

Arthur no País da Matemática: explorando a história da matemática através do RPG Maker

Camila da Silveira. Alves¹
Eviton Alexandre Teixeira²
Jaqueline Rodrigues³
Lucas Nunes Ogliari⁴
Luis Filipe Reis⁵
Márcio Luiz da Cunha⁶
Gustavo Gomes Ferraz⁷

Resumo: O presente trabalho de pesquisa tem por objetivo apresentar o andamento de uma proposta da disciplina de História da Matemática, do Curso de Matemática, Licenciatura, da Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca), que visa levar para o ensino elementos da história da matemática utilizando-se do software chamado RPG Maker. Este software consiste em um editor de jogo digital no estilo Role-Playing Game (RPG) que possibilita construir e aplicar, de forma didática, um game. O game tem como objetivo desacomodar os alunos, instigando-os a participarem ativamente do ensino, como atores do aprendizado, de maneira divertida e motivadora. A aplicação do game como proposta pedagógica serve como ferramenta lúdica e irá auxiliar no ensino, pelo qual os alunos irão interagir e submeter os seus conhecimentos, ou participando de um jogo ou, na construção de um jogo em que o usuário irá se aventurar em diversos mundos (etapas) elencados aos conteúdos de matemática. Cada fase ou etapa do game contém um desafio matemático para incentivar os alunos à pensarem e, se necessário, buscar, através de pesquisas, informações sobre os conteúdos, a fim de garantir o bom andamento do jogo. A proposta incentiva o estudo da matemática através da aprendizagem prévia e interativa com algo que o jovem demonstra mais interesse atualmente, como o uso de tecnologias. A proposta está fundamentada em autores que defendem o uso de jogos no ensino de matemática e no ensino de um modo geral. O game está em fase de conclusão, prevista para o final do segundo semestre de 2016, podendo ser difundido e aplicado à alunos do ensino fundamental e médio, e mesmo da graduação.

Palavras-chave: Jogos Digitais/RPG; História da Matemática; Ensino de Matemática.

Abstract: This research work aims to present the progress of a proposal of history discipline of mathematics, the Mathematics, Degree, Faculty Inedi, Higher Education Complex Cachoeirinha (Cesuca), which aims to bring the educational elements of the history of mathematics using the so-

¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: camila98silveira@hotmail.com

¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: evitonteixeira@gmail.com

¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: jquecfr@yahoo.com.br

¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: lucasogliari@cesuca.edu.br

⁵ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: filipereis3221@gmail.com

⁶ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: márcio.cunha@gmail.com

⁷ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: gustavo.gomes.ferraz@hotmail.com

called RPG Maker software. This software consists of a digital game publisher in style role-playing game (RPG) that allows us to build and implement a didactic way, a game. The game aims to dislodge students, encouraging them to actively participate in the teaching, learning as actors in a fun and motivating way. The application of the game as a pedagogical proposal serves as a fun tool and will assist in teaching, in which students will interact and submit your expertise, or participating in a game or in the construction of a game in which the user will venture into various worlds (steps) listed the math content. Each phase or stage of the game contains a mathematical challenge to encourage students to think and, if necessary, seek, through research, information about the content in order to ensure the smooth progress of the game. The proposal encourages the study of mathematics through the previous and interactive learning with something the young demonstrates more interest now, as the use of technologies. The proposal is based on authors who advocate the use of games in mathematics teaching and education in general. The game is nearing completion, scheduled for the end of the second half of 2016, which may be disseminated and applied to the elementary and high school students, and even graduation.

Keywords: Digital Games / RPG; History of Mathematics; Mathematics Teaching.



¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: camila98silveira@hotmail.com

¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: evitonteixeira@gmail.com

¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: jquecfr@yahoo.com.br

¹ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: lucasogliari@cesuca.edu.br

⁵ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: filipereis3221@gmail.com

⁶ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: márcio.cunha@gmail.com.

⁷ Faculdade Inedi, Complexo de Ensino Superior de Cachoeirinha (Cesuca). Cachoeirinha. RS. Brasil. E-mail: gustavo.gomes.ferraz@hotmail.com