

Desenho Geométrico e Videogames: uma abordagem alternativa no ensino matemático

Thalys Oliveira Caires ¹

Pedro Henrique Tavares Carneiro Rocha ²

Wilson D'Almeida Santana ³

RESUMO

Este trabalho busca abordar as relações estreitas entre os conhecimentos de desenho geométrico e o desenvolvimento de jogos eletrônicos. Assim, introdutoriamente, abordada-se o conceito de dimensão, tanto no universo da matemática quanto dos jogos. Em seguida aborda-se o plano cartesiano e como os pares ordenados são necessários para diversas funcionalidades dentro de um videogame. Por fim, o estudo termina com a demonstração da evolução gráfica dos videogames desde sua criação, o papel dos jogos como expressão artística e seu impacto cultural na sociedade. Os objetivos do estudo giram em torno de demonstrar como os componentes curriculares do curso de Licenciatura em Matemática podem se conectar com o cotidiano dos discentes e aproximá-los daquilo que está sendo ensinado. Além disso, pensando na formação de professores, cria-se uma tradição em potencial, que possibilita aos futuros docentes a capacidade de compreender melhor a forma como os discentes aprendem e utilizar-se desse conhecimento no futuro, já que possibilita aos discentes visualizarem num contexto cotidiano aquilo que eles estão aprendendo em sala de aula. Para a elaboração do trabalho, foi-se utilizado os conhecimentos prévios dos autores, baseados em suas vivências com videogames em conjunto com seus conhecimentos adquiridos nas aulas de Desenho Geométrico, ministradas pelo professor Wilson Santana no Curso de Licenciatura em Matemática (UNEB/Campus X). Após a elaboração e a apresentação do Trabalho de Apresentação Oral no evento XII Quintas Acadêmicas: Divulgação e Memória, concluiu-se que, de fato, trazer o ensino matemático, no geral, para um contexto mais próximo da realidade dos discentes, pode acarretar em diversos benefícios para o aprendizado. Essa constatação pode indicar um caminho pedagógico não só interessante como muito importante para o ensino matemático no Brasil, especialmente considerando as diversas dificuldades que se enxerga nos alunos do ensino básico em aprender conceitos matemáticos muitas vezes imprescindíveis à sua vida.

Palavras-chave: Desenho Geométrico, Videogames, Matemática, Ensino, Apresentação Oral.

¹ Graduando do Curso de Física da Universidade Federal de Viçosa (UFV) - MG, thalyscaires@hotmail.com;

² Graduado pelo Curso de Lic. em Matemática da Universidade Estadual do Estado da Bahia (UNEB) - BA, tcppedro@gmail.com;

³ Professor orientador: mestre, Universidade do Estado da Bahia (UNEB) - BA, wdsantana@uneb.br.

