UTILIZANDO RPG NO ENSINO DE GESTÃO
USING RPG IN MANAGEMENT TEACHING

Me. Antonio Rafael Pepece Jr[1]
Filipe Duvique de Moura Michelan[2]
Samanta Cristina Nogueira Cardoso[3]

RESUMO**:** A procura de um método de ensino eficiente que se molde conforme a carência de cada indivíduo com suas diferentes personalidades e necessidades, que transmita o conhecimento em sala de aula de maneira mais fácil de ser absorvida, torna-se um desafio contínuo para o educador. Este artigo tem como objetivo apresentar um recurso para essas adversidades encontradas, direcionado para alunos do ensino médio, apontando a importância da utilização do lúdico encontrado no RPG, dando ênfase no RPG Pedagógico para a educação, a fim de aguçar o conhecimento dos alunos na área de gestão. Será salientado conceitos, definições e regras do RPG, a partir disso será apresentado o desenvolvimento teórico da criação de um jogo no formato de RPG, com objetivo de utilizá-lo como ferramenta de ensino, promovendo a socialização e experiências em sala de aula, que por fim resultará em alunos mais informados na área de gestão.

Palavras chave: RPG; lúdico; ensino;

ABSTRACT: The search for an efficient teaching method that is molded according to the needs of each individual with their different personalities and needs, that transmits knowledge in the classroom in an easier way to be absorbed, becomes a continuous challenge for the educator. This article aims to present a resource for these adversities found, directed to high school students, pointing out the importance of using the playful found in RPG, giving emphasis to the Pedagogical RPG for education, in order to sharpen students' knowledge in the management area. Concepts, definitions and rules of the RPG will be highlighted, and the theoretial development of a game creation in RPG format will be presented, with the purpose of using it as a teaching tool, promoting socialization and classroom experiences, which will ultimately result in more informed students in the management area.
.

Keywords: RPG; ludic; teaching;

[1] Mestre. Professor Fatec Assis. antonio.pepece@gmail.com
[2] Graduando. Aluno Fatec Assis. filipemichelan@hotmail.com
[3] Graduando. Aluno Fatec Assis. snogueiracardoso@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O ensino médio é considerado a última etapa da construção da educação básica e da estruturação da identidade do aluno, possibilitando seu desenvolvimento e oferecendo uma preparação indispensável para o mercado de trabalho (Brasil, 2000). Porém segundo Lordelo (2011) alguns alunos quando começam o ensino médio precisam de mais incentivo e de um ensino mais personalizado para sua formação, sendo o período mais complicado da educação básica, pois é nesta época que mais surge o desinteresse nos alunos resultando na evasão escolar.

A evasão é um grande problema do nosso sistema educacional, um dos motivos para que isso suceda, é o fato do aluno não valorizar a educação, isso acontece porque o formato da aplicação da aula teórica pode não despertar o interesse necessário no aluno, achando que o conteúdo apresentado em sala de aula não irar agregar aproveitamento para as soluções dos problemas do seu dia a dia. De acordo com Marcatto (1996, p.16) O aluno, então, estuda para ser aprovado ao final do ano letivo e não para desenvolver seus conhecimentos e capacidades que permitirão maior liberdade de escolha e satisfação em sua vida." A atitude que os professores adotaram para que isso não ocorra, é tornar o modelo de aula mais prático, voltado para os acontecimentos do cotidiano, assim os alunos criem experiências que condizem com sua rotina. (Carraher, Carraher & Schliemann, 2006)

A partir desse momento que ele fará suas escolhas para o futuro, para auxiliar nessas decisões o uso do Role Playing Game (RPG) com seu formato lúdico traz uma nova proposta de ensino, a fim de melhorar as interações dentro da sala de aula. Sabendo que cada estudante tem seus objetivos e gostos diferentes, o formato do jogo de RPG auxilia nesse contraste de opiniões, pois com ele cada participantes assume um personagem, podendo escolher de acordo com as suas particularidades. Por ser um método de ensino interativo, desenvolve a imaginação dos alunos, fazendo com que eles vivenciem situações e solucionem problemas, juntando o prazer de jogar com o aprendizado. Seu formato lúdico pode "melhorar o processo de aprendizagem, facilitar a compreensão de conceitos e a retenção futura pelo maior tempo possível..." (Moreira, 2007)

Os benéficos atribuídos aos jogos vão além do entretenimento, e o que importa não é se seu formato é digital ou em tabuleiro, e sim o lúdico contido nele, segundo Ferreira (2012) "empreendedores podem aproveitar o ambiente lúdico para simular situações gerenciais e desenvolver habilidades estratégicas, de planejamento, liderança, negociação, tomada de decisões e correr riscos calculados". Esses recursos ajudam no ensino de gestão pois trazem a realidade do cotidiano para sala de aula, experiência que sem o auxílio do jogo só poderiam ser adquiridas no mercado de trabalho.

O objetivo deste artigo é apresentar o projeto de um jogo para auxiliar o ensino de gestão para o aluno ainda no período de ensino médio, esse jogo será em formato de RPG para que o aluno consiga de uma forma mais prazerosa entender a rotina e as responsabilidades da área. O propósito da

aplicação do jogo ainda na fase do ensino médio é que essas informações sejam absorvidas pelos alunos, trazendo referências e conhecimento da área de gestão. Esse estudo foi realizado por meio de pesquisas bibliográficas em obras de teóricos da área, artigos científicos referentes ao tema e sites oficiais.

RPG (ROLE PLAYING GAME)

O Role Playing Game mais conhecido como RPG é um terno em inglês que significa o "jogo de interpretação de papeis", segundo Gomes, Morais Neto e Fialho (2017) o gênero foi criado em 1970 pelos americanos Gary Gygax e Dave Arneson com intenção de diversificar e elaborar um jogo interativo para que cada jogador tivesse o controle de apenas um personagem, mas todos cooperando uns com os outros, o jogo inventado foi o Dungeons & Dragons em português Catacumbas & Dragões, inspirado em histórias fictícias este estilo de jogo multiplicou-se com os mais diversos temas e cenários. "1985 chegou ao Brasil através da séria "Aventuras Fantásticas", da editora Marques Saraiva." (MARCATTO, 1996, p. 15).

O formato do jogo possibilita mudanças, a criação de diversos cenários e personagens, "ao contrário dos jogos tradicionais, que obedecem a uma sequência de tarefas, recompensas e punições predefinidas, um mesmo RPG desenvolve naturalmente roteiros diferentes e de duração imprevista, conforme a interação entre seus participantes." (Superinteressante, 2001). O objetivo do jogo não é a competição entre os jogadores e sim a ação em conjunto resolvendo os desafios encontrados na trama. O RPG é um jogo lúdico de interpretação de papéis, no qual vários participantes irão se relacionar em uma invenção coletiva, onde o jogador principal nomeado de "mestre" narra a história, e cada um dos outros integrantes criam um personagem que terá características próprias se relacionando com a história escolhida pelo mestre. (Gomes, Morais Neto & Fialho, 2017).

"O jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como um ator, representa um papel e, como um roteirista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na recriação da aventura. (MARCATTO, 1996, p. 15). O RPG pode ser adaptado em qualquer tipo de ambiente e com duração indefinida.

> É um jogo de contar histórias, em que cada partida é denominada sessão de jogo. Muitas vezes, a aventura se desenrola em várias sessões. Quando isso acontece, dá-se o nome de campanha. A cada encontro, os jogadores vão descobrindo novos segredos e elementos que compõem a trama. Uma campanha pode durar meses ou anos, até sua conclusão, num ápice final. (Amaral e Bastos, 2011, p. 105)

Por ter uma estrutura flexível com base na criatividade, utiliza-se de vários meios para criar as aventuras como: pesquisas em livros, filmes, acontecimentos da realidade, entre outros. Podendo ser encontrado em vários formatos, de acordo com Cabalero e Matta (2007, p. 4) os mais populares são:

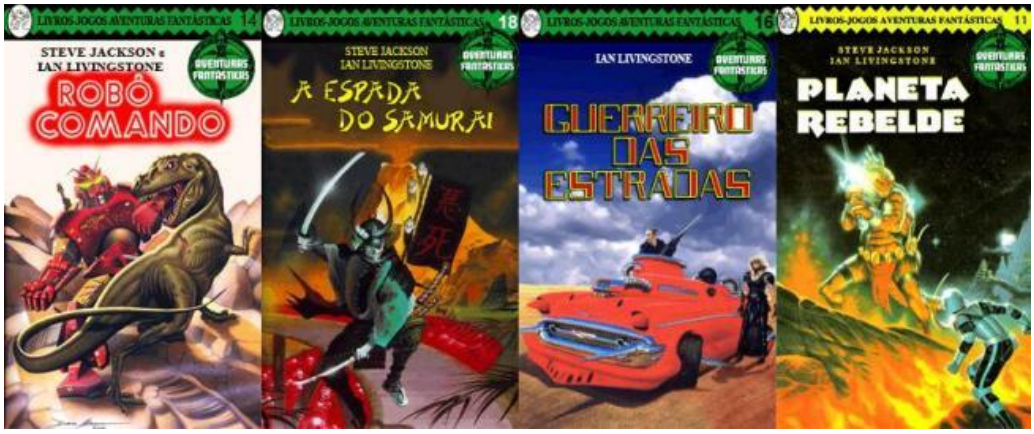
RPG de mesa: nele se usa livros, papel, lápis, dados e informações dos personagens, é necessário um grupo de jogadores, um deles deve ser o Mestre que irá conduzir a história, narrando o enredo e mediando as ações que acontecerão no decorrer da sessão (partida), ele deve tem um bom conhecimento sobre o sistema (regras) que vai ser utilizado, para assim aplica-lo. Cada participante deve fazer uma ficha contendo as informações do seu personagem, como: atributos (características mentais e físicas), perícias (habilidades), pertences (objetos e trajes), background (aparência) e pontos de experiências (pontos ganhos e acumulados). No início da partida deve ser lido uma introdução sobre o ambiente e os personagens da história.

Figura 1: RPG de mesa

Fonte: http://rpgista.com.br/2014/08/22/pesquisa-jogando-rpg-pela-internet/

Aventura-Solo: nesse o jogador joga sozinho resolvendo as estratégias do jogo, seu roteiro é por meio de livros, podendo conter mais que um personagem dando ao jogador a opção de escolha para o participante, o cenário será estipulado pelo livro escolhido.

Figura 2: RPG Aventura-Solo



Fonte: https://blogolino.wordpress.com/2013/08/12/livro-jogo-aventuras-fantasticas/

Live Action (ação ao vivo): nele os participantes utilizam de um cenário onde vivenciam o jogo, interpretando seus personagens na realidade, se vestido e agindo de acordo com a temática, é marcado um encontro dos jogadores em um local predeterminado, que deve estar caracterizado de acordo com a história, é nesse cenário que o jogo acontece.

Figura 3: RPG Live Action

Fonte: https://www.rederpg.com.br/2015/06/14/live-action-o-jogo-imita-a-vida/

RPG digital: são jogos de vídeo game ou computador, pode ser jogado sozinho ou em grupo, conectado ou não na internet, podendo montar seu personagem de acordo com as opções oferecidas, nele não é exigido muita interpretação, por ter uma estrutura digital não é necessário imaginar o cenário pois é possível ver o jogo acontecendo, contando com trilha sonora e efeitos especiais, as decisões tomadas vão influenciando e abrindo mais opções no decorrer do jogo.

Figura 4: RPG Digittal

Fonte: http://www.rpgvale.com.br/2011/11/rpg-de-mesa-rpg-digital-por.html

Cada tipo de RPG tem seu estilo próprio e instrumentos necessários para a realização do jogo, sempre utilizando a imaginação dos jogadores como meio indispensável para seu desdobramento. Nesse artigo será utilizado o RPG de mesa, como formato para o desenvolvimento do projeto.

RPG NO ENSINO DE GESTÃO

Muitos educadores buscam diversos métodos de ensino, saindo do convencional tentando utilizar outros meios de ensino, com o intuito de transmitir com totalidade o conhecimento para toda uma turma. Porém, uma barreira que dificulta esse entendimento, muitas vezes está relacionada pelo

fato de os alunos não terem vivenciado as situações citadas. Uma forma encontrada para mudar esse cenário é a aplicação de jogos nos processos pedagógicos, segundo Deus "os jogos, quando bem elaborados e utilizados, são uma boa opção para isso: fazem os alunos participarem mais das aulas, interagir entre si e favorecem aqueles que têm dificuldade de entender conteúdos passados da forma tradicional". Os jogos educativos deixam as aulas mais atraentes para os alunos, pois, com a utilização do lúdico o educador consegue transmitir o conteúdo da matéria de uma forma que os alunos absorvam com mais facilidade, por ser um modo mais fácil de disseminar o conhecimento.

Conforme Tachizawa, Cruz Junior e Rocha (2006) na formação contemporânea o ensino tradicional deve ser reformulado para que quando o aluno tenha contato com o mercado de trabalho ele esteja atualizado para as novas tendências do momento, sem carência de informações, superando as dificuldades para atuar em um contexto globalizado e competitivo. Entretanto alguns educadores encontram dificuldades em trazer para a sala de aula essas vivências, prejudicando a compreensão do aluno e sua preparação para o mercado profissional, ainda de acordo com Tachizawa, Cruz Junior e Rocha (2006, p. 21):

> ... o ensino dissociado das atividades de interação com o mundo empresarial, deixa uma lacuna na formação do aluno em uma das dimensões mais fundamentais para seu sucesso futuro: preparação para solucionar, criatividade, problemas, isto é sua capacidade de reunir, selecionar e analisar dados relevantes para solucionar uma situação não usual.

Nesta fase o adolescente está em transição e espera ter sucesso em suas escolhas futuras, o medo do erro e do julgamento feito pelos demais pode fazer como que ele se retraia ou se revolte, por não ter o amadurecimento para resolver tais questões.

> Todos nós queremos nos sentir capazes, competentes e ser valorizados por isso. Para o adolescente é particularmente importante sentir-se com poder pessoal para gerir a própria vida. O adolescente se depara com um mundo novo e com muito de novo em si mesmo. Ao mesmo tempo em que deseja interferir e participar do "mundo adulto", também sente-se pequeno diante da sua complexidade. (MARCATTO, 1996, p. 60)

Como meio para resolver essas situações deve ser introduzido um novo recurso de ensino que possibilita que o aluno vivencie em sala de aula, como: a elaboração de estratégias, realização de discussões em coletivo e tomadas de decisões, promovendo uma experiência que mesmo imaginária resultará em um conhecimento. (Silva & Levandoski, 2008). Além de trabalhar as relações sociais e emocionais. Uma solução para essas adversidades tanto na vida pessoal quanto na vida profissional do aluno, é o uso do RPG Pedagógico, que "permite evidenciar a aplicabilidade do conteúdo de forma imediata e simples no ambiente da sala de aula. É necessário apenas usar a imaginação. (MARCATTO, 1996, p. 16).

Foi a partir dos anos 90 que alguns educadores começaram a perceber que o jogo de RPG poderia auxiliar no ensino, como um instrumento pedagógico que quebraria a barreira existente entre alunos e professores, mostrando que estudar não é apenas passar de ano, derrubando os preconceitos

dos alunos, que os conteúdos aprendidos em sala de aula não seriam utilizados em suas vidas no curto prazo. Segundo Cabalero e Matta (2007) por ganhar espaço do público jovem alguns educadores passaram a pesquisar a integração do RPG na educação, pois ele tem a capacidade de desenvolver o aluno de maneira cognitiva.

O RPG pedagógico consegue inserir na vida do adolescente alguns pontos importantes de realidade da vida adulta, desenvolvendo sentimentos que ainda estão florescendo, a compreensão dos erros cometidos, tornando-o mais preparado para o futuro. Conforme Santos (2010, p. 16) "é papel indispensável a professores e gestores escolares refletir acerca da importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino e da aprendizagem".Com o lúdico a alimentação de ideias se torna mais prática podendo ser simulada em quaisquer ambientes, com discussões sobre temas reais sem que ocorra alguma consequência para quem participa. (Moreira, 2007). Ao ser aplicado na educação, o jogo só gera benéficos para o evolução em sala de aula, segundo Santos (2010, p. 16) por meio do lúdico que o aluno "encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, desenvolvendo a aprendizagem de forma prazerosa e significativa, possibilitando que as aulas sejam um sucesso e resultando na satisfação de professores e alunos." A incorporação do lúdico na pedagogia, traz a interação social de forma mais sutil juntamente com ensino mais dinâmico.

> A utilização do lúdico na escola é recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a socialidade e a criatividade. (Santos, 2010, p. 15)

No RPG a cooperação é fundamental, pois só haverá resultados positivos se trabalharem juntos. "Nessa perspectiva, o desenvolvimento cognitivo resulta da interação social com os outros, assumindo importante papel, na medida em que se estabelece num contexto de trocas entre os envolvidos." (Cabelero & Matta, 2007, p. 5). Com o uso do lúdico como recurso para a educação é possível expandir o conhecimento gerado em sala de aula, na área de gestão pode-se atribuir conhecimentos bem específicos, como termos, rotina, fatores externos e internos que podem influenciar o setor. De acordo com Moreira (2007) as aprendizagens que podem ser desenvolvidas são:

− Utilização de Informações Históricas;
− Premissas e restrições;
− Construção da EAP (Estrutura Analítica de Projeto);
− Formação de equipe; − Macro-cronograma; − Macro-orçamento;
− Identificação e planejamento de resposta a Riscos;
− Execução do Plano de projeto;
− Respostas a eventos imprevistos.

Portando essa gama de conhecimento que seria mais complexa de ser entendia pelo aluno, fica muito mais fácil de ser absorvida em formato lúdico, no ensino de gestão o RPG Pedagógico oferece

a prática de situação encontradas no mercado de trabalho, além de contribuir para saúde mental do aluno, Santos (2010, p. 19) afirma que:

> ... é necessário que se considere a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidades de repetir experiências e realizações simbólicas. A ludicidade é, então, uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

O modo lúdico do jogo com seu formato interativo só agregará na educação do aluno dentro e fora da sala de aula, "o RPG Pedagógico procura estimular a participação do aluno como a gente de seu próprio aprendizado. Estimula a criatividade, a tomada de decisões, a expressão de suas próprias opiniões. (MARCATTO, 1996, p.50)". Tal experiência ofertada ao aluno resulta em um crescimento pessoal, que reflete em todo seu comportamento e relações em quaisquer circunstâncias de sua vida.

INTRODUZINDO O RPG NA SALA DE AULA

Para apresentar está forma de ensino em sala de aula é necessário realizar alguns passos, primeiramente a escolha do formato e o tema da história, o mais acessível para ser aplicado em ambientes diversos é o RPG de mesa, conforme Gomes, Morais Neto e Fialho (2017) nessa estrutura a aventura decorre em volta de uma mesa onde os participantes anotam em papeis as ações e decisões de seus personagens, podendo também ser utilizados tabuleiros, fichas e dados. Os "... dados são usados para calcular os movimentos e atributos, como força e agilidade, de cada personagem. Há dados com três, quatro, seis, oito, 12 ou 24 faces, cujas funções variam conforme o jogo." (SUPERINTERESSANTE, 2001)

Já a história deve ser compatível com a disciplina que se quer ensinar, para ficar mais fácil a inclusão da matéria no jogo. Logo após deve ser traçado um sistema, segundo Marcatto (1996, p.21) são chamados assim as instruções de cada história contada, cada sistema de RPG descreve um "universo" com suas regras, contendo um estilo próprio, deve ser com linguagem clara para que até os que nunca jogaram compreendam com facilidade. "É importante perceber que a simulação das ações e contextos que o jogo RPG de mesa leva os participantes a desenvolverem e compartilharem mentalmente é ainda mais forte que aquela produzida em meio digital". (Cabelero & Matta, 2007, p. 4).

Na criação da aventura pedagógica é necessário definir a disciplina, de preferência a uma por história, com conteúdo objetivo para não ficar muito complexa e longa, listando os assuntos que se quer exercitar.

> Quanto mais aplicações do conteúdo você puder relacionar, mais alternativas terá para a construção de situações que as utilizem.
> Para facilitar, procure responder às perguntas:
> . Para que serve?
> . Em quais áreas da atividade humana é utilizado?
> . Em que esse conteúdo beneficia o usuário? (MARCATTO, 1996, p.67)

Já que a imaginação será o instrumento do jogo, há diversas possibilidades para a história ser contada, sempre com o intuito de estimular o aluno, a pensar e resolver os problemas em grupo. Fica a critério de cada aluno vivenciar seu personagem, "cada um dos jogadores deve encarnar o personagem e agir de acordo com o perfil estabelecido para ele no início da partida." (SUPERINTERESSANTE, 2001). A criação dos personagens poderá ser feita pelo mestre anteriormente ou pelos jogadores antes do início da jogo, existem dois tipos de personagens conforme Marcatto (1996, p.32) "os personagens-jogadores ou PCs (Player Character), que são comandados pelos participantes e os personagens não-jogadores ou NPCs (Non Player Character), que são comandados pelo mestre."

O integrante mais importante para o decorrer da aventura é o mestre, figura que cria e determina quais serão os desafios e regras. Ao iniciar o jogo o mestre conta uma situação e detalha o ambiente que a história acontecerá, descrevendo cenários e fatos, alimentando a imaginação dos participantes pra que eles se tornem parte do enredo, podendo a trama ter inúmeras finalidades, o mestre pode determinar os caminhos a serem seguidos pois ele possui todos os segredos, impondo maioria das vezes um problema para ser solucionado, com a integração dos participantes e a exposição das atitudes tomadas a história narrada vai sendo desenvolvida em conjunto. (Amaral & Bastos, 2011).

No caso do RPG pedagógico, o mestre é representado pelo professor, sendo ele que designara a aventura anteriormente, podendo também representar papeis, como os personagens não-jogadores, (os NPCs). Esses personagens são os figurantes da trama, importantes para completar o cenário e a história. Segundo Marcatto (1996, p. 41) o mestre deve ser capaz de improvisar de acordo com as decisões tomadas pelos jogadores, responder as questões que surgiram, e ter uma conduta neutra, não facilitando para alunos que tem mais afinidade, e não competindo com os jogadores.

Com uma história bem desenvolvida e um mestre articulado, ficara mais fácil de fazer com que todos participem e atinjam o objetivo do professor, que é utilizar do lúdico que o jogo de RPG disponibiliza, para maior aproveitamento e absorção do conteúdo aplicado em sala de aula. O uso do lúdico como ferramenta pode facilitar o aprendizado de um aluno, pois com ele conseguimos assimilar o conhecimento com interatividade, facilitando o desenvolvimento e a assimilação do conteúdo. (Corrêa & Bento, s. d.).

METODOLOGIA

Para realização desse projeto será desenvolvido um jogo de RPG baseando-se na rotina empresarial, em que os personagens serão separados por setores, com responsabilidades individuais, ao mesmo tempo resolvendo em conjuntos os problemas que surgirem. Em formato de tabuleiro

inicialmente, para aplicação em sala de aula, trabalhando os conceitos de gestão, com o intuito de florescer nos alunos do ensino médio o interesse pela área.

O projeto será executado por etapas, na primeira parte será feito o desenvolvimento do jogo nomeado de RPGestão, com formato de um RPG de mesa. No início da partida a sala será dividida em grupos, cada um desses grupos representará um setor da empresa, por exemplo: uma sala com 30 alunos, será dividida em 6 grupos de 5 pessoas, sendo cada um deles um departamento, entre eles administrativo, financeiro, recursos humanos, comercial, logístico e operacional. Será lido uma introdução pelo mestre, contando uma breve história de uma empresa fictícia. Será distribuído para cada grupo uma ficha contendo informações dos personagens e setores da empresa. Terá um livro de regras para sanar as dúvidas, que também irá ajudar os jogadores em cada rumo que o jogo tomar.

O jogo utilizará dados para definir acertos ou erros, ação que dará seguimento a trama, os problemas e desafios serão agregados em formas de cartas. Tais problemas totalmente relacionados com a rotina empresarial. O professor ou a pessoa que for aplicar o jogo, será o mestre do jogo, ele será responsável pelo desenrolar do enredo, sanando as dúvidas dos participantes. O jogo deve ser cooperativo, sendo que os jogadores devem discutir e tomar decisões que beneficiem o todo.

A pontuação será feita de acordo com os acertos, e será maior para aqueles que solucionarem os problemas utilizando os recursos da melhor forma possível, beneficiando todos os setores da organização.

Na segunda etapa, o jogo será aplicado em sala de aula, para os alunos do ensino médio, após a aplicação, acontecerá a terceira etapa do projeto, nela será feita uma pesquisa com os alunos, sobre a efetividade do jogo para eles. Serão coletadas as informações, qualificadas e quantificadas, mostrando assim o resultado do jogo em sala de aula, se os resultados forem positivos daremos continuidade no projeto, tendo como próxima etapa a elaboração de um jogo digital.

O objetivo do jogo é despertar o interesse dos alunos para a área de gestão, utilizando da simulação da rotina empresarial, pois entendemos que com o uso do lúdico teremos sucesso em transmitir as ideias necessárias. A expectativa do projeto é que o aluno saia do ensino médio com um conhecimento do setor podendo se aprofundar e se tornar um gestor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização da presente pesquisa, ficou claro que a utilização de outros recursos além da lousa para transmitir a educação dentro da sala de aula é de estrema importância. Por este motivo foi realizado o projeto do jogo RPGestão, tendo como propósito ajudar no desenvolvimento dos alunos na área de gestão, esse método também visa melhorar o relacionamento entre professor e aluno. Entendemos que o lúdico é um método indispensável para os educadores, sendo uma ferramenta que permite ser utilizada em quaisquer ambientes, em diversos temas.

Transformando o ensino tradicional em uma forma mais interativa e personalizada, pois o próprio aluno busca informações para entender melhor a história e seu personagem, obtendo mais conhecimento para si mesmo, facilitando a absorção da disciplina, sendo apenas umas das vantagens adquiridas, visto que os alunos se tornam mais cooperativos melhorando também as relações dentro e fora da sala de aula. Após a aplicação em sala de aula será feito uma pesquisa, que contendo resultados positivos, daremos continuidade no projeto elaborando o jogo em formato digital.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro; BASTOS, Flora Brasil Nóbrega. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, Vol. 11, 2011.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Ensino médio.** Parte I - Bases Legais Parte II - Linguagens, Códigos e suas Tecnologias Parte III - Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias Parte IV - Ciências Humanas e suas Tecnologias. Brasília: MEC, 2000.

CABELERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **O jogo RPG digital e a educação: Possibilidade de aplicação no ensino presencial e na EAD**. Universidade do Estado da Bahia: UNEB, 2007.

CARRAHER, Terezinha; CARRAHER, David; SHILEMANN. **Na vida dez, na escola zero**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

CORRÊA, Leidniz Soares Corrêa; BENTO, Raquel Matos de Lima Bento. **A importância do lúdico para a aprendizagem na educação.** s. d.

DEUS, Lara. **Jogos podem auxiliar no aprendizado.** Revista Educação. 2016. Disponível em: < http://www.revistaeducacao.com.br/aprendizado-em-jogo/>. Acesso em: 18 mai. 2018.

FERREIRA, Afonso. **Veja 14 jogos que ajudam a desenvolver perfil empreendedor.** UOL. 2012. Disponível: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2012/07/20/veja-14-jogos-que-ajudam-a-desenvolver-perfil-empreendedor.htm>. Acesso em: 22 mai. 2018.

GOMES, Marcos Vinicius de Andrade Gomes; MORAIS NETO, Pedro Celestino; FIALHO, Samuel Sampaio. **O Role Playing Game Como Ferramenta de Ensino da História.** Universidade do Estado de Minas Gerais, UEMG, s. d.

LORDELO, Carlos**. Ensino médio não prepara o aluno para o mercado.** Estadão. 2011. Disponível em: < http://educacao.estadao.com.br/noticias/geral,ensino-medio-nao-prepara-aluno-para-o-mercado-diz-empresario,760447 >. Acesso em: 02 mai. 2018.

MARCATTO, **A. Saindo do quadro: uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing games.** 2. ed. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MOREIRA, Ana Helena da Silva**. Utilização de Role-Playing Games (RPG) no ensino e simulação de Gerenciamento de Projetos**. Recife, 2007.

SILVA, Katie Calonassi de Oliveira; LEVANDOSKI, Antonio Amilcar. **O Jogo como Estratégia no Processo Ensino-Aprendizagem de Matemática na 6ª Série ou 7º Ano.**

SUPERINTERESSANTE. **Que são os jogos chamados de RPG?** 2001. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/o-que-sao-os-jogos-chamados-rpg/>. Acesso em: 25 abr. 2018.

TACHIZAWA, Takeshy; CRUZ JÚNIOR, João Benjamim; ROCHA, José Antônio de Oliveira. **Gestão de negócios: visões e dimensões empresariais as organização.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG na educação escolar.** Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Faculdade de Ciências e Letras. Universidade Estadual Paulista. Araraquara: UNESP, 2008.