

RP-G2 – Uma Aventura na Educação ***RP-G2 – The Adventure in Education***

Diego dos Santos Rodrigues¹

André Ricardo Zavan²

Resumo: Este artigo apresenta uma proposta direcionada ao ensino e aprendizagem de determinados conteúdos que são aplicados em sala de aula, tendo o objetivo de empregar uma metodologia de Gamificação --denominada RP-G2-- na forma de Role-Playing Game (RPG) de mesa, buscando transformar conteúdos de determinadas disciplinas em jogos. Com isso, almeja-se uma aprendizagem mais dinâmica e motivadora para estudantes de todas as idades. A metodologia RP-G2 foi aplicada e avaliada por meio de um estudo com alunos do ensino médio.

Palavras-chave: RPG. *Role-Playing Game*. Gamificação. Educação. Jogos.

Abstract: This article presents a proposal aimed at the teaching and learning of content contents that are applied in the classroom, aiming to use a Gamification methodology – called RP-G2 -- in the form of a Tabletop Role-Playing Game (RPG), seeking to transform content of certain disciplines in games. With this, we aim for a more dynamic and motivating learning for students of all ages. The RP-G2 methodology was applied and evaluated in a study with high school students

Keywords: RPG. *Role-Playing Game*. Gamification. Education. Games.

¹ Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, Instituto Federal do Paraná, jiyego32@gmail.com

² Mestre em Engenharia de Software, Instituto Federal do Paraná, andre.zavan@ifpr.edu.br

1 INTRODUÇÃO

O Processo de ensino e aprendizagem é um desafio muito grande para os professores de ensino médio, que muitas vezes sentem a falta de estímulo dos estudantes em determinadas disciplinas ou conteúdo (P.SILVA. *et al.* 2015). Em uma pesquisa feita por Ajala (2011), relatou que muitos jovens desistem de seus estudos devido à falta de motivação no aprendizado em sala de aula, pois acham algumas matérias difíceis de serem compreendidas, devido que muitas vezes são mantidas no mesmo ritmo, sem apresentar uma nova forma de inovação no aprendizado. Analisando esses fatores é possível perceber que o uso de uma metodologia de Gamificação, que consiste na aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos (Ulbricht e Fadel. 2014), seria muito viável para ajudar a estimular os estudantes em determinadas disciplinas.

Em uma pesquisa feita por Campos e Oliveira (2011), relataram que 90% dos jovens afirmaram terem sido auxiliados diretamente por jogos eletrônicos no aprendizado de inglês, mostrando que algumas metodologias diferenciadas ajudam no ensino e aprendizagem de estudantes. Para o desenvolvimento deste trabalho foi escolhida uma metodologia de gamificação que contará com o uso do Role-Playing Game (RPG) de mesa, que segundo Marcondes (2005), consiste em uma aventura onde se tem um narrador conhecido como mestre, que dita os desafios e situações para os participantes, cada participante ou grupo são divididos em clãs ou raças e, conforme o andamento do jogo, pode-se obter conquistas e pontuações e caso não sejam concluídos os objetivos dos desafios propostos, esses jogadores sofrem penalidades perdendo pontuações, essa forma de jogo tem como intuito de trabalhar o estímulo educacional, visando uma aprendizagem dinâmica através de um processo gamificado para a melhoria do ensino e aprendizagem dentro da sala de aula. Percebe-se então que da mesma forma que muitos jovens aprendem inglês através de uma metodologia usando jogos virtuais, existe uma possibilidade de que aplicando uma metodologia de gamificação no estilo RPG de mesa dentro da sala de aula, poderíamos obter um resultado qualitativo, tornando a aprendizagem em algo mais dinâmico e

mais divertido, estimulando o aluno a buscar novas fontes de informações, exercitando seus conhecimentos e aprendendo novos conteúdos.

2 ENSINO E APRENDIZAGEM

O processo de ensino e aprendizagem é algo que vem se atualizando com o passar dos anos, onde educadores buscam a cada dia novas formas de incentivar seus alunos no momento de aprender determinadas disciplinas, este processo é um desafio muito grande para os professores, principalmente para os de ensino médio, que muitas vezes sentem a falta de estímulo dos estudantes em determinadas disciplinas ou conteúdo (P.SILVA. et.al. 2015). Estudos de Ajala (*apud* Fortunado, 2011), demonstram que muitos jovens desistem de seus estudos devido à falta de motivação no processo de aprendizado em sala de aula, lembrando que alguns conteúdos podem ser entediantes ou pelo nível de complexidade acabam não acompanhando seus colegas de classe na hora do aprendizado.

Em uma pesquisa feita pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), no ano de 2010 foram levantados dados que se refere ao ensino e aprendizagem, apontando que 40% dos estudantes brasileiros que não concluem o ensino médio acham a escola desinteressante e daqueles que finalizam apresentam apenas 10% das competências esperadas, essas informações nos aponta que deveria ter uma comunicação mais dinâmica entre professores e alunos na hora do aprendizado, proporcionando assim aulas motivadoras e dinâmicas.

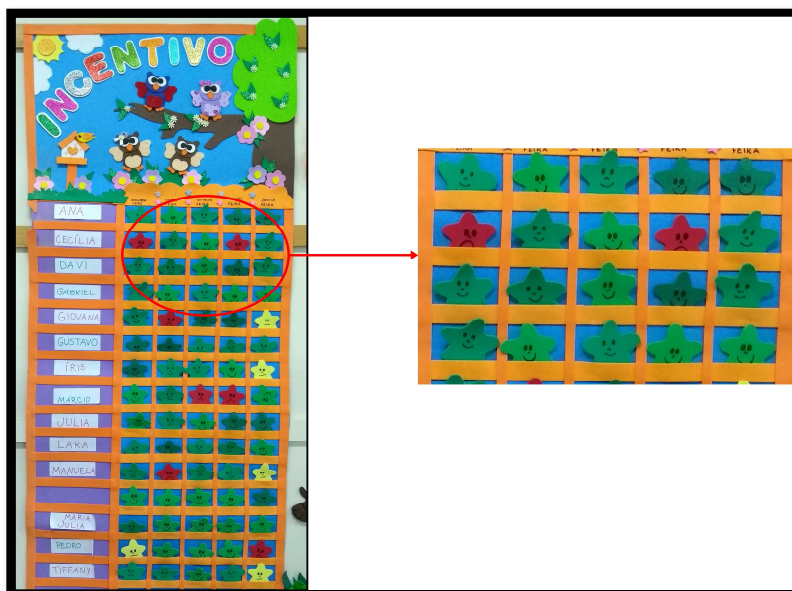
A área da educação pode ser abrangida de diversas formas, segundo Meira e Pinheiro (2012), relatam que o problema de algumas escolas, é que acabam se preocupando mais com os métodos excessivos de ensino, em vez de pensarem na criação de novos cenários de aprendizagem mais dinâmicos, que façam os alunos despertarem a curiosidade e a participação durante as aulas. Diante dos fatores apresentados anteriormente, é possível analisar que a união dos métodos de gamificação combinados com o jogo RPG aplicados ao ensino, teremos uma nova forma de aprendizado, transformando em algo mais dinâmico, objetivando ajudar os estudantes a despertarem a criatividade perante

algumas disciplinas e conteúdos programáticos que muitas vezes podem ser difíceis para eles.

2.1 GAMIFICAÇÃO

A gamificação é algo que vem sendo aplicado há muito tempo na vida cotidiana e até mesmo na educação, sem nós percebermos estamos envolvidos com a gamificação, um exemplo simples sobre esse fato, em algumas salas de aula existiam, ou até mesmo ainda existem, uma esquematização de estrelas feitas de papel cartão ou EVA, como mostra na Figura 1, que geralmente eram representadas nas cores verdes e vermelhas, ficavam fixadas em um mural e funcionava de uma forma bem simples, se o aluno não fizesse as atividades ou tivesse um mau comportamento ele ganhava uma estrela vermelha, e se ele se comportasse e cumprisse todas as metas ele ganhava uma estrela verde, tais estrelas eram praticamente recompensas pelo ótimo trabalho do aluno em suas atividades.

Figura 1 – Exemplo da esquematização de estrelas



Fonte: Do Autor (2017)

As autoras Ulbricht e Fadel (2014), afirmam que a gamificação consiste em transformar atividades de não jogos em jogos, essas atividades

seriam tarefas que realizamos no cotidiano, a gamificação não é uma arte de criação de jogos e nem mesmo de transformar sua vida em uma espécie de jogo, mas sim compreender os elementos que fazem os jogos algo tão interessante e motivador para nós seres humanos e como trazer este fator atrativo para as tarefas comuns do nosso dia a dia, tornando elas mais dinâmicas e atraentes. A gamificação traz consigo alguns elementos, que podem ser compostos por uma narrativa, personagens, desafios, pontuações e feedback. Todos esses fatores podem ajudar a trazer uma sensação desafiadora e até mesmo motivadora, perante diferentes situações, ou seja, proporcionar a sensação de estar dentro de um jogo.

2.2 RPG (*Role Playing Game*)

O *Role Playing Game* ou mais conhecido por sua abreviação RPG, é um jogo de aventura que consiste em uma espécie de teatro verbal, um jogo de criar e interpretar histórias (Marcondes, 2005), o primeiro jogo de RPG foi publicado no ano de 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson intitulado *Dungeons & Dragons*, ou também conhecido por sua abreviação D&D, que é um jogo de fantasia medieval, onde os jogadores podem criar seus personagens e também montar uma história que os levarão em uma jornada imaginária, lutando contra monstros e outras criaturas que compõem o universo de D&D. Conforme o jogo foi crescendo, foram surgindo novas edições, mas sempre mantendo a originalidade de Gygax e Arneson, o grupo *Wizards RPG Team* nos quais são os responsáveis pelos lançamentos dos livros de D&D.

Geralmente os jogos de RPG de mesa requerem uma imaginação ativa e a vontade de usar tudo que vier em sua mente (*Wizards RPG Team*. 2014), para se jogar há necessidade de duas ou mais pessoas, sendo que o número ideal é de 4 a 6 jogadores para vivenciar as aventuras, entre esses jogadores é escolhido um que será chamado de Mestre, onde o mesmo será o responsável por criar as aventuras que esses jogadores vivenciarão. Segundo Marcondes (2005), é recomendável que ao criar uma aventura RPG que se planeje uma história na qual prenda a atenção dos jogadores, com uma dinâmica bem

trabalhada e sempre reservando surpresas no decorrer das aventuras, elas necessariamente não precisam se passar no período medieval, podem ser vivenciadas em ambiente ficcional, moderno, futurístico e assim por diante. O RPG pode ser jogado de várias maneiras, e isso varia de acordo com cada grupo que está jogando, mas independente das aventuras ou da forma que os desafios foram criados, o importante para o sucesso do jogo depende do trabalho em equipe. O jogo de D&D possui uma ficha técnica (Figura 2), que deve ser preenchida pelos jogadores, nessa ficha eles devem colocar o nome de seus personagens, talentos, perícias, falhas, poderes, entre outros atributos que devem ser combinados entre os jogadores. Ainda segundo Marcondes (2005), com o jogo RPG é possível romper as dificuldades dos alunos em aprender determinados conteúdos, desenvolver o raciocínio rápido, a capacidade de interpretação e principalmente o trabalho em equipe, pois as ações em grupo determinarão o destino dos personagens durante a aventura.

Figura 2 - Exemplo da ficha técnica de personagem do jogo D&D

DUNGEONS & DRAGONS®

Glim
NOME DO PERSONAGEM

Ladino
CLASSE E NÍVEL

Criminoso
ANTECEDENTE

Diego
NOME DO JOGADOR

Gnomo da Rocha
RAÇA

7,5m
TENDÊNCIA

7,5m
PONTOS DE EXPERIÊNCIA

FORÇA
0
10

DESTREZA
+2
15

CONSTITUIÇÃO
+2
14

INTELIGÊNCIA
+3
16

SABEDORIA

INSPIRAÇÃO

BONUS DE PROFICIÊNCIA +2

TESTES DE RESISTÊNCIA

ACROBACIA (Des)
ARCANISMO (Int)
ATELETISMO (For)
ATUAÇÃO (Car)
BLEFAR (Car)
FURTIVIDADE (Des)
HISTÓRIA (Int)
INTIMIDAÇÃO (Car)
INTUIÇÃO (Sab)
INVESTIGAÇÃO (Int)

CLASSE ARMAD 13

INICIATIVA

DESLOC. 7,5m

PV Totais 10

PONTOS DE VIDA ATUAIS

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total 1d8

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FRACASSOS

TESTES CONTRA A MORTE

Eu sempre tenho um plano para quando algo da errado
TRAÇOS DE PERSONALIDADE

Sou leal aos meus amigos
IDEAIS

Eu me tornarei o melhor ladino que já existiu
LIGAÇÕES

Facilmente enganado por confiar demais nas pessoas
DEFEITOS

NOME **Adagas** BÔNUS +4

DIÁRIO / TIPO

Fonte: WIZARDS RPG Team (2014)

3 METODOLOGIA

Durante anos os jogos vêm sendo utilizados por alguns profissionais da educação, justamente para auxiliar na construção educacional dos alunos, pois alguns jogos ajudam a desenvolver a imaginação, criatividade e até mesmo a comunicação (Marcondes, 2005). Nos tópicos anteriores tivemos uma breve história sobre o RPG e da gamificação, dois elementos que serão combinados para o desenvolvimento da aplicação deste trabalho. A metodologia a ser aplicada consiste em uma gamificação em forma do jogo RPG de mesa, que tem como objetivo transformar alguns conteúdos programáticos de determinadas disciplinas em “jogos”.

Para compor esse trabalho foi feito um levantamento bibliográfico para melhor entendimento sobre o que é Gamificação, RPG e Ensino e Aprendizagem, além das pesquisas feitas em artigos e livros relacionados a cada tópico, foram realizadas leituras de livros de fantasia e também histórias em quadrinhos, durante essa pesquisa, três livros foram fundamentais para auxiliar na criação do jogo que será aplicado com os estudantes, dentre eles temos: *Endgame - O Chamado*, escrito por James Frey e Nils Johnson, *The Ghost in the Shell*, escrito por Shirow Masamune, e por último *O Livro das Lendas*, escrito por Gustavo Cesar Marcondes. Durante o levantamento do estado da arte deste trabalho, foi possível perceber que a criatividade, imaginação e principalmente a inovação são requisitos fundamentais para a criação de um jogo RPG.

Para a aplicação do jogo RPG de mesa, foi necessário criar uma história, onde consta desafios relacionados a disciplina escolhida, que é explicada na Seção 4, a aventura elaborada contém elementos como a criação de personagens, desafios, entre outros artefatos que se referem ao mesmo. Devido ao grande número de alunos na sala de aula escolhida, não foi possível que cada aluno desempenhasse um personagem na aventura RPG, desta forma foi necessário que os alunos formassem grupos, onde após essa formação, houve a necessidade de criar um personagem que representasse a equipe durante a aventura.

4 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento deste trabalho é composto pela aplicação do jogo RPG de mesa no estilo de gamificação, que tem como objetivo ajudar os alunos a aprenderem os conteúdos de determinadas disciplinas de formas mais dinâmicas e diferenciadas, não só aprender, mas também colocar em prática aquilo que eles já sabem. Os alunos escolhidos para empregar essa metodologia estão regularmente matriculados no Instituto Federal do Paraná, Campus Paranavaí, onde tais estudantes compõem a turma do 1º ano do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio. O componente curricular adotado foi Algoritmos e Linguagem de Programação I e II. Neste primeiro momento foi escolhido apenas uma disciplina devido ao curto prazo para o desenvolvimento deste trabalho, mas essa metodologia pode ser trabalhada com qualquer componente curricular ou conteúdo.

Na primeira reunião feita com a turma, foi explicado para os alunos o que é gamificação e como funcionava um jogo de RPG de mesa, bem como a forma na qual seria a aplicação do “jogo”, essas reuniões foram realizadas quinzenalmente, a turma era composta por aproximadamente 40 alunos e durante esse processo foi feita a divisão das equipes, que resultou em 8 ao todo, contendo de 5 até 6 alunos por equipe, os mesmos concordaram e participaram dessa aplicação. Estando devidamente desmembrados, cada grupo escolheu um nome para o personagem que os representará no jogo RPG e um membro representante, que tem como função organizar a equipe e repassar os comandos ditados pelo mestre para a mesma. Durante o processo inicial foi entregue uma ficha de personagem (Figura 3), onde fora ser preenchida com informações do personagem de cada equipe. Eles foram orientados para fazerem uma pesquisa sobre como queriam seus personagens, pois geralmente um jogo RPG já tem classes e personagens já existentes, mas nesse processo de criação, foi dada a liberdade para cada grupo escolher a forma dos seus personagens, sem restrições de tamanho, idade entre outros fatores, aliás um dos focos da aplicação é trabalhar a imaginação dos alunos. Na ficha (Figura 3), foi

recomendado para que os alunos colocassem atributos que combinassem com seus personagens, logo eles tiveram que fazer uma análise com suas equipes para ver qual era a melhor maneira de criar e equipar seus personagens para vivenciar a aventura dentro do jogo RPG.

Figura 3 - Ficha de Personagem RP-G2

FICHA DE PERSONAGEM

NOME DO JOGADOR NOME DO PERSONAGEM RAÇA

ATRIBUTOS/NÍVEIS

FORÇA IDADE SEXO ALTURA PESO

INTELIGÊNCIA DATA DE CRIAÇÃO / /

RESISTÊNCIA

DESTREZA

REFLEXOS

CARISMA

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

PERÍCIAS / NÍVEIS	TALENTOS	FALHAS

PODERES (MAGIA, PSÍQUISMO OU SUPER PODER) / EFEITO COLATERAL

ARMAS

Fonte: Do Autor (2017)

A história do jogo se intitulou-se “Nova Terra”, que conta a história de um mundo repleto por tecnologia, que precisa ser salvo de um vilão que se autodenomina *Zeus* que tem a pretensão de destruir toda a paz que existe no mundo. Os personagens criados pelas equipes, são os protagonistas que enfrentarão esse vilão durante o jogo RPG, onde no decorrer da história haverá decisões que as equipes terão que tomar, e essas escolhas irão refletir no

Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão. Paranaguá, PR, v.3, n.4, dezembro de 2018.

decorrer da aventura. O jogo também contém as missões principais, que são relacionadas as ementas da disciplina escolhida, que tem como objetivo colocar em prática o conhecimento dos alunos, e também vivenciar novas formas de aprendizado. O trabalho com os alunos já foi concluído, durante esse processo os alunos estiveram mostrando que a criatividade foi a chave mestra para jogar o RPG de mesa, onde um dos exercícios aplicados, havia um tempo limite de 10 minutos para ser resolvido, a missão desse exercício era descobrir uma senha para escapar de uma armadilha dentro do jogo, e para descobrir eles tinham que calcular o fatorial de determinados números que foram apresentados como charadas, nessa missão pode-se perceber que eles souberam valorizar o trabalho em equipe, e um outro fato interessante é que eles não conversaram entre si na hora da criação de personagens, e o resultado foi que aparentemente todos os personagens ficaram conectados na história do jogo, sem mesmo eles perceberem

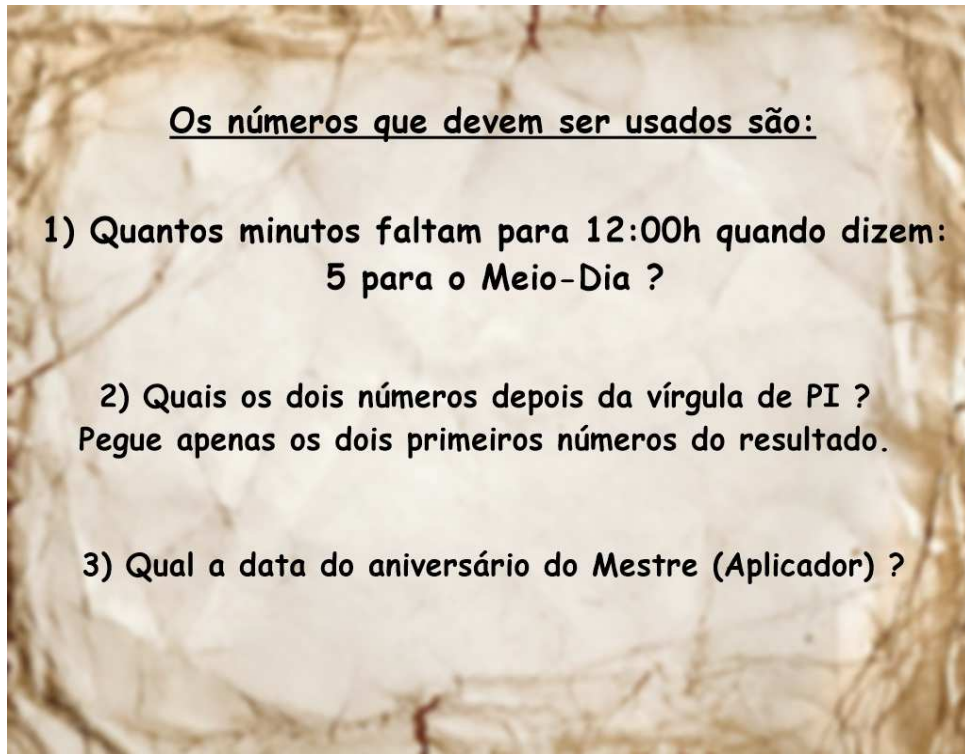
4.1 Aplicação

A aplicação da história do RPG foi dividida em 4 capítulos, neles continham decisões, missões, charadas e exercícios que foram aplicados em forma de desafios, e para ajudar os alunos a trabalharem melhor a imaginação, nas partidas do RPG de mesa, foi usado o projetor multimídia, onde foram apresentadas imagens que representassem os locais que seus personagens encontravam-se em determinados momentos da história, e durante alguns desafios as equipes escolhiam um membro da equipe para ir a frente representar o seu personagem da mesma, e nesse momento, eles tinham que atuar e usar falas que correspondiam a situação e ao personagem referente a equipe. As decisões eram apresentadas em formas de alternativas, eles tinham que decidir com suas respectivas equipes qual seria a melhor alternativa para os seus personagens. Podemos citar como exemplo o desenvolvimento da missão chamada "O Pergaminho Mágico", nela havia uma charada que dizia: "*Muitos me conhecem, poucos usufruem de mim, sou dona do conhecimento e sou repleta de aventuras sem fim, vários mundos a conhecer, várias histórias a desvendar, ache o pergaminho antes do tempo acabar.*" A charada se refere a

biblioteca do IFPR Campus Paranavaí, e lá estava escondido o pergaminho que apenas 2 equipes poderiam encontra-lo, mas só tinham 10 minutos para achar, então eles tiveram que trabalhar em equipe e assim eles conseguiram achar a tempo, completando a missão em 8 minutos e 26 segundos. Esse pergaminho, na história do jogo, ele era mágico, tinha o poder de levar (teletransportar) os personagens para qualquer lugar, então eles usaram esse pergaminho e foram levados para uma outra cidade, que no jogo se chamava *Lacus*, chegando lá, os personagens passaram por mais decisões que os levou para uma missão, que tinha como desafio descobrir uma senha.

As missões tinham seus desafios, que eram correspondentes a disciplina escolhida, como citado acima, havia um desafio que possuía uma senha, que deveria ser descoberta para poderem escapar de uma armadilha, e para descobrir essa senha, foi apresentado um exercício para as equipes onde o enunciado foi: *“Faça um código que encontre os números pares das posições: 40, 20 e 30”*; esse exercício não tinha tempo estipulado, pois eles haviam se dividido, enquanto alguns resolviam o exercício, os outros buscavam pistas sobre o vilão da história, o resultado desse desafio quebrava a primeira senha, logo após a resolução dos exercícios, todos os personagens, na história do jogo, estavam reunidos novamente, e nesse momento foi apresentado outro desafio que tinha como objetivo liberar os personagens de uma outra armadilha, a questão apresentada foi a seguinte: *“Faça um algoritmo que calcule a multiplicação dos números de 1 a j (fatorial) e mostre o resultado final, a senha será o fatorial dos números que corresponde as charadas (Figura 4)”*; para a resolução desse desafio, as equipes tinham apenas 10 minutos, caso eles não resolvessem a tempo, seus personagens ficariam presos na armadilha e seriam capturados pelo vilão da história (Zeus). Mais uma vez o resultado foi positivo, eles resolveram o exercício em 8 minutos, e também mostraram que o trabalho em equipe foi fundamental para que o desafio fosse cumprido.

Figura 4 - Charadas apresentadas para a resolução do desafio



Fonte: Do Autor (2017)

No último capítulo da história do RPG, os personagens encontraram o grande vilão da história conhecido como Zeus, nesse último ato as equipes tiveram algumas revelações sobre seus personagens e o motivo deles estarem enfrentando Zeus. Durante a “batalha final”, as equipes foram desafiadas pelo vilão para resolverem alguns desafios, e se caso não conseguissem a “Nova Terra” seria destruída. Vale ressaltar que nesta aventura os personagens estavam com seus poderes anulados, então eles teriam que trabalhar juntos novamente para solucionar os problemas, foi concedido a eles um tempo de 50 minutos para resolverem 20 exercícios de algoritmos, esses exercícios correspondem a uma lista que a professora da disciplina já havia aplicado no decorrer do ano letivo, mas segundo ela nem todos os alunos haviam conseguido resolver, então foi nesse momento que surgiu a ideia de aplicar essa lista na aventura RPG, para testar os conhecimentos das equipes. A divisão dos 20 exercícios foram feitas pelos próprios alunos, foi dado a opção para eles se dividirem e resolverem da forma que queriam, lembrando que eles só tinham 50

minutos para apresentar a resolução dos mesmos, logo então, a divisão dos desafios foi da seguinte forma: Uma aluna de uma das equipes tomou a iniciativa e dividiu para cada equipe 2 exercícios, no entanto ainda sobraram 4 exercícios, então eles decidiram fazer um sorteio para a divisão desses desafios restantes, onde algumas equipes tiveram que resolver 1 exercício a mais. Enquanto eles solucionavam os desafios, o tempo estava passando na história do RPG, e a “Nova Terra” estava sendo atacada, aos poucos as equipes foram terminando os exercícios, e assim a resolução total da lista resultou em um tempo de 34 minutos e 53 segundos. Ao final dessa resolução os poderes de seus personagens retornaram e Zeus surgiu perante eles e assim tiveram que lutar com o vilão que tinha como pontos de vida o valor de 100, logo, para derrotar o inimigo as equipes teriam que se unir escolhendo um representante para jogar os dados: D20 e o D6; e a soma de ambos os dados resultaria na pontuação de ataque de cada personagem, e no final após todos jogarem, seria feita a soma total dos ataques dos personagens para ver se eles conseguiriam derrubar Zeus, e o resultado da soma total das equipes foi de 122 pontos, sendo assim eles conseguiram derrubar o vilão.

A história do RPG tecnicamente não termina, pois acaba deixando algum suspense no ar, como o próprio Marcondes (2005) diz, que as histórias de RPG devem prender a atenção de seus jogadores, deixando eles curiosos com o que poderá acontecer. Aplicação do RPG de mesa, foi uma experiência, que surpreendeu as expectativas, ao final foi aplicado um questionário para todos os participantes, tanto alunos quanto a professora da disciplina.

5 RESULTADOS

Buscando verificar o nível de engajamento dos estudantes na atividade gamificada em forma de jogo RPG, foi realizado um questionário para saber de que forma essa metodologia alcançou esses alunos, sendo positivamente ou não, e se houve um aumento na motivação e participação dos alunos dentro da sala de aula. A pesquisa contou com respostas da professora referente a disciplina e de 30 estudantes (apenas parte da turma estava disponível para responder ao questionário). Dentro deste questionário, foram avaliados

aspectos, tais como, a diversão que a metodologia proporcionou a atividade, de que forma o RPG ajudou nas dificuldades, sobre a motivação ao resolver os exercícios, dentro outros. Os resultados das respostas dos estudantes a este questionário podem ser vistos nas Figuras 5 e 6.

Por último, foi solicitado aos alunos que ao final do questionário escrevessem com as próprias palavras o que eles acharam da aplicação. Logo abaixo temos alguns relatos da professora responsável bem como, destes alunos:

“Foi muito divertido. Prendeu a atenção dos jogadores durante todo o jogo. Estimulou a cooperação das equipes e nas situações de conflitos que iam surgindo, os jogadores se uniam para tomar as decisões, que iam interferir na narrativa e assim foi sendo construída a história a cada partida. Quando finalizava uma partida, os jogadores ficavam ansiosos para a continuação. A metodologia foi muito bem aplicada, porém poderia ter um tempo maior de jogo, porque os alunos gostaram muito, se divertiram e aprenderam a trabalhar em equipe e tomar decisões rápidas. – Comentário da professora responsável pela disciplina escolhida.”

“Acho que na relação de atenção por ter que estar sempre atuando conforme as características de seus personagens. Acredito que pelo fato de ter a questão de atuação eu mais me diverti. – Comentário de um aluno participante.”

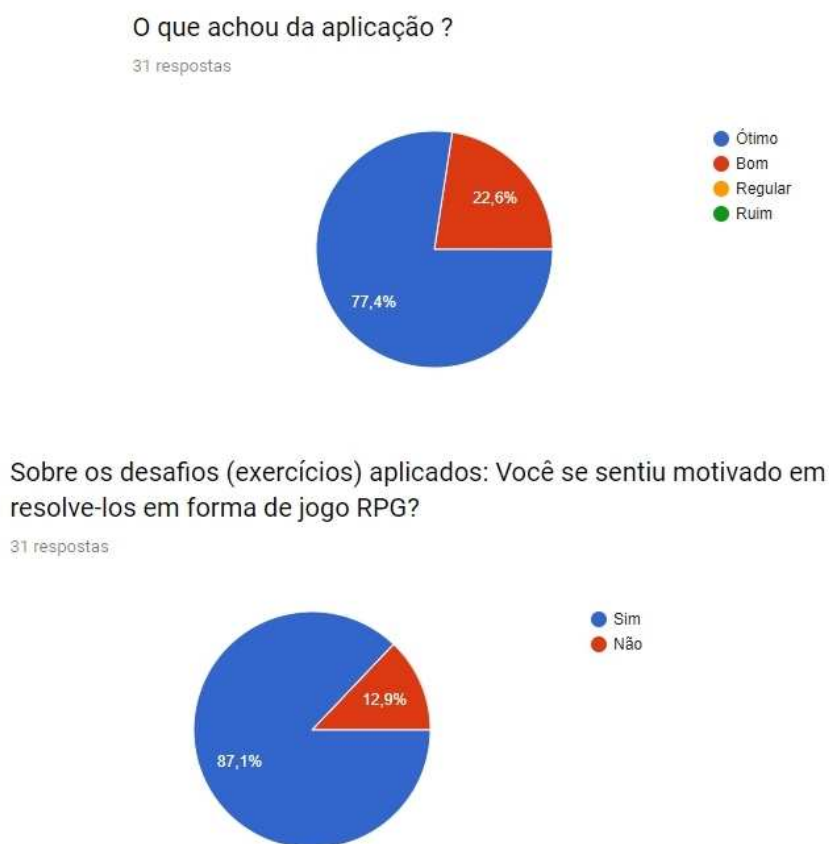
“Ajudou na imaginação e no trabalho em equipe. E foi muito legal essa experiência espero que o Tio faça mais vezes com a gente. – Comentário de um aluno participante.”

“Em minha opinião, a implantação do RPG foi um ótimo auxílio para o trabalho em equipe e também obteve uma ótima extroversão. – Comentário de um aluno participante.”

“Me ajudou em desenvolver trabalhos em equipe e também a perder a vergonha de falar em público, sim me diverti. – Comentário de um aluno participante.”

“Acredito que da forma como o RPG foi elaborado com a história, as atuações e tudo mais, ficou algo bem dinâmico e divertido, talvez se fosse adicionado cada vez mais missões, deixaria o jogo mais descontraído ainda! – Comentário de um aluno participante.”

Figura 5 - Gráficos com a respostas dos alunos ao questionário

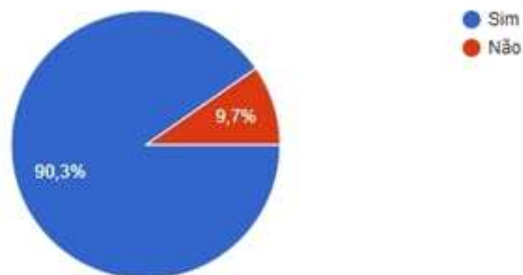


Fonte: Do Autor (2017)

Figura 6 - Gráficos com a respostas dos alunos ao questionário

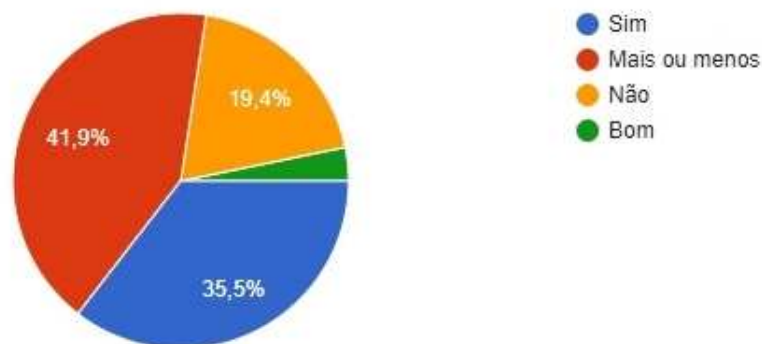
Conseguiu colocar em pratica aquilo que foi ensinado em sala de aula ?

31 respostas



O RPG te ajudou a romper alguma dificuldade ?

31 respostas



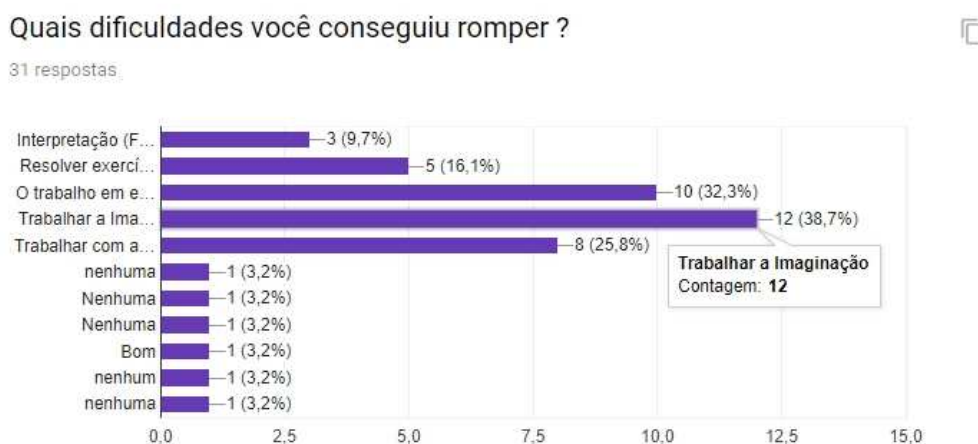
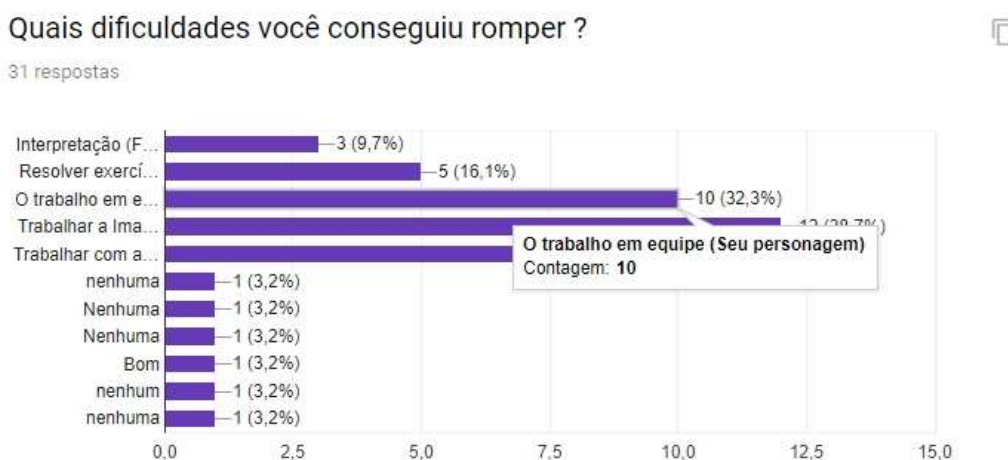
Fonte: Do Autor (2017)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os resultados obtidos através deste trabalho, observamos, que a proposta elaborada sobre a metodologia gamificada no estilo do jogo RPG de mesa, obteve um resultado qualitativo e positivo, mostrando que novas formas de aprendizagem podem ser aplicadas dentro de uma sala de aula. Percebeu-se também que através dos resultados obtidos o trabalho em equipe foi

fundamental para que todos os desafios fossem cumpridos, a metodologia em forma de RPG conseguiu alcançar os resultados esperados, e principalmente os alunos se sentiram motivados participando da aplicação e além de tudo conseguiram colocar em pratica aquilo que aprenderam em sala de aula. No quesito romper dificuldades, com o uso do RPG de mesa tivemos dois resultados sobre o benefício da aplicação, que foi o uso da imaginação e o trabalho em equipe, como mostrado na Figura 7.

Figura 7 - Gráficos com a respostas dos alunos ao questionário



Fonte: Do Autor (2017)

Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão. Paranaguá, PR, v.3, n.4, dezembro de 2018.

Temos como trabalhos futuros, se possível, continuar a aplicação em forma de projeto de extensão, ou até mesmo como atividade extracurricular para esses alunos, trabalhando com uma junção com demais disciplinas e até mesmo com novas turmas e séries. E ainda, se plausível aplicar futuramente em outras áreas relacionadas a educação, buscando levar a metodologia além da vida acadêmica.

REFERÊNCIAS

AJALA, Michelle Cristina. **ALUNO EJA: motivos de abandono e retorno escolar na modalidade EJA e expectativas pós EJA em Santa Helena-PR.** Monografia de Especialização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, PR. 2011.

FARDO, Marcelo Luiz. **A Gamificação Aplicada em Ambientes de Aprendizagem.** Programa de Pós-Graduação em Educação - Universidade de Caxias do Sul, 2013.

MARCONDES, G. C. **O Livro Das Lendas: Aventuras Didáticas.** São Paulo, SP: ED. ZOUK. 2005.

MEIRA, Luciano; PINHEIRO, Marina – **Inovação na Escola.** Artigo aceito para publicação nos anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, SBGAMES, 2012, Brasília-DF.

MARIA, Luciane F.; RIBAS, Vania U.; REGINA, Claudia B.; VANZIN, Tarcísico – **Gamificação na Educação.** Edt.Pimenta Cultural, SP, Brasil,2014.

OLIVEIRA, Karoline S.; CAMPOS; Marlon S.F. - **Aprendizagem de língua inglesa através de jogos não didáticos.** Trabalho apresentado no XX CELLIP, Londrina, 2011.

SILVA, Anderson P.; MARTINZ, Valeska F.; DUTRA, Cristiane; *et al.* **Gamificação para Melhoria do Engajamento no Ensino Médio Integrado.** Centro de Estudos em Sistemas Avançados do Recife, CESAR, Brasil. 2015.

SILVA, Luiz Augusto P. **O que é Wargame,** 2008. Disponível em: <<http://www.clubesomeium.org/images/arquivos/wargames/artigos/Wargame.pdf>>. Acesso em 21 de maio de 2017.

Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão. Paranaguá, PR, v.3, n.4, dezembro de 2018.

ULBRICHT, Vania Ribas; FADEL, Luciane Maria. **Educação gamificada: valorizando os aspectos sociais**. In: FADEL, Luciane Maria et al (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

WIZARDS RPG Team. **Dungeons & Dragons - Dungeon Master's Guide**. Wizards of the Coast. 2014.

WIZARDS RPG Team. **Dungeons & Dragons - Player's Handbook**. Wizards of the Coast. 2014.

Edição especial - Semana de Tecnologia da Informação 2017 – Instituto Federal do Paraná - Campus Paranavaí

Enviado em: 15 mar. 2018

Aceito em: 19 jun. 2018

Editores responsáveis: Mateus das Neves Gomes / Willian Nalepa Oizumi