

DEFENDA A TORRE – PROPOSTA DE *GAME* EDUCATIVO PARA APRENDIZADO DE MATEMÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Pesquisadores: VIERO, Saulo Francisco Sobanski
ANTONELLO, Ricardo

A evolução na educação brasileira passa pelo avanço nas tecnologias de educação. Os esforços nesse sentido têm caído fortemente para a aplicação de novas tecnologias como lousas eletrônicas e *softwares* educacionais, ou seja, programas educativos. O próprio Ministério da Cultura está incentivando a produção de jogos e a indústria de *games* no Brasil por meio do *BRGames*, programa do Ministério da Cultura que objetiva estimular o desenvolvimento da indústria de *games* brasileira. Contudo, o uso de *Softwares* Educativos, em especial de jogos educativos computadorizados no ambiente escolar, não tem obtido o sucesso esperado na comunidade acadêmica; um dos principais problemas encontrados é o baixo grau de imersão, ou seja, o aluno não se sente atraído pelo ambiente desenvolvido. Nesse sentido, visando contribuir com mais uma ferramenta de aprendizado para o ensino fundamental, foi formulada uma proposta de *game* educativo para ensino de matemática, mais especificamente o ensino de múltiplos entre números na matemática. Neste relatório, além da revisão bibliográfica completa sobre o tema de *game design*, ou seja, projeto de jogos, foi apresentado um *GDD (Game Design Document)* completo do *software* proposto. O jogo completo foi finalizado para as plataformas Android e pode ser visualizado nas telas expostas neste documento.

Palavras-chave: Jogo eletrônico educacional. Design de jogo. *Software* educacional.

saulo.viero@gmail.com

ricardo@antonello.com.br