

CARAVANA DE FALLOUT NEW VEGAS: QUAIS ABORDAGENS MATEMÁTICAS E EDUCACIONAIS ESTE JOGO ABORDA NA PERSPECTIVA DE KISHIMOTO PARA A EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA

Anthony Raphael Souza Soares de Lima, anthony.lima@upe.br
Emanuel Fernando Fernandes, emanuel.fernandes@upe.br
Vania de Moura Barbosa Duarte, vania.duarte@upe.br

CATEGORIA: () Minicurso (X) Oficina

Nº de vagas (20)

Recursos necessários: Uma sala com data show e um computador para usar durante a oficina para apresentar parte do conteúdo, já que o jogo físico será levado pelos ministrantes da oficina.

INTRODUÇÃO

Esta é uma oficina para trabalhar com um jogo fictício chamado Caravana apresentado no videogame Fallout New Vegas, e a possibilidade de trabalhar com , onde o jogo em si, funciona de maneira semelhante com o jogo de cartas Black Jack ou 21, com o diferencial da forma como é jogado, que possibilita desenvolver estratégias voltadas ao campo da matemática, o jogo Caravana assim descrito, é jogado em duplas, onde ganha qual dos dois formar primeiro as sequências de maior valor, quando for somado o valor das cartas em sequência, seja decrescente ou crescente, sem extrapolar o limite pré-estipulado pelo jogo que é de que tem que ser algo entre 21 e 26, bem como o diferencial está que cada jogador prepara o seu próprio baralho para definir as melhores possibilidades de chegar a esses valores, além de ser possível atrapalhar as montagens do adversário pelas regras especiais envolvendo o rei, rainha e outras cartas que tem uma interação especial, que possibilitam tecer estratégias não só para o próprio jogador ganhar, também visando atrapalhar diretamente jogando cartas contra o adversário. Dentro da oficina está incluso apresentar os conceitos implícitos de contagem atrelados ao jogo e as noções matemáticas a ele entrelaçadas, dessa forma contribuindo para uma experiência de interação com esse campo do saber da contagem de forma lúdica e interativa nesse jogo, além de trazer a tona a relação do jogo e a educação na perspectiva do Kishimoto, já que o mesmo garante a possibilidade de desenvolver habilidades voltadas a matemática, e além disso como é possível vivenciar atividades educacionais até mesmo de universos fictícios em sala de aula sem deixar de foco a matemática, bem como mostrar o potencial para trazer dinâmicas de aprendizagem durante o estágio seja com a possibilidade de trabalhar diretamente ou com os assuntos evidenciados na exploração da atividade.

OBJETIVO

Mostrar como o jogo Caravana pode trazer abordagens de contagem na sala de aula e como seria possível aplicar em sala de aula, seja aplicando-a ou trazendo aspectos matemáticos da mesma, e o potencial de trabalhar essas noções matemáticas.



METODOLOGIA

- Abordar sobre como é esse jogo, nos mais diversos aspectos, desde como é a sua origem, descrever como se joga e quais as regras e sobre o jogo na perspectiva do Kishimoto.
- A partir dessa abordagem inicial, será possível estruturar como a matemática está atrelada a execução do mesmo, desde os conceitos mais simples relacionado as operações básicas, bem como as noções de estratégias voltadas a contagem.
- E na sequência analisar como funciona as estratégias desse jogo, para demonstrar como poderia ser jogado
- Terminada essa primeira etapa, agora será feito rodadas com algumas duplas para analisar as estruturas do jogo e ir explicitando as situações e conceitos na prática do jogo em si, já que será levado baralhos para a execução do mesmo nessa etapa.
- Finalizar mostrando aspectos importantes evidenciados na exploração do jogo e as possibilidades na matemática que o mesmo oferece, bem como para os docentes o potencial dessa atividade durante o estágio seja trazendo questões ou abordando com o jogo em sala de aula, e as possibilidades que são oferecidas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRUDVIG, Erik. **Fallout: New Vegas -- Betting on a Caravan** - IGN, IGN, disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2010/09/09/fallout-new-vegas-betting-on-a-caravan>>. acesso em: 21 abr. 2025.

CARVALHO, Paulo. **Métodos da Contagem**, Rio de Janeiro: Impa, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**, São Paulo: Cortez, 2017.