é uma ED linear. A equação  $xdy + (y - xy - e^x)dx = 0$  pode ser reescrita para a forma 3.1, quando dividida a equação por  $dx$ ,

$$x \frac{dy}{dx} + (y - xy - e^x) = 0,$$

e colocando  $y$  em evidência e somando  $e^x$  de ambos os lados:

$$x \frac{dy}{dx} + (1 - x)y = e^x.$$

Então é possível notar que a variável  $y$  dependente e todas suas derivadas tem grau 1 e os coeficientes estão função da variável independente  $x$ , caracterizando-a como linear.

Para uma ED não ser linear basta que não cumpra 1 das duas propriedades citadas.

## 3.2 Solução de ED

Resolver uma ED significa encontrar a função que satisfaça a equação diferencial. É necessário integrar uma diferencial para encontrar a solução. Para dizer que uma equação soluciona uma EDO, basta que qualquer função  $f$  definida em algum intervalo  $I$  ao ser substituída na equação diferencial reduza a equação a uma identidade (NÓBREGA, 2016).

Por exemplo, considere a equação diferencial abaixo e a sua solução

$$y' = 25 + y^2 \tag{3.2}$$

$$y = 5 \tan(5x) \tag{3.3}$$

A equação  $y$  é considerada solução, pois ao se substituir  $y$  e sua derivada na ED 3.2 é encontrada a identidade  $0 = 0$ .

### 3.2.1 Tipos de solução

Existem três tipos de solução de uma EDO, a **geral**, a **particular** e a **singular**.

- geral: Onde o número de possíveis constantes é n. Com n da ordem da EDO, a mesma quantidade das unidades da ordem de integração.
- particular: É a solução deduzida da solução geral, atribuindo valores particulares a constante, ou seja, o número máximo possível de constantes é 1, com um valor específico.
- singular: Não é uma solução deduzida da solução geral e só existe em alguns casos.

A seguir será mostrado um exemplo de solução geral de uma ED.

$\frac{dy}{dx} = x$  é o mesmo que  $y' = x$ , com y em função de x  $\Rightarrow y(x)$

integrando dos dois lados, temos que:

$$\int y' dy = \int x dx \Rightarrow y + c1 = \frac{x^2}{2} + c2 \quad (3.4)$$

$c2 - c1 = C$ , então temos a solução geral

$$y = \frac{x^2}{2} + C \quad (3.5)$$

Relacionado à solução específica temos os problemas de valor inicial (PVI), onde após encontrar a solução geral, deve-se substituir o valor inicial (VI) na equação para determinar o valor específico da constante.

### 3.2.2 Equação de variáveis separáveis

São as equações em que um lado da igualdade pode-se separar uma variável e do outro lado a outra variável mais uma constante arbitrária (C). Para obter a solução geral de equações separáveis é necessário isolar os termos e integrar os dois lados. Em caso de ser fornecido valor inicial, é possível obter a solução particular.

Exemplo:

$$Mdx = -Ndy$$



Com  $M = M(x)$  e  $N = N(y)$  podendo assumir funções de uma variável, produto de uma só variável ou constante. Abaixo são mostrados exemplos de EDO separáveis:

$$xdx = ydy + C$$

$$x^2y'y - 2xy^3 = 0 \text{ é igual a } x^2yy' = 2xy^3 \text{ e também é igual a } \frac{x^2}{2x} = \frac{y^3}{yy'}$$

$$xdx + \sin(x) = \frac{1}{y}dy - 6y$$

Abaixo são mostrados exemplos de EDO não separáveis:

$$x^2 - 3xy + 5y^2 = 0, \text{ tentando separar, obtemos } x(x - 3y) = y^2$$

$$(x^2 + y^2)dx + (x^2 - xy)dy = 0$$

$$x^3 + x^2y + y^3 = 0, \text{ tentando separar, obtemos } x^3 + (x^2y) = -y^3$$

Nas equações a,b,c vemos que não é tão trivial separar as equações para integrar ambos os lados. Devido às equações de variáveis não separáveis, temos as equações homogêneas para tentar contornar esse problema não separação.

### 3.2.3 Equação Homogênea

Algumas EDOs não separáveis podem se tornar separáveis fazendo uma troca de variável. Uma EDO é chamada de homogênea se for satisfeita a seguinte relação:

$$f(kx, ky) = k^m f(x, y) \quad (3.6)$$

com  $m$  sendo o grau da homogeneidade.

Equações homogêneas podem ser escritas na forma

$$Mdx + Ndy = 0 \quad , \quad M(x) \text{ e } N(y) \quad (3.7)$$

com  $M$  e  $N$  sendo homogêneas do mesmo grau.

A seguir um exemplo de EDO não separável e homogênea sendo transformada em uma separável após uma troca de variáveis.

$$f(x, y) = (2x - y)dx - (x + 4y)dy, \quad (3.8)$$

vamos substituir  $x$  por  $kx$  e  $y$  por  $ky$  para verificar que a equação é homogênea

$$\begin{aligned} f(kx, ky) &= (2kx - ky)dx - (kx + 4ky)dy \\ f(kx, ky) &= k(2x - y)dx - k(x + 4y)dy \\ f(kx, ky) &= k[(2x - y)dx - (x + 4y)dy] \end{aligned}$$

$$f(kx, ky) = k^1 f(x, y). \quad (3.9)$$

É uma função homogênea de grau 1

Agora que vimos que é uma função homogênea, podemos fazer uma troca de variável para transformar a função em uma equação de variáveis separáveis.

### 3.2.4 Equação Exata

Uma EDO é denominada exata se puder satisfazer duas condições:

- 1ª: ser escrita na forma de:

$$Mdx + Ndy = 0; \quad (3.10)$$

Com  $M = M(x, y)$  e  $N = N(x, y)$ .

- 2ª: estabelecer a seguinte igualdade:

$$\frac{\partial M}{\partial y} = \frac{\partial N}{\partial x}$$

Algumas vezes, uma função não exata pode ser transformada em exata, multiplicando-a por um fator de integração  $\mu(x)$ , que resulta em :

$$\mu M(x, y)dx + \mu N(x, y)dy = 0$$

### 3.2.5 Equação Linear 1ª ordem

Uma equação linear de 1ª ordem pode ser definida da forma geral como:

$$a_1(x) \frac{dy}{dx} + a_0(x)y = g(x) \quad (3.11)$$

dividindo toda a equação por  $a_1$ , teremos  $a_0(x)/a_1(x)$  uma função  $P(x)$  e  $g(x)/a_1(x)$  uma função  $f(x)$ . Reescrevendo a equação, teremos  $dy/dx + P(x)y = f(x)$ . Multipliquemos agora toda a equação por  $dx$  e passemos o termo  $f(x)$  para o lado esquerdo da equação e teremos

$$dy + (P(x)y - f(x))dx = 0$$

Multiplique a equação por  $\mu(x)$

$$\mu(x)dy + \mu(x)(P(x)y - f(x))dx$$

Pelo critério para ser uma ED exata citado em (NÓBREGA, 2016), a equação é uma diferencial exata se

$$\frac{\partial}{\partial x}\mu(x) = \frac{\partial}{\partial y}\mu(x)(P(x)y - f(x))$$

Do lado esquerdo temos uma derivada ordinária e do lado direito derivamos em  $y$ .

$$\frac{d\mu(x)}{dx} = \mu(x)P(x)$$

Agora vamos multiplicar a equação por  $\frac{dx}{\mu}$  para obter uma ED separável

$$\frac{d\mu}{\mu} = P(x)dx$$

Para resolver a equação separável, integramos ambos os lados

$$\int \frac{d\mu}{\mu} = \int P(x)dx$$

Como resultado, obtemos

$$\ln|\mu| = \int P(x)dx$$

Multiplicando por  $e$  de ambos os lados

$$e^{\ln|\mu|} = e^{\int P(x)dx}$$

Dessa maneira encontramos o fator integrante como sendo

$$\mu(x) = e^{\int P(x)dx}$$

Dessa maneira podemos resolver equações diferenciais exatas e equações diferenciais de primeira ordem

## 4 Metodologia

A primeira parte da metodologia seguida foi a pesquisa bibliográfica e a segunda parte do trabalho foi um estudo de caso. A pesquisa bibliográfica visa pesquisar e conhecer a literatura existente para levantar um referencial teórico a respeito do tema a ser tratado. Foi utilizada para levantar o referencial teórico a respeito do auxílio de mapas conceituais, a contribuição efetiva de jogos e seu sucesso no ensino. Como referência para escolher artigos foi utilizado o artigo de (CHERITON, 2007) que explica como ler um artigo para saber se vamos utilizar um estudo, ou abandonar o estudo no primeiro passo, que já é possível identificar se o estudo será ou não relevante para a pesquisa. São 3 passos progressivos onde ao final de cada passo é possível decidir se o estudo está ou não relacionado com o seu tema de escrita. Os passos são:

1. Passo 1: Dar uma lida atenciosa no título do trabalho, no resumo, na introdução, na conclusão e nas referências utilizadas no trabalho. Passar o olho por cada seção para conhecer a estrutura ignorando o conteúdo. Nas referências, deve-se prestar atenção nos estudos que já foram vistos anteriormente à leitura. Nesta etapa deve-se utilizar aproximadamente 15 minutos, a depender do tamanho do artigo.
2. Passo 2: Ler o artigo inteiro porém não dando muita atenção para as 'provas' no artigo. Se atentar às imagens, tabelas e gráficos, observando se os eixos dos gráficos foram bem escolhidos e estão bem explicados. Este passo faz compreender o conteúdo do artigo mas não em maiores detalhes. Nesta etapa deve-se anotar as referências para futuras leituras. Para leitores inexperientes demora aproximadamente 1 hora o passo 2, porém varia dependendo do tamanho do artigo.
3. Passo 3: Repetir o experimento lido se atentando bem a cada detalhe, percebendo erros que o escritor do artigo pode ter experienciado e detalhes ou proposições que o autor assumiu no experimento. Este passo te faz compreender toda a profundidade do artigo. Lembre-se de anotar ideias para trabalhos futuros. O tempo utilizado é aproximadamente 4 a 5 horas para iniciantes e aproximadamente 1 hora para pesquisadores experientes. No fim deste passo deve-se ser possível replicar toda a estrutura do trabalho de memória.

Estes passos foram utilizados para a escolha dos estudos do referencial teórico. A segunda parte da metodologia foi o estudo de caso aplicado em alunos de C2 na universidade do Gama, utilizando o mapa conceitual e estatísticas levantadas do aprEnDO para avaliar o impacto do aplicativo como ferramenta de suporte ao aprendizado em EDO de 1º nível.

Serão solicitados aos alunos interessados para realizar um mapa conceitual a respeito do domínio do conteúdo de equações diferenciais. Espera-se que eles desenhem em grupos de 3 ou 4 pessoas os seus conhecimentos até o momento sobre equações diferenciais. Após a 1ª leva de desenhos será ministrado o conteúdo da matéria para os alunos que durará cerca de 1 mês. Um grupo de alunos sorteados usará o aplicativo e outra parte da turma não jogará. Durante os dias que estará sendo ensinado a matéria o grupo escolhido estará treinando com o jogo também e enviando suas estatísticas do jogo para um servidor central hospedado no heroku. Após o ensino do conteúdo será solicitado novamente aos grupos para desenharem um mapa conceitual sobre o mesmo conteúdo. Para analisar a evolução dos mapas conceituais, será necessário comparar os mapas do grupo que utilizou o jogo com os do grupo que não utilizou. Espera-se encontrar no mapa os conceitos de ordem de ED, tipo, linearidade, homogeneidade e técnicas de solução de uma EDO de 1ª ordem separável, exata, não exata, homogênea e não homogênea. Estes são os temas abordados no jogo e exigido de conhecimento para poder avançar na fases dos módulos.

A análise dos mapas conceituais se dará qualitativamente, pois fica subjetivo a maneira como os alunos selecionam os conceitos, as palavras de enlace e suas proposições, e também faz-se necessário avaliar se as proposições estão corretas e se as ligações criadas são verdadeiras.

A análise de estatísticas enviadas do jogo será quantitativa e exibirá um gráfico de análise. A respeito do jogo, como colher dados? Os dados são colhidos quando o jogador está utilizando o jogo. Porém o dados são mantidos apenas no dispositivo. A pessoa pode enviar a estatística quando desejar, o professor solicitará o envio constante dos dados dos alunos.

Como enviar estatísticas? Haverá um botão responsável de enviar estatísticas, que podem ser enviadas para o servidor através do jogo em apenas um clique e uma confirmação do jogador. Assim que enviadas, as estatísticas armazenadas no celular se apagam para que no próximo envio não haja informações repetidas.

Que dados estão sendo colhidos e enviados? As informações levantadas do jogo são separadas por pergunta, fase e módulos.

Por pergunta:

- Qual é a pergunta alvo
- Número das 4 EDs
- Quantas tentativas foram necessárias para acertar a pergunta. \*\*para saber se clicam aleatório ou escolhem antes de clicar \*\*
- Tempo gasto em cada pergunta \*\*para saber se a tela não ficou parada e o celular sem atenção\*\*

Algumas observações são: o clique pode demorar para acontecer ou acontecer muito rápido e as consequências podem ser acertar de primeira ou não acertar de primeira. Algumas inferências são: cliques muito rápidos e não acertar de primeira == PODE significar chute aleatório  
cliques muito rápidos e acertar de primeira == pode ser um robô? alunos muito bem preparados?  
cliques devagar e não acertar de primeira == tá muito difícil? O celular está parado?  
cliques devagar e acertar de primeira == estava pensando? Estava resolvendo? O celular estava parado?

Por fase:

- Quanto tempo durou cada fase (de 20 perguntas)

Dentro de cada módulo:

- Quantas vezes clicou para jogar em uma fase(linear,exata,etc..) de classificação e saiu? (após 3 segundos) - Quantas vezes clicou para jogar em uma fase(homog, exata, etc) de resolução e saiu? (após 3 segundos) - Tempo total no módulo de classificação
- Tempo total no módulo de resolução
- Quantas vezes entrou e saiu de cada módulo (considerar que saiu é após 3 segundos).

Quantas vezes cada módulo foi clickado para jogar, e quantas ficaram sendo jogados mesmo.

Será avaliado dos mapas conceituais se houve evolução significativa entre os mapas conceituais dos alunos participantes em relação aos não participantes do jogo. As estatísticas do jogo será para avaliar o desempenho dos alunos e qual a aceitação do jogo pelos participantes, para saber se é uma estratégia que pode ser levada adiante ou não.

## 5 Explicação do jogo

O jogo é composto em 2 pacotes, o pacote de exercícios e o pacote de estatísticas.

É na página inicial que você pode escolher o que deseja fazer.

Figura 2 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

### 5.1 Pacote 1

No pacote de exercícios temos 2 módulos, o de classificação e o de resolução.

#### 5.1.1 Módulo 1

O módulo de classificação objetiva fixar o reconhecimento e classificação de EDs. Este é composto de 6 fases: tipo, ordem, homogeneidade, linearidade, separável e exata respectivamente. Essas fases foram classificadas como sendo da mais fácil para a mais complexa. Para navegar entre as fases basta arrastar a tela para a direita. Cada fase

tem o domínio das suas perguntas e o número fixo de 20 equações que são selecionadas aleatoriamente de acordo com a fase.

As perguntas de tipo são:

- Escolha a ED ordinária
- Escolha a ED parcial

As perguntas de ordem são:

- Escolha a ED de ordem 1
- Escolha a ED de ordem 2
- Escolha a ED de ordem 3
- Escolha a ED de ordem superior

As perguntas de homogeneidade são:

- Escolha a ED homogênea
- Escolha a ED NÃO homogênea

As perguntas de linearidade são:

- Escolha a ED linear
- Escolha a ED NÃO linear

As perguntas para a fase separável são:

- Escolha a ED separável
- Escolha a ED NÃO separável

As perguntas se exata são:

- Escolha a ED exata
- Escolha a ED NÃO exata



Figura 3 – Tela inicial



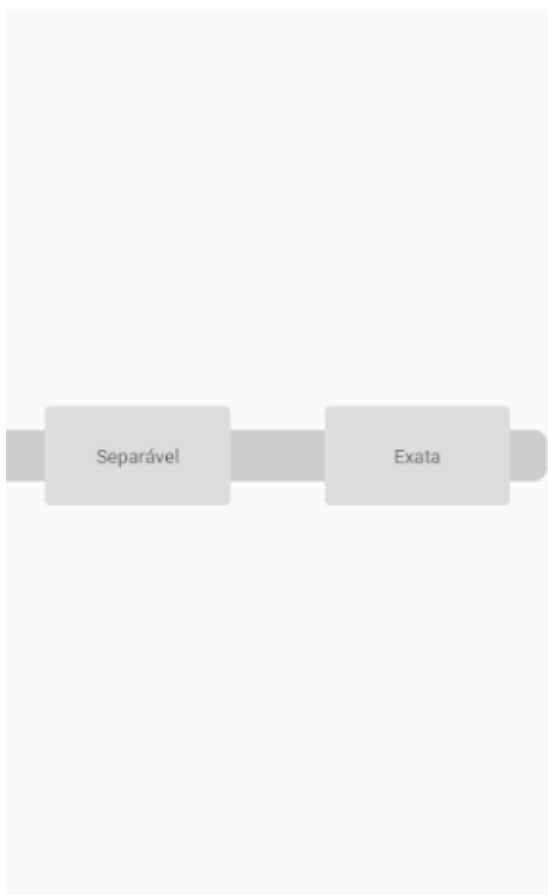
Fonte: do próprio autor

Figura 4 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

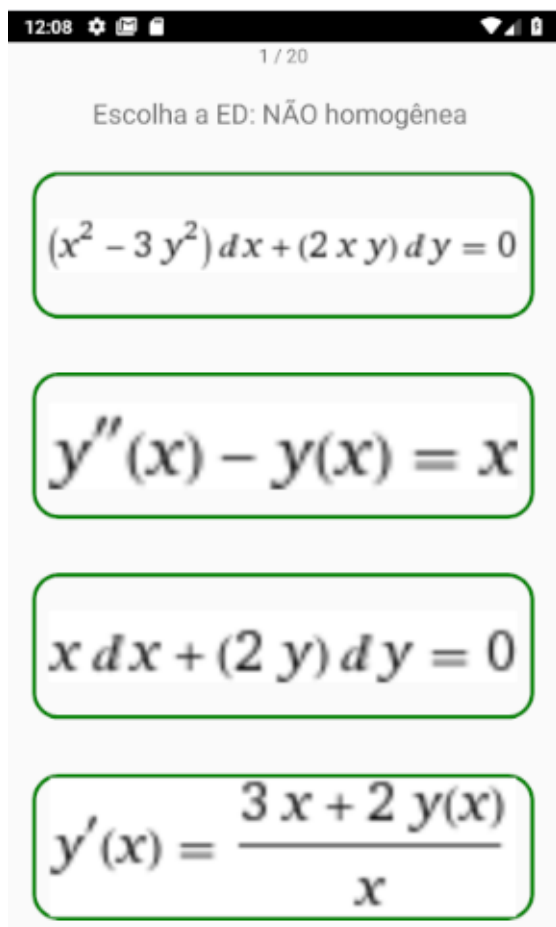
Figura 5 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

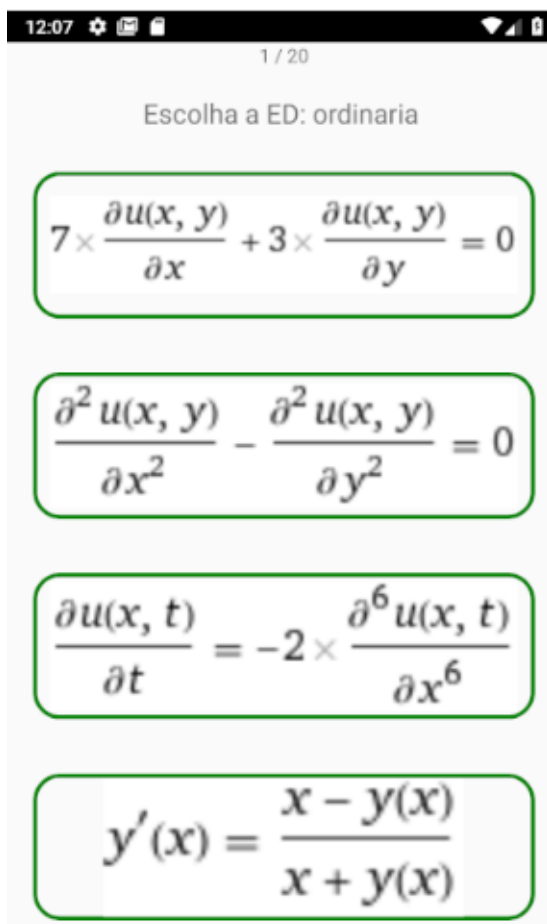
As fases de classificação apresentam 4 equações como opção sendo que apenas 1 é a correta. Ao pressionar cada opção por um tempo aparecerá a imagem da equação em uma janela modal para tentar melhorar a visualização. Para escolher uma opção basta dar um toque na opção desejada. Em caso de acerto da equação carregará automaticamente a próxima pergunta. Em caso de erro aparecerá o *feedback* da escolha da opção inválida. Ao fim da fase será redirecionado novamente para o modo de classificação, após a parabenização do jogador, onde é possível escolher outra fase para jogar ou voltar para trocar o módulo.

Figura 6 – Tela inicial



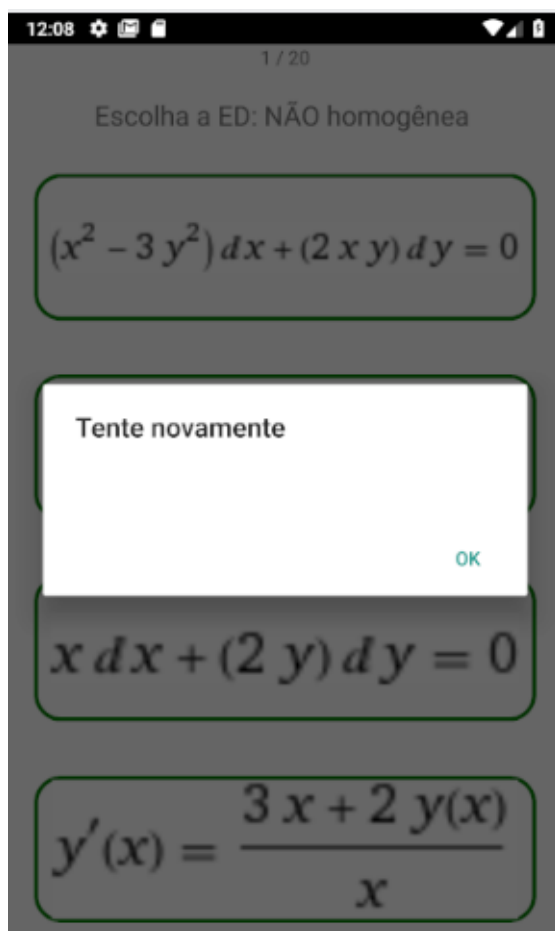
Fonte: do próprio autor

Figura 7 – Tela inicial



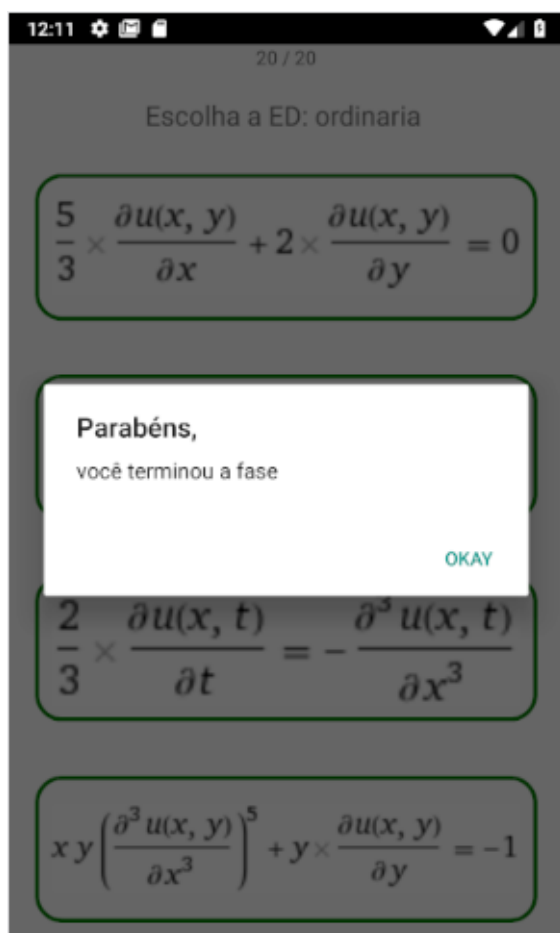
Fonte: do próprio autor

Figura 8 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

Figura 9 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

### 5.1.2 Módulo 2

O módulo de resolução visa fixar o conhecimento de resolução de EDOs e tem 4 níveis, homogêneo, NÃO homogênea, exatas e NÃO exatas. Este módulo estão presentes APENAS equações diferenciais ordinárias de primeira ordem.

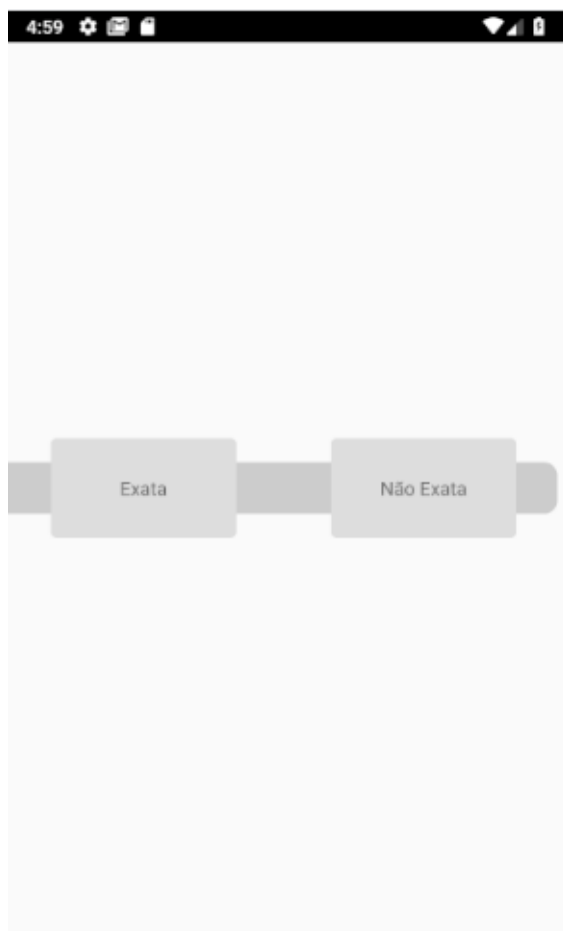
Figura 10 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor



Figura 11 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

Para isso jogaremos o jogo da memória, o qual tem o objetivo de encontrar as cartas gêmeas. Uma carta contém a EDO proposta e a carta gêmea contém a solução correta.

Existem 2 campos reservados na tela para mostrar as cartas selecionadas. O jogo é composto de 20 cartas, 10 EDO e 10 soluções de EDO. Cada carta é selecionada com um toque sobre ela, onde sua face será mostrada e seu conteúdo se mostrará em 1 dos 2 campos reservados. Cada clique inverte o lado da carta que está sendo mostrado. Ao selecionar 2 cartas haverá a comparação se são complementares (ou seja, pergunta e resposta). Em caso afirmativo, as cartas desaparecerão, em caso negativo apenas esconderão sua face para que inicie outra tentativa do jogador.

## 5.2 Pacote 2

O pacote de estatísticas está relacionado à coleta de dados para a avaliação da quantidade de erros nas questões, quais foram as questões mais erradas e qual fase os estudantes tem mais dificuldade. O envio das estatísticas para o servidor não ocorrerá de

forma programada, depende do jogador enviar os dados de acordo com a sua vontade de colaboração através de um botão e a confirmação do envio.

Na tela principal do jogo, terá um botão para enviar sugestões do jogo e outro botão para notificar erros e bugs encontrados. O botão de enviar sugestões de jogo redirecionará a uma tela onde o jogador pode escrever x caracteres de sugestões e confirmar o envio para enviar ao servidor central de análise, essas sugestões podem se tornar *issues* e/ou *features* novas do jogo. O botão de erros e bugs encontrados redirecionará a uma nova tela onde é possível escrever e/ou anexar 1 foto do incidente ocorrido, para que este possa ser analisado.

## 6 Tecnologias

### 6.1 Plataformas mobile

Existem diversas maneiras de se construir APP para mobiles. Algumas apenas para celulares Android, outras para sistemas iOS e outras para ambas plataformas. Existem estratégias de desenvolvimento onde o código gerado já é nativo da própria plataforma alvo e outras onde o código é transformado para a plataforma nativa. Existe um projeto chamado kivy, onde é escrito código Python e o kivy converte o código para gerar aplicações para Android e iOS.

Outra estratégia é o react native, onde o código é escrito utilizando HTML, CSS e JavaScript com o react e parte desse código é convertido em nativo para rodar com maior eficiência nos celulares.

### 6.2 Ambiente de desenvolvimento

A linguagem de programação utilizada é o nodejs com o framework react native para gerar aplicação em código nativo android. Para baixar os pacotes e fazer o controle dos mesmos está sendo utilizado o npm e o yarn.

O ambiente de desenvolvimento usa um emulador para simular a tela.

O WolframAlpha será utilizado para fazer requisições de EDO's para serem utilizadas nas fases do jogo. Com uma chave de teste gratuita serão baixados os metadados em formato JSON através de uma API. A API baixada do wolfram na linguagem javascript foi baixada no endereço <<https://products.wolframalpha.com/api/libraries/javascript/>>. A chave gratuita permite 2000 requisições em um mês, com o código de série: 3GG QAT-98EG4KV6VL. A estratégia é baixar os metadados das requisições de EDO's com equações e respostas, para comprimir e utilizar no jogo sem que a internet seja um requisito.

## 7 Conclusão

Para trabalhos futuros podem ser pensadas em mais funcionalidades para o jogo, como a criação de um personagem e ganho de itens para utilizações no jogo.

## Referências

- BARBOSA, M. J. F.; CAMARGO, J. A. de. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**. v. 1, 2014. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uepg\\_mat\\_artigo\\_maria\\_jose\\_fagundes\\_barbosa.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_mat_artigo_maria_jose_fagundes_barbosa.pdf)>. Citado na página 10.
- BARBOSA, M. J. F.; CAMARGO, J. A. de. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE**. v. 1, p. 18, 2014. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uepg\\_mat\\_artigo\\_maria\\_jose\\_fagundes\\_barbosa.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_mat_artigo_maria_jose_fagundes_barbosa.pdf)>. Citado na página 17.
- CHERITON, S. K. R. **How to Read a Paper**. University of Waterloo, 2007. Citado na página 26.
- COELHO, V. M. **O jogo como prática pedagógica na escola inclusiva**. 2010. Acessado em: 22/10/2018. Disponível em: <[https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho\\_Vania\\_Maria.pdf?sequence=1](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf?sequence=1)>. Citado 2 vezes nas páginas 16 e 17.
- CORREIA, P. R. M.; VALLE, B. X. do; SILVA, J. G. R. J. A. C. da. Mapas conceituais como ferramenta de avaliação: Desafios e possibilidades de mudanças na sala de aula. **Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências**, 2009. ISSN 21766940. Citado na página 13.
- COSTA, M. H. C. da; SILVA, G. M.; RIBEIRO, T. N. O uso de mapas conceituais como instrumento de avaliação no ensino de física: Um estudo a partir do tema as leis de newton. 2012. Disponível em: <[http://educonse.com.br/2012/eixo\\_06/PDF/75.pdf](http://educonse.com.br/2012/eixo_06/PDF/75.pdf)>. Citado na página 13.
- DICHEVA, D. *et al.* Gamification in education: A systematic mapping study. **Educational Technology & Society**, v. 18, p. 75-88, 07 2015. Citado na página 17.
- DUPAUL, G. J.; STONER, G. **TDAAH nas escolas - Estratégias de Avaliação e Intervenção**. 1ª edição. ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2007. 130 p. ISBN 978-85-7680-017-0. Citado na página 16.
- ESTADÃO. **Brasil é um dos piores em qualidade de matemática e ciências**. 2016. Acessado em: 20/10/2018. Disponível em: <<https://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,brasil-e-um-dos-piores-em-qualidade-de-ensino-de-matematica-e-ciencias,10000061150>>. Citado 3 vezes nas páginas 9, 15 e 16.
- GIACINTI, M. *et al.* A video game based on elementary differential equations. **Scientific Research**, 2013. Citado na página 9.
- INEP. **Resultados de Leitura e Matemática - equipe nacional**. 2015. 27-29 p. Acessado em: 26/10/2018. Disponível em: <[http://download.inep.gov.br/acoes\\_internacionais/pisa/resultados/2015/pisa\\_apresentacao\\_leitura\\_e\\_matematica.pptx](http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/resultados/2015/pisa_apresentacao_leitura_e_matematica.pptx)>. Citado 2 vezes nas páginas 9 e 15.

- INEP. **Resultados de Leitura e Matemática - equipe nacional**. 2015. Acessado em: 20/10/2018. Disponível em: <[http://download.inep.gov.br/acoes\\_internacionais/pisa/resultados/2015/pisa\\_apresentacao\\_leitura\\_e\\_matematica.pptx](http://download.inep.gov.br/acoes_internacionais/pisa/resultados/2015/pisa_apresentacao_leitura_e_matematica.pptx)>. Citado na página 15.
- NETO, J. C.; BLANCO, M. B.; SILVA, J. A. da. O uso de gamificação e dificuldades matemáticas: possíveis aproximações. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 15, n. 1, 2017. ISSN 1679-1916. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/download/75151/42586>>. Citado 4 vezes nas páginas 9, 16, 17 e 18.
- NOVAK, J. D. Aprender, criar e utilizar o conhecimento: mapas conceituais como ferramentas de facilitação nas escolas e empresas. 2000. Citado na página 13.
- NÓBREGA, D. D. **Equações diferenciais ordinárias e algumas aplicações**. Caicó-RN, p. 1–18, 27–31, Junho 2016. Citado 3 vezes nas páginas 19, 21 e 25.
- SANTOS, L. A. F. **Software gamificado para auxílio ao ensino e aprendizagem de matemática para crianças**. Brasília, Brazil, p. 75, 2017. Citado 2 vezes nas páginas 9 e 18.
- SILVA, V. *et al.* Proposta de um aplicativo gamificado para o ensino de cálculo. **Congresso Regional sobre Tecnologias na Educação**, Recife/PE - Brasil, 2016. Disponível em: <[http://ceur-ws.org/Vol-1667/CtrlE\\_2016\\_AC\\_paper\\_14.pdf](http://ceur-ws.org/Vol-1667/CtrlE_2016_AC_paper_14.pdf)>. Citado na página 17.
- SOUZA, L. F. D. de. **Evasão do curso de Licenciatura em Matemática (Noturno) da Universidade de Brasília**. Brasília, 2016. Citado na página 9.
- SOUZA, M.; FRANÇA, C. O que explica o sucesso de jogos no ensino de engenharia de software? uma teoria de motivação. **WEI - 24º Workshop sobre Educação em Computação**, 08 2016. Citado 2 vezes nas páginas 14 e 15.
- SOUZA, N. A. de; BORUCHOVITCH, E. Mapa conceitual: seu potencial como instrumento avaliativo. v. 21, p. 173–192, 2009. Citado 2 vezes nas páginas 12 e 13.