

**TIRO AO ALVO MATEMÁTICO: JOGO EM SCRATCH PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA**Elias Sousa Leitão<sup>1</sup>, Julie Flavia Vieira Vinente<sup>2</sup> e Fernando Cézar Lopes Da Silva<sup>3</sup>

O presente trabalho objetiva-se no estudo, construção e apresentação de um jogo lúdico digital com a finalidade principal de estimular estudantes da educação básica durante o processo de ensino-aprendizagem da Matemática. A falta de relação entre a Matemática ensinada na escola e a vivida no cotidiano do aluno, e a metodologia aplicada para o ensino da matéria, são uma das principais causas apontadas como motivos para a rejeição à disciplina e desinteresse dos estudantes com relação à matéria. Visando reverter parcialmente este quadro, uma das técnicas utilizadas para estimular a aprendizagem seria a apresentação de desafios metódicos aos alunos, incitando-os a explorar e testar suas capacidades. Tendo em vista estes conceitos, propõe-se um jogo lúdico digital que desafie e estimule estudantes quanto ao aprendizado e fixação de conceitos matemáticos. Afim de alcançar estes objetivos, foi utilizada a ferramenta Scratch, desenvolvida pelo grupo do MIT (Massachusetts Institute of Technology) nos Estados Unidos, um software livre usado especialmente para o ensino de programação para jovens, seu método de utilização assemelha-se ao da construção em blocos dos brinquedos Legos. Em figuras e elementos gráficos, criados especialmente para o game, foram atribuídos comandos específicos para cada um destes, desenvolvendo assim uma sequência lógica para a apresentação de cada cenário e elemento no jogo. As demonstrações dos conceitos matemáticos no game são realizadas através de métodos lúdicos, onde uma questão é apresentada na tela do computador ao usuário, juntamente com figuras de balões contendo, cada um, resultados distintos à questão, o estudante terá então que ‘atirar’, com o auxílio do mouse, no balão que contenha a resposta correta, resolvendo assim as questões em um tempo hábil para completar o jogo e passar de fase. Por fim, o jogo digital foi apresentado a diversos usuários para que o avaliassem e, após aprovação, fora anexado à página oficial do Scratch, de maneira a ser utilizado pelo público em geral, em especial por estudantes que desejem fixar conteúdos e conceitos matemáticos.

Palavras-chaves: Ensino de Matemática; Jogo Educacional; Scratch.

<sup>1</sup>Universidade Federal do Oeste do Pará. Programa de Computação. Bacharelado em Ciências da Computação. E-mail: eliassoulei@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal do Oeste do Pará. Programa de Computação. Bacharelado em Ciências da Computação. E-mail: jfvvinente@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal do Oeste do Pará. Programa de Computação. Bacharelado em Ciências da Computação. E-mail: laberhill@hotmail.com.