

RPG AÇÃO V REAÇÃO

GAMIFICAÇÃO EDUCACIONAL DESCOMPLICADA - APOIO PSICOPEDAGÓGICO POR MEIO DE NARRATIVAS LÚDICAS ESTRUTURADAS

Júlia da Silva Gularte¹
Wilson de Oliveira da Costa²
Me. Prof. Silvio César Viegas³

RESUMO

Este artigo aborda questões sobre o RPG de mesa (Role-Playing Game), ele é um jogo no qual os participantes assumem papéis de personagens fictícios e exploram mundos imaginários. Criado na década de 1970 por Ernest Gygax e David Arneson, o RPG combina elementos de jogos de tabuleiro com narrativas de fantasia, estimulando a criatividade e a colaboração. O RPG Ação V Reação oferece uma abordagem inovadora de gamificação educacional, utilizando narrativas lúdicas para engajar os alunos de maneira criativa e interativa. Ao vivenciarem diferentes personagens e decisões dentro de uma história, os estudantes desenvolvem habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento crítico. Esse método transforma o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e conectado com o conteúdo curricular. Com seu enfoque psicopedagógico, o jogo cria um ambiente seguro onde os alunos podem explorar e refletir sobre suas emoções, incentivando o autoconhecimento e o desenvolvimento emocional. O RPG Ação V Reação também facilita a compreensão de temas complexos de maneira prática e divertida, ajudando no aprendizado de diversas disciplinas. Assim, o RPG se torna uma ferramenta poderosa para promover o crescimento acadêmico, social e emocional dos alunos.

Palavras-chave: Gamificação. RPG. Aprendizagem. Psicopedagogia. Educação.

1 INTRODUÇÃO

¹ Psicopedagoga e Pesquisadora do CTPI - Centro de Pesquisa e Inovação do Instituto Gularte. Supervisora da QI Faculdade e Escola Técnica E-mail: julias.gularte@qi.edu.br

² Professor e Pesquisador do CTPI - Centro de Pesquisa e Inovação do Instituto Gularte. Tutor de Ensino Superior e Administrador do Moodle da QI Faculdade e Escola Técnica E-mail: wilson.costa@qi.edu.br

³ Professor de Ensino Superior e Coordenador do NIT - Núcleo de Inovação Tecnológica da Faculdade QI Brasil (FAQI). E-mail: silvio.viegas@qi.edu.br

O RPG Ação V Reação é uma proposta inovadora que alia a gamificação educacional com o apoio psicopedagógico por meio de narrativas lúdicas estruturadas. Este jogo de mesa, que se destaca no contexto educacional, oferece uma abordagem prática e envolvente para o desenvolvimento de diversas habilidades nos alunos. Ao contrário de métodos convencionais de ensino, o RPG Ação V Reação utiliza o lúdico como ferramenta de aprendizado, proporcionando um ambiente onde os estudantes podem explorar suas capacidades de resolução de problemas, trabalho em equipe e criatividade de forma natural e divertida.

A principal característica desse sistema de RPG é a sua estrutura de narrativa, onde os participantes assumem papéis de personagens em um enredo dinâmico e interativo. Com base nas escolhas dos jogadores, o desenvolvimento da história segue diferentes caminhos, estimulando o pensamento crítico e a tomada de decisões, além de promover o desenvolvimento emocional dos participantes. Ao se envolver em situações de desafios e dilemas dentro do jogo, os alunos aprendem a lidar com situações reais de forma segura e controlada, refletindo sobre suas ações e consequências.

No contexto educacional, a gamificação é uma excelente maneira de integrar conhecimentos de forma prática e estimulante. O RPG Ação V Reação é ideal para ser utilizado como uma ferramenta pedagógica complementar em diversas disciplinas, como história, geografia, matemática e ciências. Através da construção coletiva das narrativas, o jogo permite que os alunos explorem conteúdos de maneira mais dinâmica e criativa, gerando maior interesse e facilitando a fixação dos conceitos. O RPG promove a aprendizagem significativa ao contextualizar os conteúdos dentro de histórias e personagens que os estudantes podem se identificar.

Outro ponto importante do RPG Ação V Reação é a sua capacidade de atuar como apoio psicopedagógico. Ao participar da construção de histórias e explorar suas emoções e comportamentos por meio de personagens fictícios, os alunos desenvolvem maior empatia, autoestima e compreensão de si mesmos. A interatividade do jogo permite que os estudantes se expressem livremente, incentivando a comunicação e o trabalho em equipe, habilidades essenciais tanto para o ambiente escolar quanto para a vida pessoal.

Huizinga (1949) acreditava que a metodologia de gamificação aplicada no contexto educacional, como a utilizada no projeto RPG Ação V Reação, ao ser inserido na educação, cria um ambiente propício para o desenvolvimento de aprendizado de forma significativa, pois os jogos proporcionam uma experiência imersiva onde o aluno não é apenas receptor de informação, mas parte ativa do processo de construção do conhecimento.

Por meio dessa abordagem lúdica e estruturada, o RPG Ação V Reação contribui para a formação integral dos alunos, não apenas no aspecto cognitivo, mas também no emocional e social. Ao estimular a colaboração, a imaginação e a reflexão, o jogo proporciona um aprendizado que vai além da sala de aula tradicional, tornando-se uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento de competências e habilidades essenciais para o sucesso na educação e na vida.

2 O RPG (ROLE-PLAYING GAME)

O RPG (Role - Playing Game - jogo de interpretação de papéis ou jogo de interpretação de personagens) é um jogo de tabuleiro criado oficialmente nos Estados Unidos por Ernest Gary Gygax e David Lance Arneson na década de 1970. O objetivo do jogo é permitir que os jogadores assumam a identidade de personagens fictícios em um mundo imaginário, utilizando dados e sistemas de pontuação para determinar as ações e resultados das jogadas.

O RPG de mesa é uma forma única de entretenimento que combina elementos de jogos de tabuleiro, contos de fadas e fantasia. Os jogadores criam personagens, desenvolvem suas habilidades e exploram mundos imaginários repletos de cenários surreais e abstratos. Ao utilizar sua imaginação, os jogadores podem dar vida às suas ideias em uma narrativa coletiva impressionante.

"O RPG é uma excelente ferramenta para estimular a criatividade, desenvolver habilidades de resolução de problemas e promover a cooperação. O jogo de interpretação de papéis permite aos participantes mergulharem em mundos fictícios, onde podem explorar, criar e colaborar de maneira profunda e significativa." (CRAWFORD, 2003).

Além de ser uma forma divertida de passar o tempo, o RPG de mesa também pode ser utilizado como uma ferramenta pedagógica efetiva, permitindo que os jogadores desenvolvam habilidades importantes, como trabalho em equipe, solução de problemas e criatividade. Com sua rica história e capacidade de inspirar imaginação e criatividade, o RPG de mesa continua a ser um passatempo popular em todo o mundo e uma forma única de explorar a fantasia e a imaginação humana.

2.2 CONSTRUÇÃO COLETIVA

Desde a antiguidade, histórias e contos foram utilizados como forma de transportar a cultura e o conhecimento. Seguindo o mesmo conceito, o RPG de mesa constrói coletivamente uma narrativa lúdica por meio da interpretação do narrador e dos jogadores. Acredita-se que a construção de uma coletividade por meio desse jogo se torna algo valioso, unindo as pessoas que participam e criando laços de amizade e aprendizado, agregando conhecimento e alimentando uma cadeia de ensinamentos importantes.

É importante salientar que o RPG de mesa deve ser algo natural e harmonioso para todos os participantes se divertirem e terem uma troca importante na aprendizagem. Nos tempos atuais, com a experiência do RPG de mesa, acredita-se ser possível aprender diversos conteúdos. O jogo normalmente tem como característica a cooperação em grupo, permitindo que mais de um jogador participe e se ajude mutuamente, enquanto o narrador conta uma história desenvolvida especificamente para o cenário escolhido, controlando as ações de NPC's (personagens controlados pelo narrador). A cooperação é um dos fundamentos essenciais para o desenvolvimento do ser humano e torna-se mais interessante e fácil de aprender quando feito em grupo com mais indivíduos.

2.3 RPG E SUA CONEXÃO COM A EDUCAÇÃO

Desde a infância, somos expostos a diversos aprendizados no ambiente escolar, as atividades lúdicas são frequentemente utilizadas para fortalecer a fixação dos conteúdos escolares, ajudando-nos a compreender melhor tudo que é ensinado. O RPG pode ser um mediador entre os conteúdos escolares e os alunos, desde que seja utilizado de maneira adequada para fortalecer o que é trabalhado pelos professores ao longo da jornada de aprendizagem.

A educação é essencial em nossas vidas, e todo aprendizado é levado pelos alunos para dentro de seus lares e praticado em sociedade. Antes mesmo de aprendermos disciplinas escolares, utilizamos a oralidade para chegar a esse ponto de aprendizagem. Isso fortalece laços sociais, principalmente no jardim de infância, onde as crianças são mais focadas na ludicidade e oralidade do que em coisas específicas aplicadas no Ensino Fundamental.

As atividades lúdicas são extremamente necessárias para a educação, pois elas auxiliam na criação de laços sociais e no exercício da oralidade. A tendência a uma alfabetização bem-sucedida no Ensino Fundamental pode ter sucesso se as atividades no jardim de infância forem direcionadas a figuras, objetos, músicas, alfabetos, números e outras maneiras de fixar ideias. As crianças, quando estão aprendendo a falar, precisam de estímulos de outras pessoas, mas a

ludicidade é necessária desde cedo, para que elas possam entender e ser incentivadas a aprender.

2.4 OS ELEMENTOS FUNDAMENTAIS DO RPG DE MESA

Existem sistemas que empregam vários tipos de dados, de 4, 6, 8, 10, 12, 20 lados, entre outros, e a partir do dado utilizado eles recebem o nome com a letra D na frente. Um dado de 6 lados passa a se chamar de d6 (dê seis). Também encontram-se dados que calculam porcentagens. Os dados, em geral, são utilizados para se ter uma aleatoriedade e diversas somas nos momentos do jogo. Cada sistema de RPG possui um cenário. Nele, utiliza-se algum tipo de campanha que poderíamos entender como capítulos, que é composta por um conjunto de missões. Estas missões possuem um nível de dificuldade a ser enfrentada para a missão ser cumprida. Dentro de cada missão de jogo, existem diversos tipos de elementos que nos proporcionam diversão e aprendizado.

O RPG de mesa tem, na maioria dos seus sistemas, como mecânica de evolução mais comum o XP (significa experience em inglês e pode ser traduzido para o português como pontos de experiência). Cada personagem fictício criado pela ficha de seu jogador recebe o XP a cada missão concluída. Essa experiência marca o progresso do jogo. Quanto mais difícil for a conquista, mais experiência se consegue ganhar e evoluir o seu personagem. Os sistemas de RPG de mesas convencionais normalmente possuem fichas com campos para preenchimento das características do personagem criado pelo jogador. Campos que são desenvolvidos através do sistema escolhido contando com raças, atributos, classes, poderes, itens e habilidades iniciais variando de sistema para sistema. Há também um sistema monetário que, dependendo do sistema escolhido de jogo, é possível ter um tipo de renda para compras de itens em geral em lojas imaginárias dentro deste jogo. A ficha é o norteador do princípio deste jogo, pois ali está toda a informação inicial do personagem criado. Nesta ficha, a parte principal que nos dá um forte desenvolvimento para a história geral do narrador e a história antecedente do personagem criado pelo jogador. Pela teoria, sem esta história, não seria possível fazer uma história narrada compartilhada.

Cada sistema é composto por um conjunto de regras e complementado por criaturas, monstros, NPCs (Non-Player Characters, traduzido para o português como personagens não-jogadores), raças, classes, cenários e diversas possibilidades dentro de um único jogo. Cada sistema de RPG possui um cenário, nele utiliza-se algum tipo de campanha que poderíamos entender como capítulos que é composta por um conjunto de missões, estas missões possuem um nível de dificuldade a ser enfrentada para a missão ser cumprida, dentro de cada missão de jogo existem diversos tipos de elementos que nos proporcionam diversão e aprendizado, o RPG de mesa tem na maioria dos seus sistemas como mecânica de evolução mais comum o XP

(significa experience em inglês e pode ser traduzido para o português como pontos de experiência), cada personagem fictício criado pela ficha de seu jogador recebe o XP a cada missão concluída, essa experiência marca o progresso do jogo, quanto mais difícil for a conquista mais experiência consegue se ganhar e evoluir o seu personagem.

“O RPG de mesa é um jogo colaborativo que integra sistemas de dados complexos para gerar aleatoriedade e decisões, enquanto a evolução dos personagens é definida por pontos de experiência (XP), com cada conquista dificultando a progressão do jogador. A imaginação dos participantes é central, pois o jogo depende da construção coletiva de mundos fictícios e histórias compartilhadas”. (DIXON, 2006).

A Imaginação é o elemento fundamental para participar desta atividade lúdica de RPG, é necessário que a pessoa se disponha a conversar em alguns momentos e imaginar o que é falado por um narrador que contará a história principal, essa história necessitará da participação de ideias imaginativas dos participantes também, assim criando um mundo fantástico. Cada sistema de RPG possui um cenário, nele utiliza-se algum tipo de campanha que poderíamos entender como capítulos compostos por um conjunto de missões. Estas missões possuem um nível de dificuldade a ser enfrentado para que a missão seja cumprida. Dentro de cada missão de jogo existem diversos tipos de elementos que nos proporcionam diversão e aprendizado.

O RPG de mesa tem, na maioria dos seus sistemas, como mecânica de evolução mais comum o XP (que significa "experience" em inglês e pode ser traduzido para o português como "pontos de experiência"). Cada personagem fictício criado pela ficha de seu jogador recebe o XP a cada missão concluída. Essa experiência marca o progresso do jogo. Quanto mais difícil for a conquista, mais experiência é possível ganhar e evoluir o seu personagem. A imaginação é o elemento fundamental para participar desta atividade lúdica de RPG. É necessário que a pessoa esteja disposta a conversar em alguns momentos e imaginar o que é falado por um narrador que contará a história principal. Essa história necessitará da participação de ideias imaginativas dos participantes também, criando assim um mundo fantástico.

2.5 RPG E A CULTURA

Na sociedade em que vivemos, conseguimos perceber que cada civilização tem seus costumes, cada uma com seus ensinamentos e suas tradições. O RPG de mesa tradicional, que é esclarecido em muitas pesquisas e artigos científicos, de fato, é uma “ferramenta” de enaltecimento cultural, digamos assim, originalmente de maneira tradicional norte-americana, onde é perceptível alguns costumes pré-estabelecidos e enraizados dos EUA. Porém, todo o contato que o RPG de mesa tradicional tem com outros continentes/países, ele é modificado culturalmente pela civilização que ele se conecta.

Aqui no Brasil, atualmente, temos diversos sistemas de RPG de mesa em circulação, como o Tormenta 20, Tagmar, RPG Ação V Reação, entre outros. A partir da compreensão de sistemas diversos de nossa nacionalidade brasileira e entrando em comparação com sistemas de fora do país, conseguimos perceber a diferença entre eles. O que os difere é a cultura. A cultura faz a base das histórias citadas nos livros de RPG, a base das questões lúdicas desenvolvidas dentro das aventuras, a base dos ensinamentos abordados dentro de cada partida do jogo. A partir deste entendimento, conseguimos analisar o quanto ele pode ser útil no nosso cotidiano pelo fator cultural e atrativo que ele demonstra. Dentro das escolas brasileiras, conseguimos perceber o quanto são aplicadas questões culturais.

Os estudantes do ensino fundamental, por exemplo, são ainda crianças e pré-adolescentes, onde é possível iniciar questões de ensinamentos de história primeiramente, entre outras matérias. O RPG de mesa pode ser um mediador de enriquecimento cultural, onde salienta o que já é possível ver a olho nu e demonstra e ensina aquilo que muitos desconhecem e têm dúvidas. O território brasileiro é rico em diversas culturas, e através disso vivemos uma grande diversidade cultural territorial. Grande parte dos estados brasileiros foi colonizada por outros países, criando assim essa grandeza de informações que estudamos muitas vezes na escola. Porém, a cultura de outros estados às vezes não é tão absorvida nos ambientes escolares.

Às vezes, os alunos só compreendem e ainda com dificuldade a sua cultura regional pelo fato de não ter algo que estimule seu interesse. O RPG de mesa, de modo natural, é possível adaptar para as questões culturais de diversos lugares. Com ele, seria possível explicar matérias que talvez em uma aula tradicional não fosse possível fazer o aluno se interessar ou gravar a informação.

"A utilização de jogos na educação estimula a curiosidade, a resolução de problemas e a colaboração entre os alunos, criando um ambiente de aprendizagem interativo e

motivador, o que leva a melhores resultados acadêmicos e ao desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas" (ANDERSON & MCLUHAN, 2006).

As questões culturais seriam ainda mais interessantes de trabalhar com essa didática, pois as questões culturais são normalmente fundamentadas com fatos passados. E a melhor maneira de entender o passado seria utilizando a imaginação. A partir deste conceito, conseguimos pensar que o RPG é algo que pode agregar na vida das crianças como algo desenvolvidor.

E assim, tornando essa prática algo cotidiano para que seja um estimulador nos momentos de leitura, na escrita e diversas atividades que consigam ajudar no ambiente escolar. Algo que consiga ser terapêutico, que incentive a todos a evoluir, ligando as pessoas e transformando os ambientes. Tornando os espaços acolhedores e de grande força para o desenvolvimento para as atividades escolares, fazendo com que as crianças tenham uma melhor desenvoltura para se auto conhecerem e terem melhores resultados em seu dia a dia nas suas atividades, assim tornando adolescentes e adultos mais seguros de si, com melhores autoestima e compreendendo a finalidade de se desenvolver cada vez mais em suas vidas.

Com todo o conjunto desses conceitos que relatamos sobre a relação do RPG e as questões culturais, conseguimos perceber o quanto é importante essas questões, mesmo parecendo algo tão distante nos tempos atuais pelo fator da tecnologia estar tão presente e às vezes distanciando as crianças da realidade de uma educação menos assídua com papéis e canetas, e com mais objetos da tecnologia presente, é possível acreditar que poderia dar certo. Elas conseguiriam se interessar pela temática que seria desenvolvida dentro da escola, poderia ser algo muito inovador, porém já utilizado e não percebido, como as questões matemáticas com os nomes dos alunos ou até mesmo historinhas contadas pelos educadores com a “moral das histórias” no final.

O RPG de mesa poderia ser isso e muito mais, pois ele é a ludicidade, é o ensinamento, o objeto de concentração, o objeto de realidade para os pensamentos abstratos, ele é um conjunto de coisas formando um conceito, assim sendo um método cultural, algo que é passado de pessoa para pessoa, algo que é passado de ser para ser, sendo assim, sempre tendo algum nível de modificação, pois quando algo é passado ensinado para um, esse um passa de sua maneira, e assim por diante, transformando tudo que era de uma maneira em outra, lapidando aquela informação e tendo apenas a base primária sendo apenas o cultural, a ideia fixada para todos entenderem a linha tênue.

2.6 ALGUNS BENEFÍCIOS DO RPG DE MESA

Através do RPG de mesa é possível adquirir muitos benefícios, entre eles como o aprendizado, a socialização, o desenvolvimento criativo, o combate ao Bullying/preconceito, o incentivo ao pensamento lógico, o exercício da memorização e muitos outros. Dentro do RPG de mesa é comum acontecer conexões sociais, muitas pessoas criam laços com outras que participaram ou participam de mesas de RPG desde a infância, é interessante ressaltar que ele fortalece a cultura de grupos de estudos desde cedo, fortalece amizades e ajuda no combate ao preconceito.

Além dos benefícios mencionados, o RPG de mesa também pode melhorar a habilidade de comunicação e negociação dos participantes, uma vez que é necessário interagir com outros jogadores e negociar soluções para problemas imaginários. Isso pode ajudar a desenvolver habilidades interpessoais importantes para a vida profissional e pessoal. O RPG de mesa também pode ser uma ferramenta para o desenvolvimento da empatia e da compaixão, já que os jogadores precisam entender e interpretar as emoções e motivações dos personagens que interpretam.

Essa prática pode ajudar a desenvolver a capacidade de se colocar no lugar do outro e a compreender suas perspectivas e necessidades. Além disso, o RPG de mesa pode ser uma forma de exercitar a criatividade e a imaginação, já que os jogadores são incentivados a criar histórias, personagens e cenários fictícios. Esse exercício pode ser especialmente benéfico para crianças e jovens, que estão em processo de desenvolvimento cognitivo e precisam estimular sua capacidade de imaginação.

"A gamificação não apenas motiva os alunos a se engajarem em atividades educacionais, mas também os desafia a resolver problemas complexos, tomar decisões estratégicas e colaborar com seus colegas. Essas habilidades são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, pois os alunos aprendem a pensar de forma crítica e a trabalhar em equipe, enquanto vivenciam a narrativa de um RPG que contextualiza o conteúdo acadêmico de maneira prática e imersiva" (KAPP, 2012).

Por fim, o RPG de mesa pode ser uma forma lúdica e divertida de aprendizado, já que muitos jogos são baseados em temas históricos, mitológicos ou científicos. Isso pode ajudar a despertar o interesse dos jogadores por assuntos que normalmente seriam considerados chatos ou difíceis de aprender. Em resumo, o RPG de mesa pode ser uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento pessoal e social dos participantes, além de ser uma forma divertida e criativa

de interação e aprendizado. Com o RPG de mesa, é possível desenvolver atividades para ajudar as crianças a desenvolverem suas próprias habilidades pessoais e interpessoais.

Também é possível fazê-las aprimorar suas características próprias para, então, desenvolverem-se em conjunto, ajudando a praticar o autoconhecimento e a ver o mundo de outras maneiras. Além disso, ele facilita o trabalho desde cedo no aspecto psicológico e emocional, na autoconfiança, na ansiedade e induz as crianças a se exercitarem, conseguindo desenvolver várias habilidades motoras e elevando, principalmente, questões educacionais como a leitura, a escrita, o raciocínio lógico e a memorização.

"A gamificação transforma a aprendizagem em uma experiência prazerosa e natural, onde os alunos se engajam de forma emocional, o que resulta em uma maior retenção do conteúdo. Segundo Huizinga, o jogo é uma atividade voluntária e de alto valor cultural, e quando aplicado na educação, ele transforma a aprendizagem em um processo dinâmico, envolvente e mais eficaz" (HUIZINGA, 1949; GEE, 2003).

A partir de nossas pesquisas, conseguimos perceber o quanto o RPG de mesa tem muito a agregar no ambiente escolar, o quanto ele traz benefícios positivos e a capacidade que ele tem de desenvolver as pessoas em conjunto. Como ele trabalha uma dinâmica em grupo, podemos pensar que ele poderia ajudar um maior número de pessoas de uma vez, e assim, progredir.

3. METODOLOGIA

COMO IMPLEMENTAR A GAMIFICAÇÃO COM RPG?

A gamificação com RPG (Role-Playing Game) é uma metodologia inovadora para o ensino, permitindo que os alunos aprendam de forma envolvente e participativa. Essa técnica combina narrativa interativa, desafios e desenvolvimento de personagens para contextualizar conteúdos acadêmicos e estimular o pensamento crítico, a colaboração e a criatividade.

PASSO 1: Estruturando a Narrativa Lúdica

O primeiro passo para implementar a gamificação com RPG é transformar o conteúdo programático da disciplina em uma narrativa envolvente. Isso pode ser feito através dos seguintes processos:

- **Definir um tema central:** O enredo pode ser baseado em um universo fictício ou histórico, como uma aventura medieval, exploração espacial ou uma missão científica.
- **Criar personagens e cenários:** Professores e alunos podem assumir papéis específicos, como exploradores, cientistas ou heróis mitológicos.
- **Estabelecer desafios e missões:** As atividades acadêmicas podem ser transformadas em desafios dentro da narrativa, como enigmas, quebra-cabeças ou batalhas estratégicas.
- **Utilizar fichas de personagens:** Os alunos podem desenvolver personagens com habilidades específicas relacionadas ao conteúdo da disciplina.

Exemplo prático: Em uma aula de história sobre a Revolução Francesa, os alunos podem assumir o papel de diferentes classes sociais da época e vivenciar eventos históricos através de decisões e interações dentro do jogo.

PASSO 2: Aplicação da Narrativa Gamificada em Aula

Após a estruturação da narrativa, é hora de aplicá-la em sala de aula. Isso pode ser feito através das seguintes estratégias:

- **Sessões narrativas:** O professor assume o papel de mestre do jogo, conduzindo a história e apresentando desafios aos alunos.
- **Atividades colaborativas:** Os alunos devem trabalhar juntos para resolver problemas, interpretar textos ou realizar experimentos.
- **Uso de materiais de apoio:** Mapas, cartas de eventos, fichas de personagem e outros recursos podem enriquecer a experiência.
- **Recompensas e progresso:** Sistemas de pontos, níveis e bônus podem ser utilizados para incentivar a participação e o engajamento dos alunos.

Exemplo prático: Em uma aula de biologia, os alunos podem ser cientistas explorando um novo planeta, enfrentando desafios ecológicos e desenvolvendo soluções sustentáveis para o ambiente.

PASSO 3: Avaliação por Meio de Rúbricas

A avaliação deve refletir tanto o aprendizado acadêmico quanto o engajamento dos alunos no RPG. Para isso, pode-se utilizar:

- **Atividades dissertativas:** Os alunos podem escrever relatórios, diários de personagem ou análises sobre as decisões tomadas no jogo.
- **Autoavaliação e coavaliação:** Os alunos podem avaliar seu próprio desempenho e o dos colegas com base em critérios estabelecidos.
- **Rúbricas de avaliação:** Critérios como criatividade, participação, domínio do conteúdo e resolução de problemas podem ser usados para atribuir notas.

Rubricas Pronto para uso

Cumprimento da atividade	Não fez a atividade OU o material tem semelhanças com materiais da internet/colega. 0 pontos	O aluno não cumpriu a atividade conforme enunciado. 1 pontos	O aluno cumpriu parcialmente a atividade, conforme enunciado. 3 pontos	O aluno cumpriu todo o enunciado da atividade. 5 pontos
Uso da língua portuguesa	Não fez a atividade OU o material tem semelhanças com materiais da internet/colega. 0 pontos	O texto apresenta muitos erros de português ou gramática. 1 pontos	O texto apresenta alguns erros de português e gramática. 3 pontos	O texto apresenta raros ou nenhum erro de português e gramática. 5 pontos
Conhecimento sobre o conteúdo	Não fez a atividade OU o material tem semelhanças com materiais da internet/colega. 0 pontos	O aluno não demonstrou conhecimento sobre aplicação do conteúdo. 1 pontos	O aluno demonstrou conhecimento superficial sobre o conteúdo e sua aplicação. 3 pontos	O aluno demonstrou ótimo conhecimento sobre a aplicação do conteúdo. 5 pontos
Organização das ideias	Não fez a atividade OU o material tem semelhanças com materiais da internet/colega. 0 pontos	O texto é confuso ou desorganizado, prejudicando a compreensão das ideias. 1 pontos	O texto não é totalmente claro, mas é possível entender as ideias. 3 pontos	O texto é muito organizado, permitindo compreender com clareza as ideias. 5 pontos

Opções da rubrica

Exemplo prático: Após uma campanha de RPG sobre a Segunda Guerra Mundial, os alunos podem escrever um artigo refletindo sobre os dilemas morais enfrentados pelos personagens e como eles se relacionam com os fatos históricos reais.

A metodologia de gamificação aplicada no contexto educacional, como a utilizada no projeto *RPG Ação V Reação*, se alinha com os conceitos propostos por Johan Huizinga em *Homo Ludens*. Huizinga defende que o jogo, ao ser inserido na educação, cria um ambiente

propício para o desenvolvimento de aprendizado de forma significativa, pois os jogos proporcionam uma experiência imersiva onde o aluno não é apenas receptor de informação, mas parte ativa do processo de construção do conhecimento.

Exemplos práticos incluem o uso de sistemas de pontos e recompensas, desafios semanais que estimulam a competição saudável e a colaboração entre os alunos, bem como a possibilidade de personalizar personagens dentro de uma narrativa. Esses aspectos aumentam a motivação intrínseca e permitem que os alunos internalizem conteúdos de maneira mais eficaz. A gamificação, assim, transforma o aprendizado em uma experiência prazerosa e natural, onde os alunos se engajam de forma emocional, o que resulta em uma maior retenção do conteúdo. Segundo Huizinga, o jogo é uma atividade voluntária e de alto valor cultural, e quando aplicado na educação, ele transforma a aprendizagem em um processo dinâmico, envolvente e mais eficaz.

3.1 ALGUNS BENEFÍCIOS DESENVOLVIDOS NO RPG DE MESA

- *Desenvolvimento criativo*
- *Aprendizado*
- *Socialização*
- *Combate ao Bullying/preconceito*
- *Pensamento lógico*
- *Memorização*
- *Fortalecimento de amizades*
- *Grupos de estudo*
- *Comunicação*
- *Negociação*
- *Habilidades interpessoais*
- *Trabalho em equipe*
- *Liderança*
- *Estratégias*
- *Imagem e empatia*
- *Compulsão e tolerância*
- *Autoestima e paciência*
- *Concentração*
- *Resolução de problemas*
- *Criatividade*

- *Leitura e escrita*
- *Pesquisa e curiosidade*
- *Planejamento*
- *Reflexão*
- *Análise e colaboração*

FIGURA 1: Desenvolvimento da Oficina de Gamificação com Narrativa Lúdica na Feira QITEC 2022 na QI Faculdade e escola técnica



FONTE: Marketing QI, 2022.

A Oficina de Gamificação com Narrativa Lúdica (realizada pela Taverna Gularte Editora/Instituto Gularte), realizada na Feira QITEC 2022 na QI Faculdade e Escola Técnica, destacou-se como uma atividade inovadora e envolvente. Com o objetivo de apresentar a gamificação como uma ferramenta educacional poderosa, a oficina proporcionou aos participantes a oportunidade de explorar como a narrativa lúdica pode ser incorporada ao processo de aprendizagem de forma divertida e eficiente.

Durante a oficina, os participantes foram desafiados a pensar em formas de transformar conteúdos acadêmicos e situações cotidianas em experiências imersivas e interativas, onde o jogo e a história desempenham papéis cruciais na motivação e no engajamento de ideias de aprendizado. Através de atividades práticas, os presentes aprenderam a criar narrativas que, além de estimularem o raciocínio lógico e criativo, favorecem a socialização, o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas.

FIGURA 2: Exposição do livro RPG Ação V Reação: O Reino da Bruxa na 17ª Feira do Livro de Viamão-RS, no estande de Autores Locais 2024



FONTE: Prefeitura de Viamão/RS, 2024.

A exposição do livro *RPG Ação V Reação: O Reino da Bruxa* na 17ª Feira do Livro de Viamão-RS, realizada no estande de Autores Locais em 2024, foi um momento marcante para a literatura e a cultura local. A obra, que mistura elementos de RPG com uma narrativa envolvente, foi apresentada ao público de maneira interativa, oferecendo aos visitantes uma experiência imersiva no universo criado pelos autores.

A presença do *RPG Ação V Reação: O Reino da Bruxa* na Feira do Livro (com os autores Wilson Costa à esquerda e Júlia Gularte à direita) também serviu para destacar a importância de apoiar e divulgar os talentos locais, fomentando o intercâmbio de ideias e o

fortalecimento da cultura literária da região. O evento não apenas proporcionou visibilidade aos autores, mas também incentivou a reflexão sobre a convergência de diferentes formas de entretenimento e educação, como o RPG, e como elas podem ser exploradas no contexto literário.

4 OS BENEFÍCIOS DO RPG

No RPG, a construção coletiva da história é fundamental, pois todos os participantes contribuem para a narrativa. Isso cria um ambiente de aprendizado e interação social, fortalecendo os laços entre os jogadores. O jogo não só permite que as pessoas explorem suas imaginações, mas também ensina lições importantes sobre como trabalhar em conjunto para alcançar objetivos comuns. Além de ser uma forma de entretenimento, o RPG pode ser integrado ao ensino de forma prática. Ele ajuda a tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente, facilitando a compreensão de conteúdos como história, matemática e ciências, ao mesmo tempo em que desenvolve habilidades sociais e cognitivas.

Essa abordagem torna o aprendizado mais divertido e acessível, especialmente para crianças e jovens, e pode até ser terapêutica, ajudando na autoestima e no autoconhecimento. O RPG de mesa também traz benefícios como o combate ao bullying, a melhoria na comunicação e a promoção da empatia, pois os jogadores precisam compreender e interpretar as emoções de seus personagens. Com a adaptação de sistemas culturais e de narrativas, o RPG de mesa pode se tornar uma ferramenta poderosa dentro do ambiente escolar, incentivando a imaginação e proporcionando uma experiência única de aprendizado. Em resumo, o RPG vai além do entretenimento; ele é uma maneira inovadora e eficaz de ensinar e desenvolver habilidades que permanecem com os jogadores por toda a vida.

5 CONCLUSÃO

O RPG de mesa, ao longo de sua evolução, se firmou não apenas como uma atividade de lazer, mas também como uma ferramenta educacional de grande valor. Sua capacidade de envolver os participantes em narrativas colaborativas permite o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas importantes, como a empatia, a comunicação e a resolução de problemas. A integração do RPG no contexto educacional se mostrou uma maneira eficaz de tornar o aprendizado mais dinâmico e interativo, estimulando a criatividade dos alunos de forma única.

Em ambientes escolares, ele oferece um espaço para que os estudantes experimentem situações hipotéticas, reflitam sobre suas escolhas e se vejam em perspectivas diferentes das suas. Esse tipo de imersão pode, de fato, fazer a diferença no processo de aprendizagem, permitindo que os alunos vejam a teoria de maneira prática e divertida. É importante que o RPG seja utilizado de forma adequada, com uma supervisão que garanta que o jogo se mantenha produtivo e enriquecedor.

O mestre do jogo, por exemplo, tem um papel fundamental, sendo responsável por guiar os jogadores, mediar conflitos e manter a fluidez da narrativa. É necessário que os educadores saibam balancear o uso do RPG dentro de um currículo, para que ele seja um complemento eficaz ao ensino tradicional, sem substituir métodos convencionais de ensino. O RPG de mesa é uma ferramenta poderosa que, se bem aproveitada, pode transformar o aprendizado em uma experiência mais rica e envolvente, ajudando a moldar não só o conhecimento acadêmico dos alunos, mas também suas habilidades sociais e emocionais. Ele ensina que aprender pode ser tão divertido quanto explorar mundos desconhecidos e criar histórias com os outros.

REFERÊNCIA

- Anderson, C. A., & McLuhan, M., **The Medium is the Massage: An Inventory of Effects**. Gingko Press, 2006.
- Costa, W. **RPG Ação V Reação: As Ilhas Soturnas**. Viamão: Taverna Gularte Editora, 2018. 75p. v.1.
- Crawford, C. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. CRC Press, 2003.
- Deterding, S. Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. **From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification**. MindTrek Conference Proceedings, 2011.
- Dixon, D. **Tabletop Role-Playing Games: A Historical Overview**. University of California Press, 2006.
- Gee, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. **Computers in Entertainment (CIE)**, 1(1), 20-20, 2003.
- Gee, J. P. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. Palgrave Macmillan, 2007.
- Gularte, J. et al. **RPG Ação V Reação: um sistema mediador no acesso ao RPG de mesa**. Revista Eletrônica em Gestão e Tecnologia (REFAQI), Gravataí, v.7, n.2, p.124 - 138, 2021. Disponível em: <http://revista.faqi.edu.br/index.php/refaqi/article/view/60>. Acesso em: 3 fev. 2025.

Huizinga, J. **Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture**. Beacon Press, 1949.

Huizinga, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTITUTO GULARTE. [S.l.], 1 jul. 2021. Disponível em:
<https://www.instagram.com/institutogularte?igsh=MXg4YjJoeHQzbTB3Mw==>. Acesso em:
03 fev. 2025.

Kapp, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer, 2012.

Schlemmer, E. **Educação Ubíqua e Gamificação**. Penso Editora, 2014.

Vygotsky, L. S. **Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes**. Harvard University Press, 1978.