



## **3º COLÓQUIO ALAGOANO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA NOS ANOS INICIAIS**

18 a 20 de outubro de 2023  
ISSN: 2764-9059

---

### **ENSINO DA MATEMÁTICA ATRAVÉS DE JOGOS DO RPG MAKER: A UTILIZAÇÃO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DA MATEMÁTICA**

Rodrigo Nogueira dos Santos  
UFAL  
rodrigo.nogueiras@professor.educ.al.gov.br

Thiago da Silva Pereira  
IFAL  
tsilva.pw@gmail.com

Rafael Walker Belarmino Silva  
IFAL  
rw20022017@gmail.com

#### **INTRODUÇÃO**

Este trabalho apresenta o software RPG Maker MV como uma importante ferramenta para a Educação Matemática. O problema central abordado é como o RPG Maker impacta o ensino de Matemática no ensino médio. Autores como Passerino, Piaget, Moran, Almeida, Rosa e Perrenoud fornecem embasamento teórico, explorando jogos, metodologias ativas e gamificação alinhadas às tendências tecnológicas.

O objetivo do uso do RPG Maker é promover o interesse e o desenvolvimento dos alunos no ensino de Matemática, incentivando o uso de recursos tecnológicos na educação. A pesquisa conta com o apoio da CAPES, PIBID-IFAL, SECTI e FAPEAL e PIBIC-Jr.

#### **METODOLOGIA**

O estudo foi realizado na disciplina eletiva de Ciências e STEAM baseando-se no novo ensino médio, na Escola Estadual Professor Theonilo Gama, ministrada pelo professor Rodrigo Nogueira dos Santos, com a orientação do Professor Me. Gilmar Teodozio Silva, conduziu as atividades com os alunos participantes do Projeto PIBIC-Jr e com os pibidianos Cleverton, Rafael e Thiago.

A metodologia inclui aulas de RPG Maker, explorando a construção de jogos e situações matemáticas. A ferramenta principal foi o RPG Maker MV, permitindo a criação de mapas, programação de eventos e mais. As aulas seguiram uma estrutura com introdução teórica, atividade lúdica principal e discussões em grupo. Os dados foram coletados qualitativamente por meio de observações.

## RESULTADOS E CONCLUSÕES:

Nem todos os alunos reagiram da mesma forma às abordagens tecnológicas, devido a limitações e familiaridade com jogos. A inclusão de estratégias pedagógicas diversas foi crucial.

Os resultados demonstraram que as atividades lúdicas aumentaram o engajamento dos discentes. O interesse nos conteúdos matemáticos cresceu, assim como as habilidades de resolução de problemas, impulsionadas pela motivação em vencer nos jogos. Alguns alunos tiveram dificuldades com a programação, mas todos progrediram.

Em resumo, a abordagem de jogos digitais no ensino de Matemática pode aprimorar a compreensão e tornar o aprendizado mais envolvente. A combinação de teorias construtivistas, metodologias ativas e gamificação promove recursos educativos lúdicos eficazes.

Conclui-se que o RPG Maker MV é uma ferramenta pedagógica valiosa, destacando-se o impacto positivo das atividades lúdicas e a importância de adaptação às necessidades individuais dos alunos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Integração de currículo e tecnologias: a emergência de web currículo. Anais do XV Endipe – Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino. Belo Horizonte:UFMG, 2010.

MORAN, J. Mudando a educação com Metodologias Ativas. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. 2015. Vol..III. Foca Foto-PROEX/UEPG

PASSERINO, L.M. (1998). Avaliação de jogos educativos computadorizados. Disponível em: <<http://www.c5.cl/tise98/html/trabajos/jogosed/>> Acesso em: 20 ago. 2023

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança : imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

VALENTE, J. A. Por quê o computador na educação? In: J. A. VALENTE (Org.) Computadores e conhecimento: repensando a educação. Campinas: UNICAMP, 1993.