

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

AprEnDO: aplicativo para fixação de equações diferenciais ordinárias de 1ª ordem - um relato de experiência

Autor: Leonardo Arthur Degolim Oliveira
Orientadora: Prof^a Dr^a Tatiane da Silva Evangelista
Coorientadora: Prof^a Bruna Nayara Moreira Lima
Data de apresentação: 10/12/2018

Brasília, DF
2018



Leonardo Arthur Degolim Oliveira

**AprEnDO: aplicativo para fixação de equações
diferenciais ordinárias de 1ª ordem - um relato de
experiência**

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^a Dr^a Tatiane da Silva Evangelista

Coorientadora Prof^a Bruna Nayara Moreira Lima

Brasília, DF

2018

Leonardo Arthur Degolim Oliveira

AprEnDO: aplicativo para fixação de equações diferenciais ordinárias de 1ª ordem - um relato de experiência

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 – Tela inicial	29
Figura 2 – Tela inicial	31
Figura 3 – Tela inicial	32
Figura 4 – Tela inicial	33
Figura 5 – Tela inicial	34
Figura 6 – Tela inicial	35
Figura 7 – Tela inicial	36
Figura 8 – Tela inicial	37
Figura 9 – Tela inicial	38
Figura 10 – Tela inicial	39

Lista de tabelas

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

1	INTRODUÇÃO	8
2	REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1	Brasil com matemática	10
2.2	Mapas Conceituais	11
2.3	Sucesso de jogos no ensino	13
2.4	Engenharia de software	15
2.4.1	Teste de software	16
3	EQUAÇÃO DIFERENCIAL	18
3.1	Classificação de ED	18
3.1.1	Tipo	18
3.1.2	Ordem	19
3.1.3	Linearidade	19
3.2	Solução de ED	21
3.2.1	Tipos de solução	21
3.2.2	Equação de variáveis separáveis	22
3.2.3	Equação Homogênea	22
3.2.4	Equação Exata	23
3.2.5	Equação Linear 1ª ordem	24
4	METODOLOGIA	26
5	EXPLICAÇÃO DO JOGO	29
5.1	Pacote 1	29
5.1.1	Módulo 1	29
5.1.2	Módulo 2	37
5.2	Pacote 2	39
6	TECNOLOGIAS	41
6.1	Plataformas mobile	41
6.2	Ambiente de desenvolvimento	41
7	CONCLUSÃO	42
	REFERÊNCIAS	43

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. De 2008 trabalhos, nenhum eram relacionando gamificação e dificuldades de matemática. 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).

No entanto para (DICHEVA *et al.*, 2015) que é citado no estudo (NETO; BLANCO; SILVA, 2017), a falta de pesquisa na área é justificada por ser uma temática nova.

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 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).

// // 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

inovadores 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. // //

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.

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 relato de experiência 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

O referencial teórico presente discorrerá a respeito de 4 temas para defender a ideia deste trabalho. O primeiro tema contextualiza o Brasil com a matemática, depois abordaremos o uso de jogos como um facilitador no ensino, seja para jogos de matemática ou não, sejam jogos eletrônicos ou não. O terceiro tema justificará o uso do mapa conceitual como uma ferramenta de validação de conhecimento adquirido e por fim trará conceitos da engenharia de software para um bom processo de desenvolvimento de software em jogos e/ou aplicações gamificadas.

2.1 Brasil com matemática

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 ?? 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).

2.2 Mapas conceituais

Primeiro de tudo, o que é um mapa conceitual (MC) e como fazer um? De acordo com (NOVAK, 2000 apud SOUZA; BORUCHOVITCH, 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".

Um Mapa Conceitual é formado por conceitos e palavras de enlace. Um conceito pode ser uma palavra ou uma expressão chave identificado geralmente em um retângulo ou alguma outra forma e palavras de enlace podem ser uma palavra ou uma expressão que conecta conceitos de modo que dois conceitos conectados por uma palavra ou expressão de enlace é chamado de proposição. Podem ser formadas proposições verdadeiras ou falsas.

O MC pode ser alterado tanto em profundidade quanto em extensão. Profundidade se refere a especificação de algum conceito geral granularizando-o em novas proposições, ou seja, novos conceitos e palavras de enlace. Extensão se refere à adição de novos conceitos, porém não a granularização de um conceito anterior.

Um estudo lido foi o "Mapa conceitual: seu potencial como instrumento avaliativo", ele ajudou a entender vantagens e desvantagens de um mapa conceitual. Este foi realizado com 32 alunas de pedagogia do 3º semestre que utilizaram o mapa conceitual para sintetizar informações de muitos textos que foram lidos. Todos os mapas eram apresentados para a turma e havia o debate dos mapas em relação a estar abordando a maioria dos conceitos chaves dos textos ou não.

As alunas eram identificadas como Ax (sendo x o número de 1 a 32, que é a quantidade de participantes). Foram realizados entrevistas, questionários e também solicitado aos grupos de 3 ou 4 alunas que registrassem 3 vantagens e 3 desvantagens percebidos para avaliar a experiência e o potencial do MC. As vantagens elencadas do mapa foram:

- Ajuda identificar as dificuldades de aprendizagem

A2 diz que "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).

- favorecer a reelaboração de conceitos a sua consequente sedimentação

O MC 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)

- proporcionar feedback quase imediato

Pois ao iniciar a elaboração do mapa já percebe-se em quais conceitos há a dificuldade de falar a respeito e de conectar.

- integração e ampliação dos conhecimentos

"O trabalho com mapas conceituais nos levou a aprender a identificar os elementos essenciais e inter-relacioná-los"A8 (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009).

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. 38% das alunas também declararam que o mapa conceitual possibilita efetivar sucessivas sínteses, análises e sínteses, porém precisa ser discutido em conjunto para sempre aumentar a compreensão.

"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), ou seja, o aluno não aprende tudo sozinho, são também nas interações com outros envolvidos que as experiências ficam armazenadas e possibilitam chances de aprendizado.

Acima foi citado algumas das vantagens percebidas pelos MCs e também a observação que além da realização do mapa são necessárias interações entre os participantes para a colaboração no aumento do conhecimento e correções de potenciais erros existentes nos mapas de alguns. Abaixo encontra-se observações e obstáculos encontrados no mesmo estudo a respeito do mapa conceitual:

- (CORREIA; VALLE; SILVA, 2009) cita a dificuldade de corrigir mapas conceituais comparando a questões de múltipla escolha.

Primeiro porque o mapa pode ser muito extenso. Segundo que demanda tempo para olhar todas as proposições e avaliá-las quanto à sua corretude e a veracidade. Terceiro porque cada mapa é diferente, único e demanda tempo para ser analisado, principalmente se tiver muitos mapas da turma. Devido a estas dificuldades e também pelo fato dos alunos aprenderem mais estando incluídos na correção, pois podem comparar com seus mapas com outros, que os autores (CORREIA; VALLE; SILVA, 2009) disseram ser necessário incluir os alunos na etapa de correção.

- Leva tempo e exige certo treino, prática e conhecimento para conseguir organizar as informações existentes em seu cérebro de modo a expô-los em conceito e conectores.

Então no início pode ser trabalhoso e complicado fazer um mapa claro e entendível.

Passado o ponto de explicar mapas conceituais, é necessário entender o que ele é e para que serve. O MC é uma ferramenta de avaliação de conhecimento, que pode ser usado para ver onde as pessoas estão errando nos conceitos e nas proposições e também avaliar o quão extenso é a rede de conhecimentos da pessoa em determinado tema (SOUZA; BORUCHOVITCH, 2009).

Este estudo (COSTA; SILVA; RIBEIRO, 2012) por concordar com (NOVAK, 2000) que os MCs contribuem para o ensino-aprendizagem utilizou o mapa conceitual para conhecer o que os alunos sabem sobre Gravitação.

Tendo visto a utilização de mapas conceituais como uma ferramenta de avaliação, deseja-se utilizar o Mapa Conceitual (MC) também neste trabalho como ferramenta que avalia a fixação de conteúdo dos alunos.

2.3 Sucesso de jogos no ensino

Este tópico visa apoiar jogos e gamificação como uma estratégia boa para aprendizado dos jogadores e também como boa ferramenta para ser utilizada como aprendizagem. Para isso serão mostrados citações de autores que reforçam isso que foi dito, assim também como exemplos de casos reais da utilização de jogos em ambientes educacionais.

Jogo é prática que ajuda na concretização do conhecimento, além de tornar o ambiente mais prazeroso (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)

"Na literatura, encontram-se vários trabalhos que demonstram profissionais de educação utilizando os jogos 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; WERNECK; CESAR, 2010 apud SOUZA; FRANÇA, 2016, p. 4)."

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

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

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)

Jogos e gamificação diferem-se, porém ambos já vem sendo usados em ambientes de ensino. Existem vários exemplos de casos de sucesso, como por exemplo "O bicho papão da matemática virou um gatinho", é um jogo de matemática para alunos do 1º e 2º ano fundamental. O jogo ajuda a fazer divisões. Segundo a notícia no portal.mec, 300 alunos se beneficiaram deste projeto. Um dos símbolos que ficou marcado era de uma aluna que tinha reprovado, tirava notas baixas, não interagia muito com os outros alunos e acabou se envolvendo, aprendendo o jogo de tal maneira que passou a tirar 10, ir resolver no quadro e se sentir capaz. É relatado 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.[link da notícia](#).

Outros exemplos de jogos sendo utilizados em contextos educacionais: Este estudo (SOUZA; FRANÇA, 2016) fez um levantamento de jogos para o uso específico na engenharia de software. São listados 20 jogos no apêndice, com cada um focado em uma disciplina do curso.

Mais um estudo (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 com o conteúdo voltado para os temas de conjunto, limite, derivada e integral, não é voltado para o tema de EDO 1ª ordem.

Então até aqui é possível ver que existem muitos jogos no ensino. Porém jogos para matemática no ensino superior não foram encontrados muitos trabalhos, e afunilando um pouco mais para jogos de equação diferencial não foi encontrado nenhum.

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).

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

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

2.4 Engenharia de software

Hoje em dia softwares estão presente em todos os lugares, tudo que a gente 'toca'. Softwares não se desgastam (físicamente) como hardware, mas estão sujeitos a modificações durante o seu ciclo de vida (??). As modificações as vezes podem causar efeitos acidentais e/ou não esperados. Um software precisa de modificações conforme o tempo passa e para isso acontecer com mais tranquilidade exige a necessidade de uma documentação. Quanto melhor a documentação, mais fácil para entender. Para manter um bom projeto de software é necessário ter ou criar uma cultura de engenharia de software para adotar as melhores práticas. As quais que compreendem os pilares de custo, tempo de desenvolvimento e qualidade de software (??).

No glossário de terminologia de Engenharia de Software da IEEE Std 610.12-1990, define-se Engenharia de Software como a aplicação de uma abordagem sistemática, disciplinada e quantificável para o desenvolvimento, operação e manutenção de um software; isto é aplicação de engenharia de software. Engenharia de software também pode ser o estudo das abordagens (??).

Como softwares precisam de manutenção corretiva e/ou evolutiva, também está sujeito a inserção de defeitos decorrentes do desenvolvimento. Estes defeitos podem ser vistos e consertados antes da entrega (??) ou ser descoberto pelo usuário que está utilizando e não espera se deparar com o erro. Por isso além de uma documentação, software também precisa de testes, estes que quando bem feitos asseguram a qualidade e confiabilidade do produto de software.

Engenharia de software está presente e tem descrições de 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. A engenharia de software "tem como objetivo apoiar o desenvolvimento profissional de software, cobrindo todos os aspectos da produção de um software."(MONSALVE; WERNECK; CESAR, 2010 apud SOUZA; FRANÇA, 2016)

[(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. Além de agregar valor para o cliente, também é necessário gerenciar sua infra-estrutura, realizar as configurações para a padronização e fazer o controle de mudanças e gestão da qualidade.

2.4.1 Teste de software

Teste de software é uma atividade importante do desenvolvimento de software pois está relacionado à qualidade de software, este pode ajudar a verificar o cumprimento dos requisitos.

(??, p. 17) diz que um teste tem basicamente 4 fases, o planejamento, projeto, a execução e a avaliação do resultado dos testes. Já (??), (??) dizem que os testes devem acontecer ao longo do processo de desenvolvimento do software, pois é o momento onde as funcionalidades estão frescas no pensamento do desenvolvedor e este deve garantir com

testes que ocorra o funcionamento esperando das funções.

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 ∂ , normalmente chamado de *del*.

Nas equações 3.1, 3.2 e 3.3 é possível ver exemplos de EDO. Nas equações 3.4, 3.5 e 3.6, EDP.

$$\frac{dy}{dx} = x^2 y \quad (3.1)$$

$$\frac{dy}{dx} = \text{sen}(x) \quad (3.2)$$

$$\frac{d^2 y}{dx^2} + x \frac{dy}{dx} + y = 0 \quad (3.3)$$

$$\frac{\partial^2 u}{\partial x^2} + \frac{\partial^2 u}{\partial t^2} = 0 \quad , \quad u = f(x, t) \quad (3.4)$$

$$\frac{\partial^2 u}{\partial x^2} + 5 \frac{\partial u}{\partial t} + 3u = 0 \quad , \quad u = f(x, t) \quad (3.5)$$

$$\frac{\partial u}{\partial t}(x, t) = 3 \frac{\partial^2 u}{\partial x^2}(x, t) \quad (3.6)$$

Em 3.1, 3.2 e 3.3 é possível observar que a variável dependente y é derivada apenas em relação à variável independente x .

Em 3.4, 3.5 e 3.6 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 EDOs com ordem diferente para evidenciar melhor.

$$y'' - (10y')^4 + 37y = 0 \quad (3.7)$$

Em 3.7 uma EDO de segunda ordem por conta do termo y'' .

$$dy/dx + \sin(x) - y = 1 \quad (3.8)$$

Em 3.8 uma EDO de primeira ordem, pois a maior quantidade de derivadas presente é 1.

$$\frac{\partial^2 u}{\partial x^2} + 5 \frac{\partial u}{\partial y} - 3x = 0 \quad , \quad u = f(x, y) \quad (3.9)$$

Em 3.9 é exemplificado uma EDP de segunda ordem.

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.

$$a_n(x) \frac{d^n y}{dx^n} + a_{n-1}(x) \frac{d^{n-1} y}{dx^{n-1}} + \dots + a_1(x) \frac{dy}{dx} + a_0(x)y = g(x) \quad (3.10)$$

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 .

Exemplos de equações lineares:

$$-x^2 y''' + 3xy'' + 2y = 0 \quad (3.11)$$

$$2x \frac{d^3 y}{dx^3} + (x - 4)y = 0 \quad (3.12)$$

$$x dy + (y - xy - e^x) dx = 0 \quad (3.13)$$

Exemplos de equações não lineares:

$$yy'' - (2x - 3)y' - 1y = 3x \quad (3.14)$$

$$x \frac{d^3 y}{dx^3} + \left(\frac{d^2 y}{dx^2} \right)^2 = 0 \quad (3.15)$$

A equação 3.11, 3.12 são ED lineares pois cumprem as 2 propriedades, já que o termo dependente y e todas suas derivadas tem grau 1 e todos os seus coeficientes estão apenas em função da variável independente x .

A equação 3.13, apesar de não estar escrita na mesma forma de 3.10 também é uma ED linear. Pode ser reescrita para a forma 3.10, quando dividida a equação por dx ,

$$x \frac{d^1 y}{dx^1} + (y - xy - e^x) = 0,$$

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

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

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.

A equação 3.14 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''

A equação 3.15 também é não-linear pois apresenta a derivada de ordem 2 elevado ao grau 2, descumprindo com a propriedade de ter apenas termos lineares.

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

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

$$y' = 25 + y^2 \quad (3.16)$$

$$y = 5 \tan(5x) \quad (3.17)$$

A equação y é considerada solução, pois ao se substituir y e sua derivada na ED 3.16 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:

$$\int y' dy = \int x dx \Rightarrow y + c1 = \frac{x^2}{2} + c2 \quad (3.18)$$

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

$$y = \frac{x^2}{2} + C \quad (3.19)$$

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:

$$xdx = ydy + C$$

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

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

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:

$$f(kx, ky) = k^m f(x, y) \quad (3.20)$$

com m sendo o grau da homogeneidade.

Equações homogêneas podem ser escritas na forma

$$Mdx + Ndy = 0 \quad , \quad M(x) \text{ e } N(y) \quad (3.21)$$

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.

$$f(x, y) = (2x - y)dx - (x + 4y)dy, \quad (3.22)$$

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

$$\begin{aligned} f(kx, ky) &= (2kx - ky)dx - (kx + 4ky)dy \\ f(kx, ky) &= k(2x - y)dx - k(x + 4y)dy \\ f(kx, ky) &= k[(2x - y)dx - (x + 4y)dy] \\ f(kx, ky) &= k^1 f(x, y). \end{aligned} \quad (3.23)$$

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:

$$Mdx + Ndy = 0; \quad (3.24)$$

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:

$$a_1(x) \frac{dy}{dx} + a_0(x)y = g(x) \quad (3.25)$$

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

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

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.

O conteúdo da matéria ministrado aos alunos durará cerca de 1 mês. Durante os dias que estará sendo ensinado a matéria, a turma estará treinando a fixação do conteúdo também com o jogo e enviando suas estatísticas para um servidor central. Após isso 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.

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.

Todos os alunos da Faculdade do Gama que cursam C2 no período 1/2019 independente da turma, participarão de uma prova compartilhada formulada pelos professores. Essa prova visa medir o conhecimento dos alunos de diferentes turmas. Uma das questões será de EDO 1ª ordem, esta questão será utilizada para a comparação entre os alunos participantes do jogo e o restante não participante. A questão será um indicador de melhoria utilizado para a 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 hajam 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 clickou para jogar em uma fase(linear,exata,etc..) de classificação e saiu? (após 3

segundos) - Quantas vezes clickou 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 1 – 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:

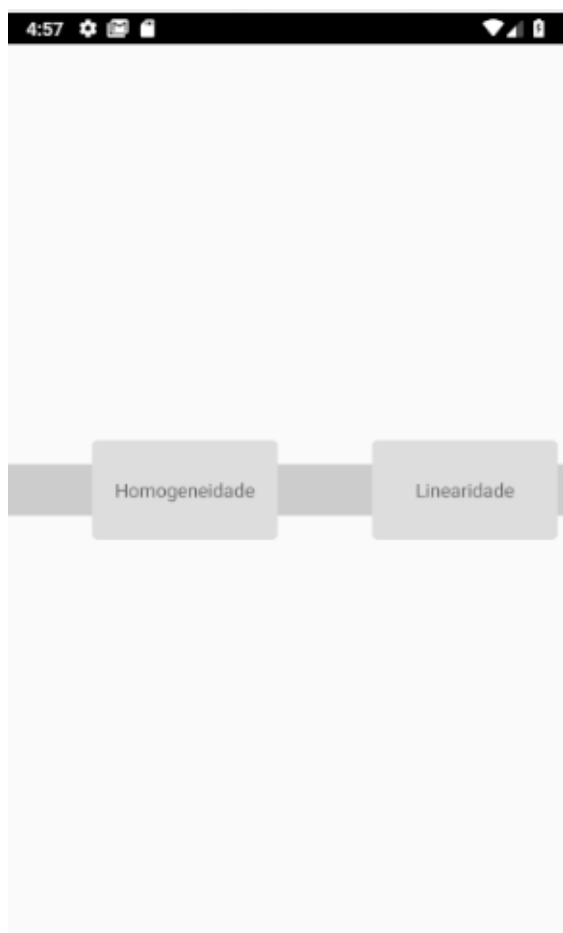
- Escolha a ED exata
- Escolha a ED NÃO exata

Figura 2 – Tela inicial



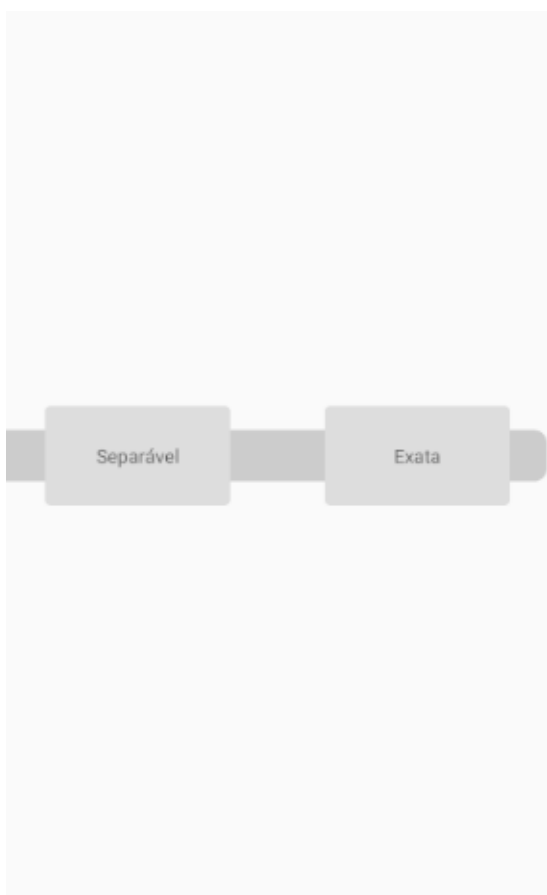
Fonte: do próprio autor

Figura 3 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

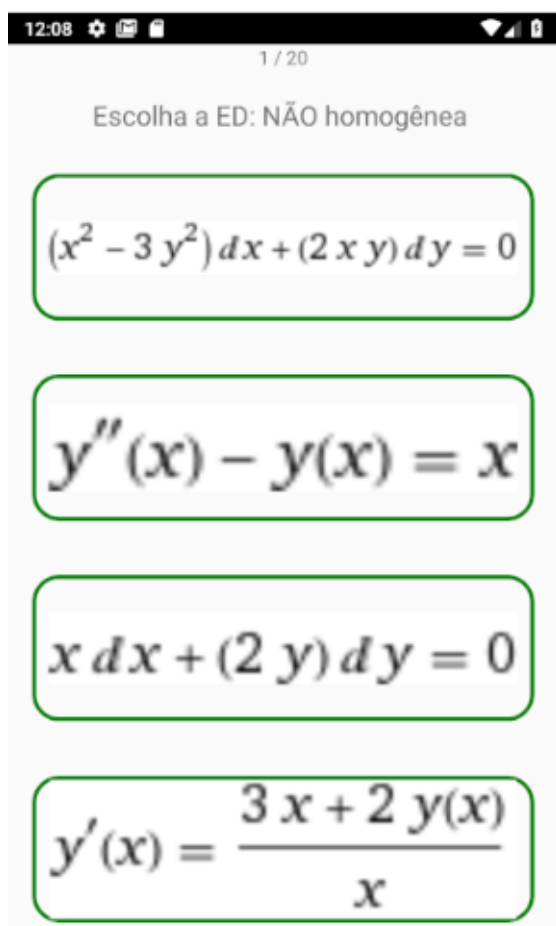
Figura 4 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

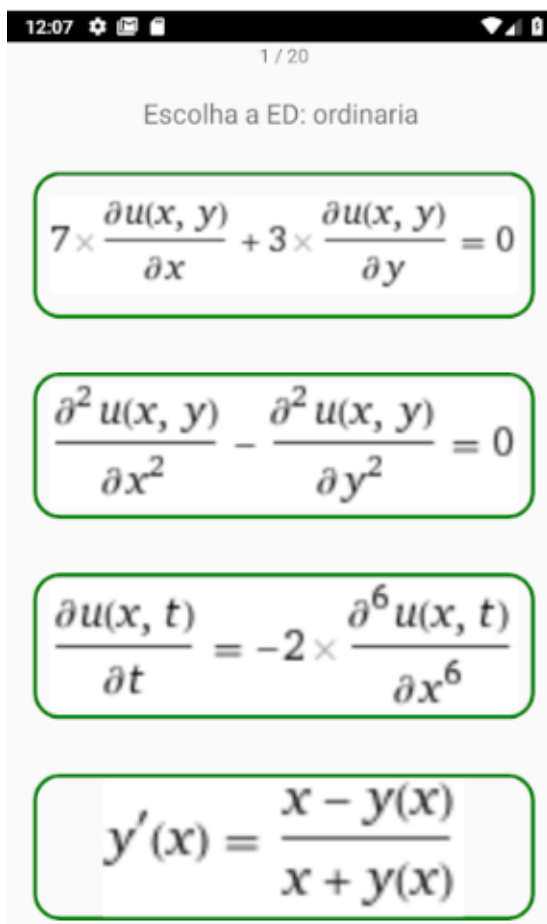
As fases de classificação apresentam 4 equações como opção sendo que apenas 1 é a correta. Ao pressionar cada opção por um tempo aparecerá a imagem da equação em uma janela modal para tentar melhorar a visualização. Para escolher uma opção basta dar um toque na opção desejada. Em caso de acerto da equação 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 5 – Tela inicial



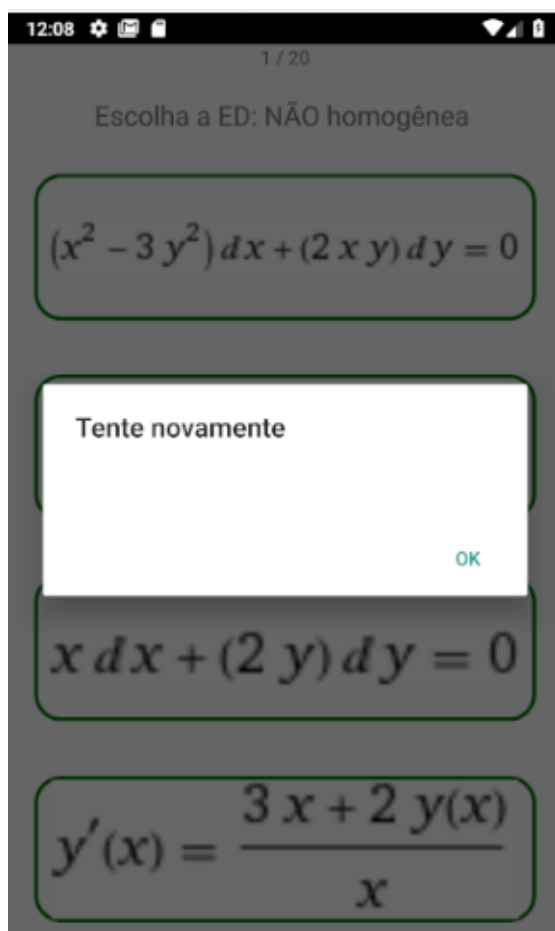
Fonte: do próprio autor

Figura 6 – Tela inicial



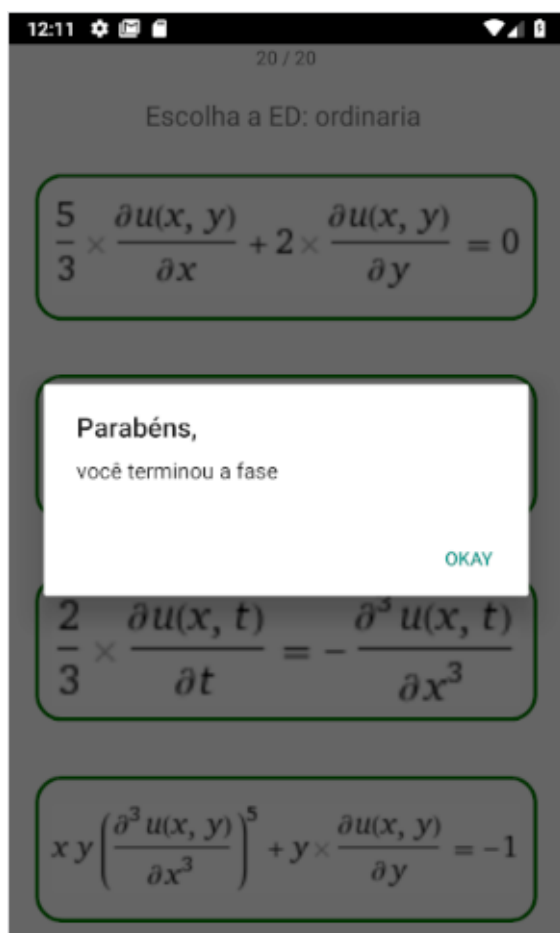
Fonte: do próprio autor

Figura 7 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

Figura 8 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

5.1.2 Módulo 2

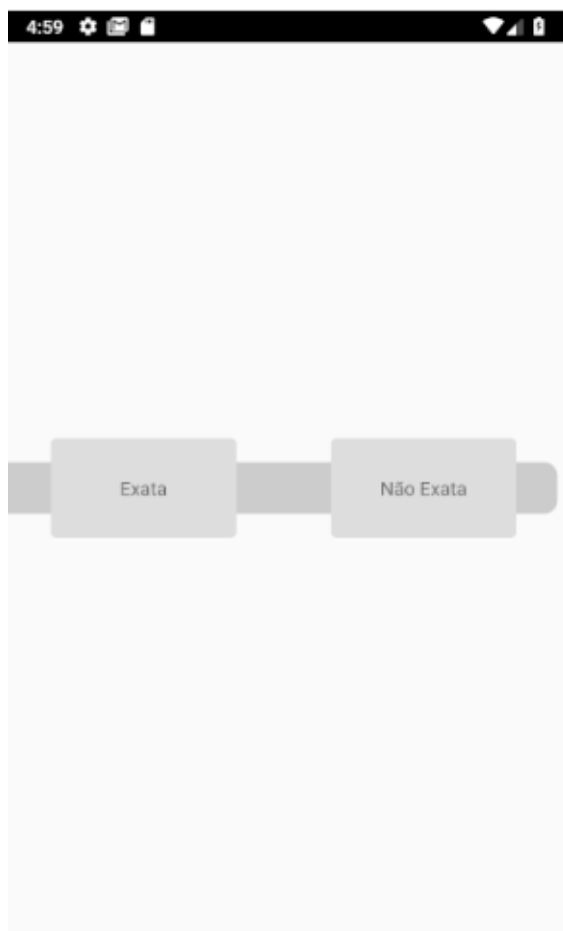
O módulo de resolução visa fixar o conhecimento de resolução de EDOs e tem 4 níveis, homogêneo, NÃO homogênea, exatas e NÃO exatas. Este módulo estão presentes APENAS equações diferenciais ordinárias de primeira ordem.

Figura 9 – Tela inicial



Fonte: do próprio autor

Figura 10 – 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 Requisitos de Software

Os requisitos de software foram levantados e utilizados na hora do desenvolvimento para alcançar os objetivos elencados para o jogo.

6.2 Diagrama de Classe

O diagrama de classe foi modelado de modo a facilitar o desenvolvimento, pois deu uma guiada no que precisava ser feito e como as classes do jogo e os componentes se relacionam.

6.3 Empacotamento

O jogo é empacotado para criar um arquivo .apk, e este que é instalado nos celulares. Para submeter o jogo ao Google Play para os jogadores poderem baixá-lo é necessário criar o .apk. O mesmo só é criado sempre que tem alguma nova atualização no jogo, seja no banco de equações ou manutenção corretiva ou evolutiva do jogo.

O empacotamento do jogo ocorre dentro da pasta do projeto react native. É utilizado o comando `'npm run android'`.

6.4 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.

6.5 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: 3GGQAT-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

- 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>. Citado na página 13.
- 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 2 vezes nas páginas 12 e 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>. 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 8.
- DUPAUL, G. J.; STONER, G. **TDAH 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 11.
- 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 2 vezes nas páginas 8 e 10.
- GIACINTI, M. *et al.* A video game based on elementary differential equations. **Scientific Research**, 2013. Citado na página 8.
- 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>. Citado 2 vezes nas páginas 8 e 10.
- 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>. Citado na página 10.
- MONSALVE, E. S.; WERNECK, V. M. B.; CESAR, J. Simules-w : Um jogo para o ensino de engenharia de software. **Anais do III Fórum de Educação em Engenharia de Software**, p. 17–26, 2010. Citado 2 vezes nas páginas 14 e 16.

- 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 2 vezes nas páginas 8 e 10.
- NOVAK, J. D. Aprender, criar e utilizar o conhecimento: mapas conceituais como ferramentas de facilitação nas escolas e empresas. 2000. Citado 2 vezes nas páginas 11 e 13.
- NÓBREGA, D. D. **Equações diferenciais ordinárias e algumas aplicações**. Caicó-RN, p. 1–18, 27–31, Junho 2016. Citado 3 vezes nas páginas 18, 21 e 24.
- 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 15.
- 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>. Citado 2 vezes nas páginas 14 e 15.
- SOUZA, L. F. D. de. **Evasão do curso de Licenciatura em Matemática (Noturno) da Universidade de Brasília**. Brasília, 2016. Citado na página 8.
- 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 3 vezes nas páginas 14, 15 e 16.
- SOUZA, N. A. de; BORUCHOVITCH, E. Mapa conceitual: seu potencial como instrumento avaliativo. v. 21, p. 173–192, 2009. Citado 3 vezes nas páginas 11, 12 e 13.