

O REINO DA PORTUMÁTICA: UMA OPORTUNIDADE DE APRENDER SOBRE AS NOVAS REGRAS DO PORTUGUÊS E AS OPERAÇÕES ELEMENTARES DA MATEMÁTICA BRINCANDO.

Alexsandra da Silva Lázaro (sandrinha@bsi.ufla.br) Carla Fernandes da Silva (cfsilva@bsi.ufla.br) Jesimar da Silva Arantes (jesimar@bsi.ufla.br) Mariana Azevedo dos Santos (mariana@bsi.ufla.br) Juliana Galvani Gregghi (juliana@dcc.ufla.br)
Orientadora – DCC, Mônica Patrícia Bonini, pesquisadora colaboradora.

Projeto de Pesquisa PRP1641/10 - Departamento de Ciência da Computação – DCC/UFLA

INTRODUÇÃO

A adoção de novas técnicas de ensino é buscada constantemente pelos educadores, e os jogos de computador podem ser fortes aliados no auxílio ao ensino e aprendizagem, tornando tal processo divertido.

Além das intenções didático-pedagógicas, este projeto preocupou-se em construir um jogo com uma interface adaptada a crianças de 9 e 10 anos, usando o Design Participativo, onde a criança colabora ativamente indicando suas necessidades, interesses e expectativas.

OBJETIVO(S)

- Desenvolver um protótipo de um jogo educacional para as regras do novo acordo ortográfico da língua portuguesa e operações elementares da matemática

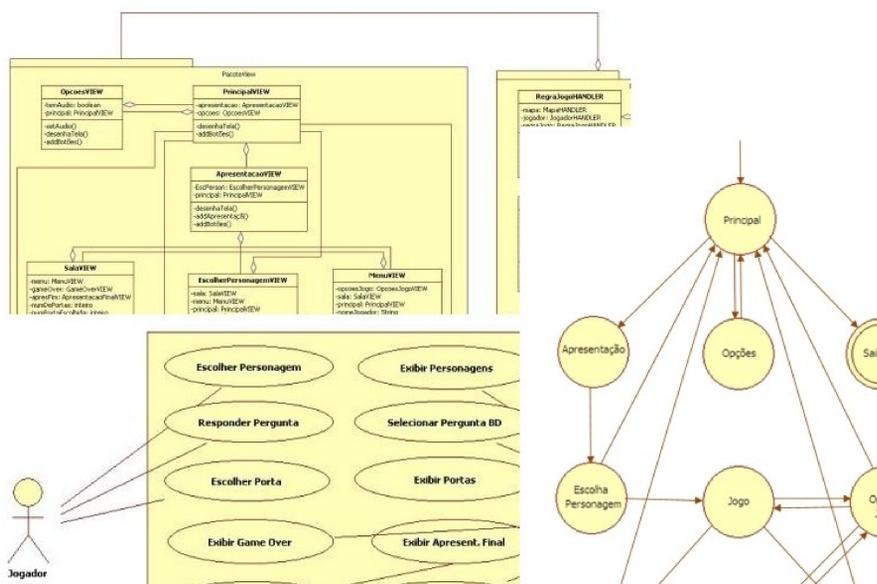
MATERIALE MÉTODOS

Coleta de Dados:

- Local: NDE/UFLA
- Público-Alvo: 4ª e 5ª série do ensino fundamental
- Metodologia: Design Participativo

Padrão de Projeto:

- Padrão: Model View Control (MVC)
- Padrão reconhecido mundialmente
- Facilidade de trabalhar em equipe
- Facilidade de manutenção de código



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado principal deste trabalho, pode-se apresentar o protótipo do jogo desenvolvido, com as características e informações condizentes ao levantamento de requisitos realizado. As figuras abaixo apresentam algumas das telas de interação do jogo.



CONCLUSÕES

O presente trabalho contribuiu para o crescimento acadêmico e científico dos alunos que participaram do projeto e elaboraram e implementaram um jogo educacional que deverá servir à comunidade como apoio ao aprendizado. O protótipo ainda será avaliado e finalizado, mas deverá ser disponibilizado aos professores que quiserem fazer uso do mesmo em suas atividades de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MELO, A. M.; BARANAUSKAS, M. C. C.; SOARES, S. C. de M. Design com Crianças: da Prática a um Modelo de Processo. Revista Brasileira de Informática na Educação, v. 16, n. 1, p. 43-55, 2008. ISSN: 1414-5685.
- SILVEIRA, I. F.; SILVA, L. Aprendizagem de Padrões de Projeto em Ciência da Computação através de Jogos Digitais. In: Anais do XXVI CSBC – XIV WEI Workshop sobre Educação em Computação, Campo Grande, MS, 2006. Porto Alegre: SBC, 2006. p. 41–50