ISSN: 2358-8829

O USO DO RPG COMO FERRAMENTA PARA DESENVOLVER HABILIDADES E COMPETÊNCIAS EM MATEMÁTICA

Rodolfo Oliveira Santana [1]
Paulo Henrique Amorim Biazoli [2]

RESUMO

Este trabalho investiga o potencial pedagógico do *Role-Playing Game* (RPG) — jogo narrativo e colaborativo de interpretação de personagens e que se baseia em analisar as consequências de tomada de decisões, a partir da mecânica de rolagem de dados de diversos formatos — com foco no sistema *Dungeons & Dragons 5E (D&D 5E)*, como ferramenta interdisciplinar no Ensino Médio. A pesquisa articula a ludicidade à mobilização de conteúdos atitudinais, conforme preconizado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), destacando o desenvolvimento de empatia, cooperação e ética através, principalmente, da interpretação de personagens. Em paralelo, analisa-se como a mecânica deste jogo — que também se fundamenta em probabilidades, análise combinatória e geometria espacial — pode promover o desenvolvimento de diversas competências específicas de Matemática descritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A metodologia propõe um diálogo entre o jogo e os documentos oficiais curriculares descritos, com foco, dentre outras coisas, em ações onde os alunos assumem o protagonismo na resolução de problemas complexos e na tomada de decisão coletiva. Evidencia-se que o RPG transcende o entretenimento, configurando-se como um ecossistema de aprendizagem capaz de integrar o rigor técnico, presente nas regras do sistema, característico da matemática, ao importante desenvolvimento humano e social do aluno, tornando o processo educativo mais significativo.

Palavras-chave: RPG, Educação Matemática, Habilidades específicas, BNCC, PCN.

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Faculdade SESI de Educação - FASESP, rodox.os2@gmail.com;
[2]Mestre em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie – SP, paulo.biazoli@sesisp.org.br;