

NÚMEROS AMIGOS: SEQUÊNCIAS NUMÉRICAS E DIVERSÃO ATRAVÉS DE JOGO DIGITAL

NETO, E.T.¹, CUNHA, R. C.², SIEDLER, M.S.², SCHMIDT, M.A.²
LOBATO, P. S. S.²

¹ Instituto Federal Sul-riograndense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – elynetobr@outlook.com

² Instituto Federal Sul-riograndense (IFSUL) – Pelotas – RS – Brasil – rafaelcardoso@ifsul.edu.br,
siedler@gmail.com, micheleschmidt@ifsul.edu.br, pedrolobato@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho expõe um dos produtos do uso da tecnologia no meio educativo, sendo a produção de um jogo educacional chamado Números Amigos, com foco nas sequências numéricas, fornecendo um auxílio ao ensino, sobre os conceitos matemáticos. No que se diz a respeito do público geral da aplicação, o seu uso é destinado às crianças em fase pré-escolar, com atenção direta às portadoras do Transtorno do Espectro Autista, mais conhecido pela sigla “TEA”, tendo o seu visual e animações otimizadas para o público específico. Sobre a matemática presente no *game*, o pilar escolhido foi as sucessões numéricas, dos seguintes intervalos: 1 a 10 e 10 a 20; e, para atrair a atenção dos pequenos, a identidade artística presente no jogo contém animais e personagens ficticiais, cada qual com o seu ambiente específico. A mecânica de jogo é relativamente simples, apontar e clicar, mais conhecido mundialmente como *Point And Click*, uma jogabilidade bem popular e consolidada no mercado; toda a aplicação foi desenvolvida na Unity Engine, com a linguagem de programação C# para a construção de scripts. O jogo está em fase de testes, onde já foi apresentado na Escola Justino Quintana e teve avaliações positivas. É importante mencionar que toda a produção, desenvolvimento e administração do projeto, está sendo realizada inteiramente pelas bolsas de pesquisa e extensão do IFSul, com a parceria dos Campus Bagé e Pelotas, sendo caracterizado pelo nome *+Ludus*.

Palavras-chave: Jogo educacional, Unity Engine, TEA, matemática.