

## **A CONSTRUÇÃO DE DESAFIOS EDUCACIONAIS CRIATIVOS UTILIZANDO A DINÂMICA DOS JOGOS DE RPG**

*Mario Augusto Pires Pool*

**Resumo:** O artigo apresenta os resultados obtidos na pesquisa que tange a formação docente para uso de Tecnologias Digitais e alguns princípios da Gamificação, fazendo um recorte nas experiências conduzidas e relacionadas a jogos de RPG. Destaca dois jogos criados especialmente para exemplificar as ideias desta formação e o conceito de desafio educacional criativo. Ao final são apresentadas algumas sugestões de como viabilizar esta inserção no currículo de formação docente e que tipo de desafios emerge disto no uso das tecnologias digitais, na medida em que novos recursos se fazem necessário para que os professores possam dar vazão a sua criatividade, tendo a seu dispor ambientes que lhes permitam desenvolver atividades didáticas a partir da compreensão da dinâmica dos jogos.

Palavras Chaves: Jogos; RPG; Formação docente; Tecnologias Digitais; Cibercultura

### **Introdução.**

Estimular estudantes a buscar o conhecimento por meio de desafios educacionais criativos que lhes permitam fazer associações entre seus hábitos de lazer e as necessidades inerentes do estudo formal, tem se estabelecido como um importante objeto de estudo nas pesquisas e nas discussões acadêmicas. Nas interações formais e informais entre docentes, quer seja nos espaços escolares, bem como fora dele emergem comentários relacionados ao comportamento não participativo dos estudantes, das dificuldades que os professores encontram ao trabalhar com esta geração, aparentemente desinteressada pelo ambiente sistematizado ofertado pela escola. Estudantes, professores, pais, gestores e demais colaboradores que integram o ecossistema escolar se deparam com uma realidade diversa daquela observada no contexto tradicional da escola, quer seja no conjunto de artefatos utilizados para apoiar a comunicação, bem como nos processos de ensinar e de aprender. Cabe aos professores rever as suas práticas pedagógicas, para trabalhar de forma diversa daquela em que foram formados. Mas como fazer isto? Que práticas pedagógicas favorecem a construção de conhecimentos interdisciplinares mesmo quando aplicado em um currículo compartimentado?

Com estes questionamentos introduzimos a reflexão que direciona as contribuições deste artigo oriundas à experiência relacionada às práticas interdisciplinares baseada nas dinâmicas dos jogos de RPG (Role Playing Games) Defendemos que assim como os alunos, os docentes também possuem hobbies e se organizam para conviver, resolver problemas no seu cotidiano usando os artefatos, hábitos e competências relacionados à cibercultura. Nas pesquisas desenvolvidas e apresentadas neste artigo, observamos que a maioria dos professores estudados (em diversos contextos, cenários e níveis escolares) não fazem a transposição didática das suas experiências como cidadão para sua atuação como docente. Ou seja, fora da escola muitos docentes tem comportamento próximo a seus alunos e no ambiente escolar adotam práticas conservadoras e isto ocorre devido à formação tradicional que receberam. Não existe mudança na pratica sem vivencia previa. Precisamos fazer com que nossos docentes valorizem suas experiências, especialmente àquelas relacionadas aos hábitos de lazer com uso de Tecnologias Educacionais (TE) para sua atividade com seus alunos. Buscando preencher a brecha de comunicação geracional que emerge a cada aparecimento de novas possibilidades de se fazer Educação, como no caso das TE. Acredita-se que isto não ocorre com a frequência desejada devido aos currículos de formação docentes pouco flexíveis e herméticos no que tangem a inclusão efetiva da discussão das TE no contexto escolar.

A mudança estrutural observada na sociedade com a inclusão do espaço digital, disponibilizado lado a lado com o presencial, onde sujeitos ganham notoriedade, protagonismo e presença sem precisar sair de sua casa ou se expor no dialogo interativo presencial com seus pares é necessário investigar o porquê deste aparente “descompasso” entre as expectativas dos estudantes e as ofertas docentes em termos de processos educativos.

Desde os primórdios da pesquisa na área de Informática na Educação discute-se a questão da inclusão de conteúdos relacionados ao pensamento computacional na Escola (aqui entendida desde a Educação Infantil ate a Pós-graduação). A formação de hábitos de pensamento relacionados à programação, não buscando formar efetivamente programadores, busca auxiliar a resolver problemas, considerando aspectos relacionados aos raciocínios linguístico e matemático. Estes muito utilizados pelos jogadores, especialmente no caso dos RPGs, onde existe a necessidade de interpretação, organização, análise síntese, generalização e aplicação de informações e conhecimentos obtidos de forma interativa entre os participantes do jogo. Sendo os participantes supervisionados e questionados constantemente pelo mestre jogador. Ao buscar entender esta dinâmica dos RPG e sua associação com os mecanismos que impactam os processos de ensinar e de aprender, nossas pesquisas nos mostraram um caminho interessante para o docente criar práticas pedagógicas que incluem a gamificação de

atividades escolares (uso de elementos típicos dos jogos sem ser necessariamente a tarefa um jogo) até a criação de um RPG que integra conteúdos de diversas áreas do conhecimento (Matemática, Física, Química, História, Geografia,...) produzindo um espaço de estudo efetivamente interdisciplinar.

O aluno de hoje já busca as informações que necessita para resolver questões do seu dia-a-dia de forma autônoma, utilizando-se das TD que estão ao seu alcance. Este modus operandis já está incorporado a um estilo de vida da juventude. Esta sensação de liberdade e de autonomia tem sido um dos elementos transformadores do modo de vida dos estudantes de hoje, provavelmente, isto também esteja contribuindo para que as aulas convencionais sejam muito questionadas por esta geração. Cabe salientar que não se faz crítica a métodos, processo ou organização tradicional da escola e nem se busca problematizar a questão numa perspectiva reducionista e antagônica colocando professores de um lado e estudantes dos outros. Ter mobilidade e poder se comunicar a distância com o seu grupo de relacionamento também traz para este aluno outra dinâmica, onde resolver problemas está presente em todos os momentos da sua vida, de uma forma descontraída, colaborativa e ao alcance de um toque na tela. Para a maioria dos professores o ambiente padrão para desenvolver seu trabalho ainda é a sala de aula tal qual a concebemos: presencial. Incluir novos espaços e novos formatos para se fazer educação é um desafio que se estabelece desde que a Internet e seus recursos estruturaram o novo modelo que resultou na cibercultura.

### **Os jogos de RPG e os desafios educacionais criativos**

Na busca de estudar alternativas que pudessem compor opções para o ensinar e o aprender encontramos na experiência com os jogos de RPG (Role-Playing Game) algumas características do comportamento intuitivo e autônomo dos alunos de hoje, os quais interagem naturalmente com regras e comandos, advindas de um mestre da partida, sem que isto gere conflitos e sim interesse e pró-atividade na sua conduta.

Os elementos e as regras que compõem este formato de jogo, bem como os relatos e artigos científicos já publicados sobre a aplicações do uso de RPG's em sala de aula, associados a mecânica do jogo, vem sugerindo muitas possibilidades para se criar metodologias de ensino mediada, onde tanto o aluno quanto o professor irão envolver-se em desafios, pesquisar juntos, coletar informações e construir saberes para resolver determinadas situações problema. Saberes que se redefinidos e resignificados produziram conhecimentos mais interdialogados, “[...] resultados da reaproximação da prática e da teoria, e quem sabe,

chegar à circularidade dos saberes [...]” (GARCIA, MOREIRA, 2003, p.9). Este tipo de jogo exercita também um processo de aprendizagem social e cooperativo, onde o convívio com os outros jogadores estimula o trabalho em grupos. Além disto, pode-se criar uma concepção interessante a cerca do uso do espaço presencial da sala de aula, pois incorporamos as tecnologias digitais nesta dinâmica, surgirão então assuntos correlatos de interesse dos alunos e que posteriormente poderão ser aprofundados pelo professor. Tudo isto de forma lúdica, dando espaço à construção de “desafios educacionais criativos”, termo cunhado para esta pesquisa e que traduz o conceito de atividade mediada, participativa e desafiadora, onde o professor organiza o espaço permitindo trabalho colaborativo e flexibilidade ao trabalhar os conteúdos.

Para que isto seja possível, um novo design pedagógico é proposto. Para tal é necessário, que os professores sejam afetos a novos desafios, estimulando os seus alunos, abrindo a possibilidade de flexibilizar suas aulas, aprendendo a reaprender com novas atitudes educacionais, trazendo o aluno para o planejamento desta construção de conhecimento e envolvendo-o em responsabilidades e comprometerimentos a partir das suas habilidades e saberes. Para melhor entendimento das áreas que concorrem para o cenário da investigação organizamos a figura 1.

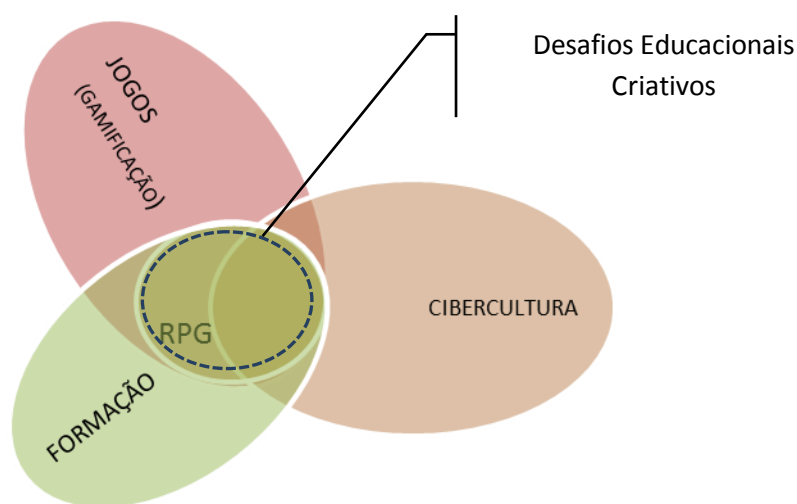


Figura 1 – Contextualização da pesquisa

Para os professores dos alunos de hoje, talvez o maior desafio esteja em entender como que a união de todos estes elementos, que caracterizam esta geração: lazer e comunicação, possa auxiliar a criar propostas didáticas diferenciadas, que incluam estas capacidades percebidas nos alunos e as considerem nas atividades formais escolares.

Criar um espaço prazeroso para o aprendizado, preservando os objetivos educacionais, formalismo necessários, postura e comprometimento, onde as iniciativas vindas do grupo se entrelacem com os objetivos dos currículos talvez seja o ponto de partida. Pensamos em uma didática da confiança, onde o aluno sempre se veja como parte de um grupo, e aonde entenda que dele se esperam muitas contribuições. Cabendo ao professor, além da responsabilidade de mediar as relações com o grupo, desenvolver uma visão de organização e de uso de estratégias para apresentar conteúdos, em um espaço onde, na maioria das vezes, seus alunos dominam as ferramentas e os recursos para comunicação e não estão acostumados a estudar.

Para tal se faz necessário identificar e compreender as características fundamentais que determinam o perfil do professor jogador de RPG e o seu êxito na construção de desafios educacionais criativos ao se utilizar de elementos e traços fundamentais da dinâmica do jogo durante o seu relacionamento com os alunos e as suas práticas pedagógicas.

E, a partir deste entendimento identificar saberes fundamentais para uma formação interdisciplinar e de base, que associadas as dinâmicas dos jogos de RPG auxiliem os professores a uma nova interlocução educacional, mais criativa e que permita aos alunos fazerem associações entre seus hábitos de lazer e as necessidades inerentes do estudo formal.

Isto constitui uma reflexão pertinente acerca da escola no seu contexto atual, pois mesmo a maioria delas organizadas em formato convencional, ainda é uma escola que a sociedade referencia.

Espera-se ao investigar a mecânica dos jogos de RPG construir um caminho alternativo para compreender e propor novos conceitos sobre práticas educacionais criativas que sejam consideradas para a formação docente, ou seja, o que a partir dos hábitos de “jogar” desponta elementos para apoiar a aprendizagem dos alunos a partir da construção de desafios criativos organizados por seus professores.

Ao longo desta pesquisa, algumas experiências com RPG puderam ser desenvolvidas a partir de um grupo focal organizado pelo autor do artigo. Um jogo intitulado “O Arquipélago de Sallenas” e outro chamado de “Os Reinos de Arton” foram concebido para pesquisar e avaliar diferentes possibilidades de se pensarem os desafios educacionais criativos a partir de um modelo de atividade lúdica, atraente para jovens e adolescentes.

Na mecânica dos jogos propostos, encontramos as características básicas de um RPG de mesa com o formato tradicional do “Dungeons e Dragons”<sup>1</sup> situado em uma época

---

<sup>1</sup> Na década de 70 mais precisamente em 1973 é publicado nos Estados Unidos pela editora TSR (Tactical Studies Rules) o primeiro jogo de RPG intitulado Dungeons e Dragons. Tratava-se de uma variação dos War

medieval, em que cada jogador contracenou com o seu personagem diante das adversidades de um espaço geográfico imaginário. Para isso, adotou habilidades, equipamentos e conhecimentos específicos que fortaleceram o perfil do personagem escolhido. Esses elementos habilitaram o jogador a enfrentar problemas e a realizar combates que surgiram ao longo das partidas.

Nos jogos “Sallenas” e “Arton”, atribuímos características específicas ao enredo, proporcionando ações educacionais com base em conteúdo de sala de aula. A partir da geografia do mapa do jogo, bem como da narrativa da história de ambos, foi programada uma sequência de situações-problema envolvendo conteúdos atinentes às séries dos jogadores, incluindo matemática, física, química, história, geologia, botânica, geografia, navegação e outros saberes comuns ao dia a dia de um aventureiro, tais como técnicas de fazer fogo, filtrar água, construir uma corda, etc. O jogador adotou uma ficha de personagem que continha todas as suas características e habilidades e também exercia a função de diário do jogo, onde, a cada desafio alcançado, foram feitas anotações, atribuindo ao personagem pontos de habilidades ou o grau de conhecimento adquirido. Esse conhecimento e essas habilidades puderam ser utilizados sempre que necessário. Uma condição fundamental para que a experiência pudesse trazer entendimentos sob o olhar dos alunos pertencentes ao grupo, foi a de jogar as duas propostas de jogos em uma sequência, com duração de seis meses para cada campanha, a qual no segundo jogo, “Os Reinos de Arton”, o mestre da partida deveria ser um dos jogadores do jogo anterior “O Arquipélago de Sallenas”. Este jogador surgiu de forma espontânea e muito engajada na posição de mestre de partida. Para a pesquisa, ter um aluno na posição de mestre do segundo jogo, foi fundamental para entender movimentos simples mas importantes do aspecto geracional, notou-se a forma de comunicação adotada, o enredo atribuído ao jogo, a aceitação hierárquica dos jogadores frente a um mestre da mesma idade, a natureza dos relacionamentos estabelecidos durante as partidas e fora dali, a distinção entre ser um personagem e ser o jogador, a naturalidade da linguagem adotada, o posicionamento crítico as regras e aos julgamentos do mestre.

Além da ficha do personagem, os dois jogos foram ilustrados com miniaturas dos personagens vividos na história e um mapa geográfico das duas regiões. Essas miniaturas são figuras típicas da época medieval, criaturas, monstros, guerreiros e dragões. O jogo inicia-se com uma descrição feita pelo Mestre para contextualizar os jogadores e, a partir desse momento, prossegue até o cumprimento da narrativa através das descrições do Mestre e das

resoluções de ações declaradas pelos jogadores. A história é criada a partir das interações dos jogadores [Bittencourt e Giraffa 2003].

Nos embates, foram utilizados dados específicos para jogos de RPG, que pontuaram os lances e determinaram o êxito ou não de cada jogada. Foram criados também pequenos dioramas ou cenários, contendo instrumentos que desafiavam o jogador a mostrar certas habilidades, por exemplo: uma bancada de ferreiro contendo um conjunto de ferramentas para se produzir uma espada ou consertar um objeto metálico. Esses dioramas ajudaram na narrativa do jogador.

A característica principal do jogo foi a de não contemplar um ganhador. Os personagens receberam missões a cumprir as quais surgiram ao longo das partidas. Estava na interpretação da história, na dramatização entre os jogadores e nas soluções de cada desafio o objetivo do jogo. Entre as inúmeras missões que o jogo apresentou, existiu uma missão final, considerada a principal, que exigiu dos jogadores uma ação coletiva. Essa missão estimulou os jogadores a unirem-se em grupos, sendo necessária a troca de conhecimentos, uso de estratégias cooperativas e de reflexões sobre relacionamento, conduta e ética.

Investigar os fenômenos decorrentes dos jogos RPG é fundamental para quem acredita que a mecânica desse jogo possa inspirar novos desafios educacionais criativos. O RPG por si só desenvolve relações sociais e estimula a curiosidade para vencer novos desafios. Portanto, essa atividade lúdica pode ser considerada um processo de educação e socialização. Sem nos aprofundarmos nas questões psicológicas que envolvem o jogo, mas buscando entender o perfil dos jogadores do grupo focal no que tange à vontade de jogar, ao gosto pelos desafios, à busca constante por informações, às lições que fortalecem seus personagens durante os embates e aos fatores pessoais que determinam a sua conduta social.

Os integrantes do jogo foram medidos pela escala teste de Locus de Controle, de Rotter, princípio básico da teoria da Aprendizagem Social de Julian Rotter. O lócus de controle se refere às expectativas de controle que os indivíduos mantêm sobre os acontecimentos da vida diária. Indivíduos cuja orientação do lócus é interna acreditam poder exercer algum controle sobre esses acontecimentos; indivíduos cuja orientação é externa atribuem o controle dos acontecimentos a fatos externos – pessoas, entidades, destino, acaso ou sorte [Rotter 1966; 1975; 1990]. Entretanto, Rotter [1990] considera que o lócus de controle é somente um dos determinantes potenciais do comportamento e chama a atenção para a importância do valor do reforçamento. Toda predição de determinado comportamento deve levar em consideração o valor do reforçamento resultante para o indivíduo. Como o RPG exercita uma prática e uma vivência de comportamentos de um personagem, conduzido por

um jogador (aluno), e de um mestre (professor) com a missão de mediar e estimular os jogadores, entende-se que a escala de Rotter fornece, nesse caso, um bom indicativo para se conhecer o aluno por uma outra perspectiva. Essa medição é um instrumento importante para o professor para que ele possa se orientar e conduzir as ações e os reforçamentos durante a execução da atividade proposta.

Para fins de validação do “Sallenas” e de “Arton”, foi organizado um grupo focal com dez alunos com idades entre 12 e 15 anos, com escolaridades diferentes e que não conheciam o jogo de RPG de mesa. Os alunos foram escolhidos por ordem de chegada e interesse; ao longo dos 12 meses, o grupo se manteve o mesmo. As atividades ocorriam na garagem do condomínio onde o criador do jogo reside, e os participantes, por serem de menores, foram convidados e obtiveram permissão expressa dos pais.

Dadas às características do Sallenas (dimensões e materiais associados), ficaria difícil montar e desmontar o jogo semanalmente na escola. Assim, optou-se por utilizar um espaço fixo, e os integrantes teriam de residir perto ou se deslocar até o local, fato que não foi impeditivo dado à motivação dos jogadores. Em alguns encontros, pais ficaram observando o trabalho e a dinâmica da partida.

Nos primeiros encontros, foram apresentadas as regras e a mecânica do RPG. Nessa etapa, os alunos construíram as fichas de seus personagens e redigiram uma breve história deles, contando fatos importantes sobre suas vidas (dos personagens), descrevendo também características físicas e comportamentais.

O jogo de RPG foi conduzido por um professor e pedagogo (o criador do Sallenas e Arton), que assumiu o papel de mestre no primeiro jogo, um dos alunos assumiu espontaneamente a mestria do segundo jogo. Para o caráter educacional dessa aventura, foram adicionados na trama do jogo vários desafios, com conteúdos curriculares das disciplinas pertencentes aos anos finais do ensino fundamental. Durante os encontros, buscou-se observar nos alunos a forma como esses conteúdos foram trabalhados, o grau de satisfação e a persistência na resolução dos problemas e a percepção quanto à aplicabilidade desses conteúdos em uma atividade simulada construída a partir de fenômenos reais.

Um dos estímulos para se jogar o RPG de mesa está na permanência do personagem; mantê-lo vivo até o final da partida é um desafio que depende basicamente da argumentação sustentada pelo jogador, bem como das estratégias elaboradas adequadamente para a resolução dos problemas apresentados pelo Mestre. O aluno necessita raciocinar e escolher as soluções mais adequadas para cada lance. Fora dos encontros semanais, os jogadores estabeleceram uma comunicação com o professor e entre os integrantes utilizando aplicativos



de comunicação digital; foi criado um grupo no WhatsApp e outro no Facebook. Durante as partidas, os alunos também utilizaram os seus dispositivos móveis para pesquisar e encontrar as informações que ajudavam a sustentar os seus argumentos e a solucionar os problemas.

Os testes aplicados nos alunos do grupo focal apontaram que todos eles foram classificados como tendo crença de controle interno, em que a percepção do reforço ou acontecimento que se segue a uma ação deriva do próprio comportamento ou de características pertinentes ao sujeito. Alguns estudos sugerem que os indivíduos com o lócus de controle interno obtêm melhores resultados quando a situação exige competência, são mais motivados para realizações, assumem maior responsabilidade pelos resultados positivos, apresentam um bom autoconceito, são mais capazes de superar situações de insucesso e estresse, empenham-se mais para o trabalho [Seco 2002].

Tendo no RPG um modelo de possibilidades para a construção de desafios educacionais criativos, observa-se a importância de conhecer o aluno com mais profundidade. Realizações em sala de aula podem ser potencializadas caso alunos e professores acreditem que seus próprios esforços possam influenciar os seus resultados.

Durante a fase de aprendizagem sobre o próprio jogo, e mesmo com idades e escolarização diferentes, os meninos (coincidentalmente, todos os participantes eram do sexo masculino) revisavam naturalmente alguns conteúdos curriculares durante as partidas. Mostravam também mudanças de atitude positivas desenvolvidas nas rodadas, que, segundo eles, influenciaram diretamente no seu cotidiano e nas suas relações sociais na escola. Passado os 12 meses de aplicação do experimento o grupo cresceu e hoje conta com integrantes com mais idades, irmãos mais velhos, que jogam integrados ao grupo inicial e ajudam na promoção de outros conhecimentos, dada a maturidade e o grau de escolaridade mais avançado que apresentam.

Um dos aspectos fundamentais que rege as mudanças educacionais e estimula as diferentes pesquisas em educação são o fato de se buscar desenvolver nos alunos a capacidade de aprender a aprender, esta é a base da metodologia da resolução de problemas e que emerge de forma natural entre os jogadores do “Sallenas” e “Arton”

Na avaliação dos alunos, o fato de jogar semanalmente auxiliou no desenvolvimento dos hábitos de pesquisa, de utilizar conteúdos das disciplinas da escola na solução de problemas, de buscar conhecimentos além do ano escolar em que se encontram, de desenvolver hábitos de trabalho em grupo e pró-atividade (não mencionada com essa palavra por eles). [Linehan et al. 2011] defendem que: Além disso, usando os conhecimentos dos alunos e os seus interesses o desejo na busca por soluções pode aumentar principalmente se

eles tiverem experiências de aprendizagem usando jogos. Assim sendo, o Salenas vai ao encontro desta ideia por ofertar oportunidades de aprendizagem interdisciplinares e entretenimento por meio dos desafios ofertados.

Porém não basta apenas ensinar a resolver problemas, mas incentivar que o aluno também proponha situações problema, partindo da realidade que o cerca, que mereçam dedicação e estudo. Incentivar o hábito pela problematização e a busca de respostas de suas próprias indagações e questionamentos, como forma de aprender. Para que uma determinada situação seja considerada um problema, deverá implicar em um processo de reflexão, de tomada de decisões quanto ao caminho a ser utilizado para sua resolução, onde automatismos não permitam a sua solução imediatamente.

Na própria mecânica do RPG estes elementos surgem como ações fundamentais para se ir adiante, vencer desafios e reconhecer as dificuldades e conhecimentos que serão necessários saber obter êxito na proposta do jogo.

### **Trabalhos Correlatos**

No campo teórico e prático, projetos educacionais onde a mecânica do RPG também tem inspirado modelos para atividades em sala aula, começam a surgir em diferentes regiões do Brasil.

O RPG educacional vem despertando cada vez mais o interesse de alguns professores. Eles estão percebendo que na mecânica deste formato de jogo existem potencialidades a favor de uma forma interessante para envolver os alunos e fazê-los compreender os conteúdos desejados. Estão percebendo também que existe uma forte aderência dos alunos nos processos de ensino e de aprendizagem quando a dinâmica do RPG está presente. O formato lúdico do RPG vem despertando nos alunos curiosidades e interesses nas disciplinas do currículo, criando outra lógica para pesquisar, para obter informações, para entender problemas e para apresentar soluções. Quando propomos o enredo dos jogos educacionais tratados na forma de RPG, corroboramos com [Bruckman 1999] que já nos trazia a reflexão de que o ensino tradicional se baseia em métodos essencialmente baseados na transmissão de conteúdos e, quando se usa esta abordagem para projetar jogos educativos, a consequência é que muitos jogos não obtêm o resultado esperado por falta de divertimento ou por falta de benefício educacional.

No VIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação em Pernambuco [2010], os autores Pacheco e Amaral apresentaram um artigo intitulado: “Experimentando O RPG

Pedagógico: a interdisciplinaridade na sala de aula”, onde neste estudo buscaram experimentar o uso efetivo do RPG pedagógico em sala de aula, a partir de uma vivência interdisciplinar. O estudo verificou as suas potencialidades na abordagem de conteúdos disciplinares e temas transversais; o estímulo a prática narrativo-dissertativa dos alunos a partir da expressão oral e escrita; além de detectar o potencial da escola para esta prática.

O trabalho em questão partiu de uma experiência vivencial ao longo do ano letivo de 2009, onde foi experimentado o uso exclusivo do RPG numa disciplina da grade escolar do 2º ano do Ensino Médio do Colégio de Aplicação da UFPE (CAp). A disciplina criada experimentalmente foi chamada “A Interdisciplinaridade entre a Física e a Geografia: o meio ambiente na sala de aula” e teve uma carga horária de 120 horas-aula, ou seja, 3 horas-aula semanais. Os pesquisadores, neste caso, foram os professores de Física e Geografia, que desenvolveram propostas pedagógicas para trabalhar os mais diversos conceitos de ambas as disciplinas, sem estar presos a programas formais de ensino.

Dessa forma, foram realizadas atividades nas quais os alunos eram estimulados a compreender conteúdos dessas disciplinas, independente da série na qual esses conteúdos fossem vistos [Pacheco e Amaral 2010].

Foi criada uma aventura onde num futuro fantasioso em que os personagens eram especialistas em diversas áreas do conhecimento, convocados pelo governo brasileiro para elucidar enigmas referentes a um artefato antigo, descoberto no interior de uma caverna subterrânea, em Minas Gerais, e que parecia conseguir produzir água em abundância. Isso num período de excessiva escassez de água potável em todo o planeta. Os alunos precisaram de conhecimentos em diversos campos da Física (óptica, termologia, calorimetria, transmissão de calor, etc.) e Geografia (geologia, cartografia, orientação, coordenadas geográficas, etc.) para conseguir superar os diversos obstáculos sob a forma de situações-problema que foram apresentados ao longo de sua jornada em busca de alguns elementos necessários para o correto funcionamento desse artefato.

Seguindo a lógica de apropriação da mecânica do RPG para práticas educacionais, os autores Ximenes, Amaral e Brandão, apresentaram no I Colóquio Luso-Afro-Brasileiro Sobre Questões Curriculares de 2004 em Braga, Portugal, uma experiência onde o RPG é utilizado para a vivência de valores na escola.

No referido trabalho, dentre os diversos recursos possíveis para a vivência de valores na escola, os autores destacam o uso do role playing game (RPG) e dos jogos de tabuleiros (board games) como instrumentos de grande potencial para a consecução de tal finalidade, segundo eles, pesquisas comprovam que o RPG favorece a prática da cooperação, respeito

mútuo, ética, socialização, companheirismo, etc., entre aqueles que o vivenciam, seja numa sessão de jogo casual entre amigos ou na sua aplicação dentro de sala de aula. Isso acontece pelo fato desses valores fazerem parte das regras do próprio RPG, no qual seus participantes trabalham em constante cooperação em prol da conquista de objetivos buscados no desenrolar do jogo.

Para tal os autores desenvolveram um projeto intitulado “Clube do RPG”, desenvolvido no Colégio de Aplicação da UFPE no decorrer do ano letivo de 2012 e que contou com a participação efetiva de 14 alunos da 1ª série do Ensino Médio. Foram realizados 20 encontros, duas vezes por semana com duração de 1h cada, durante o horário do almoço.

Durante o período de desenvolvimento das atividades, com a utilização dos board games, bem como ao término da aventura de RPG, foram realizadas discussões, debates e dinâmicas que envolvessem a formação e a prática de valores, tais como a cooperação, a ética e o respeito mútuo.

Nos encontros do “Clube do RPG” foi desenvolvida a aventura “Zona de Conflito”, na qual os alunos puderam experimentar as dificuldades, anseios e dilemas dos pracinhas brasileiros durante a 2ª Guerra Mundial.

Nesse momento, o professor (mestre do jogo) apresentou aos jogadores uma situação fictícia em que todos representavam soldados brasileiros em combate, durante a 2ª Guerra Mundial, na Itália. O objetivo desses soldados era resgatar um grupo de oficiais feitos prisioneiros num acampamento alemão antes que fossem transferidos para um campo de concentração. Ao receberem a missão, foram orientados a agir com cuidado e silenciosamente, de modo a evitar grandes confrontos visto que formavam uma equipe muito pequena e caso fossem capturados, não haveria tempo hábil para uma nova equipe resgatá-los antes de seguirem para o campo de concentração. Seus personagens possuíam habilidades condizentes com a missão e seus armamentos eram do mesmo tipo utilizado pelo exército brasileiro à época da 2ª Guerra Mundial.

Para realizar a missão, os jogadores passaram por situações-problemas onde puderam vivenciar e tomar suas próprias decisões diante do fato da guerra, neste momento foram resgatadas as estratégias utilizadas pelos jogadores durante a aventura, através das suas falas, questionando as escolhas feitas e relacionando-as a posturas éticas. O grupo conseguiu refletir e compreender que poderia ter utilizado outras estratégias a fim de solucionar as situações-problema enfrentadas, pois mesmo estando numa situação adversa os indivíduos devem mover-se por valores humanos, [Ximenes, Amaral e Brandão, 2014].

## **A dinâmica do RPG na formação de base do professor**

Aproximando alguns entendimentos sobre a dinâmica dos RPG's com ações efetivas que possam desenvolver atividades criativas em sala de aula, buscam-se na literatura algumas experiências e modelos convergentes. Embora nos dias de hoje encontrar professores-jogadores não seja tão raro, também entende-se que esta habilidade ou característica, ainda não contempla a maioria da população dos novos professores em sala de aula no país.

Entendemos também, que nem todos os professores apropriam-se das dinâmicas de jogos para traduzi-las em ações pedagógicas, principalmente quando se trata de uma didática utilizada para o dia-a-dia. Sustentando a pesquisa, busca-se encontrar relações clássicas do fazer pedagógico e analisa-las sob o ponto de vista das dinâmicas dos jogos, uma vez que para a geração atual de alunos, estas dinâmicas são entendidas como ações espontâneas, intrínsecas e instintivas.

A ação de jogar estimula o aluno a também gostar de atividades educacionais criativas que se aproximam da mecânica dos jogos, principalmente se comparado aos jogos digitais produto da Cibercultura. Explicar a afinidade do aluno contemporâneo com os jogos não esclarece na totalidade ao professor em formação sobre a dinâmica dos desafios educacionais criativos baseados nesta mecânica, mas para um professor-jogador aproximar estas ações de atividades didáticas talvez seja uma tarefa mais fácil de se compreender.

Jogar, tem tornado um hábito cada vez mais incorporado por grande parte da população, as próximas gerações de professores serão na sua totalidade uma geração de alunos jogadores.

### **Algumas reflexões a partir dos jogos “Sallenas” e “Arton”**

Acreditamos que a sequência de etapas a serem contempladas em trabalhos futuros deve considerar a investigação da mecânica dos jogos de RPG no espaço escolar, considerando essa abordagem como mais um caminho para compreender e propor novos desafios criativos organizados por seus professores. Temos a necessidade de refletir acerca das mudanças de comportamento dos alunos de hoje e de como preparar os docentes para acompanhar essas alterações, criando atividades ou soluções pedagógicas que contemplem o “cenário” ao qual o aluno está habituado.

Acredita-se que um dos caminhos possíveis está no uso de jogos do tipo RPG, nos quais o trabalho cooperativo e desafiador estimula um processo contínuo de pesquisa e de busca de informações para a resolução de problemas, elementos fundamentais para integrar uma geração de estudantes que convive na “Cibercultura” e que reconhece nesta um dos principais cenários do seu cotidiano. Temos de um lado a Cibercultura como o espaço contemporâneo para os jovens se constituírem como aprendizes e de outro o modelo tradicional de educação; equacionar a existência de um espaço para se estabelecer uma nova relação entre professor-conhecimento-aluno é sem dúvida um dos desafios atuais.

Entender os hábitos do aluno contemporâneo possibilita reflexões não somente sobre mudanças na didática e nas metodologias aplicadas atualmente, mas também sobre uma nova presença do professor diante desse contexto. Acreditamos que esta geração de alunos adota, em larga escala, resultante da ubiquidade ofertada pelas tecnologias digitais, os jogos como elementos de integração, socialização e descoberta. A adoção de práticas pedagógicas relacionadas às mecânicas de jogos do tipo RPG é uma alternativa a ser considerada para se fazer Educação.

Logo, revisitar os currículos de formação docente faz-se necessário, mas não apenas com a inclusão de uma disciplina para ensinar a “fazer jogos”, e sim com a proposta de uma formação transversal que contemple discussões interdisciplinares para uma formação docente capaz de gerar novas e desafiadoras atividades em sintonia com as necessidades apontadas pela escola neste contexto de Cibercultura.

O conteúdo está posto, falta-nos adequar a forma de comunicação considerando as possibilidades ofertadas pelas TD’s (tecnologias digitais) e a adoção das dinâmicas dos jogos como mais um recurso pedagógico. Ao final, o que se intenciona, porém, é manter ativa a discussão da necessidade de revisar a formação docente numa perspectiva transdisciplinar... O restante é consequência!

#### **Referencias:**

BITTENCOURT, R. J. e GIRAFFA, L.M.M., 2003. **A utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem.** *Relatório Técnico*, n. 031, p. 718-727.

BRUCKMAN, A. 1999. **Can Educational Be Fun? In Game Developer’s Conference**

GARCIA, Regina Leite; MOREIRA, Antonio Flavio B. **Começando uma conversa sobre currículo. In: Currículo na contemporaneidade: incertezas e desafios.** Cortez: São Paulo, 2003.

LINEHAN, C., KIRMAN, B., LAWSON, S., AND CHAN, G. 2011. **Practical, appropriate, empirically-validated guidelines for designing educational games.** ACM Press, New York, New York, USA, May.

PACHECO, S.M. e AMARAL, R.R.D. 2010 **Experimentando o RPG pedagógico: a interdisciplinaridade na sala de aula** VIII Congresso Internacional de Tecnologia na Educação. Pernambuco – Brasil.

ROTTER, J.B., 1990. **Internal versus external control of reinforcement: a case history of a variable.** *American psychologist*, v. 45, n. 4, p. 489.

SECO, G. e BATISTA, M. S., 2002. **A satisfação dos professores: teorias, modelos e evidências.** 1 ed. Portugal: Edições ASA.

XIMENES, L.M.S., AMARAL, R. R. e BRANDÃO M. M. R. T. 2014. **Clube do RPG – o lúdico na formação de valores.** I Colóquio Luso-Afro-Brasileiro sobre questões curriculares. Universidade do Minho, Braga, Portugal