

## Mdmat II- Mídias Digitais para aprendizagem em Matemática

Carlos Artur N. Fagundes<sup>1</sup>  
Marcus Basso<sup>2</sup>

**Introdução:** Este trabalho trata da criação de objetos de aprendizagem, que reunidos formam um RPG (Role Playing Game), também conhecido como Jogo de Interpretação de Papéis, onde o aluno interpreta um personagem que utilizará a Matemática como um recurso que permita a superação de problemas que surgem no contexto do jogo.

**Objetivos:** Explorar na produção do material, os recursos que justificam e motivam o uso do computador como um instrumento que contribua para a aprendizagem de conceitos de Matemática e que juntamente com atividades lúdicas, compor um material que aborde os conceitos de:

- Proporções;
- Cálculo mental;
- Trigonometria;
- Sistemas de coordenadas;
- Leitura e interpretação de gráficos;
- Simetria no plano;
- Introdução à lógica;

De forma contextualizada, propõe-se a resolução de problemas e a manipulação do objeto de aprendizagem interativo.

Outro fator relevante, no desenvolvimento deste projeto, é tornar disponível o material e os arquivos com o código de programação. Desta forma, outros profissionais podem aprimorar os objetos de aprendizagem, de acordo com próprio caráter de constante inovação das novas tecnologias.

**Metodologia:** Nossa principal ferramenta de criação dos materiais em interatividade será a utilização de programação Actionscript, própria do programa Macromedia Flash.

**Resultados:** O presente projeto está em desenvolvimento.

**Conclusão:** Projeto está em desenvolvimento.

**Palavras-Chave:** educação a distância, objetos de aprendizagem em Matemática, ambiente virtual de aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Professor na unidade, titulação, email contato.

<sup>2</sup> Bolsista SEAD, acadêmico na unidade.