



2ª COMPETIÇÃO MATHGO E 1ª COMPETIÇÃO PORTGO¹

Guilherme Lopes², Barbara Gündel³, Taise Possani⁴, Fabiana Kurtz⁵, Edson Luiz Padoin⁶

¹ Projeto de Extensão Universitária desenvolvido na Unijuí e financiado pelo fundo de extensão, fazendo parte do Programa de Inovação e Tecnologia.

² Estudante do curso de Engenharia de Software da UNIJUI. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Extensão, financiado pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - PIBEX/UNIJUI

³ Professor Extensionista do curso de Design

⁴ Professor Extensionista do curso de Letras

⁵ Professor Colaborador do curso de Letras

⁶ Professor Extensionista do curso de Ciência da Computação e Engenharia de Software

INTRODUÇÃO

O jogo "MathGo e PortGo" emerge como uma notável inovação com o propósito de tornar o aprendizado da Língua Portuguesa e Matemática uma experiência prazerosa e estimulante. Este jogo envolvente combina perguntas e respostas, permitindo que os jogadores acumulem pontos à medida que respondem corretamente, progredindo para níveis mais complexos.

METODOLOGIA

A concepção dos aplicativos MathGo e PortGo foi fundamentada em uma metódica abordagem, que amalgama os princípios educacionais com a dinâmica dos jogos. A equipe de desenvolvimento dedicou-se a elaborar um leque diversificado de questões, englobando diversos graus de complexidade e conferindo pontuações proporcionais a cada uma delas. Essa estratégia garante uma progressão gradual e desafiadora no âmbito do jogo.

Para a criação dos aplicativos MathGo e PortGo, a equipe de desenvolvimento adotou uma abordagem multidisciplinar que combinou os conhecimentos de educadores, designers de jogos e programadores. A colaboração entre essas diferentes áreas foi essencial para garantir que os aplicativos não apenas fossem envolventes e divertidos, mas também eficazes como ferramentas de aprendizado.

A diversidade e a qualidade das questões elaboradas foram aspectos cruciais para o sucesso dos aplicativos. As perguntas foram cuidadosamente selecionadas para abranger uma ampla gama de tópicos tanto na área de Matemática quanto na de Língua Portuguesa. Além disso, os níveis de complexidade foram estrategicamente distribuídos, permitindo que os jogadores enfrentassem desafios graduais que os incentivaram a progredir.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação da competição entre escolas no estado do Rio Grande do Sul suscitou resultados promissores. Os estudantes demonstraram uma participação ativa e entusiasmada, evidenciando seu envolvimento com o jogo e a assimilação dos conhecimentos abordados. Os jogadores puderam aprimorar suas habilidades e competir em um ambiente saudável, estimulando seu engajamento acadêmico. Na Figura 1 são apresentados alunos participantes da competição em visita a nossa instituição.

Figura 1 - Alunos participantes das competições



A competição entre escolas no estado do Rio Grande do Sul não apenas despertou o interesse dos estudantes, mas também promoveu um ambiente saudável de aprendizado e camaradagem. Os alunos não viam o jogo apenas como uma oportunidade de acumular pontos, mas como uma maneira de aprimorar suas habilidades e medir seu conhecimento em relação aos colegas. Isso estimulou uma busca ativa pelo aprendizado, já que os estudantes buscavam se preparar cada vez mais para as competições. Na Figura 2 relatamos a apresentação das competições aos alunos de diferentes escolas em visita a nossa instituição.

Figura 2 - Apresentação das competições aos alunos das escolas



Além disso, os resultados da competição demonstraram que os aplicativos MathGo e PortGo tiveram um impacto positivo no desempenho acadêmico. Os participantes mostraram um aumento significativo nas notas de Matemática e Língua Portuguesa após o envolvimento com os jogos. Isso sugere que a abordagem lúdica adotada pelos aplicativos não apenas os tornou mais atrativos, mas também eficazes no processo de ensino e aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência pessoal com os aplicativos MathGo e PortGo foi excepcional. Eles proporcionam uma abordagem envolvente e estimulante para a aprendizagem, incentivando a reflexão e a participação ativa dos jogadores. A fusão bem-sucedida de entretenimento e aprendizado nesses jogos é verdadeiramente notável, criando um ambiente propício para o desenvolvimento das habilidades cognitivas enquanto se desfruta do processo.

Em um cenário em que a tecnologia desempenha um papel cada vez mais importante na educação, os aplicativos MathGo e PortGo se destacam como exemplos de como é possível



combinar inovação e aprendizado de maneira eficaz. A abordagem envolvente desses jogos demonstrou que o processo de adquirir conhecimento pode ser transformado em uma jornada emocionante, incentivando os estudantes a se tornarem protagonistas ativos em sua própria educação.

No entanto, é fundamental reconhecer que os jogos educacionais devem ser vistos como complementos ao ensino tradicional, não como substitutos. Eles podem despertar a curiosidade, o interesse e o desejo de aprender, mas ainda dependem da orientação de educadores e de um currículo sólido para garantir uma educação abrangente e de qualidade.

Palavras-chave: Educação, Jogos educacionais, Inovação, Aprendizado ativo, Competições escolares.

AGRADECIMENTOS

Nossos agradecimentos à Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul pelo apoio financeiro concedido através do Programa Institucional de Bolsas de Extensão (PIBEX/UNIJUI). Esse suporte foi fundamental para viabilizar a criação e implementação de MathGo e PortGo, enriquecendo a experiência educacional de diversos estudantes.

Além disso, expressamos nossa gratidão aos educadores e alunos que participaram dos testes iniciais dos aplicativos e forneceram feedback valioso para aprimorar a experiência. Suas contribuições foram essenciais para refinar os aplicativos e torná-los mais eficazes no cumprimento de seus objetivos educacionais.

Por fim, esperamos que os aplicativos MathGo e PortGo continuem a evoluir e impactar positivamente a experiência de aprendizado de mais estudantes, tornando-se ferramentas valiosas tanto nas salas de aula quanto no aprendizado independente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CIBYS, Walter. **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

MENDONÇA, B. G.; PADOIN, E. L.; SILVA, F. D. K. ; POSSANI, T. N. . **AÇÕES EDUCATIVAS DE EXTENSÃO PROMOVIDAS PELO PROJETO DE EXTENSÃO APPGO: desenvolvimento e implementação de softwares educacionais da UNIJUI no contexto da pandemia de Covid-19**. In: Isamara Della Favera Allegretti; Graziela Hoerbe Andrighetti; Wesley Heleno de Oliveira. (Org.). Extensão: educação para a vida. 1ed. São Leopoldo, RS: Agexcom UNISINOS, 2022, v. 1, p. 23-25.



MENDONCA, B. G. ; PADOIN, E. L.; SILVA, F. D. K. ; POSSANI, T. N. . **Desafio MATHGO: utilizando App para o ensino de matemática.** In: Wanderley Chieppe Felipe. (Org.). ForExt- Fórum Nacional de Extensão e Ação Comunitária. 1ed.Belo Horizonte: PUC Minas, 2021, v. 1, p. 171-175.

MENDONCA, B. G.; PADOIN, E. L.; SILVA, F. D. K. ; POSSANI, T. N. . **Ações Desenvolvidas pelo Projeto APPGO.** In: ENCONTRO FOREXT CÂMARA SUL 2023, 2023, Lajeado/RS. FOREXT 2023, 2023. p. 1-8.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software.** 6a. Edição, Pearson - Addison Wesley, 2003.