

O RPG na Educação:
A constituição de
processos educativos
por meio da criatividade e
interdisciplinaridade

Carolina Stefania Pietski
Anibal Lopes Guedes (Orient.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS
CAMPUS ERECHIM
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

CAROLINA STEFANIA PIETSKI

O RPG NA EDUCAÇÃO:
A CONSTITUIÇÃO DE PROCESSOS EDUCATIVOS POR MEIO DA
CRIATIVIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE

ERECHIM
2019

CAROLINA STEFANIA PIETSKI

**O RPG NA EDUCAÇÃO:
A CONSTITUIÇÃO DE PROCESSOS EDUCATIVOS POR MEIO DA
CRIATIVIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia pela Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim.

Orientador: Professor Dr. Anibal Lopes Guedes.

ERECHIM
2019

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Pietski, Carolina Stefania

O RPG na Educação: A constituição de processos educativos por meio da criatividade e interdisciplinaridade / Carolina Stefania Pietski. -- 2019.

79 f.:il.

Orientador: Prof. Dr. Anibal Lopes Guedes.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de Pedagogia-Licenciatura, Erechim, RS, 2019.

1. RPG. 2. Educação. 3. Interdisciplinaridade. 4. Criatividade. 5. Jogo Educacional. I. Guedes, Anibal Lopes, orient. II. Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

CAROLINA STEFANIA PIETSKI

**O RPG NA EDUCAÇÃO:
A CONSTITUIÇÃO DE NOVOS PROCESSOS EDUCATIVOS POR MEIO DA
CRIATIVIDADE E INTERDISCIPLINARIDADE**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia pela Universidade Federal da Fronteira Sul – Campus Erechim.

Orientador: Prof.. Dr. Anibal Lopes Guedes (UFFS/Erechim)

Este trabalho de conclusão de curso foi defendido e aprovado pela banca em: 12/12/2019.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Anibal Lopes Guedes (UFFS/Erechim)


Prof.^a. Dra. Adriana Salete Loss (UFFS/Erechim)


Prof.^a. Dra. Fernanda Lopes Guedes (IFSUL/Sapucaia Do Sul).

Dedico este trabalho à minha família e amigos que sempre prestaram todo o apoio necessário durante todos os processos da graduação, se fazendo presentes e demonstrando todo o seu suporte.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar gostaria de agradecer às crianças, tanto às que me auxiliaram nos processos que aqui serão descritos, como para aquelas que compõem nossos dias e que fizeram ou farão parte de minha trajetória pelo maravilhoso (e desafiador) mundo da educação.

Gostaria de agradecer também à minha mãe, Nelci Marinês Adam, e à minha irmã Elisandra Graciela Pietski, por todo o apoio dado nesses cinco anos de graduação e por toda a minha vida, sendo sempre os alicerces presentes em todos os momentos. À minha sobrinha, Valentina Isabela dos Santos, meu muito obrigada por ter tornado a vida durante esse período mais leve e mais alegre com seus risos e brincadeiras, também sendo alvo de “testes” de uma futura pedagoga.

Aos meus amigos, especialmente Bruna da Costa dos Santos, agradeço a parceria nos momentos bons e nos momentos ruins, obrigada por me tranquilizarem em momentos difíceis e por me acompanharem durante minhas conquistas, sempre zelando por minha felicidade.

Meu muito obrigada às minhas colegas de Universidade, em especial Bibiana Salah Araldi, Diana Lenhardt e Kaline Tais Scussel, por todos os altos e baixos, por terem sido porto seguro quando necessário e também quando não era tão necessário assim. A presença de todas (e todos) iluminou minhas noites e certamente farão falta nos meus dias.

Devo meus agradecimentos também a todos os professores que já tive, desde o início de minha jornada escolar. Eles que foram e são minha inspiração no caminho da Pedagogia.

Um obrigada especial para todos os professores que passaram por minha jornada durante a graduação, por terem me ajudado a refletir sobre as práticas adotadas na educação e por terem ajudado no processo de me tornar um ser mais crítico e empático, nunca esquecendo também daqueles que cederam espaço em suas escolas para a realização dos estágios curriculares obrigatórios. Obrigada pelo carinho e pela luta diária por uma educação de qualidade.

Ainda devo agradecer profusamente a meu orientador, o Professor Doutor Anibal Lopes Guedes, por todo o apoio, incentivo e por toda a parceria durante a escrita desse trabalho.

Obrigada a todos e todas que em algum momento cruzaram meu caminho durante esse processo de crescimento pessoal e profissional.

A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria.

Paulo Freire

RESUMO

A crescente necessidade de atualização das metodologias utilizadas em sala de aula traz à luz algumas alternativas viáveis de serem empregadas como possibilidades educativas. Como problemas a serem respondidos durante o desenvolvimento do trabalho têm-se as perguntas: Como o RPG pode contribuir no processo de ensino e de aprendizagem de crianças pertencentes às séries iniciais? O RPG é uma alternativa aos processos de aprendizagem de crianças? Quais são as contribuições do RPG para o pensamento inventivo e imaginativo das crianças? Além disso, o objetivo deste trabalho é desenvolver um *roleplaying game*, conhecido como RPG, com quatro crianças de seis a oito anos de idade, pertencentes aos Anos Iniciais, para que se pudesse verificar como usar o jogo em sala de aula, envolvendo a interdisciplinaridade, a criatividade e acrescentando a ele meios tecnológicos para demonstrar como é possível utilizar a tecnologia em favor da educação. Por meio do método de pesquisa cartográfico, primeiramente uma entrevista foi realizada com as crianças, para verificação de suas preferências de jogos e histórias, para depois ser realizado o planejamento do RPG a ser desenvolvido, além de um levantamento bibliográfico sobre a temática. O encontro com as crianças promoveu um experimento quanto à jogabilidade do RPG enquanto possibilidade educativa. Com base nos resultados, analisados por meio da análise textual discursiva, o jogo demonstrou ser uma forma válida de levar o pensamento inventivo e imaginativo à sala de aula, bem como um auxiliador valioso aos processos de ensino e de aprendizagem das crianças de Anos Iniciais.

Palavras-chave: RPG, Interdisciplinaridade, Criatividade, Jogo Educacional.

ABSTRACT

The growing need for updating the methodologies used in the classroom brings to light some viable alternatives to be used as educational possibilities. How problems are answered during the development of the work, according to the questions: How can RPG contribute to the teaching and learning process of children associated with early grades? Is role playing game an alternative to children's learning processes? What are RPG's contributions to children's inventive and imaginative thinking? In addition, the objective of this work was to develop a roleplaying game, known as RPG, with four children from six to eight years old, belonging to the early grades, so that we could verify how to use the game in classroom, involving interdisciplinarity, creativity and adding to it technological means to demonstrate how technology can be used for education. Through the cartographic research method, an interview was conducted with the children, to verify their preferences of games and stories, and then the planning of the RPG to be developed, as well as a bibliographic survey of the researcher on the subject. The meeting with the children promoted an experiment on the gameplay of RPG as an educational possibility. Based on the results, analyzed through discursive text analysis, the game has proven to be a valid way of bringing inventive and imaginative thinking into the classroom, as well as a valuable helper to the learning process, contributing to the teaching and learning processes of the early years' children.

Keywords: RPG, Interdisciplinarity, Creativity, Educational Game.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Fotografia 1 - A foto a mostra o leitor de <i>QR Code</i> no aplicativo <i>QR Droid Private</i> . A foto b mostra o encaminhamento da leitura do <i>QR Code</i> para a página da <i>web</i> predeterminada.....	32
Ficha 1 - Ficha de Aventura	33
Fotografia 2 – A foto a mostra o personagem Príncipe Trevor, 8 anos; a foto b mostra o Mago da Floresta Queimada, 6 anos; a foto c mostra o Mago Samuee, 6 anos; a foto d mostra a Feiticeira Bia, 8 anos.	35
Fotografia 3 - A foto a mostra os dados utilizados com as crianças no jogo RPG. A foto b mostra alguns dos tipos de dados presentes no aplicativo Dados.....	36
Fotografia 4 - <i>Creeper</i> , criatura presente no jogo <i>Minecraft</i>	39
Código 1 - <i>QR Code</i> gerado pelo aplicativo <i>QR Droid Private</i> para o <i>creeper</i>	39
Fotografia 5 - Mula-sem-cabeça, criatura do folclore brasileiro	40
Código 2 - <i>QR Code</i> gerado pelo aplicativo <i>QR Droid Private</i> para a Mula-sem-cabeça.....	40
Fotografia 6 - Chupa-cabra, criatura das lendas do Rio Grande do Sul	42
Código 3 - <i>QR Code</i> gerado pelo aplicativo <i>QR Droid Private</i> para o Chupa-cabra.....	42
Fotografia 7 - A foto a mostra a interface do aplicativo <i>HP Reveal</i> . A foto b mostra o Lobisomem visto por meio do aplicativo <i>HP Reveal</i>	44
Fotografia 8 - Boitatá, criatura do folclore brasileiro.....	46
Código 4 - <i>QR Code</i> gerado pelo aplicativo <i>QR Droid Private</i> para o Boitatá.....	46
Fotografia 9- Come-gente, criatura presente nas lendas do Rio Grande do Sul.....	48
Código 5 - <i>QR Code</i> gerado pelo aplicativo <i>QR Droid Private</i> para o Come-gente.....	48
Fotografia 10 - Manticora, criatura presente na mitologia	49
Código 6 - <i>QR Code</i> gerado pelo aplicativo <i>QR Droid Private</i> para a Manticora.	49
Quadro 1 - Categorização dedutiva	53
Esquema 1 - Nuvem de Palavras – Desafios	56
Esquema 2 - Nuvem de Palavras – <i>Creeper</i>	57
Esquema 3 - Nuvem de Palavras - Mula-sem-cabeça	58
Esquema 4 - Nuvem de Palavras - Chupa-cabra	59
Esquema 5 - Nuvem de Palavras – Lobisomem	59
Esquema 6 - Nuvem de Palavras – Boitatá.....	60
Esquema 7 - Nuvem de Palavras - Come-gente	61
Esquema 8 - Nuvem de Palavras – Manticora.....	62
Esquema 9 - Nuvem de Palavras - A história no todo.....	63

SUMÁRIO

1 ERA UMA VEZ...	13
2 RPG À VISTA!	16
2.1 VAMOS JOGAR?	16
2.2 BRUXAS, MAGOS, FEITICEIRAS.....	19
2.3 3D?.....	22
3 DO IT YOURSELF: FAÇA VOCÊ MESMO	26
4 RPG EM CONSTRUÇÃO	28
4.1 PRIMEIROS PASSOS NA DIREÇÃO DO TESOURO	30
4.2 HUMMMMMMM.....	31
5 O FIM DA JORNADA?	51
5.1 SOZINHO?.....	51
5.2 MAGOS X MONSTROS = AVENTURAS.....	54
5.3 TCHÃN, TCHÃN, TCHÃN, TCHÃÃÃÃN....	62
6 E VIVERAM FELIZES PARA SEMPRE... SERÁ?	66
REFERÊNCIAS	68
APÊNDICES	70

1 ERA UMA VEZ...

As práticas pedagógicas cada vez mais exigem uma dinamicidade nas ações, algo que não era tão presente no ensino há alguns anos, mas que hoje se faz de suma importância. E com essas novas dinâmicas na educação, novas práticas de ensino devem se fazer presentes em sala de aula, atualizando a escola, assim como as crianças atualizam-se também.

Nesta perspectiva, este Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado O RPG na educação: a constituição de processos educativos através da criatividade e interdisciplinaridade, busca mostrar como é possível envolver um jogo como o RPG (*roleplaying game*) enquanto atividade escolar, como forma de buscar em crianças dos anos iniciais um maior interesse pelo conhecimento e pela educação, ao mesmo tempo que possam dar asas à sua própria imaginação.

Além disso, com o RPG há a possibilidade de não somente orquestrar os conteúdos das aulas em sala, como também incluir no processo a interdisciplinaridade, tornando o ensino e a aprendizagem mais dinâmicos e interessantes para as crianças, ajudando na assimilação das mais diversas áreas do conhecimento de forma conjunta, como são encontrados no dia-a-dia. De acordo com Piaget (1978 *apud* GRANDO; TAROUCO, 2008, p. 1), o jogo é uma assimilação funcional ou reprodutória, no qual, quando os esquemas do jogo são interiorizados, ele pode assumir uma magnitude no processo de assimilação, desenvolvendo mais facilmente o processo mental cognitivo.

Não se pode esquecer também da ludicidade, que entra em cena através do jogo, o que possibilita ainda mais o desenvolvimento cognitivo das crianças, tanto em relação a assimilação, como supracitado acima, como em relação aos processos imaginativos realizados por elas. Grando e Tarouco (2008, p. 1) falam sobre como as atividades lúdicas sempre se encontraram com o desenvolvimento lógico-cognitivo e social dos indivíduos, desde a infância, mas perpassando todas as fases do ser, auxiliando-o na promoção da criatividade, leitura, escrita, expressão verbal, organização do pensamento e do texto, convivência em grupo, argumentação, além de outras tantas competências sociais.

A fim de pesquisar e analisar como o RPG, como jogo, pode influenciar o comportamento de crianças dos Anos Iniciais, o objeto de estudo deste TCC – Trabalho de Conclusão de Curso, é o desenvolvimento de um RPG com o auxílio de crianças das anos iniciais, com idades entre seis e oito anos.

Segundo Lourenço (2002, p. 31 *apud* CABALERO; MATTA, 2006, p. 5), o jogo RPG começa quando os personagens nele envolvidos saem de seu cotidiano e se colocam, ou são colocados, diante de uma situação-problema ou quando surge algum objetivo, busca ou *quest*.

O local onde a história é desenvolvida, na linguagem dos jogadores, tem no nome de mundo ou cenário, existindo uma grande variedade dos mesmos dentro do sistema do jogo. Há, por exemplo, os mundos medievais, futuristas ou de dragões, que são considerados clássicos. Outra característica importante do RPG é sua variabilidade de regras, cada sistema apresentando seu próprio conjunto de regras, definindo o cenário do jogo. (JACKSON; REIS, 1999, p. 3 *apud* CABALERO; MATTA, 2006, p. 5)

Neste trabalho, o RPG será utilizado como um experimento educacional, envolvendo principalmente Português, Matemática, Geografia e elementos da História, juntamente com aspectos criativos e imaginativos, envolvendo quatro crianças de seis a oito anos de idade.

A partir desta proposta de trabalho, algumas dúvidas surgiram, gerando o problema a ser respondido por este TCC: Como o RPG pode contribuir no processo de ensino e de aprendizagem de crianças pertencentes aos anos iniciais? O RPG é uma alternativa aos processos de aprendizagem de crianças? Quais são as contribuições do RPG para o pensamento inventivo e imaginativo das crianças? São a essas perguntas que este trabalho visa responder.

Também como objetivo principal tem-se a proposta do desenvolvimento de situações de aprendizagem envolvendo o RPG de mesa com crianças do Ensino Fundamental, a fim de incentivar a imaginação, a criatividade, a ludicidade e a aprendizagem. Além disso, este trabalho também visa, por meio de seus objetivos específicos, conhecer e explorar as dinâmicas de jogos de RPG, principalmente de mesa, investigar as temáticas de interesse das crianças envolvidas no processo de construção do RPG, prospectar o jogo fictício com as crianças, além de desenvolvê-lo com elas e analisar as impressões dos sujeitos e como isso contribuiu ou não nas suas aprendizagens e se houve desenvolvimento palpável da imaginação, ludicidade e criatividade nesses mesmos sujeitos.

Sendo assim, este TCC divide-se em capítulos. O primeiro capítulo tem por objetivo apresentar a parte introdutória deste trabalho, elencando os aspectos que compõem esta escrita, iniciando pelo tema abordado, problema de pesquisa, objetivos geral e específicos a serem alcançados, bem como a justificativa através de alguns referenciais teóricos.

No segundo capítulo se encontra a fundamentação teórica com livros e artigos de autores que explicam sobre os jogos em geral, o RPG em específico e diversos aspectos que complementam e fazem parte dos processos envolvidos pelo jogo no âmbito educacional.

O terceiro capítulo contém a metodologia utilizada para o desenvolvimento deste trabalho, incluindo a pesquisa cartográfica utilizada para o desenrolamento da atividade com as crianças, bem como a descrição da análise textual discursiva, utilizada para realizar a análise dos resultados obtidos.

Já no quarto capítulo está descrito o desenvolvimento da pesquisa na prática, com detalhes sobre os elementos do RPG construídos, e como se deu a relação das crianças com o jogo, entre elas, e com sua própria imaginação, inventividade e cognição.

No quinto capítulo discorre-se a análise dos dados obtidos por meio da prática, com as respostas às perguntas do problema de pesquisa, mas também com outras perguntas que surgiram no decorrer do desenvolvimento do TCC.

Concluindo o trabalho, no capítulo seis estão as considerações finais, apontando as aprendizagens ocorridas durante o andamento de todos os processos realizados durante esta pesquisa. Neste capítulo também há as inquietações e sentimentos da pesquisadora em relação a este tema tão amplo, mas tão pouco explorado pelo sistema educacional e pelos profissionais da educação.

2 RPG À VISTA!

A educação exige cada vez mais uma dinamicidade nas ações, nas metodologias e em seus profundos pilares tradicionais. As crianças não são como eram há alguns anos, nem o mundo onde vivem.

Assim, a busca por diferentes técnicas e ferramentas é crescente, e necessária, para uma educação de qualidade em uma época com tantas novidades, porém tão pouca ousadia.

A discussão abaixo trata sobre os jogos e o RPG como um modo de levar o ensino e a aprendizagem para mais perto das crianças, aproximando-as dos processos dos quais fazem parte.

2.1 VAMOS JOGAR?

Antes de falar sobre o jogo especificamente na educação, é preciso que se entenda o conceito do mesmo, compreendendo suas especificidades.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. (KISHIMOTO, 1996, p. 13)

O jogo, portanto, pode ser definido de diversas formas, porém em cada ocasião terá uma forma específica, com regras próprias e com características que o diferencie de outros jogos e até mesmo das brincadeiras.

Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não-séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança. (KISHIMOTO, 1996, p. 17)

Hoje, o sentido de inutilidade do jogo está novamente se transformando, tornando-o uma ferramenta importante para a educação. Porém, o jogo ainda é considerado, por pessoas que tendem a acompanhar o ensino tradicional, apenas como um desperdício de tempo, algo somente voltado para a distração e o lazer. De acordo com Brougère (1998, p. 45), “[...] o jogo começa a passar do sério ao frívolo durante o Renascimento e os períodos que o sucedem.”

Ele é considerado como uma parte da cultura popular dos povos através dos tempos. Portanto, a cultura dos jogos não é oficial e é desenvolvida grandemente através da oralidade, não ficando estagnada. Está sempre em constante transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão surgindo durante os anos. (KISHIMOTO, 2010, p. 13)

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas, e até hoje crianças o fazem da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 2010, p. 13)

Partindo do pressuposto de modificação do jogo por meio do tempo, pode-se dizer que ele tem o poder de possuir um papel educativo, já que se faz presente nas mais diversas gerações de modos variados. Segundo Kishimoto (2010, p. 102), quando a criança desempenha seu papel livremente no jogo, ele tem efeitos positivos tanto na esfera cognitiva, quanto na social e moral. Além disso, auxilia a criança a explorar e desenvolver sua iniciativa e criatividade, a enfrentar desafios, coisas que são indispensáveis para a formação da personalidade infantil e ainda mais importantes para a construção da confiança em si e na sua capacidade para criar, explorar e planejar.

O jogo também se apresenta como uma possibilidade de aprendizagem para a tomada de decisões e, conseqüentemente, para a emancipação e autonomia da criança. Brougère (1995, p. 101-102) apresenta dá uma noção sobre essa viabilidade quando fala que para brincar existe um acordo sobre as regras, porém essas podem também ser construídas conjuntamente, supondo um acordo sobre os papéis a serem desenvolvidos e os atos. Não existe jogo sem regra, mas a regra não é lei e só será seguida quando todos os envolvidos a

aceitarem. Desse modo, a criança poderá passar a experimentar comportamentos novos para ela e desenvolve sua criatividade perante as situações as quais for exposta.

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como uma distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu carácter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. (JÚNIOR, 1929, p. 15 *apud* KISHIMOTO, 2010, p. 106)

As reflexões sobre o uso de jogos na sala de aula se dão desde os tempos da Escola Nova, nos quais as discussões em torno da natureza do jogo eram insignificantes, já que havia um desconhecimento sobre a natureza do jogo e todas as suas características, como o fato de “[...] ser iniciado e mantido pela criança, ter flexibilidade, assim possibilitando a exploração, proporcionar prazer por ser um ato lúdico, possuir regras, mas também poder abrir portas para situações imaginárias.” (KISHIMOTO, 2010, p. 109)

Segundo Kishimoto (2010, p. 112), “Dewey foi um dos precursores ao falar sobre a infância e os jogos, concebendo a primeira como uma fase de crescimento e desenvolvimento, estimulando o uso de jogo livre como uma forma de atender às necessidades e interesses da criança.” Seguindo seus passos, Decroly (1978, p. 23) também fala sobre os jogos educativos, definindo que

Os jogos educativos não constituem senão que uma das múltiplas formas que podem tomar o material do jogo, mas que têm por meta dominante a de fornecer à criança objetivos susceptíveis de favorecer a iniciação a certos conhecimentos e também permitir repetições frequentes em relação à retenção e as capacidades intelectuais da criança.

Essa visão de Decroly se deve à ideia de que alguns meios de alcance do conhecimento são facilitados por atividades lúdicas. “Assim, o jogo não é o fim, mas o meio que conduz a criança a atingir determinado conteúdo didático.” (KISHIMOTO, 2010, p. 115).

Brougère (1995, p. 102) diz que o jogo, portanto, “[...] é um espaço social com regras, de apropriação da cultura, de exercício da decisão e da invenção.” Tudo isso ocorrendo de acordo com o ritmo da criança, não podendo fundamentar um programa pedagógico preciso, já que há muitas incertezas e possibilidades no brincar.

Desse modo, o RPG, como sendo um jogo, não escapa a muitos dos elementos dos jogos mais usualmente utilizados como educativos. Assim, na sequência explora-se o RPG.

2.2 BRUXAS, MAGOS, FEITICEIRAS...

Para um entendimento melhor sobre o jogo RPG e sua temática, deve-se olhar para sua história, pelo menos brevemente. De acordo com Daniel Mackay (2001 apud CUPERTINO, 2008, p. 21), os RPGs estão ligados aos jogos de mesa criados no final do século XIX por militares com a função de treinamento por meio de simulações de situações-problema. Porém, por volta de 1970, esses jogos são expandidos e unidos a elementos da literatura fantástica trazidos pelo autor J.R.R. Tolkien, criador de Senhor dos Anéis. Desse modo, o RPG surge como uma “simulação da vida”, tendo caráter de representação e trazendo de volta o universo medieval com guerreiros, magos e dragões, inicialmente em *Dungeons & Dragons*, o primeiro *roleplaying game*.

Assim, o RPG nada mais é que um jogo de contar e interpretar histórias. Um faz-de-conta com regras e podendo conter variados níveis de dificuldade, sendo uma ficção acessível até aos leigos. É um alimento para a imaginação, criatividade e, como os mais variados jogos, é uma ferramenta de ensino rica em possibilidades na educação. (CABALERO; MATTA, 2006)

Nas aulas tradicionais, o professor desenvolve a disciplina apenas com a transmissão dos conteúdos (mesmo fazendo uso de recursos visuais ou outros) e os alunos vão devolver esse mesmo conteúdo ao professor por meio de provas. Neste modelo, resta pouco para o aluno desenvolver a sua criatividade na absorção do conhecimento e também torna o ensino bastante competitivo. Nas aulas em que se utiliza RPG, o professor utiliza desafios sobre o conteúdo, fazendo com que todos os alunos participem do processo, pois a resolução do problema necessita da ação de todos os alunos-personagens que estão participando da aula. Todos os alunos devem colaborar para o encontro de alternativas que solucionem o desafio proposto pelo professor, tornando a aula menos competitiva, pois os alunos vão necessitar da colaboração de outros alunos para resolver o problema, sem perder a sua autonomia. (BOLZAN, 2003, p. 26-27).

Para que se entenda mais sobre o jogo em si, Bolzan (2003, p. 136, grifo nosso) ainda nos traz que “[...] o *Roleplaying Game* (RPG) é em sua essência um jogo de representação de papéis, ou personagens, que interagirão dentro de uma certa trama, dificuldade ou meramente uma discussão, que é o chamado cenário do jogo. O tipo da trama é conduzido por um mestre (*Game Master* ou o mestre do jogo).” Cada participante do jogo constrói seu próprio personagem, com habilidades físicas, perfil psicológico, deficiências, como será representado no mundo do jogo.

Justamente por essas características, Zaccagnino (2006 apud SILVA, 2009) afirma que o RPG é importante para o fomento da imaginação, sendo um fenômeno de grande alcance criado nos anos setenta, tendo variações diversas e sendo comumente usado como forma de lazer ou entretenimento.

Desse modo, o RPG é como um faz-de-conta, porém com algumas regras a fim de que, quando jogado, a fantasia de um indivíduo não tome o espaço de fantasia de outro. (SILVA, 2009, p. 31) Desse modo, promove também uma consciência e respeito quanto às decisões e pensamentos do próximo, promovendo a socialização dos indivíduos.

Ainda de acordo com Silva (2009), a experiência do RPG também ocorre de acordo com a interpretação de cada jogador, o que faz com que o final do jogo sempre seja um mistério, tornando-o mais interessante e dinâmico.

Sentados em volta de uma mesa, os jogadores imaginam e relatam a ação de seus personagens a partir de situações expostas por um jogador que atua como Mestre. A cada solução apresentada, o Mestre propõe uma nova situação, e os participantes imaginam outras ações, buscam e pesquisam o que é melhor a ser feito ou até mesmo como deve ser feito e assim vão decidindo os rumos da aventura. Ou seja, nesse jogo de contar histórias, o desenvolvimento da narrativa depende da imaginação e integração dos participantes. E o grande diferencial desse jogo é que não envolve disputa; muito pelo contrário, para conseguirem alcançar o objetivo, os jogadores precisam cooperar entre si. Dessa forma, todos aproveitam o jogo, divertem-se sem medo de perder, pois todos são ganhadores. (SILVA, 2009, p. 31-32)

Há um problema, porém, quando se fala em RPG voltado para a educação, a base teórica sobre o assunto ainda é escassa. Há muitas informações sobre o assunto, porém a maior parte destinada a dizer como se joga, não debatendo sobre ele e entrando nas minúcias de todas as possibilidades que podem ser geradas por meio do jogo (BOLZAN, 2003).

Desse modo, ainda que se tenham materiais volumosos sobre o RPG e todas as suas características, há poucas análises sobre ele e as ações possíveis de serem realizadas por meio dele nas mais diversas áreas de conhecimento, embora tenha crescido o número de pesquisas relacionadas a essa temática.

Vygotski (1991) fala sobre o jogo que, em seus mais diversos aspectos, pode ser um modo de auxiliar a criança na aprendizagem, além de ser algo com o qual as crianças já estão habituadas, por fazer parte de seus dias praticamente desde o nascimento. Desse modo, o jogo as aproxima do ensino, tornando-os sujeitos de ação em seu aprendizado, primeiramente de modo interpessoal, com trocas entre os indivíduos, para depois passar para uma relação intrapessoal. Desse modo, a esfera social da criança passa a ser constituída através da interação.

Essa ideia se baseia na premissa do sócio-construtivismo que diz que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação social com os outros, por meio das trocas entre os indivíduos. Assim, primeiro a aprendizagem ocorre no meio social para depois ser interiorizada por quem aprende (CABALERO; MATTA, 2006).

Por isso um jogo, incluindo o RPG, se torna tão importante para a educação, uma vez que pode tratar da interação entre as crianças, ao mesmo tempo que trata dos conteúdos escolares. Mas não somente a relação educando-educando pode ser melhorada, como também a relação educando-educador, já que o papel do professor é essencial para a mediação dos processos de ensino e aprendizagem sempre que necessário, sem esquecer que as crianças também podem desenvolver sua autonomia.

No jogo de papéis, há uma aprendizagem direta em relação à resolução de conflitos e problemas, uma vez que, o jogo acontece com jogadores diferentes, muitas vezes com ideias e interesses diferentes, mas com personagens inseridos dentro de uma mesma situação problema a ser resolvida. Há um estímulo inerente à cooperação entre os jogadores para que consigam atingir seus objetivos. (SILVA, 2009, p. 79)

Portanto, um jogo como o RPG pode ser rico em experiências educativas, já que é maleável às necessidades, podendo ser incrementado com aspectos atuais como as tecnologias existentes e cada vez mais presentes na vida das crianças.

Sônia Rodrigues (2004 *apud* CABALERO; MATTA, 2006, p.6) desenvolveu na PUC-Rio a primeira pesquisa acadêmica sobre os jogos de RPG em uma universidade brasileira, mostrando o jogo em seus diversos aspectos durante seus estudos. A autora fala sobre a socialização e interatividade que podem ser promovidas através dele, já que os jogadores conversam entre si e o mestre, interagindo para além de seu círculo social previamente formado. Fala também, sobre o surgimento da colaboração durante os processos envolvidos pelo RPG, uma vez que é através dessa colaboração que os desafios propostos pelo Mestre podem ser cumpridos, com um jogador ajudando o outro, diferentemente de outros jogos competitivos. Além disso, a autora acrescenta que, os jogadores desenvolvem sua criatividade e imaginação ao decidirem como seus personagens irão reagir e como resolvem os desafios oriundos das histórias. Por fim, a autora fala sobre a interdisciplinaridade possível de ser alcançada por meio do RPG, uma vez que uma única história pode abordar temas de várias disciplinas de forma harmônica, envolvendo elementos, por exemplo, da História, Geografia, Biologia, Física, Matemática, entre outros.

Os conteúdos escolares se fazem presentes no dia a dia das crianças e são melhores assimilados quando as suas especificidades são levadas de encontro a elas, não quando ocorre

o contrário. Por isso, a importância de levar jogos para a sala de aula, em uma tentativa de aproximar as crianças do ensino por meio de seus interesses.

Mais que isso, porém, a importância do RPG na educação é a nível pessoal. As crianças passam com ele, a ter a possibilidade de serem elas mesmas, ao mesmo tempo que aprendem, utilizando sua imaginação, suas vontades e cooperando com outros para crescimento mútuo.

Talvez a maior contribuição que o jogo de papéis traz para a educação, além da possibilidade de se discutir assuntos do cotidiano de forma que a discussão faça algum sentido, é a possibilidade do crescimento individual – experimentação de novos papéis, novas vivências, e do crescimento social – relacionamento cooperativo com diferentes pessoas. A possibilidade de participar de forma ativa de experiências, compartilhar ideias e chegar a conclusões individuais e em grupo, gerando a aprendizagem é possivelmente a maior contribuição do jogo de papéis para a educação. (SILVA, 2009, p. 80)

Visando esses fatores, e pensando em incluir aspectos da geração presente em um jogo dos anos setenta, também é possível acrescentar as tecnologias digitais nos processos envolvidos pelo RPG. Assim, a realidade aumentada torna-se uma alternativa para tornar o *roleplaying game* ainda mais interessante para as mentes jovens, velozes e nascidas em meio a atualizações tecnológicas, a ser melhor explorada na seção seguinte.

2.3 3D?

Como já dito anteriormente, a sociedade está cada dia mais ligada aos meios tecnológicos, mais dinâmica e, por consequência, a educação também deve passar a se espelhar nessa dinamicidade e inovar em seus processos.

Muitas formas de ensinar hoje não se justificam mais. Perdemos tempo demais, aprendemos muito pouco, desmotivamo-nos continuamente. Tanto professores como alunos temos a clara sensação de que muitas aulas convencionais estão ultrapassadas. Mas para onde mudar? Como ensinar e aprender em uma sociedade mais interconectada? (MORAN, 2000, p. 11).

A chave do processo de transição entre o mundo que se conhecia e o mundo que está em processo de construção é o equilíbrio e o entendimento de que novos tempos chegaram e com eles se deve aprender.

As crianças não são mais como eram há tempos atrás, assim como o ensino e a aprendizagem também não, por isso uma preocupação cada vez maior com a educação, como

ela se dará e como se deve atualizá-la para que ainda tenha o apelo necessário para que as crianças consigam se desenvolver com criticidade e integralidade, sem *déficits* ou com o melhor desempenho possível.

Como em outras épocas, há uma expectativa de que as novas tecnologias nos trarão soluções rápidas para o ensino. Sem dúvida as tecnologias nos permitem ampliar o conceito de aula, de espaço e tempo, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes novas entre o presencial e o virtual, entre o estarmos juntos e o estarmos conectados a distância. Mas, se ensinar dependesse só de tecnologias, já teríamos achado as melhores soluções há muito tempo. Elas são importantes, mas não resolvem as questões de fundo. Ensinar e aprender são os desafios maiores que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora em que estamos pressionados pela transição do modelo de gestão industrial para o da informação e do conhecimento. (MORAN, 2000, p. 12).

Percebe-se, assim, a necessidade da coerência na hora do planejamento, mas ainda assim, a importância do pensar na criança como protagonista e como fator essencial para o sucesso do professor em sua área de atuação.

Para tanto, visando um planejamento completo e com sentido, pode-se realizar a mistura entre o analógico e digital, ou seja, a inserção de meios tecnológicos em jogos e outras ferramentas possíveis de serem utilizadas em sala, como o RPG, mas que podem ser atualizados por meio das tecnologias existentes e pautados nas necessidades emergentes das crianças.

Para o RPG um diferencial possível de ser utilizado é a realidade aumentada. Diferente da realidade virtual, na qual toda uma realidade paralela é criada por meio de materiais tecnológicos mais específicos, como os óculos de realidade virtual, a realidade aumentada mantém o usuário no seu próprio ambiente, apenas transportando o ambiente virtual para o local do usuário. Assim, ele pode interagir com o mundo virtual e com sua própria realidade de modo mais natural, sem necessidade de treinamentos específicos e confortavelmente. (KIRNER; TORI, 2006,).

Portanto, a realidade aumentada passa a ser uma ferramenta valiosa para o desencadeamento do interesse da criança, ao mesmo tempo em que pode aguçar sua imaginação e criatividade, uma vez que elementos novos podem ser inseridos em locais já conhecidos, mas nunca antes explorados com atenção.

Outro ponto favorável em relação ao uso da realidade aumentada comparativamente a outras tecnologias possíveis de serem utilizadas na educação é a facilidade e a naturalidade com a qual pode ser utilizada.

Apesar dos benefícios da tecnologia, a sofisticação das interfaces do usuário fez com que as pessoas tivessem que se ajustar às máquinas, durante muitas décadas. Felizmente, os pesquisadores, desde o início da era dos computadores, buscaram maneiras de fazer com que as máquinas se ajustassem às pessoas, o que foi se conseguindo com a evolução das tecnologias de hardware, software e telecomunicações. Surgiram então interfaces de voz, interfaces tangíveis, interfaces hápticas, etc, possibilitando, aos usuários, acessarem aplicações como se estivessem atuando no mundo real, falando, pegando, apertando, fazendo gestos, etc. (KIRNER; SISCOOTTO, 2007, p. 3).

A realidade aumentada é em si uma nova geração de interface, apresentando a tridimensionalidade de uma forma mais próxima da realidade de quem a utiliza, permitindo romper a barreira da tela. Surgida na década de 90, por meio das tecnologias que passaram a se modernizar, permite uma sobreposição de objetos e ambientes totalmente virtuais com o ambiente físico onde o usuário se encontra, através de um dispositivo tecnológico. Porém, apesar de terem surgido na década de 90, foi somente nos anos 2000 que essa tecnologia passou a ser mais acessível por conta dos melhores índices de custo-benefício que os equipamentos tecnológicos passaram a possuir. (KIRNER; SISCOOTTO, 2007, p. 4-5)

Por meio desta tecnologia é possível trazer os jogos virtuais do computador para o espaço do usuário, permitindo sua manipulação direta com as mãos ou por meio de elementos simples como placas ou cubos de papel ou madeira, familiares à maioria das pessoas. Nesse caso, os jogos passam a ser potencializados, através de maior capacidade de visualização e interação com os elementos virtuais do jogo, dispostos no espaço tridimensional, emitindo sons e mostrando animações, além de poderem ser replicados com baixo custo por serem quase estritamente software. (ZORZAL *et al.*, 2008, p. 1).

Pela tecnologia ser baseada principalmente por *softwares*, acaba por ser mais fácil seu acesso ao público em geral, já que não precisa de nenhum equipamento específico, ao contrário do que ocorre com a realidade virtual. Um celular, por exemplo, já é o suficiente para o desenvolvimento de jogos com essa tecnologia, fazendo com que sejam propiciados ambientes diversos e que, juntamente com os jogos educacionais e suas características lúdicas, envolvam as crianças, desenvolvam suas habilidades e auxiliem na construção dos conhecimentos. (ZORZAL *et al.*, 2008, p. 2)

O jogo permite que seu usuário estabeleça oportunidades de encontrar soluções, criar estratégias e interagir com outros usuários, ocasionando então, o processo de atividades colaborativas e ampliando as estratégias coletivas de uma maneira estimulante e lúdica. Assim, o jogo é reconhecido como meio de fornecer ao usuário um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, proporcionando a aprendizagem de várias habilidades. (VALENTIM, 2005 *apud* ZORZAL *et al.*, 2008, p. 2-3).

Segundo os autores Kamii e Devries (1991 *apud* ZORZAL *et al.*, 2008, p. 3), um jogo útil no processo educacional é um jogo que proponha algo interessante e desafiador para que as próprias crianças possam resolver, também para que elas possam se auto avaliar e que todos os envolvidos no processo participem ativamente do começo ao fim. Todas essas características podem ser encontradas no RPG, quando este é desenvolvido corretamente e com coerência, de acordo com as necessidades.

Portanto, com um celular, presente na vida da maior parte das crianças praticamente desde seu nascimento, aliado a um *software* e a um jogo presente na vida de diversas gerações, pode-se construir uma fonte de ensino e de aprendizagem lúdica e criativa, que incentive as crianças a trilharem o caminho do conhecimento e a reconhecerem que nem toda atividade escolar é maçante e nem precisa eliminar a diversão.

Desse modo, o próximo capítulo definirá as metodologias de pesquisa utilizadas para o desenvolvimento deste trabalho, visando aliar teoria e prática, bem como qual a análise dos dados escolhida para melhor contemplar os resultados obtidos por meio dessa aliança.

3 DO IT YOURSELF: FAÇA VOCÊ MESMO

O presente capítulo contém os métodos utilizados para o desenvolvimento da pesquisa, dentro de uma abordagem qualitativa, entre eles a pesquisa bibliográfica realizada para o desenvolvimento do referencial teórico, a pesquisa de cunho cartográfico obtida por meio do contato com as crianças em envolvimento com o RPG e, que culminou com a análise de dados.

Em uma abordagem qualitativa, não há a preocupação com representatividade numérica, como ocorre na abordagem quantitativa, mas sim com o aprofundamento da compreensão do grupo social estudado (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Uma das metodologias utilizadas, dentro da abordagem citada acima, para a realização deste trabalho foi a pesquisa bibliográfica. A pesquisa bibliográfica

[...] é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos. (SEVERINO, 2007, p. 122)

Assim, o primeiro passo para redigir este trabalho se deu por meio da procura por autores variados que fizessem referência ao RPG voltado para a educação, bem como todas as nuances que são envolvidos no processo de construção do jogo.

Posteriormente, realizou-se uma pesquisa cartográfica, visando entender e corroborar com as subjetividades envolvidas nos processos realizados com as crianças. A cartografia é subjetiva e, segundo Kastrup e Barros (2015, p. 76), não é um método pronto, pratica-se a cartografia, pois não se trata de um método baseado em regras gerais para casos específicos. Portanto, essa pesquisa acompanha as relações humanas, sem ter um roteiro totalmente pronto e dado, visando a possibilidade de acompanhamento dos detalhes que o pesquisador deseja.

Como primeiro momento do desenvolvimento das pistas cartográficas neste Trabalho de Conclusão de Curso, o rastreio, foi realizada uma entrevista com as crianças a fim de promover a segunda etapa da pesquisa, esta que se deu por meio da elaboração de um RPG com quatro crianças de seis a oito anos de idade. Como característica do *roleplaying game*, não houve roteiro pré-estabelecido, somente uma direção sendo disponibilizada para que as próprias crianças conseguissem trilhar seu caminho mais autonomamente durante a pesquisa,

com a pesquisadora sendo apenas participante nos momentos necessários para dar continuidade ao jogo.

Para a análise dos dados obtidos por meio da pesquisa cartográfica, foi escolhida a análise textual discursiva que é “[...] uma abordagem de análise de dados que transita entre duas formas consagradas de análise na pesquisa qualitativa que são a análise de conteúdo e a análise de discurso.” (MORAES; GALIAZZI, 2006, p. 118).

A análise textual discursiva é descrita como um processo que se inicia com uma unitarização em que os textos são separados em unidades de significado. Estas unidades por si mesmas podem gerar outros conjuntos de unidades oriundas da interlocução empírica, da interlocução teórica e das interpretações feitas pelo pesquisador. Neste movimento de interpretação do significado atribuído pelo autor exercita-se a apropriação das palavras de outras vozes para compreender melhor o texto. (MORAES; GALIAZZI, 2006, p. 118)

Desse modo, a análise se desloca do empírico para a abstração teórica, apenas podendo ser alcançada por meio da interpretação e produção de argumentos do próprio pesquisador. (MORAES; GALIAZZI, 2006, p. 118) Para que isso ocorra, há algumas etapas a serem seguidas, chamadas na análise textual discursiva de unitarização, categorização e comunicação.

1. Desmontagem dos textos: também denominado de processo de unitarização, implica examinar os materiais em seus detalhes, fragmentando-os no sentido de atingir unidades constituintes, enunciados referentes aos fenômenos estudados.
2. Estabelecimento de relações: processo denominado de categorização, implicando construir relações entre as unidades de base, combinando-as e classificando-as no sentido de compreender como esses elementos unitários podem ser reunidos na formação de conjuntos mais complexos, as categorias.
3. Captando o novo emergente: a intensa impregnação nos materiais da análise desencadeada pelos dois estágios anteriores possibilita a emergência de uma compreensão renovada do todo. (MORAES, 2003, p. 191)

Depois dessas etapas cumpridas, vistas como um ciclo no todo, constitui-se um processo auto-organizado, cujos “[...] resultados finais, criativos e originais, não podem ser previstos.” (MORAES, 2003, p. 192).

Com todas as etapas que deram origem a esse trabalho explicitadas, no próximo capítulo serão apresentados os passos seguidos para a construção do RPG com as crianças, incluindo o planejamento da atividade e o subsequente processo desenvolvido com as quatro crianças que passaram a fazer parte do projeto.

4 RPG EM CONSTRUÇÃO

Em agosto de 2019 iniciou-se a procura por crianças que estivessem dispostas a participar do jogo a ser desenvolvido: o RPG. Como um dos objetivos do desenvolvimento desse jogo era também a inserção de meios tecnológicos em uma ferramenta potencialmente educativa (como *HP Reveal*), nada melhor que iniciar a procura por meio da tecnologia e da modernidade. Assim, por meio de uma postagem na rede social *Facebook* (Apêndice 1), os pais que dispuseram seus filhos foram inicialmente contatados, para que se pudesse explicar como os processos do jogo seriam realizados e o porquê da pesquisa especificamente sobre o RPG e quais seus benefícios como ferramenta educativa. Os pais assinaram os termos de consentimentos (Apêndice 2).

Para um melhor entendimento do experimento, foi definido o número de quatro crianças para participarem da construção do jogo, entre elas três meninos e uma menina. A fim de as incluir ainda mais no processo de elaboração da narrativa e para definir quais personagens fariam parte da mesma, foi realizada uma entrevista com cada criança, para que pudessem entender o que é o RPG, como funcionaria e para que seus interesses fossem registrados e incluídos na elaboração do jogo.

As entrevistas foram realizadas durante o mês de setembro de 2019, após conversa com os responsáveis pelas crianças. A primeira entrevista foi realizada pela pesquisadora na casa da primeira criança, a segunda e a terceira foram realizadas juntas, uma vez que eram irmãos na casa da pesquisadora, e a quarta e última foi realizada por meio de vídeo chamada, pelo aplicativo *Whatsapp*. Foram quatro as crianças envolvidas nos processos de criação do RPG, uma menina de 8 anos de idade e três meninos, um de 8 anos e dois de 6 anos de idade.

Durante a entrevista, primeiramente foi explicado o que era o RPG e como é jogado, citando exemplos de temáticas recorrentemente utilizadas, com ênfase na utilização da imaginação e voltada principalmente para a fantasia. Utilizando de uma linguagem mais acessível para as crianças, o RPG foi apresentado como uma espécie de história a ser criada pelas crianças. Foram apresentados alguns dos termos utilizados no jogo, como o Mestre, aquele que guia os outros participantes durante as aventuras imaginárias, e a narrativa, a história que deverá ser seguida e desvendada.

Após a contextualização sobre o tema, somente cinco perguntas simples foram feitas diretamente, já que as crianças entrevistadas possuíam de 6 a 8 anos de idade:

1. Você gosta de histórias?
2. Que tipo de histórias você mais gosta?

3. Você sabe o que é o tema de uma história?
4. Quais os tipos de jogos vocês mais jogam?
5. Qual tema você gostaria que estivesse presente no jogo?

Por meio dessas perguntas, iniciou-se uma conversa sobre o RPG e suas possíveis narrativas, a fim de que as crianças se sentissem à vontade para se expressarem e demonstrarem seus interesses.

As perguntas eram, em si, um instrumento para que o diálogo se tornasse mais aberto e fluido, mostrando-se eficientes para essa função, uma vez que as crianças passaram a se mostrar mais confortáveis à medida que a conversa se estendia, o que foi importante para que mostrassem o que gostariam ou não gostariam que houvesse durante a operacionalização do jogo.

Desse modo, quando perguntados sobre se gostavam de histórias, a resposta unânime foi sim, porém os tipos de histórias que mais prendiam sua atenção diferiram. Enquanto duas das crianças revelaram que gostavam de tipos de história diversas, com várias temáticas, duas outras preferiam temáticas voltadas a aventuras, com seres vindos de jogos ou fantásticos, como lobisomens.

Quando interrogados sobre se sabiam o que era o tema de uma história, todos souberam responder. “*É sobre o que a história fala*”, afirmou S. P. Isso demonstra que o conhecimento básico sobre a formação de uma história já estava presente, assim, pode-se seguir para a próxima pergunta.

Sobre os jogos que mais frequentemente jogavam e gostavam, entre os três meninos a unanimidade foi o jogo *Minecraft*, presente tanto no computador como na versão *mobile*, é um jogo de interação entre jogadores, no qual também se constroem personagens, construções, entre outros (MINECRAFT... 2017)

Embora não seja um jogo de RPG digital, possui algumas características do mesmo, o que facilitou o entendimento sobre o jogo que seria construído. Foram citados também jogos de tabuleiro, porém a predominância foram jogos de computador e celular.

Quando perguntados sobre o tema que gostariam que fizesse parte da narrativa do jogo, os mais citados foram: *Minecraft*, folclore brasileiro e lendas no geral. A seguir, será mostrado como se deu o planejamento do jogo, com a criação das regras, narrativas, lista de monstros e demais especificidades do RPG.

4.1 PRIMEIROS PASSOS NA DIREÇÃO DO TESOURO

Com as entrevistas realizadas, iniciou-se a segunda pista da pesquisa cartográfica, conhecido como toque, por meio do planejamento do jogo, levando em consideração as preferências das crianças, a fim de mantê-las interessadas e torná-las participativas da atividade proposta, de modo que realmente conseguissem aproveitar ao máximo a experiência.

Desse modo, aproveitando-se da narrativa construída durante a disciplina de Tecnologias Digitais na Educação, que faz parte da grade curricular da Pedagogia, matriz 2014, pôde-se integrar todos os temas de interesse das crianças, já que podiam ser mesclados por serem temáticas parecidas, para que fosse algo democrático e que interessasse a todos.

A pesquisadora, então reelaborou alguns aspectos da narrativa que já havia sido anteriormente construída para que fosse utilizada na prática. (Apêndice 3).

Porém, para a construção de um RPG também deve-se planejar as regras. Assim, levando em consideração a idade das crianças, as regras foram feitas de modo mais sintético e de fácil apreensão, sendo adaptadas para as necessidades educativas que deveriam ser alcançadas, nesse caso, principalmente nas áreas de matemática e português. Levando esses aspectos em consideração, as regras foram elaboradas como descrito abaixo. (Apêndice 4)

As regras seriam lidas para as crianças e explicadas, caso houvessem dúvidas, para que desse modo conseguissem jogar o RPG de forma plena, aproveitando realmente a experiência e, podendo desenvolver o jogo satisfatoriamente.

O próximo passo para que o jogo tivesse seu planejamento construído foi a denominação dos desafios que seriam enfrentados no decorrer da narrativa. Uma lista de seres e criaturas foi elaborada, portanto, considerando os pedidos e interesses das crianças. Quando perguntado sobre o que faria se encontrasse um Boitatá durante a aventura no RPG, S.B. respondeu: “*Aí é só correr, ou jogar água!*”, demonstrando que já estava pensando sobre as situações e opções que poderiam aparecer durante a narrativa (Apêndice 5).

Como o período de tempo de jogabilidade era limitado, tanto por necessidade dos pais, quanto pela idade das crianças, somente sete seres e criaturas foram elaboradas para o RPG em específico, em uma tentativa de não se tornar um jogo cansativo para elas.

Com essas etapas realizadas, e pensando em mais um meio para inserir a realidade das crianças no jogo, bem como seus interesses, a inserção da realidade aumentada foi planejada e realizada através do aplicativo para celular *HP Reveal*, bem como os *QR Codes*, por meio do

aplicativo *QR Droid Private*, para que se pudesse visualizar melhor os desafios levados pelo jogo e, assim, pudessem ter mais um fator instigante à imaginação.

Os *QR Codes* e os locais onde haveria a realidade aumentada foram posicionados nos diferentes andares do prédio onde mora a pesquisadora. Foi considerada a possibilidade de desenvolver o jogo em alguma praça pública, porém para melhor observação dos resultados e melhor participação do jogo, optou-se por um local amplo, porém fechado.

Além disso, ao invés de dados físicos, foi utilizado o aplicativo para celular *Dados*, a fim de manter a dinâmica do jogo pretendida.

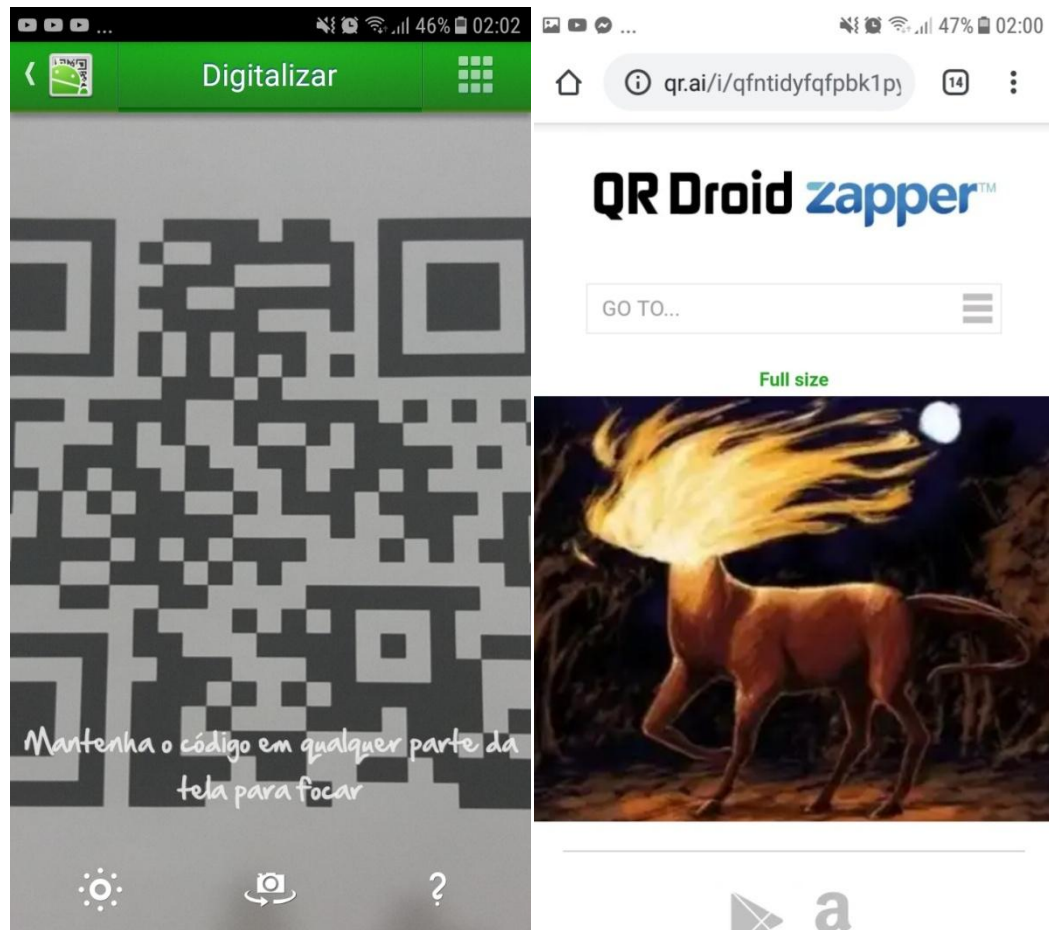
Após esse planejamento inicial, era chegada a hora de deixar que as crianças soltassem sua imaginação e desenvolvessem suas próprias estratégias de jogo, alçando voo para o desconhecido.

4.2 HUMMMMMMMM

O início do jogo se deu no salão de festas do prédio onde mora a pesquisadora. Nenhuma ambientação foi feita no local, somente um *QR Code* sendo deixado colado na parede, a fim de instigar o questionamento das crianças. O objetivo era fazer com que se perguntassem o que era aquilo, o porquê de estar ali, o que as aguardava no tempo que se seguiria.

Para a contextualização, a pesquisadora iniciou a conversa com as crianças novamente explicando como o jogo funcionava, chamando a atenção para o *QR Code* colado na parede, logo em frente de onde se encontravam sentados. S. P. afirmou que já havia visto uma imagem parecida anteriormente em notas fiscais de supermercado, mas não sabia como funcionava ou para o que servia.

Dito isto, a pesquisadora explicou que, se usado o aplicativo de celular correto e apontando a câmera para aquele desenho, apareceria na tela do celular uma informação, imagem ou afim, coisas que foram planejadas por alguém para que aparecessem por meio da leitura do *QR Code*. (Fotografia 1)



Fotografia 1 - A foto a mostra o leitor de *QR Code* no aplicativo *QR Droid Private*. A foto b mostra o encaminhamento da leitura do *QR Code* para a página da *web* predeterminada.

Fonte: A Autora (2019)

Por meio desta explicação, as crianças ficaram ainda mais curiosas para descobrirem o que as aguardava, porém, antes de qualquer coisa, as regras do jogo e a narrativa precisavam ser lidas e explicadas.

As regras foram lidas primeiro, a pesquisadora sempre deixando claro que se houvesse qualquer dúvida poderiam questioná-la afim de saná-la, e alguns dos elementos essenciais para o início do jogo precisaram ser definidos.

A pesquisadora entregou para cada uma das quatro crianças uma folha para que fosse preenchida conforme as instruções. Essa folha continha a “Ficha de Aventura”, na qual deveriam ser colocados os valores da Habilidade e Energia de cada um, definidos por meio do lançamento dos dados e conforme as regras (Apêndice 4). Na folha também deveriam escrever a arma escolhida para seu personagem, o nome do personagem e quais os equipamentos iniciais todos teriam (Ficha 1).

Ficha de Aventura

Habilidade Inicial:	Energia Inicial:	Sorte Inicial:
Equipamento	Notas	
Tesouro		

Caixas de Encontros com Monstros

Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:
Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:
Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:
Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:	Habilidade: Energia:

Ficha 1 - Ficha de Aventura
Fonte: Google imagens (2019)

As caixas para preenchimento denominadas “Sorte” e “Tesouro” não foram utilizadas, pois dariam ao jogo uma complexidade maior do que o necessário para o trabalho com crianças da faixa etária entre seis e oito anos.

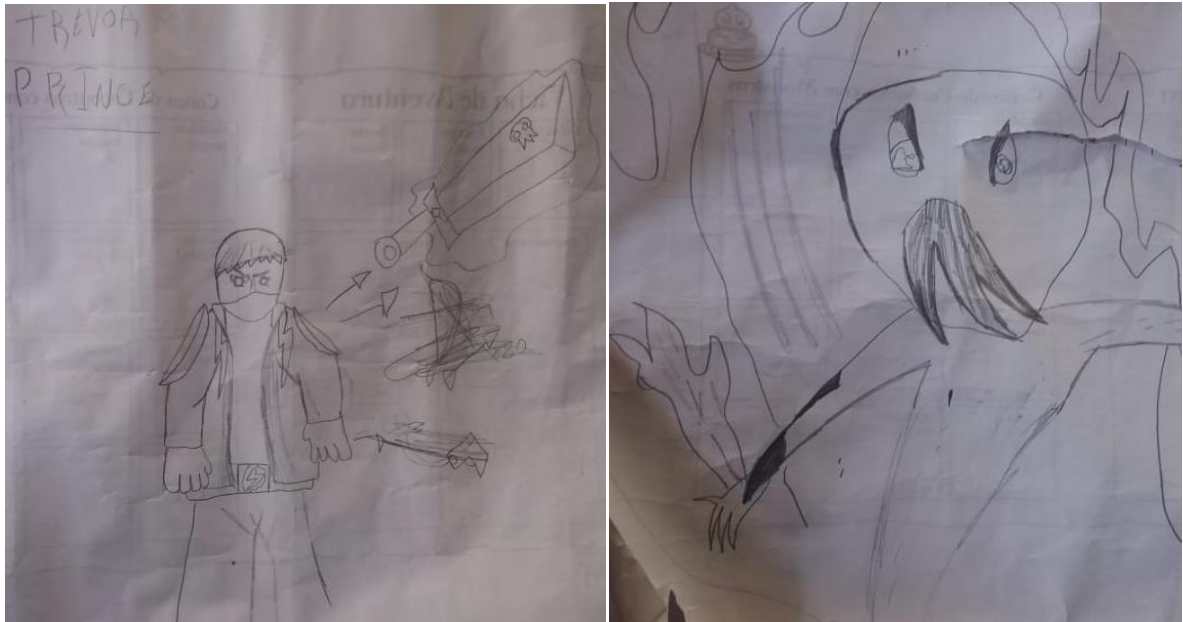
Primeiramente, a pesquisadora pediu para que escolhessem uma das opções de personagens existentes: Descendente, Feiticeira, Mago, Fada, Príncipe/Princesa. Além disso, cada um poderia escolher uma arma para o seu personagem usar durante a aventura.

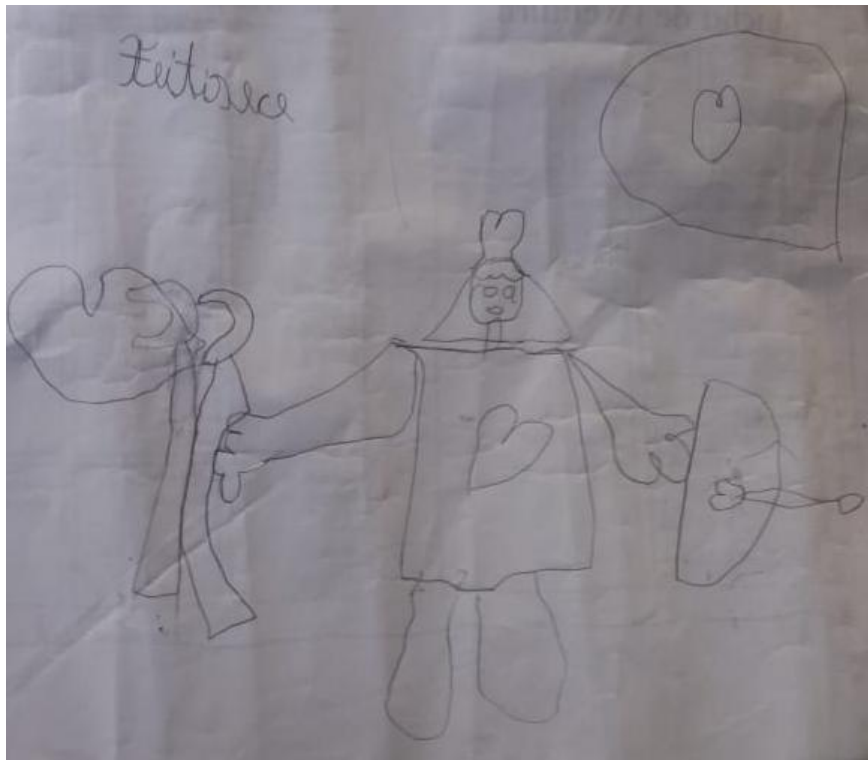
Dentre os quatro participantes, J. e S. optaram por escolher serem magos, o primeiro com nome Mago da Floresta Queimada, munido de uma espada, e o segundo Mago, Samuee, com um arco e flecha. A. escolheu ser uma feiticeira, nomeou sua personagem de Feiticeira Bia e também escolheu o arco e flecha como arma. Por fim, S. P. nomeou seu príncipe como Trevor e muniu-o de uma espada para a aventura.

As crianças passarão a ter seus nomes mudados para os de seus personagens a partir deste momento, uma vez que foram suas escolhas e passarão a interpretar seus respectivos papéis no jogo.

Também escolheram suas habilidades especiais, cada um podendo escolher duas (conforme Apêndice 4). Príncipe Trevor optou pela furtividade e sobrevivência, o Mago da Floresta Queimada pelo atletismo e sobrevivência, Bia escolheu sobrevivência e cavalgar, Mago Samuee preferiu ficar somente com a sobrevivência.

Após esse momento inicial, a pesquisadora pediu para que escrevessem as informações na folha fornecida, bem como deixou que desenhassem seus personagens no verso, para que pudessem visualizar melhor sua própria criação.



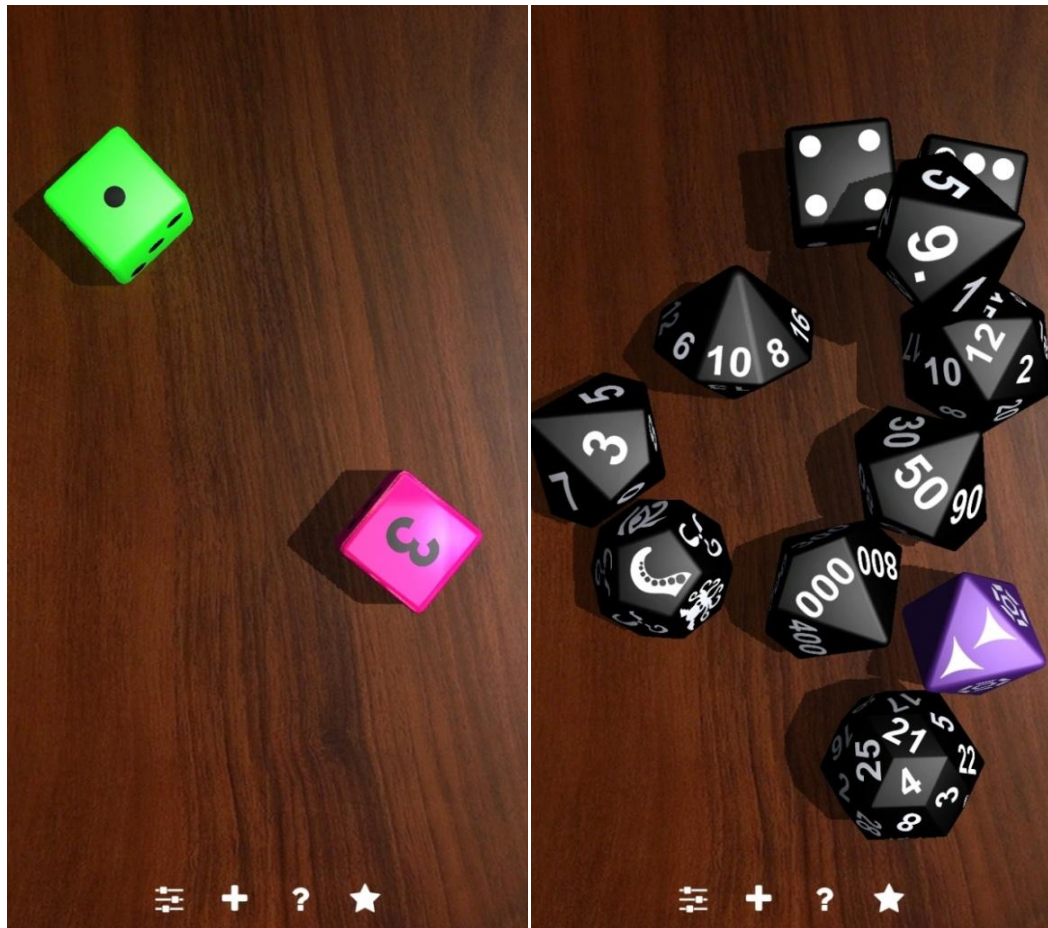


Fotografia 2 – A foto a mostra o personagem Príncipe Trevor, 8 anos; a foto b mostra o Mago da Floresta Queimada, 6 anos; a foto c mostra o Mago Samuee, 6 anos; a foto d mostra a Feiticeira Bia, 8 anos.
Fonte: A Autora (2019)

Depois de terminados os desenhos, a pesquisadora passou a explicar como se daria o resto do jogo, com ela sendo a Mestre, uma vez que as crianças ainda estavam conhecendo o RPG e precisariam de mediação. Assim, deu-se continuidade aos próximos passos.

A pesquisadora passou a explicar como seriam definidos os valores de Habilidade e Energia presentes na folha da Ficha de Aventura fornecida anteriormente (Ficha 1), bem como explicou para que serviriam. A Habilidade era o número que, quando em uma ação, como o lançamento de um feitiço, por exemplo, definiria se ela seria bem sucedida ou não, a Energia era a força vital de seus personagens, a cada ação um ponto seria diminuído do valor inicial.

Quando anunciado que os valores para preencher cada espaço seriam obtidos por meio de um aplicativo de dados virtuais, as crianças ficaram muito empolgadas, pois nunca haviam ouvido falar sobre tal aplicativo. A pesquisadora mostrou então, primeiramente, como funcionava o aplicativo e quais os tipos de dados presentes nele, desde os comumente usados, de seis lados, como os de dez ou mais (Fotografia 3).



Fotografia 3 - A foto a mostra os dados utilizados com as crianças no jogo RPG. A foto b mostra alguns dos tipos de dados presentes no aplicativo Dados.

Fonte: A Autora (2019)

As crianças acharam interessante a quantidade de dados existentes, ainda mais os específicos para jogos que possuem desenhos ao invés de números. Mas para a obtenção dos valores necessários foi utilizado um dado de números e um dado clássico, para que pudessem instigar o raciocínio usando formatos de números diferentes (Fotografia 3).

Por meio do aplicativo, para que os dados fossem jogados era necessário que se “sacudisse” o celular, o que novamente surpreendeu e instigou as crianças.

Com um só celular disponível, o da pesquisadora, uma vez que as crianças não possuem celular próprio ainda, cada uma teve sua vez de jogar os dados para obter os números de Habilidade e Energia. Como especificado nas regras, o valor da Habilidade correspondia: a 1 dado jogado + 6 para personagens normais; 1 dado + 4 para magos ou feiticeiras, o valor da Energia seria obtido por: jogar 2 dados + 12 para personagens em geral; 2 dados + 12 para magos e feiticeiras, sendo que o número máximo de Energia para estes últimos deveria ser de no máximo 14. Ainda para os magos e feiticeiros, a Magia deveria ser calculada, obtida por meio de 2 dados jogados + 6.

Nesse sentido, vê-se a possibilidade de tratar de conteúdos matemáticos como adição e subtração, uma vez que, quando cada criança jogava os dados, todas eram instigadas pela pesquisadora a olharem e identificarem quais os números haviam ficado no lado do dado voltado para cima e a realizarem a soma/subtração, inicialmente somente dos dados e depois com os números respectivos segundo as regras do jogo.

Após as definições de valores para cada característica necessária, era preciso que a pesquisadora explicasse sobre os itens iniciais que cada um conteria: uma arma (anteriormente escolhida), uma mochila, duas tochas, uma bússola, três provisões e uma corda (Apêndice 4). Alguns dos itens geraram questionamentos.

“Pra quê uma mochila?”, perguntou Mago da Floresta Queimada. *“É pra carregar todas essas coisas, né!”*, respondeu Príncipe Trevor.

“O que é uma bússola?, O que são provisões?”. Cada pergunta foi respondida de forma apropriada para que entendessem bem qual a função de cada um dos itens. A pesquisadora explicou sobre a bússola, *“é um objeto, uma coisa, que se usa quando não conseguimos nos localizar, no meio de uma mata, por exemplo”*, também explicou sobre as provisões, *“são como se fossem comida, servem para nos dar mais Energia, ou será que também pode servir para outras coisas?”*

Com o questionamento deixado para que pensassem, a pesquisadora deu continuidade com as etapas a serem cumpridas para o início do jogo. O próximo ponto abordado foram os tipos de magias disponíveis para uso, pois com somente três feitiços poderiam usar a criatividade e auxiliaria no desenvolvimento do raciocínio: fogo, fraqueza e ilusão. Nenhuma outra magia poderia ser criada para os embates com os desafios a serem enfrentados, pois o objetivo era a possibilidade de desenvolvimento da inventividade das crianças.

Quando terminada a explicação sobre as magias, havia chegado a hora da leitura da narrativa do jogo, a base para o início da aventura (Apêndice 3).

Houve muita empolgação por parte das crianças quando ouviram da pesquisadora que o tema do RPG seria sobre o aniversário de 100 anos de Erechim, já que haviam estudado esse tema anteriormente na escola. Demonstraram conhecimento sobre o assunto, mas mais ainda, mostraram que estavam empolgadas pelo tema envolver, além da história, também seres fantásticos. Desse modo, a História foi um dos conteúdos utilizados para o desenvolvimento do RPG, com um conteúdo específico da realidade das crianças, ponto importante de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2017).

A pesquisadora explicou, então, que mais desafios poderiam ser encontrados nos outros andares do prédio, porém para chegarem a eles precisariam enfrentar os que viessem

antes. Se conseguissem passar por todos, encontrariam o Desafio Final. A exploração do espaço e localização se encaixam nos conteúdos de Geografia.

Para o início, um monstro com menos HP (*health points*) foi escolhido, para que pudessem entender ainda melhor o jogo antes de se aventurarem por outros ambientes.

“Em uma noite escura, vocês estão vagando pela floresta, quando escutam um barulho. Parece que entre as árvores há algo. Ou alguém. Como está escuro, não conseguem ver, mas resolvem se aproximar mais. O som aumenta. O que vocês fazem?”

É essa a função do Mestre no RPG, guiar a aventura, mostrar os mistérios e deixar que os outros jogadores tenham a autonomia para resolverem por si o que fazer em cada situação (CABALERO; MATTA, 2006) Nesse caso, a pesquisadora foi a Mestre, porém as crianças, quando familiarizadas com o jogo, podem desempenhar também esse papel.

Em todas as etapas do RPG a criatividade é aguçada, o conteúdo de Português também é trabalhado através da criação de histórias, que nem sempre são escritas, mas podem apenas pensadas, aumentando ainda mais a potencialidade de uso para o ensino e a aprendizagem de conteúdos escolares com ludicidade e de forma que fiquem mais próximos dos interesses e da realidade das crianças (CABALERO; MATTA, 2006)

Para a resolução dos mistérios, há a necessidade da colaboração e do pensamento em conjunto, portanto, a pesquisadora, a partir de agora denominada como Mestre, mediou as relações quando necessário, já que é através das experiências que as crianças aprendem e essa foi a primeira experiência delas com o RPG de mesa.

“Nós podemos fazer uma magia pra iluminar o caminho!”, disse Mago Samuee.

“E nós temos uma magia que possa iluminar?”, perguntou a Mestre.

“A do fogo!”, respondeu ele.

“Podemos tentar, mas não é perigoso lançar fogo contra árvores?”

“Aaaah, sim, vamos pegar uma tocha! Aquelas que tem na mochila!”, exclamou Príncipe Trevor.

Todos concordaram com a ideia e decidiram juntos, sem interferência da Mestre, quem pegaria sua tocha para iluminar o caminho: Mago da Floresta Queimada.

Como a ação somente envolvia um item inicial, não foi preciso que jogassem os dados para verificar se ela seria bem executada.

“O Mago da Floresta Queimada puxa uma de suas tochas de dentro da mochila e a acende, revelando o inimigo que estava no aguardo dos aventureiros.”

A Mestre, então, faz a leitura do *QR Code* na parede e revela qual seria o primeiro desafio das crianças: um *Creeper*. Criatura do jogo *Minecraft*, que explode ao chegar perto de seus alvos (Código 1 e Fotografia 4).



Código 1 - *QR Code* gerado pelo aplicativo *QR Droid Private* para o *Creeper*.
Fonte: A Autora (2019)



Fotografia 4 - *Creeper*, criatura presente no jogo *Minecraft*
Fonte: Google Imagens (2019)

As crianças logo reconheceram a imagem e passaram imediatamente a imaginar o que poderiam fazer para que transpusessem o desafio.

“O Creeper se aproxima de vocês. Lentamente começa a sair do meio das árvores, mas está cada vez mais perto. Vocês só têm alguns segundos antes que ele se aproxime o suficiente para poder explodir e ferir a todos.” (Explica a Mestre).

“Vamos lançar fogo nele! Jogar magia!”, exclama Mago Samuee.

“Não, mas se ele já explode, será que vai queimar sem explodir?”, questiona Príncipe Trevor. *“Quais outras magias podem ser usadas?”*

“Ainda pode se usar a magia de ilusão e fraqueza”, respondeu a Mestre.

“Então podemos usar a de ilusão, aí enganamos ele e saímos correndo!”, disse o Mago da Floresta Queimada.

“Quem vai lançar a magia agora? Pode ser você, Mago da Floresta Queimada? Ou mais alguém quer lançar agora? Depois vamos revezar”, perguntou Príncipe Trevor.

Todos concordaram que no momento o Mago da Floresta Queimada seria aquele que tentaria pela primeira vez executar a magia de ilusão no *Creeper*, para tentarem fugir dele.

Para a magia ser bem executada, os dados deveriam ser lançados, se os números somados correspondessem a um valor menor que o da Habilidade daquele que jogou, a magia seria bem executada, caso contrário, ela falharia, deixando os aventureiros optarem por uma ideia alternativa para enfrentamento do monstro.

Assim, o Mago da Floresta Queimada jogou os dados, a soma dos números dos dois dados sendo feita pelas crianças, e o resultado foi menor que o da sua Habilidade, ou seja, a magia foi efetivamente lançada.

“A magia foi lançada com sucesso! Vocês se esgueiram pela floresta, passando despercebidos pelo creeper, seguem em frente, por entre as árvores que cada vez ficam mais próximas, deixando tudo ainda mais escuro e misterioso ao redor. Mas mais a frente, surge uma luz amarelada, indistinta, que vai aumentando quanto mais se aproximam do local.” (explica a Mestre).

Enquanto a Mestre narrava a história, guiava as crianças para outra parte do prédio, incentivando-as a procurarem pela próxima pista em formato de *QR Code*.

Um andar abaixo, as crianças encontraram a pista colada em uma das paredes no corredor. Logo pediram para a Mestre que deixasse uma delas fazer a leitura do código com o aplicativo do celular.

Em uma conversa entre as próprias crianças, o escolhido para fazer a primeira leitura foi o Mago da Floresta Queimada. Esperaram com expectativa a imagem do desafio surgir, e quando surgiu, todos reconheceram a Mula-sem-cabeça (Código 2 e Fotografia 5).



Código 2 - *QR Code* gerado pelo aplicativo *QR Droid Private* para a Mula-sem-cabeça
Fonte: A Autora (2019)



Fotografia 5 - Mula-sem-cabeça, criatura do folclore brasileiro
Fonte: Google Imagens (2019)

“Vocês se aproximam lentamente do local da floresta onde a Mula-sem-cabeça se encontra, mas não chegam perto o suficiente para sentir o calor saindo de suas chamas. Ela para, pois sente a presença de alguém. Como vocês irão passar por ela para continuar sua jornada para salvar a cidade?” (Interroga a Mestre).

Dessa vez, as crianças chegaram a um consenso ainda mais rápido.

“Vamos jogar água nela!”, disseram Mago Samuee e Feiticeira Bia.

“Nós temos água pra jogar? A água que temos é só pra tomarmos, temos que economizar”, apontou Príncipe Trevor.

“Vamos lançar de novo a magia pra enganar ela!”, disse o Mago da Floresta Queimada.

Todos concordaram com a ideia e decidiram que quem seria o responsável pelo lançamento da magia naquele momento seria Mago Samuee. Ele jogou os dados e a soma foi feita pelas crianças. O número obtido com os dados foi menos que o valor da Habilidade do mago, portanto, a ação foi bem executada, e as crianças fizeram a performance para lançar a magia contra a Mula-sem-cabeça.

“A Mula-sem-cabeça, confusa, foi se afastando e sumindo entre as árvores enquanto vocês seguem em frente discretamente, continuando seu caminho e sua jornada.”

Seguindo em frente pelos espaços do prédio, enquanto a Mestre e as crianças desciam as escadas, elas localizaram outro *QR Code*, ficando ansiosas para que fizesse a sua leitura logo. Porém, a Mestre pediu para que sentassem nas escadas, para que pudesse continuar a história.

“Há um barulho estranho na floresta. Vocês param para escutar melhor de onde está vindo o som. Algo se mexe por entre as árvores e as folhas no chão fazem barulho, como se algo estivesse pisando em cima delas. O que vocês farão agora? Qual o próximo perigo a ser enfrentado?” (Questiona a Mestre).

“Vamos jogar uma bola de fogo!”, exclamou Feiticeira Bia.

“Mesmo sem termos visto o que é ainda? Como vocês vão enxergar onde atirar a bola de fogo?”, questionou a Mestre.

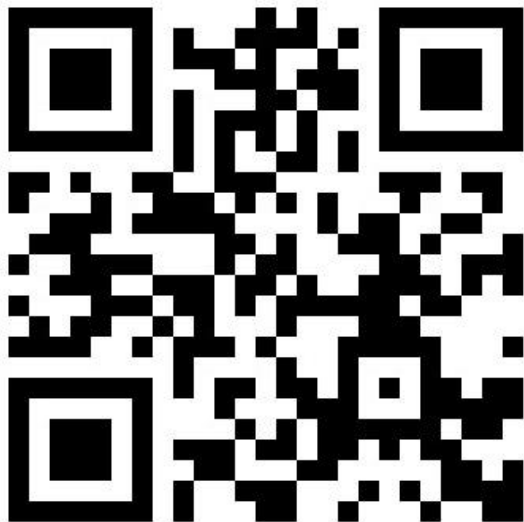
“Quem tem furtividade? Quem tiver pode chegar perto devagar pra ver o que é e a gente decidir o que fazer depois!”, foi a sugestão do Príncipe Trevor.

Todos concordaram com essa ideia, portanto havia chegado a hora de decidir quem tentaria esgueirar-se através das árvores para ver qual o perigo que deveria ser enfrentado a seguir. Dessa vez o escolhido foi o Príncipe Trevor, já que a furtividade foi uma das características escolhidas por ele.

Assim, o Príncipe Trevor jogou os dados, para que sua ação fosse bem executada seria necessário que o número obtido por meio dos dados tivesse a soma menor que o número da sua habilidade + 3, como descrito nas regras do jogo.

“Príncipe Trevor se aproxima lentamente do local de onde está vindo o barulho. Discretamente, com sua habilidade, chega cada vez mais perto e começa a ver uma silhueta agachada perto de uma pequena árvore. Quando está perto o suficiente para enxergar mesmo no escuro, ele descobre o que os espera...” (fala a Mestre).

Dessa vez a escolhida para fazer a leitura do *QR Code* foi Feiticeira Bia, que não demorou a mostrar a todos o que seria seu próximo desafio (Código 3 e Fotografia 6).



Código 3 - *QR Code* gerado pelo aplicativo *QR Droid Private* para o Chupa-cabra
Fonte: A Autora (2019)



Fotografia 6 - Chupa-cabra, criatura das lendas do Rio Grande do Sul
Fonte: Google Imagens (2019)

Presente nas lendas locais do Rio Grande do Sul, o chupa-cabra é uma criatura parecida com cachorro, que muitos ouvem falar, mas ninguém sabe exatamente qual seria sua forma, por isso as crianças não a reconheceram imediatamente, o que era esperado pela Mestre, por esse motivo ela explica brevemente sobre a lenda.

“Trevor retorna até o grupo e fala sobre sua descoberta. Um chupa-cabra está se preparando para atacar, pois já sentiu a presença de pessoas estranhas. Vocês sabem que está a mando de alguém, ou alguma coisa, portanto precisam passar por ele para conseguirem seguir em frente. O que acontecerá agora?” (Pergunta a Mestre).

“Vamos atirar com o arco e flecha, eu tenho!”, sugeriu Feiticeira Bia.

“Tudo bem, mas depois amarramos ele com uma corda, pra não corrermos risco dele sair correndo atrás de nós!”, disse Príncipe Trevor.

“*Isso! Posso amarrar ele! Eu tenho a corda!*”, ofereceu o Mago da Floresta Queimada.

Com tudo combinado entre todas as crianças, era chegada a hora de definir se as ações seriam bem executadas. Uma vez que a corda fazia parte dos itens iniciais, não seria necessário que os dados fossem jogados, para definir a eficiência da ação que seria realizada com ela. Feiticeira Bia jogou os dados e os números obtidos por eles foram menores que os de sua Habilidade.

“Feiticeira Bia pega seu arco de suas costas e pega uma de suas flechas de sua aljava, a posiciona no arco, estica a corda e mira. A flecha percorre o caminho todo até onde se encontra o chupa-cabra, ele se vira na hora exata do encontro da flecha com uma de suas pernas traseiras. Ele cai no chão, desorientado e, aproveitando-se desse momento, o Mago da Floresta Queimada amarra a criatura com a corda que tinha em sua mochila. O grupo segue em frente, receosos do que encontrarão em seguida, então escutam um uivo por perto, longo e se aproximando. De repente, aparece em sua frente um lobisomem, quebrando galhos embaixo de si enquanto se equilibra em pé somente nas pernas traseiras.” (fala a Mestre).

Enquanto a Mestre narrava a história, conduzia as crianças escada abaixo, porém elas ficaram confusas por não avistar nenhuma pista em formato de *QR Code* por perto. A Mestre, então, chama-as para um canto, apontando para um espaço do corredor.

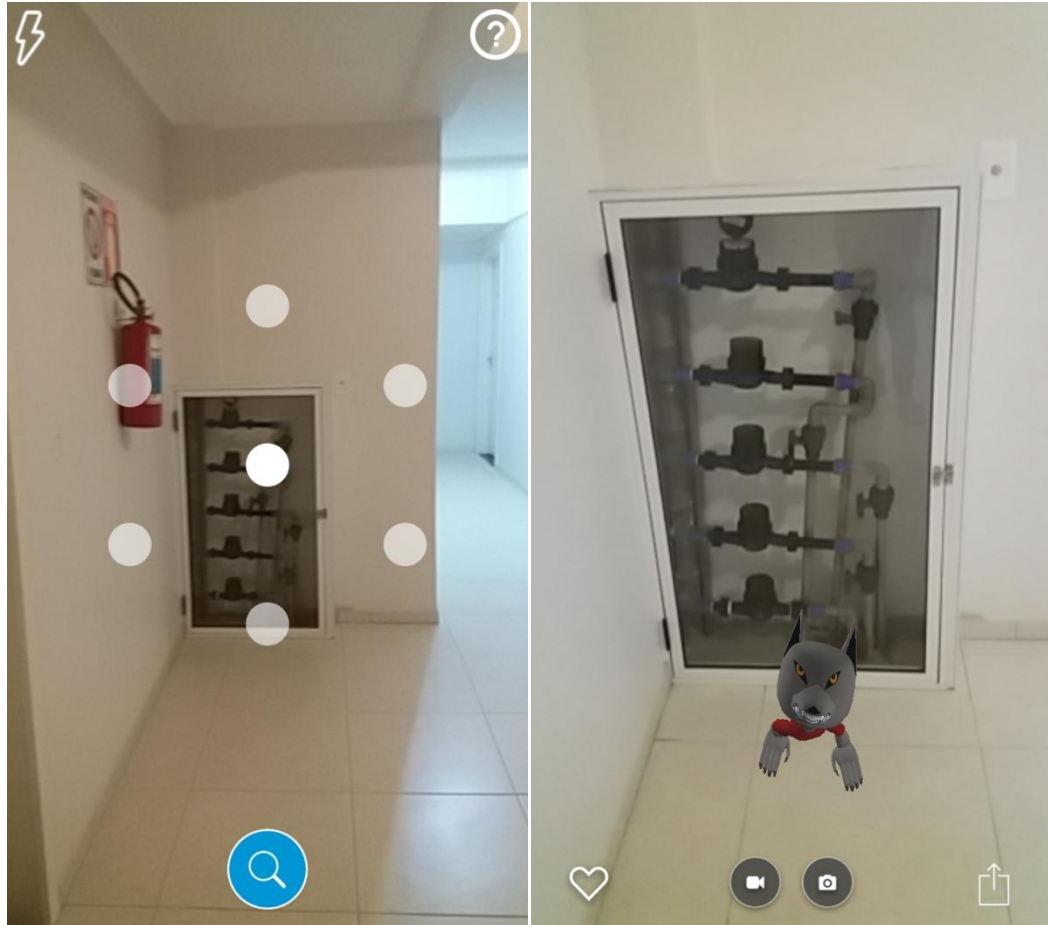
“Ali, vocês estão vendo o que estou vendo?”, questiona a Mestre.

“Não! Não tem nada ali!”, respondem as crianças.

“Vocês têm certeza? Querem ver o que eu estou vendo?”, a Mestre instiga a curiosidade das crianças.

“SIM!”

Com o celular em mãos, a Mestre pega o celular e abre o aplicativo *HP Reveal*, apontando a câmera para o local em sua frente. As crianças soltaram exclamações de surpresa (Fotografia 7).



Fotografia 7 - A foto a mostra a interface do aplicativo *HP Reveal*. A foto b mostra o LobisOMEM visto por meio do aplicativo *HP Reveal*.

Fonte: A Autora (2019)

Por meio do aplicativo, as crianças puderam visualizar o que ali estava escondido: um lobisOMEM.

“Meu deus, o que vamos fazer agora? É um lobisOMEM!”, se desesperou Feiticeira Bia.

“Calma! Ele morre com prata, o que nós temos que é de prata?”, Príncipe Trevor lembrou, tentando conduzir a situação.

“A flecha! A flecha tem ponta de prata, tenho certeza!”, exclamou Mago Samuee. *“Eu tenho um arco e flecha também!”*

“Mas e se a ponta da flecha não for de prata?”, questionou a Mestre.

“Então deixamos ele mais fraco com a magia!”, disse Feiticeira Bia.

Após alguns poucos minutos de conversa, decidiram-se por tentar essa alternativa e esperar pelo melhor para que se salvassem.

Em um consenso, Mago Samuee seria o responsável por atirar novamente com o arco e flecha e o Mago da Floresta Queimada por lançar a magia. Dessa vez, as duas ações

requeriam jogar os dados para verificar a eficácia das investidas contra o lobisomem. Desse modo, primeiramente Mago Samuee lançou os dados, obtendo o número necessário para atirar a flecha com sucesso e o Mago da Floresta Queimada o conseguiu da mesma forma.

“Mago Samuee prepara sua flecha, e o lobisomem começa a correr em sua direção, pressentindo o perigo. Quando há dois metros de distância, o lobisomem se prepara para saltar em cima de seu inimigo. Porém, Mago Samuee é mais rápido, mira a flecha bem no coração da criatura e a atira com um grito.

O lobisomem, ferido, deita-se no chão, mas ainda está vivo e demonstra querer se levantar. A ponta da flecha era de prata, porém a criatura agoniza no chão, sem perceber ainda o que acontecera.” (Fala a Mestre).

Depois do parcial fracasso do lançamento de flecha, somente conseguindo ferir o lobisomem, decidem seguir o plano inicial de terminar de enfraquecer o lobisomem, a fim de não sofrerem qualquer tipo de retaliação por isso.

“O Mago da Floresta Queimada prepara sua mente e corpo para lançar a magia da fraqueza. Quando se sente energizado, joga no lobisomem a magia e os aventureiros, perplexos por terem conseguido, veem o lobisomem pouco a pouco parar de se mexer. Mais uma vitória! Agora podem sentir o fim do grandioso mistério aproximando-se.” (Fala a Mestre).

Continuando a descida pelas escadas do prédio, as crianças avistam, após dois lances de degraus, mais um *QR Code* e param em frente a ele, aguardando com expectativa o resto da história.

“Mais uma luz amarelada surge à distância. Tremeluzindo, se move por entre as árvores na altura do chão. Parecia rastejar e se aproximava rápido. O que acontecerá agora? É preciso que se tome uma decisão rápida, o tempo está acabando e a criatura já está a sua frente com um fogo espectral girando ao seu redor.” (Fala a Mestre). O Código 4 e a Fotografia 8 mostram o *QR Code* gerado a partir da fotografia do Boitatá ao lado.



Código 4 - QR Code gerado pelo aplicativo QR Droid Private para o Boitatá.
Fonte: A Autora (2019)



Fotografia 8 - Boitatá, criatura do folclore brasileiro.
Fonte: Google Imagens (2019)

“Um boitatá! Vish, agora é só correr!”, exclama Mago Samuee.

“Vamos jogar água nela! Jogamos uma magia pra jogar água”, Feiticeira Bia é a primeira a buscar resolver o problema.

“Mas a gente não tem feitiço pra lançar água! E temos só o suprimento de água pro caso de precisarmos”, Príncipe Trevor lembra a todos.

“Então já sei! Vamos atirar nela com o arco e flecha!”, Mago Samuee parece confiante de que funcionará.

“Mas aí a flecha pode pegar fogo e não vai adiantar de nada!”, diz Príncipe Trevor.

“Podemos tentar amarrar ela com uma corda!”, Mago da Floresta Queimada tenta achar uma solução.

“Não adianta, a corda também queima”, Príncipe Trevor diz e depois parece que tem uma ideia. *“Já sei! Vamos jogar o feitiço de fraqueza nele, depois o de ilusão, aí podemos fazer ele pensar que tem um lanche pra ele ali no rio atrás das árvores. Ele cai dentro e pronto!”*

“ISSO!”, dizem as crianças.

Com o plano aprovado por todos, Príncipe Trevor os organiza novamente para o lançamento dos feitiços. O primeiro será lançado pela feiticeira Feiticeira Bia e o segundo pelo Mago Samuee. Os dados são lançados as duas vezes necessárias e as crianças contam ansiosamente os números obtidos para conferirem se seu plano complexo dará certo.

“Feiticeira Bia se concentra a fim de focar as suas forças no que está prestes a fazer, está cansada pela jornada, mas não permite que isso a distraia. Ela lança a magia da

fraqueza e obtém sucesso! O boitatá começa a cambalear, seus olhos fechando e seu corpo ficando cada vez menos brilhante e coberto por fogo. Aproveitando-se desse momento, Mago Samuee respira fundo, estende as mãos para a frente e faz o feitiço da ilusão.

Imediatamente a grande cobra em chamas mergulha no rio que passa ali perto, como se estivesse faminta, e desaparece da visão de todos.” (fala a Mestre).

Os aventureiros seguem a viagem na vida real, descendo as escadas, certos de que estão, no fim da jornada, ficando cada vez mais ansiosos para verem o que encontrarão no fim.

Mas antes do final ainda há uma aventura, que as crianças encontram um lance de escadas acima da garagem. Sentaram-se nos degraus e esperaram a Mestre narrar a história.

“Uma cabana surge por entre as árvores, sem nenhuma luz acesa em seu interior. Pelo menos nenhuma que se possa ver do lado de fora... porém há rangidos. Rangidos e risadas baixas ecoando pelos cantos, parecendo vir de todos os lugares. Porém vocês sabem que todos esses barulhos estão vindo dali, daquela cabana velha e sem iluminação. Um vento leve começa a soprar por ali, e arrepios começam a percorrer seus braços. Vocês percebem que devem agir. E logo.”

“Quem tem a furtividade de novo? Podemos usar pra decidir o que fazer depois!”, disse Feiticeira Bia.

Príncipe Trevor se oferece a ir furtivamente até o interior da casa, para ver o que os aguardava. Desse modo, joga os dados e a sorte do grupo se mantém intacta: sucesso na ação.

“Príncipe Trevor entra na casa lenta e silenciosamente, observando tudo ao seu redor. A cabana parecia estar vazia, até que ouve um rangido no local onde seria a cozinha. Olhando por uma fresta da porta que estava aberta ele o vê. Um come-gente, criatura que, com sede, bebe do sangue de humanos, fazendo com que seja muito semelhante aos vampiros. O príncipe volta correndo para junto de seus companheiros, para que decidam o que pode ser feito.” (fala a Mestre). O Código 6 e a Fotografia 9 mostram o QR Code gerado a partir da fotografia do Come-gente ao lado.



Código 5 - QR Code gerado pelo aplicativo QR Droid Private para o Come-gente.
Fonte: A Autora (2019)



Fotografia 9- Come-gente, criatura presente nas lendas do Rio Grande do Sul.
Fonte: Google Imagens (2019)

“Esse eu já sei o que fazer! ”, diz Príncipe Trevor. “Vamos acertar ele com um feitiço de ilusão, deixando ele achar que tem um monte de sangue pra ele por ali, aí quando ele estiver distraído, atingimos ele com a espada!”

“Mas será que ele não pode sobreviver mesmo assim?”, questionou a Mestre.

“Vamos queimar ele também! Jogar um feitiço de fogo!”, disse Mago Samuee.

A decisão foi tomada, então, somente o que restava era executar o plano. Os dados para todas as ações foram jogados, para a magia de ilusão, o uso da espada e a magia do fogo, todas as jogadas obtendo resultado positivo.

“Quando todos estavam preparados, o Mago da Floresta Queimada entra na cabana e, discretamente, lança a magia de ilusão, levando o come-gente à loucura. Príncipe Trevor chega por trás, se atira sobre o ser pálido e o atinge no peito com a sua espada. O come-gente grita em agonia, mas para assim que Mago Samuee joga seu feitiço de fogo. Está acabado.” (Fala a Mestre).

Andando enquanto falava, a Mestre conduziu as crianças até o desafio final na garagem do prédio. No espaço amplo, pediu para que elas procurassem pela próxima pista, que logo foi encontrada.

“Mas, logo depois que tudo havia se acalmado, vocês passam a ouvir sons altos do lado de fora da cabana. Um vento ensurdecedor bate nas paredes e vocês saem para a floresta para ver o que está acontecendo. Mal podem acreditar no que veem!”

O come-gente era o criador de todos os males que haviam sido soltos na cidade, pois além de come-gente, era também um mago. Mas não era tão poderoso quanto a criatura que

havia criado. Ali, em sua frente, a criatura mais temível que vocês já viram podia ser vista voando perto do chão, furiosa pela morte de seu criador e dono. A Manticora aguarda por vocês. Detenham-na! Antes que a sua ira atinja a todos os habitantes da cidade de Erechim!” (Fala a Mestre). O Código 7 e a Fotografia 10 mostram o QR Code gerado a partir da imagem da Manticora ao lado.



Código 6 - QR Code gerado pelo aplicativo QR Droid Private para a Manticora.
Fonte: A Autora (2019)



Fotografia 10 - Manticora, criatura presente na mitologia
Fonte: Google Imagens (2019)

“Vamos atirar nela com o arco e flecha!”, disse Feiticeira Bia.

“E será que vai adiantar já que o monstro é tão grande?”, quer saber a Mestre.

“Vamos tentar, depois tentamos mais alguma coisa!”, Príncipe Trevor incentiva.

Feiticeira Bia seria a responsável por atirar com o arco e flecha e, quando joga os dados, descobre que sua investida seria bem sucedida.

“Feiticeira Bia mira com seu arco e flecha, chega perto e atinge a Manticora no olho. O monstro se retrai, mas não se afasta completamente. Ao contrário, inicia suas investidas contra o grupo cada vez mais perplexo com tamanha demonstração de poder.” (Fala a Mestre).

“E agora, o que vamos fazer?”, perguntou Mago Samuee.

“Já sei!”, Príncipe Trevor exclama. *“Cada um de nós escolhe o que vai fazer e lançamos nossos poderes juntos! Assim não vai ter como ela resistir!”*

“Eu vou jogar a magia da ilusão! Pra fazer ela achar que tem um ‘pedaço’ de carne pra ela comer logo ali do lado”, disse o Mago da Floresta Queimada.

“Eu jogo a magia da fraqueza!”, se ofereceu Mago Samuee. *“Se ela ficar mais fraca, fica mais fácil derrotar ela.”*

“*Eu vou chegar com meu cavalo bem perto e vou jogar fogo!*”, disse Feiticeira Bia, que em sua imaginação havia conseguido um cavalo no momento final do jogo.

“*E eu vou jogar minha espada contra o coração dela*”, Príncipe Trevor havia tomado para si o papel de líder.

Dessa vez, a cada ação realizada os dados foram jogados, para que todos lembrassem dos números obtidos e não houvesse nenhuma confusão. Portanto, o desfecho foi o narrado abaixo pela Mestre no momento final do jogo.

“O Mago da Floresta Queimada se concentra por um segundo para que conseguisse juntar todas as forças necessárias para derrotar aquele grande monstro de asas a sua frente. Respira fundo, e joga sua magia, fazendo com que o alvo se distraísse momentaneamente com a ilusão criada. Em seguida, Mago Samuee, que já estava preparado, lança a magia da fraqueza, quase ao mesmo tempo em que Feiticeira Bia joga seu feitiço de fogo. Agora a Manticora está em agonia, mas ainda tenta investir contra os corajosos aventureiros. Por fim, chega a hora do golpe final, é agora ou nunca...

Príncipe Trevor se aproxima mais da criatura sob o efeito da ilusão, da fraqueza e do fogo e mira a espada em seu coração. Aproveita o momento de pausa da Manticora, se aproxima ainda mais... e crava a espada em seu peito.

Naquela hora a criatura para de se mover, parada no ar por um instante que pareceu longo demais, caiu logo em seguida em terra firme, ali ficando, sem se mover. Vocês conseguiram, aventureiros! Salvaram a cidade e, quem sabe, o mundo!” (fala a Mestre).

E, foi assim, que a jornada chegou ao fim, com os corajosos Mago da Floresta Queimada, Príncipe Trevor, Mago Samuee e Feiticeira Bia sendo os heróis do dia. Alguns com mais destaque por terem sido líderes, outros com menos, mas igualmente importantes.

Após esse relato da experiência com o RPG, o próximo capítulo destina-se a analisar alguns dos pormenores ocorridos durante esses momentos de aprendizagem, imaginação e diversão, nos quais as crianças puderam soltar-se e sentirem-se à vontade, até mesmo encenando suas partes com fascínio e dedicação.

5 O FIM DA JORNADA?

Este capítulo apresenta as análises e resultados da pesquisa realizada, visando responder à problemática já anteriormente apresentada neste trabalho (capítulo 1), bem como, e principalmente, verificar como se deu o processo de construção de um RPG com as crianças. Desse modo, aqui estão contemplados as duas últimas pistas da cartografia: o pouso e o reconhecimento atento.

A análise dos resultados está subsidiada pelo referencial teórico apresentado na seção 2 deste trabalho, bem como pelo delineado metodológico apoiado na análise textual discursiva, apresentado na seção 3.

De acordo com Moraes e Galiuzzi (2006, p. 19), “[...]a análise textual discursiva mais do que um conjunto de procedimentos definidos constitui metodologia aberta, caminho para um pensamento investigativo, processo de colocar-se no movimento das verdades, participando de sua reconstrução.”

Desse modo, alguns passos foram seguidos para a realização da análise, a fim de explicar os processos que levaram aos resultados. A organização da análise dos dados, portanto, se constituirá da seguinte forma, segundo Moraes (2003):

- Categoria dedutiva: constitui-se de um movimento do geral para o particular, construindo categorias deduzidas. É gerada por meio da desmontagem dos textos, conhecido como processo de unitarização;
- Categoria indutiva: implica em construir as categorias com base nas informações contidas no *corpus*, ou seja, no texto a ser analisado;
- Captação do novo emergente: trata-se da comunicação das compreensões atingidas por meio dos dois processos anteriores, por meio de um texto, estabelecendo pontes entre as categorias formadas pela pesquisadora, expressando com clareza as novas intuições com argumentos centralizadores, ajudando o leitor na compreensão de seu texto.

5.1 SOZINHO?

A desconstrução e unitarização do *corpus*, ou seja, do texto escolhido para fazer a análise, é um processo de desmontagem textual, destacando os elementos principais que dele

fazem parte, sendo o próprio pesquisador que decide a medida da fragmentação dos textos. (MORAES, 2003)

Dessa desconstrução dos textos é que surgem as unidades de análise, que também podem ser denominadas como unidades de significado ou de sentido. Há, na prática da unitarização, três momentos distintos, sendo estes: a fragmentação dos textos e a codificação de cada uma das unidades; reescrita de cada unidade de forma que tenha um significado mais completo dentro de si mesma e a atribuição de um nome ou um título para cada unidade. (MORAES, 2003).

No caso desta análise, os dados foram obtidos por meio da narrativa da pesquisadora e das interações entre os sujeitos com a história ficcional criada. Desse modo, o Quadro 1 serve para que se possa classificar as unidades de significado, bem como identificar os componentes de cada uma, assim como, a frequência numérica que cada unidade apareceu durante o RPG. Portanto, as unidades de significado criadas foram três: personagens, desafios e histórias.

Somente a unidade de significado das histórias não possuirá, no Quadro 1, seus componentes separadamente, uma vez que as histórias criadas pelas crianças serão tratadas como um todo que, juntas, formam o jogo completo. Além disso, as histórias foram criadas baseadas na unidade de significado dos desafios, com início, meio e fim.

As unidades de significado serão explicadas no próximo tópico que compreende a categoria indutiva de análise. Neste tópico serão contidos o embasamento teórico, bem como nuvens de palavras para a facilitação da compreensão das unidades de significado obtidas.

UNIDADES DE SIGNIFICADO	COMPONENTES DA UNIDADE	FREQUÊNCIA
PERSONAGENS	Mago	37
	Feiticeira	18
	Príncipe	23
DESAFIOS	Come-gente	5
	Lobisomem	11
	Mula-sem-cabeça	4
	Boitatá	2
	<i>Creepers</i>	5
	Manticora	4
	Chupa-cabra	3
HISTÓRIAS		7

Quadro 1 - Categorização dedutiva
 Fonte: A autora (2019)

5.2 MAGOS X MONSTROS = AVENTURAS

Na categoria indutiva, pode-se perceber alguns dos elementos levantados no referencial teórico, mas também o que há de novo no que se trata sobre o RPG.

Quanto a primeira categoria, denominada como “Personagens”, a pesquisadora pôde perceber que, apesar das opções de tipos de personagens disponíveis ser maior, incluindo Descendente, Feiticeira, Mago, Fada, Príncipe/Princesa, as crianças interessaram-se mais por três em específico: Príncipe, Feiticeira e Mago.

O processo de escolha se deu por preferência pessoal, com a pesquisadora deixando que as crianças escolhessem livremente. Primeiro os dois meninos de 6 anos de idade definiram que seus personagens seriam Magos, o que demonstra a preferência pelo lúdico, além da influência do fantástico. O mesmo ocorreu com a menina de 8 anos, que escolheu para si o papel de Feiticeira. O desejo de “fazer magia” também estava presente, e, quando lhes foi dada a oportunidade de escolha, não hesitaram em escolher os tipos de personagem que lhes possibilitariam sair de seu cotidiano e transformarem-se em magos e feiticeira. Os personagens foram abraçados totalmente, com as crianças encenando o lançamento das magias sem a pesquisadora incentivá-los a fazê-lo.

A personagem literária possui esse duplo que é de representar e ser representado, culminando nos *roleplaying games* como um *locus* de comunicação com o leitor que, preenchendo uma ficha de protagonista, utiliza os parâmetros da ficção sem perder de vista a criatividade e subjetividade que tornam a sua produção única, um sujeito *na* ficção. (CUPERTINO, 2008, p. 29)

A fuga da realidade e a ânsia pela libertação da imaginação e da criatividade foram possíveis de serem sentidos durante o jogo.

Já o outro menino de 8 anos decidiu-se por seu personagem ser um Príncipe, e o motivo deste foi além da preferência pessoal. Ele esperou pelas outras crianças para escolher seu personagem, pensando estrategicamente no que poderia ser utilizado para ajudar na superação dos desafios, isso demonstra um repertório de conhecimento anterior ao jogo e uma preocupação com o coletivo.

Durante uma partida de RPG Live Action (Ação ao Vivo), por exemplo, os players (jogadores) assumem personagens que constroem uma história coletivamente; para tanto, os sujeitos envolvidos e, principalmente, o mestre do jogo buscam inspiração nas suas experiências de leituras e de relação com as diversas mídias. Assim, os repertórios do mestre, narrador da aventura, e dos players possibilitarão maior envolvimento nesta atividade criadora (RIYIS, 2004 *apud* CABALERO; MATTA, 2006, p. 3)

A construção dos personagens se deu de forma rápida, com os nomes sendo escolhidos com naturalidade e a personalidade de cada um tomando forma da personalidade das próprias crianças: uma delas despojada e interessada em ajudar, outra mais tímida, mas que foi soltando-se com o tempo, uma mais quieta de início, mas disposta a abrir-se para novas possibilidades e uma responsável, embora ainda assim, criança imaginativa e prestativa.

Quanto aos desafios a serem enfrentados, também foram, em sua maioria, indicados pelas crianças durante as entrevistas realizadas com elas antes do desenvolvimento do RPG. Os principais interesses registrados foram sobre o folclore brasileiro, jogos como o *Minecraft* e mitologia no geral, além de bruxas. Desse modo, algumas das criaturas presentes nessas histórias foram levadas para o jogo, de forma que os interesses das crianças fossem considerados, trazendo-os para a produção do RPG, tornando-o delas também.

O lobisomem, boitatá, mula-sem-cabeça e *Creeper*, foram sugeridos pelas crianças durante a conversa da pesquisadora com as mesmas. Já os outros desafios que foram enfrentados, a manticora, chupa-cabra e come-gente, foram acrescentados pela pesquisadora para que houvessem elementos surpresa durante o jogo. Também foi uma tentativa de mostrar que a região onde vivem possui mitos em si, aproximando-os do seu cotidiano, enquanto utilizavam a imaginação para ir além dele. Já a manticora, foi escolhida por ser uma criatura da mitologia famosa pela estranha formação de seu corpo, o que interessaria as crianças que dificilmente possuem contato com mitologias de diversos países, entre eles a Grécia.

Percebeu-se uma relação íntima dos temas fantásticos com os interesses das crianças, além delas haverem demonstrado conhecimentos sobre o mundo da fantasia, incluindo figuras do folclore brasileiro, muitas vezes pouco conhecidas. Isso demonstra que a proximidade das histórias permaneceu em suas memórias. Elkonin (1998 *apud* CABALERO; MATTA, 2006, p. 4)

[...] assinala que devemos distinguir no jogo o tema e o conteúdo. Os temas dos jogos são extremamente variados e refletem as condições concretas da vida da criança. O conteúdo do jogo revela a penetração mais ou menos profunda da criança na atividade dos adultos. Portanto, a base do jogo é social e nasce das condições de vida da criança em sociedade. O autor em questão concorda com Vygotsky quanto à importância das experiências dos sujeitos neste processo de criação e imaginação.

Para uma melhor visualização das criaturas utilizadas e das literaturas e jogos das quais surgiram, o Esquema 1, mostra a nuvem de palavras para a categoria. Os dois elementos em destaque são os mais citados pelas crianças durante a entrevista.



Esquema 1 - Nuvem de Palavras – Desafios
 Fonte: *Word Clouds generations* (2019)

A última categoria gerada é a de Histórias, ou seja, quais as histórias criadas pelas crianças durante a realização do RPG. São sete as histórias que foram construídas durante o jogo, cada uma decorrente do encontro com uma das criaturas presentes nos Desafios, possuindo início, meio e fim, e são essas sete pequenas histórias que formam a aventura no todo.

Deve-se ressaltar, nesse momento, que há duas coisas em comum entre todas as histórias: todas partiram da interdisciplinaridade e da interação das crianças. Interdisciplinaridade, pois a todo momento conteúdos escolares eram utilizados, sem nem mesmo que as crianças percebessem. A Geografia se encontrava nas noções de localização das narrativas e no passeio pelo interior do prédio onde o jogo foi realizado. A Matemática se fez presente toda vez em que os dados eram jogados, somados, subtraídos, comparados. O Português se encontrou com a produção textual, a criação das histórias pela oralidade, a escrita. A História foi lembrada por meio da narrativa explorando elementos da criação de Erechim, bem como por meio das criaturas de mitos e lendas enfrentadas. As Artes se fizeram presentes pela atuação das crianças. Tudo isso foi posto para as crianças de um modo lúdico e que as mantivesse atentas, por meio de histórias que elas mesmas produziram.

As histórias geradas pelas crianças a partir do RPG, inclusive, são parte importante dos estudos sobre o uso desse jogo em específico na educação, uma vez que, segundo Pavão (2002 *apud* CABALERO; MATTA, 2006, p.7)

[...] o RPG assume um papel muito importante na formação de comunidades de leitores; desenvolve seus estudos com base em uma abordagem antropológica, fora da escola, analisa o RPG como prática cultural. [...] o mestre do jogo é um grande formador de leitores, por ter uma influência muito grande sobre o grupo e sugerir

leituras. Observa também que há uma riqueza de produção de escrita entre jogadores de RPG e que muitos deles tornaram-se escritores de livros.

Pode-se perceber, então, que o RPG é rico por proporcionar as crianças um processo de criação de suas próprias histórias, além de somente ler a dos outros. Para facilitar o entendimento de cada uma das histórias criadas pelas crianças, serão criados diversos esquemas, destacando cada situação experimentada. O Esquema 2 mostra a primeira parte da aventura.



Esquema 2 - Nuvem de Palavras – Creeper
Fonte: Word Clouds generations (2019)

Como se pode ver por meio da nuvem de palavras, Esquema 2, as que ganham mais destaque se referem ao nome do primeiro gerador da narrativa, o *creeper*, e o nome do Mago da Floresta Queimada, aquele que, neste caso, foi o protagonista da pequena história.

Como dito anteriormente, cada desafio, gerou uma pequena história com início, meio e fim. Iniciada com a introdução da Mestre do jogo, mas com o desenrolar dos acontecimentos criados pelas crianças, para que, o fim fosse novamente narrado pela Mestre. Isso se deu por conta da continuidade necessária para dar sequência ao RPG.

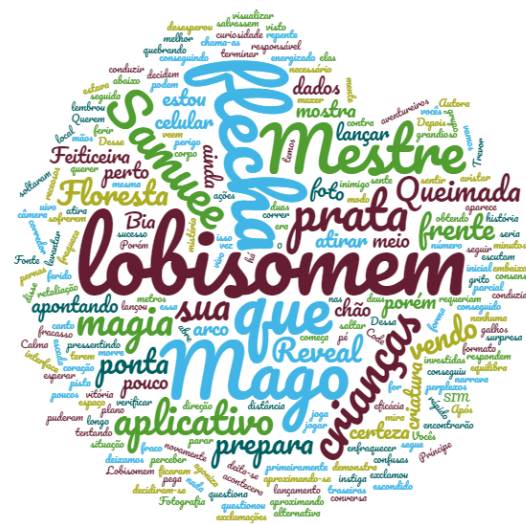
Na primeira parte do todo, então, o responsável por causar o problema a ser resolvido pelas crianças, ou seja, o desafio, foi o *creeper*, criatura que pertence originalmente ao jogo *Minecraft*, e que explode ao chegar perto de seu alvo. Portanto, as crianças deveriam resolver conjuntamente qual o melhor modo de derrotar seu inimigo para continuarem sua jornada. Desse modo, surge mais uma das palavras em destaque na nuvem de palavras (Esquema 2): *ilusão*, uma vez que foi essa a magia utilizada para resolver o conflito e chegar ao fim da primeira história, para ir a próxima.



Esquema 4 - Nuvem de Palavras - Chupa-cabra
 Fonte: *Word Clouds generations* (2019)

Neste esquema 4, destacam-se os nomes dos personagens Príncipe Trevor e Feiticeira Bia, uma vez que devido a uma complexidade maior das ações tomadas por parte das crianças, duas delas participaram mais ativamente, como protagonistas. Dessa vez, também utilizaram o arco e flecha escolhido como arma pela Feiticeira Bia, algo que não haviam utilizado anteriormente.

A história de número quatro foi baseada no encontro com o Lobisomem, com o qual as crianças ficaram muito animadas, pois é uma das criaturas fantásticas mais conhecidas (Esquema 5).



Esquema 5 - Nuvem de Palavras – Lobisomem
 Fonte: *Word Clouds generations* (2019)

Dessa vez a complexidade do encontro e, em decorrência disso, da história, foi ainda maior (Esquema 5). À medida que as crianças tomavam confiança sobre o jogo e como jogar, passaram a se arriscar mais, colocando mais elementos na própria história, envolvendo cada vez mais os personagens e diversificando as ações. Além disso, para esse desafio, a pesquisadora acrescentou um elemento a mais: a realidade aumentada. Esse fato somente fez aumentar o interesse das crianças na interação entre si e com o lobisomem presente na história. Notou-se um aumento no entusiasmo, bem como na criatividade. Esse fenômeno se dá devido a realidade aumentada ser

[...] uma tecnologia em expansão, com vasto campo de exploração, contribuindo de maneira significativa na área educacional. Ela garante um grande potencial na criação de jogos, permitindo uma interação natural de fácil adaptação e livre de dispositivos especiais. Os jogos com Realidade Aumentada permitem que os usuários tenham uma visão enriquecida e ampliada do ambiente. Ao lidar com os objetos virtuais tridimensionais sobrepostos ao cenário real, o jogador estimula sua capacidade de percepção e raciocínio espacial [...]. (ZORZAL, 2008, p. 9)

A quinta história decorreu do encontro dos personagens com o Boitatá, outra das criaturas do folclore brasileiro. Nesta etapa percebe-se que as crianças, ao mesmo tempo que passam a tomar decisões mais complexas, começam a demorar menos para elaborar um plano que tenha a possibilidade de vencer o desafio (Esquema 6).



Esquema 6 - Nuvem de Palavras – Boitatá
Fonte: *Word Clouds generations* (2019)

Com o auxílio da nuvem de palavras (Esquema 6) pode-se perceber essas mudanças ocorrendo quanto mais as histórias vão se desenvolvendo, uma vez que os personagens estão



Esquema 9 - Nuvem de Palavras - A história no todo
 Fonte: *Word Clouds generations* (2019)

Porém, os novos emergentes encontram-se subentendidos nos processos ocorridos durante toda a realização da experiência com o RPG, e serão listados em tópicos, para facilitar o entendimento: o RPG e a socialização, O RPG e a interdisciplinaridade e o RPG e a criatividade.

O RPG e a socialização

O primeiro novo emergente a ser discutido é a relação entre o RPG e a socialização das crianças, notado durante a experiência realizada com elas e com o jogo. Pouco se fala sobre o quão importante é esta socialização para a aprendizagem, porém, Elkonin (1998 *apud* CABALERO; MATTA, 2006, p. 3-4) fala que

[...] o jogo é uma atividade de reconstrução das relações sociais. [...] a esfera da atividade humana, do trabalho e do relacionamento de troca entre as pessoas influencia sobremaneira o jogo protagonizado do sujeito. [...] o jogo é de origem social. Na medida em que a criança observa uma variedade de inter-relações entre as pessoas, por exemplo, os temas dos jogos se apresentam de forma bastante diversificada.

Assim, as relações ocorridas entre as crianças, personagens e a Mestre, também são aprendizados e são garantia de pensar na integralidade do ser “criança”.

A socialização faz parte do ser humano, e nos processos que envolvem o jogo, não poderia ser diferente, uma vez que, de acordo com Cabalero e Matta (2006), durante uma partida de RPG, os jogadores devem resolver desafios deixados pelo Mestre. Desse modo, passam a ocorrer intercâmbios entre as estruturas cognitivas dos sujeitos, favorecendo a construção e a socialização dos conhecimentos entre todos os envolvidos. Assim, se, ao se depararem com uma situação no jogo que um dos jogadores já tenha alguma ideia de como resolver é porque, provavelmente, esse jogador tem repertório suficiente para fazer essa afirmação. Desse modo, é com a interação social que ocorre no jogo que as crianças redimensionam suas estruturas anteriores, resultando em aprendizagem.

O RPG e a interdisciplinaridade

Outro emergente a ser considerado é do ensino interdisciplinar possível de ser realizado utilizando-se do RPG em sala de aula. Com um jogo somente é possível que se trabalhe os conteúdos escolares de forma lúdica e eficaz, mas também mesclando diferentes saberes necessários ao processo formativo das crianças enquanto sujeitos de aprendizagem.

Um exemplo a ser dado é o conteúdo de Artes e o modo como pode se fazer presente no RPG.

Os jogadores interpretam um personagem na história, ao mesmo tempo em que jogam, como se fosse um teatro. Os co-autores da história construída no jogo também são protagonistas, já que todos os jogadores assumem os personagens principais da história, não existindo um único personagem principal. (CABALERO; MATTA, 2006, p. 4)

Portanto, além do conteúdo de Artes, podem ser envolvidas a Matemática e as Ciências, o Português e a Língua Estrangeira. A variedade de possibilidades é enorme, e só depende do educador o planejamento para que o jogo possa ser executado da forma como for necessário em cada ocasião.

O RPG e a criatividade

O terceiro emergente oculto é a criatividade, a ludicidade, presente em todos os processos envolvidos pelo RPG.

Nas escolas atuais, se prioriza um tipo de educação que tende a inibir a imaginação das crianças, bem como sua criatividade, por não haver nada lúdico que possa lhes dar esse escape.

Sobre o RPG, Gadamer (1986 *apud* SILVA, 2009) aponta que é nele que “[...] reside o fascínio habitualmente ligado à ideia de jogo: o horizonte de possibilidades que ele consegue oferecer à variação imaginativa do eu enquanto movimento em que se joga a algo”. Ainda, há um contínuo movimento entre o real e o lúdico e, para jogar o RPG é necessário movimento, participação, é preciso que o sujeito deixe de ser quem ele é para ser uma metáfora dele mesmo. Porém não se deve ter sujeitos que se comportem ludicamente, mas que suspendam as exigências do cotidiano para que se dediquem ao ritmo e harmonia do movimento lúdico.

Esses três elementos: a socialização, a interdisciplinaridade e a criatividade, podem ser elencados como as principais características do RPG como jogo educacional. E isso é o que uma criança realmente precisa em uma escola: a preocupação com ela e a possibilidade de crescer de forma integral, sem ter que deixar características de seu ser guardadas somente para si.

6 E VIVERAM FELIZES PARA SEMPRE.... SERÁ?

Silva (2009, p. 60) fala que “[...] o conhecimento fragmentado, estático, fixo, definido e previsível deu lugar a um conhecimento inacabado, que está em constante construção, parte de uma rede. Não há mais conhecimento isolado.” Portanto, é necessária uma mudança drástica nas metodologias educacionais utilizadas, herdadas de um ensino tradicional.

O mundo já não é mais o mesmo, portanto, as pessoas também não o são. Tudo se dá em termos de movimento, fluxo de energia, mudanças. É um mundo que, segundo Moraes (2004, p. 15 *apud* SILVA, 2009, p. 60-61), tem totalidades/partes, o que indica que a realidade é uma inteireza, que a separatividade é uma distorção da realidade e que o indivíduo é um ser que não pode ser dividido, pois é “[...] uma inteireza em processo constante de vir a ser. Portanto, todo ser é inacabado, incompleto, tudo na realidade está sempre em processo de vir a ser, em processo de construção, de desconstrução e reconstrução.”

Desse modo, por que se deve privar as crianças do uso de sua própria criatividade e inventividade, ou podá-las para que permaneçam ouvindo conteúdos escolares que nem mesmo se alinham com qualquer experiência anterior que possa dar a ela um repertório ao qual amparar-se?

Um simples jogo, como o RPG, pode fazer uma parte dessa mudança tão necessária nas salas de aula, para que os processos de ensino e aprendizagem acompanhem o desenvolvimento das crianças através dos tempos.

Garantir à criança uma educação de qualidade, que a respeite e que seja baseado na integralidade do ser, é respeitar a Base Nacional Comum Curricular, regente dos currículos escolares, orientando-os para a educação integral e reconhece que a Educação Básica deve visar à formação e ao desenvolvimento humano global, compreendendo a complexidade e a não linearidade desse desenvolvimento.

Desse modo, as esferas cognitivas e afetivas da criança não devem ser separadas, pois ela é “plural”, “singular” e merece que lhe sejam oferecidas as oportunidades para crescer e se desenvolver plenamente, nas suas singularidades e diversidades (BRASIL, 2017).

Durante o RPG, além de poder trabalhar os conteúdos escolares, ainda se pode garantir esse respeito à integralidade da criança, uma vez que há a socialização, a criatividade e imaginação, os sentimentos e demais aspectos pessoais em evidência e podendo ser discutidos livremente, uma vez que o jogo, apesar de ter regras, é ainda um meio de aprendizado fora da curva, possibilitando uma maior flexibilidade de ações, além de fazer parte da infância.

Esse trabalho teve como propósito verificar as possibilidades existentes em transformar um jogo como o RPG, em um jogo educacional, que possa ser levado para a sala de aula, transformando aquele local em um lugar mágico e onde as crianças possam ser elas mesmas, usando seu potencial de forma adequada, sem restrições desnecessárias, ajudando-as a se desenvolverem de modo pleno.

Além disso, envolver a tecnologia no processo, faz com que as crianças se aproximem ainda mais da educação, pois a tecnologia não é inimiga desta quando usada de modo saudável e correto, muito pelo contrário, pode ser uma poderosa ferramenta educacional. Usar a tecnologia em favor da educação, quando ela hoje é tratada como inimiga, é o primeiro passo para a ascensão da escola rumo a uma nova realidade, deixando de ficar isolada em uma “bolha” da sociedade que fica por trás de suas paredes.

Os educadores necessitam de mecanismos mais próximos as realidades das quais são evidenciadas pelas crianças. Dessa forma, como contribuição futura deste TCC, espera-se que se repense a ideia de jogo, inventividade, coletividade, criatividade e interdisciplinaridade.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acesso em: 29 nov 2019.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo – Cortez, 1995.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais. UNEB: Salvador, 2008. Disponível em: <<http://www.abed.org.br/congresso2008/cd/artigos/612200825808PM.pdf>>. Acesso em: 01 nov. 2019.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. O jogo RPG visto como uma comunidade de aprendizagem. UNEB: Salvador, 2008. Disponível em: <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/seminario2/trabalhos/suelixavier_alfredoeurico.pdf>. Acesso em: 01 nov. 2019.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. São Paulo, SP: USP, 2008. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/pt-br.php>>. Acesso em: 28 nov. 2019.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>>. Acesso em: 02 nov. 2019.

GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **Renote**, [s.l.], v. 6, n. 1, p.1-10, 30 jun. 2008. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14403/8308>>. Acesso em: 25 out. 2019.

KASTRUP, Virgínia; BARROS, Regina Benevides de. Movimentos-funções do dispositivo na prática da cartografia. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da (Org.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. 4. ed. Porto Alegre: Sulina, 2015. Cap. 4. p. 76-91. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/8183856-Pistas-do-metodo-da-cartografia-pesquisa-intervencao-e-producao-de-subjetividade.html>>. Acesso em: 25 out. 2019.

KIRNER, Claudio; TORI, Romero. Fundamentos de Realidade Aumentada. In: TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson (Ed.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Belém, PA: SBC, 2006. Cap. 2. p. 20-34. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Claudio_Kirner/publication/216813361_Fundamentos_de_Realidade_Aumentada/links/00b7d51823ff60ee7b000000.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2019.

KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. Fundamentos de Realidade Virtual e Aumentada. In: TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson (Ed.). **Realidade Virtual e Aumentada: Conceitos, Projeto e Aplicação**. Petrópolis, RJ: SBC, 2007. Cap. 1. p. 2-21. Disponível em: <http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2007_svrps.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2019.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ – Vozes, 2010.

MINECRAFT permite agora que espectadores possam interagir nas partidas. 2017. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/minecraft-permite-agora-que-espectadores-possam-interagir-nas-partidas-102336/>>. Acesso em: 13 nov. 2019.

MORAES, Roque; GALIAZZI, Maria do Carmo. Análise Textual Discursiva: Processo reconstrutivo de múltiplas faces. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 12, n. 1, p.117-128, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-73132006000100009&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 12 nov. 2019.

MORAES, Roque. Uma tempestade de luz: A compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 9, n. 2, p.191-211, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1516-73132003000200004&script=sci_abstract&tlng=pt>. Acesso em: 12 nov. 2019.

MORAN, José Manuel. Ensino e Aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 19. ed. Campinas, Sp: Papirus, 2000. Cap. 1. p. 11-66.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, Matheus Vieira. **O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no Ensino Médio**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Educação, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2009. Disponível em: <<http://www.pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-mestrado-SILVA-Matheus.pdf>>. Acesso em: 12 nov. 2019..

ZORZAL, Ezequiel Roberto et al. Aplicação de Jogos Educacionais com Realidade Aumentada. **Renote**, [s.l.], v. 6, n. 1, p.1-10, 30 jul. 2008. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14575/8482>>. Acesso em: 20 jun 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 – *Printscreen* do post do *Facebook* feito pela autora.

The image shows a screenshot of a Facebook post. On the left, there is a list of five characteristics of RPG. Below the list is a citation. On the right, there is a text box containing a message in Portuguese, followed by a comment input field.

<ul style="list-style-type: none"> • Socialização: Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando idéias e expondo as ações de seus personagens.
<ul style="list-style-type: none"> • Colaboração: Para serem bem sucedidos, diante dos desafios propostos pelo Mestre, na história, os jogadores ajudam-se mutuamente.
<ul style="list-style-type: none"> • Criatividade e imaginação: Os jogadores desenvolvem sua criatividade ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias.
<ul style="list-style-type: none"> • Interatividade: Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre.
<ul style="list-style-type: none"> • Interdisciplinaridade: Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente. A aventura pode abordar elementos de História (a época em que se passa a aventura), Geografia (o local da aventura, atividades humanas) e Biologia (conhecimentos de botânica, Ecologia). Uma outra história pode abordar um disparo de canhão contra um navio inimigo. A trajetória do tiro versus a velocidade de deslocamento do navio aborda elementos de Física e Matemática, além de História.

1 – RPG enquanto instrumento de construção de ficção
CABALERO; MATTA, 2006, p. 6

Olá a todos! Tudo bom?
Então, hoje venho aqui com um pedido especial, principalmente a mães, pais e professores(as). Estou fazendo meu TCC e meu tema é o uso do RPG (role playing game) na educação, quais suas vantagens, como utilizá-lo e como as crianças podem tirar vantagem de um jogo para seu aprendizado. Para minha pesquisa, preciso de algumas crianças das séries iniciais (especialmente 1º a 3º ano, mas podendo ser até o 5º) para que eu possa fazer uma entrevista com elas e para realmente realizar o jogo, na prática, abordando todas as suas possibilidades, mas com a temática sugerida pelas crianças na entrevista. Para quem não conhece o RPG, ele é um jogo de interpretação de papéis, presente em diversas plataformas (digitais, de mesa, entre outros, no meu caso, utilizarei o de mesa) e com ele podem ser desenvolvidas diversas habilidades e serem construídos conhecimentos diversos como mostra o quadro.
A princípio os encontros seriam em sábados no período da tarde, de 3 a 4 encontros, podendo depender de acordo com as necessidades. Quem tiver pequenos nos anos iniciais e que puder me ajudar, ficarei extremamente agradecida e vocês não irão se arrepender!
Podem me contatar pelo inbox ou pelo Whatsapp no número 5433102003 para qualquer dúvida!
Obrigadaaaa ❤️❤️

Escreva um comentário...

APÊNDICE 2 – Termos de Consentimento



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS
 CAMPUS ERECHIM/RS
 LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Eu, Leandro C. Bianchi,
 autorizo a professora Carolina Stefania Pietski a incluir e analisar em sua pesquisa sobre RPG
 (*role playing game*) na Educação e em possíveis publicações e divulgações científicas as
 respostas dadas pelo/a minha/meu filho/a Leandro C. Bianchi
 na entrevista e na atividade realizadas com ele/a, desde que seu nome não seja revelado.

Assinatura do responsável: Leandro C. Bianchi

E-mail e/ou telefone do responsável: _____

Erechim, 28/09/2019

Carolina Stefania Pietski
 Contato: carolina.pietski@gmail.com



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS
 CAMPUS ERECHIM/RS
 LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Eu, Alexsandra Tesfeli,
 autorizo a professora Carolina Stefania Pietski a incluir e analisar em sua pesquisa sobre RPG
 (*role playing game*) na Educação e em possíveis publicações e divulgações científicas as
 respostas dadas pelo/a minha/meu filho/a Guilherme
 na entrevista e na atividade realizadas com ele/a, desde que seu nome não seja revelado.

Assinatura do responsável: Alexsandra Tesfeli
 E-mail e/ou telefone do responsável: _____

Erechim, 28 / 09 / 2019

Carolina Stefania Pietski
 Contato: carolina.pietski@gmail.com



UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL - UFFS
 CAMPUS ERECHIM/RS
 LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Eu, CRISTIANO VALDENIR BARBOSA,
 autorizo a professora Carolina Stefania Pietski a incluir e analisar em sua pesquisa sobre RPG
 (*role playing game*) na Educação e em possíveis publicações e divulgações científicas as
 respostas dadas pelo/a minha/meu filho/a Carolina Pietski
 na entrevista e na atividade realizadas com ele/a, desde que seu nome não seja revelado.

Assinatura do responsável: Carolina Pietski

E-mail e/ou telefone do responsável: _____

Erechim, 20/09/2019

Carolina Stefania Pietski
 Contato: carolina.pietski@gmail.com

APÊNDICE 3 – Narrativa criada para o RPG

NARRATIVA: OS MISTÉRIOS DOS BOTAS AMARELAS

Há 110 anos atrás surgia, em um campo pequeno, às margens de uma ferrovia há muito esquecida, o pequeno povoado de Erechim. Colonizada por imigrantes e seres refugiados de muitos povos, incluindo poloneses, alemães, italianos, magos, fadas, príncipes e princesas, e poderosas feiticeiras, tornou-se oficialmente cidade há 100 anos, refugiando pessoas e seres de forças ocultas e inimigos a espreita.

Mas agora, no centenário da cidade, outrora simples, agora repleta de habitantes, trevas passaram a se infiltrar em suas barreiras, ameaçando seu passado, seu presente e seu futuro. Criaturas horrendas estão se apostando de todos os lugares onde antes havia paz.

Há uma chance, porém, de salvar a cidade e todos que nela habitam, além de seus lugares mágicos, também ameaçados.

Vocês são o grupo responsável por isso, mas tomem cuidado ao se aventurarem por essa linda cidade, pois poderão se deparar com cenas horríveis e monstros sanguinolentos.

É dever de vocês visitarem os lugares mágicos que lhes ofertarão o poder necessário para derrotar essas terríveis criaturas - e o mal do qual elas provêm.

Comecemos essa jornada.

Antes de mais nada, lembrem-se, coragem e determinação são essenciais.

Boa sorte e sabedoria!

APÊNDICE 4 – Regras criadas para o RPG

REGRAS RPG

- O RPG pode ser jogado em 2 ou mais pessoas (lembrem-se: quanto mais melhor!)
- Cada jogador deve escolher um personagem: Descendente, Feiticeira, Mago, Fada, Príncipe/Princesa. Cada personagem pode escolher uma arma.

Arma	Dano causado pela jogada do dado						
	1	2	3	4	5	6	7 +
Machado de Guerra	2	2	2	2	2	3	3
Cajado	1	2	2	2	2	2	3
Espada	1	2	2	2	3	3	3
Arco e Flecha	1	1	2	2	2	3	3
Lança	1	1	2	2	2	3	3
Punhal	1	1	2	2	2	2	2

Itens iniciais:

- ✓ Uma arma;
- ✓ Uma mochila;
- ✓ Duas tochas;
- ✓ Uma bússola;
- ✓ Três provisões;
- ✓ Uma corda.

Personagens em geral:

Habilidade: 1 dado + 6

Energia: 2 dados + 12

Magos, Feiticeiras e Fadas:

Habilidade: 1 dado + 4

Energia: 2 dados + 12 (máximo 14)

Magia	Efeito
Fogo	Lança uma bola de fogo (1 dado de dano)
Fraqueza	Enfraquece o alvo (Habilidade – dado e Energia + 1 dado)
Ilusão	Engana 1 alvo

Habilidades especiais: (escolher duas, sendo o valor de cada uma igual a Habilidade +3)

- ✓ Atletismo;
- ✓ Cavalgar;
- ✓ Furtividade;

Membros gerais do bando – HP: 75.

- **MULA-SEM-CABEÇA:** solta fogo pelo pescoço, local onde deveria estar sua cabeça. Possui em seus cascos, ferraduras que são de prata ou de aço e apresentam coloração marrom ou preta. O encanto somente pode ser quebrado se alguém tirar o freio de ferro que a mula sem cabeça carrega.
HP: 90.
- **CREEPER:** criaturas que explodem quando chegam perto de seus alvos.
HP: 80.
- **BOITATÁ:** grande serpente de fogo. Ele protege os animais e as matas das pessoas que lhe fazem mal e principalmente, que realizam queimadas nas florestas. Na narrativa folclórica, essa serpente pode se transformar num tronco em chamas com o intuito de enganar e queimar os invasores e destruidores das matas. Acredita-se que a pessoa que olhar o Boitatá torna-se cega e louca.
HP: 25.
- **CHUPA-CABRA:** animal de origem desconhecida, geralmente ataca outros animais, mas sob comando pode atacar humanos também. Sua aparência é desconhecida, nada se sabe a não ser sobre seus dentes muito alongados.
HP: 30.
- **MANTICORA:** desafio final. Criatura com cabeça de homem, duas fileiras de dentes de tubarão, voz retumbante e corpo de leão, olhos de cores diferentes e cauda de escorpião. Conhecida por cantarolar baixinhos enquanto come sua presa para distraí-la. Matá-la é uma tarefa extremamente difícil, já que sua cauda solta espinhos venenosos, porém pode ser feito cortando sua cabeça ou atingindo seu coração. O mais aconselhável é fugir.
HP: 200.