RP-G2 – Uma Aventura na Educação

Diego dos S. Rodrigues[1], André Ricardo Zavan[1]

[1] Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Campus de Paranavaí
CEP 87.706-340 – Paranavaí – PR– Brasil

jiyego32@gmail.com, andre.zavan@ifpr.edu.br

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 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, but initially and experiment is applied with high school students.*

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 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, mas inicialmente o experimento será aplicado com alunos do ensino médio.*

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 formar 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 (2004), 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, pois algumas matérias que são de difícil entendimento, poderiam se transformar em uma "Aventura", e assim a aprendizagem seria algo mais dinâmico e mais divertido, estimulando o aluno a buscar novas fontes de informações, exercitando seus conhecimentos e aprendendo novos conteúdos.

2. Gamificação

A gamificação é algo que vem sendo aplicado há muito tempo na vida cotidiana e até mesmo na educação, sem nós percebemos 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 até mesmo de EVA, como mostra na figura 1, que geralmente eram representadas nas cores verdes e vermelhas que 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, essas estrelas eram praticamente recompensas pelo ótimo trabalho do aluno em suas atividades.

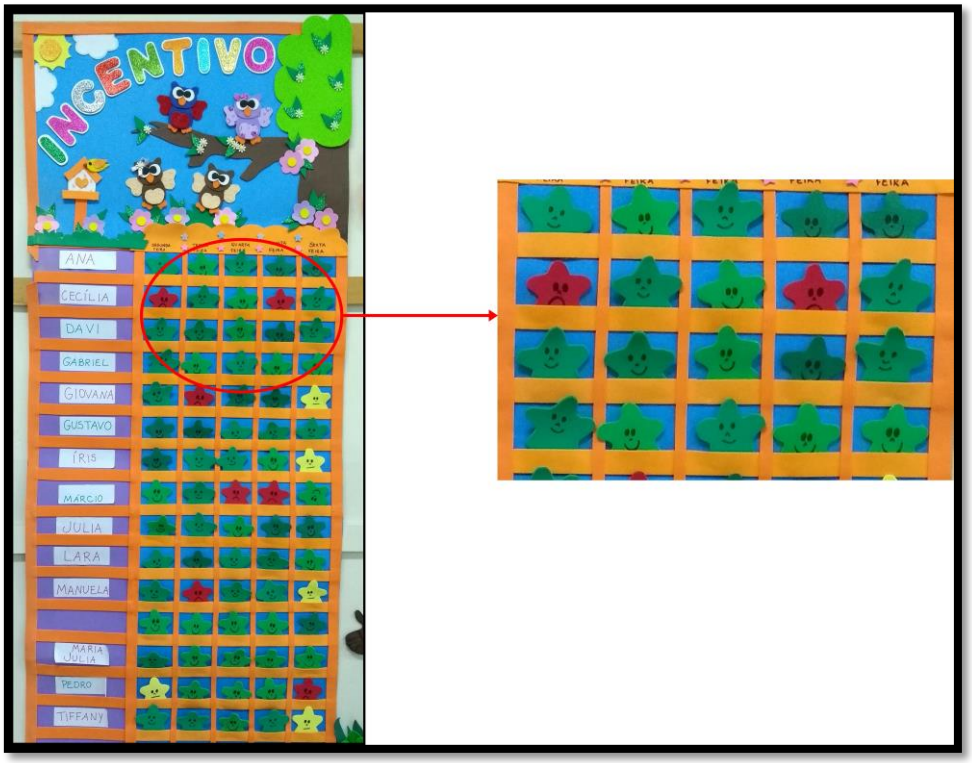

Figura 1. Exemplo da esquematização de estrelas

Fonte: Do Autor

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, uma sensação de estar dentro de um jogo.

2.1 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, 2004], 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 imaginaria, 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 ele 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 que 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, elas podem ser vivenciadas em ambientes ficcional, moderno, futurístico e assim por diante, o RPG pode ser jogado de várias maneiras isso vai de 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. 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

Fonte: WIZARDS RPG Team

3. Ensino e Aprendizagem

Não basta citar o que é Gamificação ou RPG sem ter o conhecimento básico sobre o processo de ensino e aprendizagem, pois é algo que vem se atualizando com o passar dos anos, educadores buscam a cada dia novas formas de incentivar seus alunos na hora 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 aprendizado em sala de aula, lembrando que algumas aulas podem ser entediantes ou pelo nível de complexidade de cada matéria 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 nos tópicos anteriores, 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.

4. 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, foi feita leituras de livros de fantasia e também histórias em quadrinhos, para auxiliar na criação do jogo que será aplicado com os estudantes. Durante esse processo de pesquisa e levantamento de informações, foi possível perceber que a criatividade, imaginação e 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 sessão 5, 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.

5. 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 esses estudantes compõem a turma do 1° ano do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, a disciplina adotada para ser trabalhada foi a de Algoritmos e Linguagem de Programação I e II, foi escolhido apenas essa disciplina devido ao curto prazo para o desenvolvimento deste trabalho, mas essa metodologia pode ser trabalhada com qualquer disciplina ou conteúdo.

Na primeira reunião feita com a turma escolhida, 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 mesmo, essas reuniões são realizadas quinzenalmente, e durante esse processo foi feita a divisão das equipes, que resultou em 8 ao todo, contendo de 5 a 6 alunos por equipe. Estando devidamente desmembrados, cada grupo escolheu um nome para o personagem que os representará no jogo RPG e um membro representante, que é o responsável por apresentar as falas do personagem e também dos outros membros que compõem a equipe, durante o processo inicial foi entregue uma ficha de personagem (figura 3), onde deveria 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.

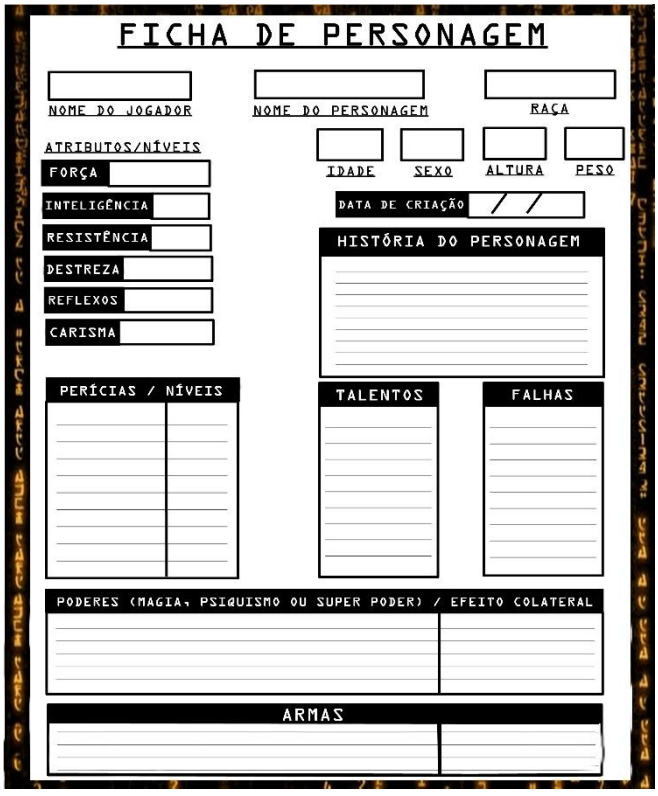

Figura 3. Ficha de Personagem RP-G2

Fonte: Do Autor

A história do jogo se chama “Nova Terra”, que conta a história de um mundo repleto por tecnologia, que precisa ser salvo de um vilão que se alto denomina *Zeus*, que pretende destruir toda a paz que existe no mundo, os personagens criados pelas equipes, são os protagonistas que enfrentarão esse vilão durante o jogo RPG, no decorrer da história haverá decisões que as equipes terão que tomar, e essas escolhas irão refletir no decorrer da aventura, o jogo também contém as missões principais, que são relacionadas aos conteúdos da disciplina escolhida, que no caso é a disciplina de Algoritmos e Linguagem de Programação I e II, que tem como objetivo colocar em prática o conhecimento dos alunos, e também aprender novas formas de aprender o mesmo. O trabalho com os alunos ainda está em desenvolvimento, durante esse processo os alunos estão mostrando que a criatividade é a chave mestra para jogar o RPG de Mesa, em 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 ele 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.

6. Próximas Etapas

O presente trabalho ainda está em fase experimento, seguindo rumo para a fase de conclusão, como citado no tópico acima, os resultados apresentados até o momento ainda não são concretos, pois ao final dessa aplicação será feita uma análise com os professores e alunos que estiveram envolvidos nessa aplicação, portanto esse levantamento de resultados será feito através da utilização de um questionário, que tem como propósito analisar e avaliar como a metodologia gamificada em forma do jogo RPG de Mesa, afetou no ensino e aprendizagem dos alunos, sendo positivamente ou não, e se houve um aumento na motivação e participação dos alunos dentro da sala de aula, buscando resultados qualitativos sobre a gamificação em forma de RPG, e ainda, se possível 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; MACHADO, Tiago L.A.; ARAÚJO, Luiz F.A. - 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.clubesomnium.org/images/arquivos/wargames/artigos/Wargame.pdf>. Acesso em 21 de maio de 2017.

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.