

# RPG: UMA PROPOSTA DE GAMIFICAÇÃO PARA O NOVO ENSINO MÉDIO

## RPG: A GAMIFICATION PROPOSAL FOR THE NEW HIGH SCHOOL

Arthur Burity Rosa,  
Universidade de Brasília (UnB)

Vitor Hugo Pires Carvalho,  
Instituto Federal de Brasília (IFB/Campus Riacho Fundo)

Rafael Vieira Cavalcante  
Universidade de Brasília (UnB)

Sabrina Lima de Souza  
Universidade de Brasília (UnB)

Stephanie Abreu Braz de Siqueira  
Universidade de Brasília (UnB)

Domingos Sávio Coelho (Coordenador)  
Universidade de Brasília (UnB)

**Área temática: Educação**

**Resumo:** Apresentamos uma proposta para implementação no Novo Ensino Médio a partir de curso de extensão de 30 horas. Participantes: Dezessete docentes de escolas públicas de Brasília (DF). Foram realizadas 16 sessões de jogos de interpretação (RPG). Docentes praticaram e criaram sessões curtas durante o curso e, a seguir, alguns tentaram implementá-las em suas disciplinas. Gamificação via RPG apresenta-se como uma prática flexível, adequada ao novo ensino médio e a investigação extensionista.

**Palavras-Chave:** Gamificação; Jogos de Interpretação (RPG); Novo Ensino Médio; extensão.

**Abstract:** A proposal is presented for implementation in the New High School from a 30-hour extension course. Participants: sixteen teachers from public schools in Brasília (DF). There were 16 sessions of role-playing games (RPG). Teachers practiced and created short sessions during the course and then some tried to implement it in their subjects. Gamification via RPG presents itself as a flexible practice, suitable for the new high school and extension research.

**Keywords:** Gamification; Role Play Games (RPG); New High School; extension.

## INTRODUÇÃO

A renovação do ensino médio, prevista no Plano Nacional de Educação de 2014, foi aprovada em 2017, no governo Michel Temer; o processo de discussão da reforma desencadeou forte reação contrária dos estudantes: debates, passeatas e ocupações de escolas por estudantes (Junior., et al. 2018). O currículo do novo ensino médio é composto pela Base Nacional Comum curricular (BNCC), aprovada em 2018, e é composto pela Formação Básica geral (doravante, FBG) comum a

todos estudantes e por Itinerários Formativos (doravante, IF), que representam o aspecto mais flexível do novo ensino médio, permitindo que estudantes selecionem os conteúdos de acordo com o que planejaram para seu projeto acadêmico e profissional. Os IFs são compostos por "unidades curriculares" que auxiliam o estudante em seu processo decisório: Projeto de Vida, Trilhas de Aprendizagem e Eletivas Orientadas; por exemplo, na unidade curricular "Projeto de Vida" deve ser ofertada com atividades pensadas para potencialmente "motivar e despertar o interesse dos estudantes para a construção do que esperam para si no futuro"(GDF, 2020, pág. 33). As "Trilhas de Aprendizagem" possibilitam o aprofundamento progressivo das aprendizagens em uma área do conhecimento e as "Eletivas Orientadas" são "unidades curriculares de duração semestral, com carga horária definida conforme a intencionalidade pedagógica, nas quais os estudantes serão matriculados de acordo com suas escolhas, porém de maneira orientada" (GDF, 2020, pág. 124).

O objetivo da presente proposta de extensão consiste em desenvolver a unidade curricular "Projeto de Vida" buscando o diálogo intercomplementar da FGB e dos IFs do Currículo em Movimento do DF. Tal diálogo pode permitir uma transição entre o ensino e avaliação tradicional para um novo formato de ensino proposto no Currículo em Movimento no qual o estudante necessita tomar decisão dinâmica relacionando suas competências e habilidades na FGB e nos eixos estruturantes.

Para alcançar o objetivo, elaboramos um curso de extensão para docentes de escolas públicas do Distrito Federal para iniciar o processo de diálogo entre FGB e IF utilizando a metodologia de jogos de interpretação (Role Play Games ou simplesmente RPG) que desenvolvemos em duas disciplinas de graduação na Universidade de Brasília (UnB). O relato que se segue diz respeito a primeira etapa do projeto que é apresentar a metodologia de RPG no ensino médio. Numa etapa seguinte utilizaremos o RPG para aproximar estudantes secundaristas do novo ensino médio ao projeto de vida: cursar o ensino superior.

O jogo de interpretação de papéis (RPG) caracteriza-se por atribuição de papéis aos jogadores (através de uma ficha de atributos de cada personagem) conforme um livro de regras e a condução de uma jornada de aventuras a partir da perspectiva de um narrador (ou Mestre). À medida em que o narrador apresenta desafios e questões, os jogadores toma decisões, enfrentam monstros e seres desconhecidos. Rapidamente, educadores perceberam a relevância didática do RPG associando o narrador ao professor, os jogadores aos estudantes, o livro de regras ao livro texto da disciplina e a ficha do personagem às competências e habilidades necessárias para dominar um determinado conteúdo de disciplina. A metodologia de uso do jogo ainda está em fase de "pedagogização", isto é, de assimilação por parte dos professores acerca das formas de uso no contexto escolar (Pavão, 2000).

## METODOLOGIA

O curso de extensão “Gamificação: a inclusão através de jogos” foi selecionada através de edital da Coordenação de Integração das Licenciaturas (CIL) do Decanato de Graduação da Universidade Brasília (UnB) e teve duração de 30 horas. O Curso foi destinado a docentes de escolas públicas de ensino médio do DF da área de ciências humanas, exatas e biológicas que estavam iniciando a implementação do novo ensino médio. O curso visava contribuir para desenvolver propostas para os itinerários formativos. As sessões foram realizadas terças e quintas nos meses de maio e junho de 2021 no formato remoto devido ao isolamento decorrente da pandemia da Covid-19; a duração de cada sessão foi de duas horas e os docentes puderam escolher o horário de acordo com sua disponibilidade: a tarde (16 horas) ou de manhã (10 horas). O formulário de divulgação do curso ressaltou que 1) o único pré-requisito é que as/os docentes gostem de jogar e estejam dispostos a participar do jogo. A condição de observador não é possível no projeto 2) O curso será ofertado como parte das disciplinas de graduação “Aprendizagem no Ensino” (ofertada no período vespertino) e “Psicologia da Aprendizagem” (ofertada no período matutino).

Docentes acompanharam o processo de gamificação da disciplina num formato de “aprender fazendo”. Ao invés de aulas teóricas sobre como “gamificar” o ensino, docentes iriam acompanhar e participar das etapas de gamificação das narrativas dos estudantes matriculados nas duas disciplinas. A gamificação de ambas as disciplinas consiste 1) na utilização de elementos de jogos para ensinar conceitos de psicologia (surpresa, medo, bloqueio da aprendizagem, saliência, delay etc); 2) aplicar ao plano de ensino das disciplinas a mecânica e dinâmica de jogos de RPG. Atualmente o projeto de gamificação das referidas disciplinas possui uma página web com as narrativas conduzidas por estudantes de graduação da UnB (exemplos de narrativas utilizadas nas disciplinas encontra-se em <https://gamelic.herokuapp.com/narratives>). Semestralmente, as narrativas são modificadas e novos narradores e narradoras são convidados a criar jogos de interpretação. Os docentes da Secretaria de Educação do DF participaram do último mês de aula de acordo com a disponibilidade de horários. Desta forma, estudantes de graduação e docentes das escolas públicas do DF estiveram em interação durante um mês jogando RPG por meio de uma plataforma digital.

Conforme comunicado no informativo de inscrição não houve aula teórica; docentes aprenderam a jogar RPG praticando, experienciando sessões e vivendo suas personagens. Após um mês de jogo com estudantes das disciplinas de graduação, houve interação somente com os bolsistas de extensão, partir de junho de 2021. No mês de julho, docentes iniciaram o processo de criação e narração de suas primeiras sessões de RPG. Nenhum docente participante do curso tinha tido antes

experiência de uso do RPG em sala de aula.

A sequência de atividades em cada sessão foram: 1) apresentação da sinopse da narrativa a ser jogada pelo grupo de jogadores docentes; 2) criação de personagens e suas características principais; 3) realização da sessão de RPG; 4) conversa sobre aspectos da narrativa com o contexto do ensino e novo ensino médio. A maioria das narrativas conduzidas pelos bolsistas e voluntários consistiu de uma sessão única de jogo de duas horas de duração. As sessões de RPG foram realizadas e gravadas na plataforma Zoom, com a devida anuência de todos os participantes. As fichas das personagens foram preenchidas no chat do zoom. A avaliação de cada narrativa de RPG consistiu em uma diálogo pós-jogo no qual todos participantes conversaram sobre as implicações e possibilidades da narrativa que foi narrada, o que foi aprendido pelos personagens, alcance dos objetivos da narrativa. A avaliação referenciada a critério do curso consistiu em solicitar aos docentes produzirem uma narrativa de RPG a ser implementada em sua sala de aula.

## RESULTADOS

Após o final do curso, foram respondidos dois questionários de avaliação ao grupo de 17 participantes, um questionário específico sobre a metodologia de RPG utilizada e outro da Secretaria de Educação do DF. 12 participantes responderam ao questionário e avaliaram positivamente a experiência e metodologia utilizada. Sobre a metodologia de “aprender jogando” as respostas foram todas positivas, embora um participante tenha ressaltado ter sentido falta do direcionamento sobre os conceitos básicos do RPG:

- “Adorei o curso, acredito que a estrutura foi excelente e me abriu um mundo de novo.”
- “Achei muito eficiente, pois para fazer pesquisa teórica requer muito tempo. Apesar de termos recebido muito suporte teórico aprender praticando foi mais lúdico.”
- “é uma estruturação interessante, porém vejo que muitos participantes precisariam ser instruídos do mais básico do RPG antes de jogar, não digo conteúdos específicos mas uma introdução das possibilidades, traria uma situada.”
- “Estou aprendendo com o curso e a estrutura de aprender fazendo e essa ideia para os futuros frutos remete ao aprendizado como se fosse fazendo experiências”
- “Aprender jogando foi uma experiência pedagógica muito valiosa! Possibilitou estabelecer conexões entre teoria e prática desde uma perspectiva concreta e interativa, tornando mais significativa a aprendizagem. Incentivou a aproximação e troca entre nós, estudantes e professor. Nessa aproximação e troca de ideias, impressões, expectativas, e conhecimentos prévios formamos um grupo no decorrer dos encontros. Em cada en-

contro, o compartilhamento das nossas narrativas incentivou a percepção, a empatia, o diálogo, a participação ativa, a criatividade e a reflexão crítica sobre aplicações em sala de aula do RPG como estratégia pedagógica. Excelente!”

- “Amei aprender jogando, maravilhosa a experiência. Parabéns pelo seu trabalho e agradeça também aos seus discentes que colaboraram e participaram conosco”
- “Acho ótima, mas ainda senti falta de direcionamento quanto a conceitos básicos de RPG durante as aulas.”
- “Achei fantástico! Em um primeiro momento, me senti um pouco perdida, mas logo que começamos a ter mais experiências com as narrativas consegui entrar no jogo e aprendi muito.”
- “Muito satisfatória, podemos vivenciar o mundo do rpg durante as aulas de uma forma bem imersiva.”
- “A estrutura me agradou. Ao fazer a narração você pode perceber o que pode ser remodelado na sua narrativa e aprender as regras aos poucos. RPG seja flexível o suficiente para adaptar-se aos diferentes projetos de vida apresentados pelos participantes; 2) a aventura permita aos participantes a ação colaborativa para clareza dos projetos de vida uns dos outros; 3) participantes finalizem a aventura de RPG com maior clareza acerca de seus Projetos de Vida individuais e 4) docentes possam criar medidas referenciadas a critério relacionando sua unidade curricular com eixos estruturantes dos itinerários formativos.”

Em relação a sugestões, dois docentes sugeriram que a duração do curso fosse ampliada.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Por ser uma experiência ativa, os docentes das escolas públicas participaram bem mais do que a clássica aula expositiva, que se era ineficaz antes tornou-se inaceitável na pandemia, ou seja, O RPG em sala de aula contribui para a expressão do aluno e sua participação. A esmagadora maioria dos professores estava disposto a trazer uma experiência inovadora para sala de aula, e essa intenção de renovar o ensino é muito positiva. Destacamos também que o RPG serviu didaticamente para todas as disciplinas que vieram ao projeto: biologia, literatura, inglês, história, etc. Se tivesse mais desenvolvimento do domínio da ferramenta, com certeza a proposta didática seria ainda mais eficaz, e mais da metade dos professores teve interesse em manter o grupo funcionando mesmo após a conclusão do projeto e alguns ainda se reúnem conosco para discutir e aprender o RPG. Atualmente, acompanhamos a implementação da metodologia de RPG do curso em uma escola da rede pública do DF.

É necessário destacar que tivemos um problema a respeito do uso da ferramenta, por já

pedirmos para os professores apresentar em suas propostas, já que eles ainda não tinham domínio suficiente de RPG para conduzir essa experiência propriamente dita. No entanto, mesmo com domínio reduzido e uma compreensão parcial, todos os professores se divertiram e demonstraram uma resposta bem positiva ao jogo. Como tínhamos muitos monitores, foi uma experiência positiva de integração entre professores da SEEDF e alunos da UnB, e, ainda neste tópico, destacamos que como o RPG é uma experiência colaborativa, os professores estavam mais dispostos a criar com quem estava jogando do que assumir a relação professor- aluno, amenizando problemas de hierarquia em sala de aula.

Em 30 horas foi possível criar, via plataforma digital, as condições básicas para que docentes de escolas públicas aprendessem o RPG, enquanto metodologia de ensino, através de uma prática de imersão (demonstração e prática) a diversas narrativas adaptadas pelos próprios estudantes extensionistas. É possível replicar este tipo de curso de capacitação para outros grupos de docentes em outras regiões do país aperfeiçoando alguns aspectos da prática imersiva. Por exemplo, apresentando vídeos com aplicações em sala de aula e/ou depoimentos de docentes que participaram deste curso. No contexto de ensino remoto acarretado pela pandemia do Covid-19, a metodologia de ensino via RPG pode ser uma opção para escolas e universidades brasileiras; trata-se de uma metodologia ativa, flexível, de baixo custo, a capacitação é de curta duração e a aplicação em sala de aula pode ocorrer durante a realização do curso para os docentes e, o mais importante, o corpo discente torna-se o protagonista principal na implementação da proposta.

## REFERÊNCIAS

BRASIL, DF (2020) **Currículo em Movimento do Novo Ensino Médio** <http://www.educacao.df.gov.br/2a-consulta-publica-2020/> acesso em 03 Set. de 2021.

JÚNIOR, D. P. N.; DA SILVA HERCULANO, L.; PINTO, I. C., DA COSTA, L. M.; DE AZEVEDO, M. S., MIURA, P. K. e DE SOUZA, V. A. R. (2018). A reforma do ensino médio: histórico, desdobramentos e reflexões. **Perspectiva Sociológica: A Revista de Professores de Sociologia**, 1(21), 81-96.

Pavão, A. (2000) **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing game**. 2. ed. São Paulo: Devir.