

# TITULO: SUURI NO SEKAI: RPG ELETRÔNICO NA EDUCAÇÃO CRÍTICA MATEMÁTICA.

(Johann Felipe Voigt), aluno do IFC – Campus Rio do Sul, curso Licenciatura em Matemática, jfvoigt@gmail.com  
 (Claudia Cavalcante Fonseca), aluno do IFC – Campus Rio do Sul, curso Licenciatura em Matemática, himehimur@gmail.com  
 (Paula Andrea Grawieski Civiero), Professor Orientador do IFC – Campus Rio do Sul, paula\_civiero@yahoo.com.br

## Introdução

Historicamente, sob a égide da sociedade, os adultos impõem seus sonhos e conhecimentos às crianças.

As crianças, como cidadãos, respeitam seus deveres, mas veem seus direitos resumidos ao que lhes for dito.

A escola é realmente um direito? Ou, no entanto, um dever, o qual lhes priva do direito de liberdade?

Que a escola, então, promova suas habilidades críticas, devolvendo-lhe a capacidade de voltar a ser livre que lhes é tirada todos os dias.

## Objetivo

Exaltar o **RPG** como uma rica experiência no desenvolvimento da visão crítica do aluno, em relação à sociedade e à matemática.

## Visão Lúdica

“As crianças brincam porque esse é um instinto que as leva a preparar-se para a vida futura” (Gross in Kishimoto, 1994, p.10)

O RPG, como **jogo simbólico** social, proporciona meios de testar a validade, eficácia e resultados de ações a se converterem, posteriormente, à “vida real”.

RPG: Role Playing Game: Numa analogia, o RPG é um teatro cujas personagens, criadas pelos jogadores, vivem num cenário criado pelo mestre.

“É por isso que eu gosto de rpg. pq eu posso ser o q eu n sou, mas as vezes queria ser na vida real.” [sic]  
 Reno, Fórum Central InvisionFree

No RPG Eletrônico, o mestre é o próprio programa de computador.

## Visão Social

Desta forma, cabe ao **mestre do RPG** o bom senso para moldar o cenário e a realidade virtual de forma fiel e aceitável a cada ação tomada, incentivando aprendizagens significativas em torno de seus objetivos momentâneos.

Além disso, o contato com a tecnologia, contribui para a compreensão da utilização do computador, ferramenta chave para uma das maiores mídias com a menor manipulação de conteúdo, a Internet.

## Suuri no Sekai

O jogo criado tem como princípio norteador os **PCNs** para o 4º ciclo do Ensino Fundamental, tencionando desenvolver valores e discutir questões relacionadas ao Mundo do Trabalho, ambientando-se em um cenário de **Fantasia Medieval** e utilizando-se de **metáforas** e símbolos.

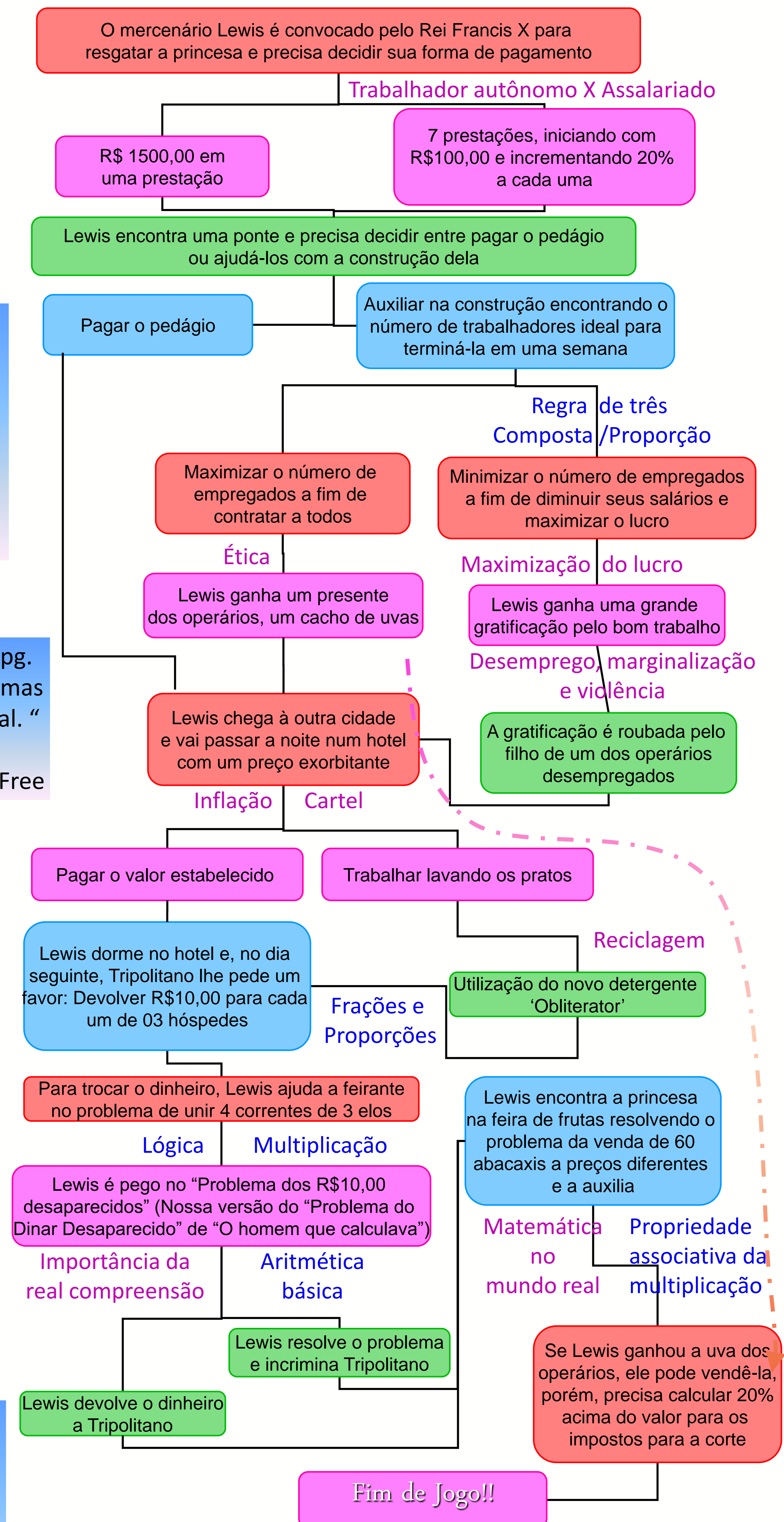
Fantasia Medieval é um dos subgêneros mais comuns em RPGs, assemelhando-se muito a contos de fadas modernos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais representam diretrizes elaboradas pelo Governo Federal que orientam a educação em caráter obrigatório para instituições públicas.

## Citações:

Reno. Personagens (Fórum Central). Disponível em: <http://s9.invis36ionfree.com/forumcentral/ar/t676.htm>

## O Jogo



## Referências:

GROSS In KISHIMOTO In FREITAS M. G. F. As Ilusões psico(bio)lógicas do século XIX ortopedizaram o brincar infantil no século XXI? Contribuidores da Wikipedia. Medieval Fantasy. Disponível em: [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Medieval\\_fantasy&oldid=489550450](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Medieval_fantasy&oldid=489550450). Acesso em: 18 mai. 2012