2ª MOSTRA DE TALENTOS DA GRADUAÇÃO

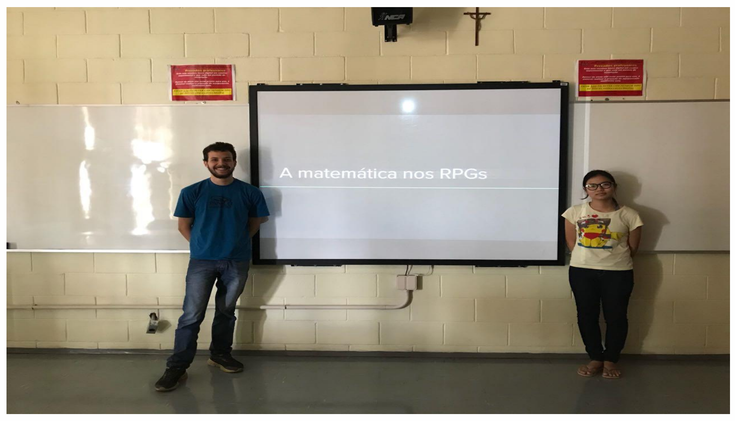
PUC CAMPINAS
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA

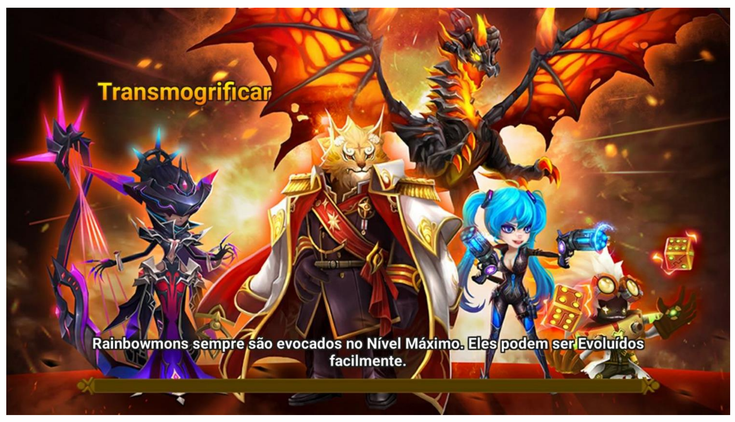
Centro de Ciências Exatas, Ambientais e de Tecnologias (CEATEC)

A MATEMÁTICA NOS JOGOS DE RPG

Autores:
AFONSO, Mickael Nascimento
HARA, Jonhathas Bueno
SHIRABIYOSHI, Letícia Yumi
Orientadora: Profa. ABREU, Maria das Graças dos Santos

Faculdade/Curso: MATEMÁTICA





Introdução: Apresentamos uma proposta de utilização pedagógica do Roleplaying Game (RPG) como ferramenta lúdica auxiliar no ensino da matemática. Os professores muitas vezes se deparam com alunos que apresentam lacunas no processo de aprendizagem matemática, principalmente no que se refere ao trabalho com operações básicas. Acreditando que com o Roleplaying Game, que é um tipo de jogo que auxilia no desenvolvimento da criatividade e raciocínio, preparamos um aplicativo que pode contribuir com o trabalho no Ensino Fundamental.

Objetivos:
Apresentar novas estratégias para o trabalho com as operações básicas da matemática: adição, subtração, multiplicação e divisão.

Material e métodos:
Projetando uma modificação na prática de ensino da disciplina de Matemática apresentamos uma proposta com o jogo “Summoners War: Sky Arena” e o aplicativo realizado no APP Inventor em que os alunos participam ativamente da construção e do seu desempenho matemático. O trabalho tem início com a apresentação do jogo que dará suporte para a atividade da matemática nos RPG. Em seguida serão abordadas operações matemáticas que serão utilizadas no jogo e cuja implementação das fases posteriores será fruto dos trabalhos realizados com essas operações. A parte educativa, objetivo deste trabalho, será verificada no processo de desenvolvimento do jogo.

Considerações: O Role Playing Game, é um tipo de jogo em que os jogadores assumem personagens e criam suas narrativas de maneira colaborativa. O avanço no jogo se dá a partir de um acordo com um sistema de regras predeterminado dentro dos quais os jogadores podem criar estratégias. Acreditamos que, por meio do jogo proposto, o aluno será convidado a um envolvimento maior e a uma troca de experiências que proporcionará um melhor desempenho na matemática e na elaboração e resolução de estratégias o que será muito útil na resolução de problemas.

Referências:

GUINE, Felipe. Damage formula for attack-based skills. 2014. Disponivel em: <https://www.reddit.com/r/summonerswar/comments/4m54z4/damage_formula_for_attackbased_skills_current/ > Acesso em 30 de outubro de 2017.
LUIS COELHO TEIXEIRA, André. O RPG como ferramenta lúdica: Jogos e interdisciplinaridade a favor da aprendizagem.2015. Disponivel em: <https://www.rederpg.com.br/2017/05/16/o-rpg-como-ferramenta-ludica-jogos-e-interdisciplinaridade-a-favor-da-aprendizagem/> Acesso em: 21 de outubro de 2017.
MAURICIO PACCES VICENTE, Mauricio; AUGUSTO DINAMARCA BARNA, Luiz; FACHINETTO,Lisiane. RPG eletrônico. São Paulo, 2016. Disponivel em:<https://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_eletr%C3%B4nico> Acesso em :14 de outubro de 2017.
SALES,Matheus; DE MIRANDA, Simão; YCHSEN, Anders. Role-playing game: História do RPG. São Paulo, 2014. Diposnivel em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game#Hist.C3.B3ria_do_RPG> Acesso em: 14 de outubro de 2017
SHAULl, Brandy; BUJA, Steve; HAOSON, Vincent. Summoners War: Sky Arena. 2016. Disponivel em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Summoners_War:_Sky_Arena> Acesso em 25 de outubro em 2017