

DOI: 10.5380/12ppgecm2022.resumo15p104-108

RPG COMO FERRAMENTA DE ENSINO DE MATEMÁTICA: UMA ANÁLISE DE SISTEMAS DE RPG GRATUITOS

HEIN, Welington Haas¹

¹welington_hein@yahoo.com.br

ZIMER, Tania Teresinha Bruns²

²taniatbz@gmail.com

Área de Concentração: Educação Matemática

Linha de pesquisa: Formação de Professores

RESUMO: Essa pesquisa tem como objetivo estudar o uso do RPG (*role-playing game*) em uma sala de aula voltada para o ensino da Matemática, tendo como público-alvo os professores de Matemática em formação inicial e continuada. Para isso foi efetuada uma revisão sistemática buscando analisar teses e dissertações que tenham como tema o RPG como ferramenta de ensino e aprendizagem em uma sala de aula regular do Ensino Básico, na disciplina de Matemática. Além disso, será feita uma análise de RPG's gratuitos com o objetivo de mapear os possíveis meios de aplicação do RPG no ensino da Matemática. Tendo, como base teórica, estudos, sobre o ensino lúdico e conceitos de um jogo de RPG, foram selecionadas 12 dissertações para serem analisadas. Essa análise ocorre com o intuito de sintetizar as abordagens que professores vêm utilizando do RPG como ferramenta didática.

PALAVRAS – CHAVE: Jogos. RPG. Matemática. Ensino e aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa está sendo realizada na perspectiva de sintetizar e mapear como outras pesquisas que tenham o RPG (*Role-Playing Game*) e o ensino da Matemática como tema estão abordando o assunto. A pesquisa teve como influência algumas disciplinas do curso de Licenciatura em Matemática, aliado a sessões de RPG casuais, as quais permitiram a percepção de diversas oportunidades e situações no jogo semelhantes a situações presenciadas no cotidiano da sala de aula. A princípio foi desenvolvida como uma revisão sistemática no TCC e agora está sendo ampliada.

A questão de investigação é a seguinte: Como fornecer aos professores meios para aplicar o RPG no ensino da Matemática em ambiente escolar, a partir dos jogos de RPG gratuitos? Para o objetivo geral mapear os possíveis meios de aplicação do RPG no ensino da matemática. Assim, nos objetivos específicos busca-se sintetizar e mapear como teses e dissertações abordaram o RPG como ferramenta em aulas de Matemática no Ensino Básico e mapear e analisar sistemas de RPG's gratuitos, buscando conceitos matemáticos do ensino básico implícitos ou explícitos nas regras ou ambientes dos jogos.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

RPG é a sigla em inglês para *role-playing game*, que em uma tradução livre significa jogo de interpretação de papéis. O termo surgiu e se popularizou em 1974 com o lançamento

DOI: 10.5380/12ppgecm2022.resumo15p104-108

da primeira edição do livro *Dungeons and Dragons*, de sigla D&D, de Gary Gygax e Dave Arneson. Um jogo de RPG pode se apresentar como um jogo de tabuleiro, *online* ou através de *softwares*. Atualmente diversos jogos de videogame têm como gênero o termo RPG por serem elaborados de um modo que as decisões tomadas pelo jogador influenciem a história do jogo, mesmo que de forma limitada. Schmit (2008), em sua obra divide o RPG em 5 categorias diferentes: RPG de Mesa ou tradicional; RPG *Live Action* (LARP) – assemelha-se ao RPG tradicional, mas similar a peças de teatro; RPG aventura-solo – também chamados de livro-jogo; RPG Digital ou eletrônico solo; e por fim o MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) – semelhantes aos RPG do tipo eletrônico solo, porém jogado via internet com a possibilidade de milhares de jogadores simultâneos em um mesmo ambiente.

Resumindo, em um jogo de RPG tradicional, jogadores se reúnem e assumem os papéis de personagens em diversos cenários, enquanto um jogador assume o papel de mestre. O mestre é responsável por narrar uma história ou aventura imaginária vivenciada por eles. Os personagens têm características específicas definidas pelos jogadores e – juntamente com as decisões tomadas por esses – servem de parâmetro para o mestre determinar futuros possíveis para a história. Essa é construída de maneira coletiva. Para isso as histórias são normalmente construídas visando que os jogadores percebam a importância do trabalho colaborativo entre seus personagens, e que é através do raciocínio, imaginação e cooperação que os desafios propostos serão superados e será possível conquistar um objetivo em comum. Como o foco do jogo é a vivência de uma história construída em grupo, não existem vencedores ou perdedores em um jogo de RPG.

Por muito tempo foi comum um ensino tecnicista, visando a repetição e memorização de exercícios e técnicas no ensino da disciplina de Matemática, ou seja, nessa visão é mais importante saber fazer do que compreender o que está sendo feito, e alguns estudiosos apontam como isso ainda influencia o ensino. Segundo Grando (1995):

Nota-se uma preocupação excessiva com o ‘saber fazer’ em detrimento do compreender. Neste sentido, acredita-se que um aluno que reproduz, em uma avaliação, o mesmo exercício trabalhado em sala de aula, seguindo-o como modelo, apresenta compreensão dos conceitos matemáticos subjacentes e, portanto, sabe fazer (GRANDO, 1995, p. 15).

Para recuperar a motivação dos alunos e recuperar uma aprendizagem através da descoberta, surge a possibilidade da utilização de jogos no ambiente escolar. A ludicidade no ensino é importante para resgatar a importância da escola na vida dos alunos de forma a expugnar a associação da escola e do ambiente de aprendizado com os conceitos de punição, castigo ou tédio.

Considerando o uso de jogos no ensino da Matemática, é possível observar a vasta quantidade de ditos “jogos matemáticos” que perdem o caráter envolvente e são essencialmente o mesmo que uma extensa lista de exercícios repetitivos. Quando isso ocorre, observa-se que o jogo perde seu caráter lúdico e o interesse e prazer gerado aos alunos. Por outro lado, não se pode esquecer que o uso do jogo como material didático deve manter o foco principal de todo material didático: facilitar a aprendizagem do aluno. Os jogos podem ser utilizados, no ensino da disciplina de Matemática, em diversos âmbitos desde que o professor esteja consciente do papel e o foco que ele está buscando ao utilizar os jogos. Nesse sentido, ressalta-se que:

DOI: 10.5380/12ppgecm2022.resumo15p104-108

[...] um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (BRASIL, 1997, p. 35-36).

Cabe ao professor se colocar no papel de orientador do ensino e perceber se o uso do jogo como instrumento didático trará possibilidades de aprendizagem ao aluno. Não adianta utilizar o jogo na sala de aula se este não estiver com o propósito de enriquecer o conhecimento do aluno nem possibilitar seu crescimento e evolução.

METODOLOGIA

Decidiu-se realizar uma pesquisa qualitativa, organizada em uma análise documental de teses e dissertações, seguido de análise de RPG's gratuitos. Neste caso, a análise documental será uma revisão exploratória com caráter qualitativo – assumindo uma perspectiva diagnóstica, ou seja, um estudo com o intuito de obter informações consistentes sobre o uso do RPG no ensino da Matemática, tendo como foco os sujeitos presentes (FIORENTINI; LORENZATO, 2012).

Assim, a bibliografia foi coletada na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD).

Foi utilizado o termo de pesquisa “RPG” em todos os campos e foram encontrados 183 resultados no dia 14 de agosto de 2021, destes, 5 foram excluídos por estarem duplicados. Os restantes tiveram seus títulos e respectivos resumos analisados para a definição de inclusão ou exclusão de trabalhos. Primeiro foram excluídos 39 por utilizarem a sigla RPG para aspectos diferentes de *Role-playing Game*.

Os 139 resultados que tratam a sigla RPG como *Role-Playing Game* foram organizados da seguinte forma: 41 resultados de aspectos artísticos, literários e incentivo à leitura e produção textual; 2 resultados de educação ambiental; 44 resultados de ensino básico; 6 resultados de formação moral, filosófica e ética do aluno; 18 resultados de formação inicial, técnica ou continuada de profissionais; 4 resultados de inclusão; 6 resultados de informática; 2 resultados de ensino da língua inglesa; 1 resultado de legislação; 12 resultados de aspectos da psicologia e 3 resultados de teorias de aprendizagem.

Foram considerados relevantes os resultados referentes ao ensino básico. Estes 44 trabalhos foram organizados da seguinte forma: 4 resultados de Biologia; 11 resultados de Ciências; 3 resultados de Física; 10 resultados de História; 12 resultados de Matemática; 3 resultados de Química e 1 resultado de Sociologia. Os doze resultados escolhidos como material de análise foram os de Matemática.

Tendo em vista o outro objetivo específico dessa pesquisa, serão, ainda, mapeados e analisados RPG's disponibilizados gratuitamente numa pesquisa qualitativa. Com essas duas análises juntas, uma síntese geral será elaborada para fornecer informações de como o RPG está sendo utilizado como ferramenta didática e os potenciais usos de RPG's gratuitos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Centro Politécnico – s/n – Edifício da Administração – 4º Andar – CEP 81.531-990 – CP 19.081 –
Jardim das Américas – Curitiba – PR
ppgecm@ufpr.br www.ppgecm.ufpr.br

ISSN: 2525-6645

DOI: 10.5380/12ppgecm2022.resumo15p104-108

O professor em sala de aula tem como objetivo proporcionar um ambiente favorável a aprendizagem dos alunos, já o narrador de um jogo de RPG tem como foco proporcionar um ambiente hospitaleiro e divertido para seus jogadores. Ambas as práticas são pautadas em uma necessidade de planejamento prévio e de gerar interesse naqueles que os escutam. Mesmo assim, o planejamento para um professor normalmente é visto como uma extensão do seu trabalho enquanto o planejamento para um narrador do jogo é visto como uma forma de lazer. Ao mesmo tempo, professor e narrador tem que lidar e saber dar a atenção demandada por todos os seus alunos e jogadores respectivamente.

Tanto estudantes quanto personagens de um RPG querem seu direito a opinar ou indagar sobre um assunto, assim como eles precisam ouvir e prestar atenção no discurso do outro, eles precisam que sua fala seja ouvida, e há uma necessidade de existir um respeito pelo momento de fala/apresentação/ação do colega. Outra semelhança está no fato que ambos os ambientes, sala de aula e jogo de RPG, são ambientes cooperativos.

Percebe-se a existência de um potencial uso pedagógico do RPG voltado para o ensino da matemática. Além disso, pode-se notar uma grande abrangência, semelhante ao uso de jogos no ensino, quanto ao momento que se pode utilizar o RPG na sala de aula: introduzir conceitos, reforço de conteúdo, avaliação, reflexão e construção de conhecimento etc. Ademais, graças ao seu caráter social, ele também surge com o potencial de trazer um senso crítico, responsabilidade, possibilidade de convívio em grupo, socialização, valores morais e ética aos alunos.

Portanto cabe finalizar que o ambiente escolar não precisa ser um ambiente competitivo onde só alguns vão sobrar no “topo da cadeia alimentar”. Lembrando que assim como um narrador, em um jogo de RPG, não está contra os aventureiros e estes não estão competindo entre si ou contra o narrador, o professor também não está na sala de aula para “derrotar” seus estudantes, mas sim para que todos consigam buscar e produzir conhecimento em conjunto.

REFERÊNCIAS

BRASIL – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, vol. 3 1997. 142 p. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>. Acesso em: 07/11/2018.

FIORENTINI, Dario; LORENZATO, Sérgio. **Investigação em educação matemática – Percursos teóricos e metodológicos**. 3ª Edição. Campinas/SP: Editora Autores Associados, 2009. 240p.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo suas possibilidades metodológicas no processo de ensino aprendizagem da matemática**. 1995. 194p. Dissertação (Mestrado em Educação). UNICAMP, Campinas, 1995.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.