

O USO DE JOGOS RPG COLABORATIVOS NO ENSINO DAS OPERAÇÕES MATEMÁTICAS: Uma experiência com "uma aventura na selva"

Adna Christynne Sousa Gomes¹, Raimundo Nonato de Souza Moura², Yara Dayane da Silva Araújo³, Adnelson Jati Batista⁴

Resumo: Este resumo descreve o desenvolvimento e aplicação do jogo “Uma Aventura na Selva”, voltado ao ensino das quatro operações matemáticas básicas para turmas do Ensino Fundamental. O jogo foi desenvolvido com o objetivo de integrar gamificação, aprendizagem colaborativa e conceitos matemáticos, neste jogo os estudantes trabalham juntos para resolver desafios matemáticos, O jogo promove um ambiente de aprendizado inclusivo, onde o sucesso é alcançado por meio de esforços conjuntos. O conceito de aprendizagem colaborativa utilizou como base os estudos de Dillembourg (1999), o autor acredita que esse tipo de aprendizagem ocorre quando dois ou mais indivíduos aprendem ou tentam aprender juntos. O autor discorre que uma colaboração genuína é caracterizada por três elementos principais, objetivos comuns, onde todos os membros do grupo compartilham as mesmas metas, divisão do trabalho, no qual as atividades são distribuídas entre os membros, mas ainda existe um esforço coletivo e, simetria na interação, onde todos os membros do grupo possuem o mesmo nível de hierarquia, conhecimento e responsabilidade. O tabuleiro representa uma selva e diversas cartas de desafios e tesouros, o jogo exige que os estudantes unam esforços para resolver problemas matemáticos, estimulando o raciocínio lógico e o cálculo mental. A metodologia envolveu planejamento, aplicação em sala, coleta e análise de dados, e reflexões. Os professores pesquisadores integraram o jogo ao currículo, promovendo sessões semanais de 45 minutos durante um mês. Os resultados mostraram um aumento médio de 30% nas notas dos testes após a aplicação do jogo, indicando que o método colaborativo, além de aprimorar habilidades matemáticas, fortalece a autoestima e a interação entre estudantes. A experiência colaborativa foi fundamental para desenvolver competências socioemocionais, como liderança, cooperação e respeito mútuo. Observou-se que os alunos inicialmente inseguros passaram a participar ativamente, valorizando a própria contribuição e a dos colegas. O uso do jogo colaborativo "Uma aventura na selva" promoveu engajamento dos estudantes para o ensino das operações fundamentais da matemática, os estudantes se permitiram envolverem-se de forma mais ativa e confiante no processo de aprendizagem, possibilitando uma aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento socioemocional dos estudantes. A experiência colaborativa oferecida pelo jogo mostrou que, quando os estudantes trabalham de forma cooperativa, aprendem mais e se desenvolvem como indivíduos capazes de contribuir positivamente para o grupo. Recomendamos o uso de jogos colaborativos no ambiente escolar, em diversas ocasiões, pois além de proporcionar diversão, eles reforçam o aprendizado e promovem um ambiente de ensino mais inclusivo e motivador.

Palavras-chave: Gamificação. Ensino de Matemática. Ensino Colaborativo.

¹Estudante de Lic. em Matemática (EaD) do IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: adnasousa22@hotmail.com

²Estudante de Lic. em Matemática (EaD) do IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: raimundonnonato@gmail.com

³Estudante de Lic. em Matemática (EaD) do IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: yara32795@gmail.com

⁴Professor do IFRR/Campus Boa Vista. E-mail: Adnelson.jati@ifrr.edu.br