



Jogos Digitais

Como Estratégia Pedagógica

Bruno Rafael Paz Lima - R673839
Daniel Henrique Silva Rojas - R8362F1
Juan Manuel Condori Marca - R8550J4
Marcos Willamis dos Santos - R855562
Matheus Ferreira Luna - R6539A3
Wylliam Pierre O. Almeida Silva - R6581C4

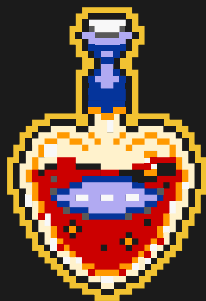


01



Introdução

A Matemática é frequentemente vista como uma disciplina desmotivadora, exigindo novas estratégias para tornar o aprendizado mais atrativo.



Conteúdo

Objetivo do Trabalho

Apresentar uma solução inovadora com o uso de jogos digitais para apoiar o ensino de matemática no Ensino Fundamental.

Jogos Digitais no E.M

Jogos, quando bem alinhados aos objetivos pedagógicos, promovem engajamento, raciocínio lógico e aprendizagem significativa.

Benefícios Pedagógicos dos Jogos

Favorecem o pensamento crítico, a resolução de problemas, a persistência e o trabalho em equipe, habilidades valorizadas no século XXI.





“A interatividade é o diferencial dos jogos digitais, pois torna o aluno protagonista no processo de aprendizagem, permitindo que ele participe ativamente, tome decisões, experimente consequências e construa seu conhecimento de forma autônoma e significativa”

(Matta, 2010)



■ Estratégias pedagógicas

Gamificação na Educação

Elementos de jogos aplicados ao ensino aumentam o engajamento e a motivação dos estudantes (Moran, 2015; Alves, 2012).

Aprendizagem Significativa

Inspirado em Ausubel (1980), o jogo promove associações entre conteúdos escolares e o cotidiano do aluno.



O Jogo: Mat Dungeons!

RPG educativo de turnos onde o aluno resolve operações matemáticas para avançar no jogo e vencer desafios.

Narrativa e Mecânica

Ambientado em um universo de fantasia, o jogo combina matemática e tomada de decisões estratégicas para manter o interesse.



Sobre Mat Dungeons



Insira o nome do aluno:

- **Conteúdos Matemáticos abordados:** Operações básicas, equações, frações, decimais, áreas, perímetros e lógica — conforme a BNCC para o Ensino Fundamental.
- **Recursos do Jogo:** Sistema de recompensas, fases progressivas, trilha sonora e visual atrativos incentivam a permanência e o retorno do aluno ao jogo.
- **Painel do Professor:** Permite acompanhar o desempenho dos alunos, identificar dificuldades e adaptar estratégias pedagógicas.





Escolha do Público Alvo

Foco no Ensino Fundamental, fase crucial para o desenvolvimento lógico e construção de base matemática sólida.

Justificativa Pedagógica

Alunos dessa fase são nativos digitais e respondem positivamente a métodos lúdicos e interativos (Prensky, 2012).



Sistema Operacional

O jogo foi desenvolvido para rodar em sistemas operacionais como Windows e Android, com foco em acessibilidade e compatibilidade

Segurança Digital

Boas práticas de cibersegurança foram aplicadas: senhas seguras, proteção contra phishing e backups de progresso dos alunos.



Visita Técnica

Uma visita técnica permitiria analisar vulnerabilidades do sistema, proteger dados e garantir a integridade do ambiente digital de aprendizagem.

Conclusão:

Jogos digitais como Mat Dungeons representam uma alternativa eficaz, lúdica e significativa para o ensino de matemática no século XXI.

