

ISSN 2238-9113**ÁREA TEMÁTICA:** (marque uma das opções)

- COMUNICAÇÃO
- CULTURA
- DIREITOS HUMANOS E JUSTIÇA
- EDUCAÇÃO
- MEIO AMBIENTE
- SAÚDE
- TRABALHO
- TECNOLOGIA

JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PERSONAGENS (RPG) NA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA CONTRIBUINDO PARA O ENSINO E APRENDIZADO DA MATEMÁTICA

Juliano Sluçarz (nazawa@hotmail.com)**Gisely Foss Bonato (giselynha_7@hotmail.com)****Allan Espirito Santo Machado (allan.machado7@gmail.com)****Ana Beatriz Reis (ana_bia_reis@hotmail.com)**

RESUMO: Atualmente o ensino da matemática apresenta-se descontextualizado, o aluno situa-se como um expectador não participando da construção de seu próprio conhecimento. Entendemos que o encaminhamento didático pedagógico na sala de aula, necessita proporcionar ao aluno situações dinâmicas e desafiadoras, com a intenção de desmistificar o processo de ensino e aprendizagem. Ações provindas da execução do projeto de extensão universitária “Formação do professor e pesquisador em Educação Matemática: desafios e perspectivas”, associado ao Programa de Bolsa de Iniciação a Docência, objetiva melhorar o ensino, a aprendizagem e a relação entre professores e alunos na disciplina de Matemática. Para isso desenvolve várias ações, entre elas o jogo nas aulas de matemática. Neste trabalho destaca-se o RPG, como é conhecido o jogo de interpretação de personagens, para resgatar as idéias conceituais e fixar as quatro operações fundamentais. Durante as partidas é trabalhada junto aos alunos a perspicácia e criatividade em conseguir a relação entre personagem e interpretador. Busca-se ao jogar, o domínio do conhecimento matemático necessário para o seu desenrolar. O método PVP (jogador contra jogador) contribui para tornar as partidas rápidas e aguça o espírito competitivo. Desperta a visão objetiva dos participantes em buscar resolver cálculos como etapas para a vitória.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS MATEMÁTICOS. RPG. EXTENSÃO UNIVERITÁRIA.

INTRODUÇÃO

O presente texto aborda o “role-playing game” (jogo de interpretação de personagens), comumente conhecido por RPG. É convencionalmente jogado em grupos de três a seis jogadores, iniciado com um acordo entre os jogadores na escolha do cenário e do sistema de regras que serão utilizados na condução da partida. Um dos participantes é escolhido para dirigir as ações do grupo, o qual é chamado de mestre, que auxilia na criação dos personagens, e também será o responsável pela boa química em que estes serão interpretados.

No entanto, nenhuma destas normas fora utilizada nesta proposta de jogo, fadamos ao simples e prático sistema de player versus player (jogador contra jogador), abreviado a PVP. Nesta proposta, o foco não é a história em que se

imersão os personagens, nem na relação de companheirismo entre os mesmos, mas sim em partidas de um contra um, tendo o seu companheiro como adversário em um jogo competitivo.

O Jogo faz parte de um leque de atividades desenvolvidas por meio do Projeto de Extensão Universitária “Formação do professor e pesquisador em Educação Matemática: desafios e perspectivas”, associado ao Programa de Bolsa de Iniciação a Docência.

O desenvolvimento do projeto proporciona interação entre a universidade e a comunidade escolar, em virtude da realização permanente de acompanhamento aos alunos pelos acadêmicos do projeto. São desenvolvidos com o auxílio do professor supervisor e da professora coordenadora do projeto o apoio de estudos à conteúdos matemáticos, aulas de preparação para as Olimpíadas de Matemática das Escolas Públicas, além de atendimento individualizado aos alunos.

Para a realização das ações do projeto são utilizados vários materiais de apoio desenvolvidos pelos acadêmicos e em alguns casos, matérias do acervo da escola. Os resultados obtidos estão sendo muito satisfatórios, os alunos demonstram avanços significativos na aprendizagem matemática, conquistando melhores notas nas avaliações propostas.

Outro aspecto importante é de que tem sido possível vivenciar e contribuir em ações de prática docente junto ao professor de matemática das séries intermediárias do Ensino Fundamental, que se mostram grandes parceiros no desenvolvimento das iniciativas docentes dos acadêmicos em formação inicial.

OBJETIVOS

Oportunizar aos acadêmicos em formação inicial de colocar em prática os seus conhecimentos desenvolvidos no decorrer do Curso de Licenciatura em Matemática, construindo por meio de um veículo de inserção na realidade a competência necessária para a atuação profissional. Divulgar o nome da Universidade Estadual de Ponta Grossa no contexto da Escola Básica. Também, como objetivo, apresentar o jogo como uma alternativa de trabalho didático pedagógico para incentivar o domínio de conteúdos matemáticos.

Como é indispensável o uso de eventuais operações matemáticas em partidas convencionas de RPG, viabiliza-se o conhecimento lógico e a fixação de cálculos básicos com a soma, subtração, multiplicação e divisão.,

REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

O RPG como toda e qualquer atividade educacional, se for bem planejada e organizada, pode se tornar uma ferramenta muito prática e lúdica, permitindo assim que os alunos aprendam de uma forma prazerosa. Ele pode ser uma ferramenta de suporte a educação muito boa, devido aos seus atrativos, com relação a ele ser um jogo que pode vir a despertar o lado lúdico da atividade e ao mesmo tempo em que auxiliar na assimilação de conhecimentos pelo aluno (Grando et al, 2008).

Como premissa de qualquer partida de RPG, é necessária uma ficha de personagem (Figura 1 – Ficha de personagem).

Figura 1 – Ficha de personagem

Nível:	
PV:	PM:
Ataque	Defesa
Ataque Especial	Defesa Especial
Pontos de Vida	Pontos de Magia
Velocidade	

Defender :2	Atacar 10x	Esquivar 2/6
----------------	---------------	-----------------

1 -20PM 15x de Dano	2 -40PM 25x de Dano	3 -50PM
---------------------------	---------------------------	------------

Legenda: Ficha utilizada no RPG, sendo elaborada pelo acadêmico especificamente para o método PVP.

Na ficha impressa em folha A4, estará especificado, assim como o nome do personagem, seus atributos bases: Ataque, defesa, ataque especial, defesa especial, pontos de vida, pontos de magia e velocidade. Onde pontos serão distribuídos à vontade do jogador nestas respectivas áreas, e a quantidade exata destes será dita pelo aplicador da atividade, sendo que, quando maior o número de pontos ao dispor do jogador, mais rápido se decorrerá a partida. E como este é um projeto voltado à sala de aula, com isto o professor também terá a livre escolha de manipular o tempo de cada partida, usando o número de aulas que conseguiu ao seu dispor para aplicar esta atividade de modo totalmente aproveitável.

As partidas ocorrerão em duplas de um contra um, onde aquele que possuir o maior número de pontos em velocidade faz o primeiro movimento, sendo que é possível realizar apenas um por rodada. Dentre estes movimentos, estão a dispor dos jogadores: Atacar, defender, esquivar, especial 1, especial 2 e especial 3.

Toda a partida decorre com a seguinte fórmula matemática, a qual estará à disposição do aluno no quadro-negro durante toda a atividade: atributo de ataque X movimento escolhido condizente ÷ defesa adversária condizente - pontos de vida do adversário. Um exemplo: O jogador possui 10 pontos de ataque especial, e escolhe o movimento “ataque especial 2”, que possui 30 de dano. Enquanto seu adversário possui 5 pontos de defesa e 30 pontos de vida. Aplicando na fórmula: $10 \times 25 \div 5 - 30 = 20$. Ou seja, o adversário, de 30, ficou com 20 pontos de vida.

Lembrando que existe custo de pontos de magia para cada ataque especial escolhido, enquanto para ataque normal não existe custo algum. Vence a partida aquele que conseguir reduzir os pontos de vida do adversário à 0 (zero).

Todos os participantes iniciam o jogo com o nível do seu personagem no 1. A cada vitória é acrescentado mais um neste valor, e, a cada valor acrescentado, todos os pontos de atributos se elevam, sendo a quantia desta elevação por nível também a cargo da escolha do aplicador.

Apenas serão possíveis partidas entre personagens do mesmo nível, sendo assim, os adversários estarão em constante alternância no decorrer da atividade, sendo o vencedor desta, aquele que possuir o maior nível da turma, ao término da última aula da aplicação.

RESULTADOS

Além da aplicação das operações rotineiramente trabalhadas em sala de aula, sendo elas a adição, a subtração e a multiplicação, a aplicação desta atividade tem como um de seus resultados a recordação da divisão. Ela, a qual teve seu devido desenvolvimento nas primeiras séries do ensino fundamental, mas perdeu-se ênfase no passar das séries. Não por falta de oportunidades em utilizá-la, mas pela escolha dos próprios professores. Talvez economizar o curto tempo de aula, por esta exigir um pouco mais de raciocínio por parte do aluno, assim, mesmo quando necessário o seu emprego, não se é atribuído nela a utilização de números complexos.

Logo, não é errado dizer que o foco desta oficina seja voltado à divisão, pois tal atividade vem a ser útil quando necessário o uso desta operação, sendo nela onde está localizada a maior dificuldade por parte dos participantes. Dificuldade esta que praticamente deixou de existir ao término da atividade.

Figura 2 – Fichas de personagens



Legenda: Fichas de alguns personagens criadas pelo acadêmico, com os visuais individuais baseados e adaptados aos personagens escolhidos pelos alunos participantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muito foram os professores que trouxeram o RPG para junto de suas aulas, principalmente quando relacionados a matérias de português e história, pelo fato de ser necessário um grande conhecimento literário para o devido progresso e bom aproveitamento do estilo convencional. Mas, aqui, não estamos utilizando de tal estilo, em sim do PVP, o dito jogador contra jogador, o qual, até hoje, não se sabe de alguém que tenha realizado um estudo a fundo dos possíveis resultados em relação a aplicação deste em sala de aula. O Principal motivo seria o fato de que um dos

princípios do RPG é o trabalho em grupo para o alcance de um objetivo em comum, o total inverso do PVP, onde, literalmente, estão todos contra todos.

Seria óbvio que, em meio de tais disputas, poderiam se decorrer certos desentendimentos por partes dos participantes. Evitando tal inconveniente, optamos em aplicar partidas rápidas, nas quais as duplas não têm tempo de convívio suficiente a ponto de resultar em qualquer desentendimento.

Além do convívio em grupo, o jogo valoriza o desempenho individual, valorizando a todos aqueles que se empenharam ao mostrarem-se dedicados em participar, e entender no que estavam envolvidos.

De maneira especial, o RPG mostrou-se um jogo que contribui positivamente para a formação de atitudes e na resolução de desafios. Enquanto parte de um projeto de extensão, contribuiu para a formação acadêmica na medida em que viabilizou a compreensão da importância da universidade, ao interagir com a realidade que a cerca e as exigências decorrentes das transformações, cada vez mais apressadas no mundo contemporâneo.

APOIO: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) / CAPES.

REFERÊNCIAS

ROCHA, Mateus Souza. **"RPG: jogo e conhecimento." O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento.** Piracicaba: Dissertação do Programa de Pós-Graduação em Educação da UNIMEP , 2006.

La Concepción del Role-Playing Game, R. P. G. **"A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos."** Psicologia Ciência e Profissão 29.4. 2009; 700-717.

GRANDO, Anita, and Liane Margarida Rockenbach Tarouco. **"O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação."** RENOTE 6.1 , 2008.