

# IX ENEPEX/ XIII EPEX-UEMS E XVII ENEPE-UFGD

## DESENVOLVIMENTO DE UM APLICATIVO MÓVEL PARA APOIO A APRENDIZAGEM DA TABUADA

**Instituição:** UEMS

**Área temática:** Ciências Exatas

**MATSUNAGA**, Fabricio Hitoshi<sup>1</sup> ([rgm45610@comp.uems.br](mailto:rgm45610@comp.uems.br)); **MOLGORA**, Adriana Betânia de Paula<sup>2</sup> ([adrianamolgora@gmail.com](mailto:adrianamolgora@gmail.com)).

<sup>1</sup> – Discente do Curso de Ciência da Computação;

<sup>2</sup> – Docente do Curso de Ciência da Computação;

O trabalho tem como objetivo usar a plataforma Unity para desenvolver um aplicativo matemático focado em ensinar tabuada de uma forma mais lúdica, uma vez a área da matemática é uma das matérias que apresente um dos menores índices de rendimento escolar e a preocupação com esses índices é inegável. A tabuada por ser um conceito base no aprendizado da matemática é de extrema importância, que os estudantes desenvolvam conhecimentos sólidos sobre tais assuntos, pois eles servirão de alicerce que influenciarão suas progressões acadêmicas. Considerando que vivemos na era da informação que pode chegar as nossas mãos em questão de segundos, a capacidade de usar novas tecnologias para desenvolver novas formas de aprendizado onde é possível aprender enquanto se entretêm é sempre bem-vindos. Os objetivos eram realizar um levantamento de pesquisas e aplicativos matemáticos existentes e assim propor um novo aplicativo voltado a tabuada. A metodologia usada consistiu na pesquisa em bancos de dados de teses e dissertações sobre o uso de aplicativos para o ensino da tabuada para fundamentação teórica, analisar os jogos matemáticos existentes mais populares na play store para anotar seus pontos fortes, fracos possíveis pontos a serem melhorados, e assim desenvolver um protótipo de um aplicativo móvel android por meio de videoaulas e documentações da plataforma Unity. O resultado foi um jogo endless runner 2D onde controlamos um pássaro, por meio de toques na tela, coletando resultados da tabuada durante seu voo para adquirir mais pontos. Em conclusão o jogo gerado apresentou uma grande potencial em ensinar tabuada pois apresentou-se como uma atividade de treinar os resultados das contas de uma maneira mais lúdica, que é perfeito para crianças ou jovens, que possam achar a prática da tabuada uma tarefa árdua e exaustiva. Sendo assim o aprendizado acompanhado do uso deste jogo em conjunto com outros métodos de ensino vem a ser mais proveitoso do que apenas os métodos tradicionais de ensino, para o quesito de fixação do conteúdo. Por fim, é valido comentar como o desenvolvimento do projeto serviu na aquisição de conhecimentos a cerca do desenvolvimento de jogos na plataforma unity em linguagem c#(csharp) e métodos lúdicos para o ensinamento para alunos mais jovens.

**PALAVRAS-CHAVE:** UNITY, APRENDIZADO, JOGO, LÚDICO

**AGRADECIMENTOS:** Fica aqui meu agradecimento a uems pela oportunidade de realizar a iniciação científica com o auxílio de uma bolsa.