UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO (CINTED/UFRGS)
ESPECIALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Ryntia Ryan Pereira Diniz

Uma Trilogia Perfeita:
RPG *Maker* XP, Educação e Adolescentes

Porto Alegre
2006

Ryntia Ryan Pereira Diniz

Uma Trilogia Perfeita:
RPG *Maker* XP, Educação e Adolescentes

Especialização em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação (CINTED/UFRGS) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
Orientadora:
Profa. Dra. Gilse M. Falkembach

Porto Alegre
2006

Ryntia Ryan Pereira Diniz

Uma Trilogia Perfeita:
RPG *Maker* XP, Educação e Adolescentes.

Especialização em Informática na Educação do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação (CINTED/UFRGS) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Aprovada em 19 de dez. 2006.

Profa. Dra. Ana Vilma Tijiboy. ..... – Orientadora

Prof. Dr. Johannes Doll..... – Orientador

Profa. Dra. Gilse Falkembach..... – Orientadora

Para todos os sertanejos que não conseguiram sair do chão de terra batida, mas que possuem o que nenhuma tecnologia pode expressar: a humildade.

Aos meus pais, sertanejos, que não dominam a máquina, mas dominam o meu coração.

Ao grande desafio da minha vida, o meu marido, que jura ter encontrado uma grande mulher (e que preciso, em tese, manter como verdade).

A realização deste trabalho contou com ...

... a sintonia e alto astral da professora Gilse M. Falkembach que em todos os momentos mandou o “jogo” prosseguir sem interrupções;

... ao Bruno Aguirre, Lúcio Sulzbach, Raphael de Leon F. Lupchinski, Marcelo Campos, Mateus Desimon, Ricardo C. Duarte, Giovanni Ramos G. Tagliaro e Mateus Gomes Atz. O grupo de estudo do Colégio La Salle Santo Antônio que deu a verdadeira aula de democracia, transparência e cooperação;

... ao mestre em RPG, Juliano Bronzon Damian, que está anos luz dos ambientes virtuais;

... aos alunos da 7ª série do Colégio La Salle Santo Antônio – Porto Alegre por tornarem real e desafiador o ambiente de estudo;

... a professora Suzana Zanotto por ter cedido gentilmente os horários das aulas de Religião para execução do projeto;

... a Escola La Salle Santo Antônio que aceitou com respeito a proposta de trabalho;

... a Profa. Dra. Ana Vilma Tijiboy, Cristiane Santos, Elaine Pasquali Cavion, Karen Cardoso Caetano, Mary Konrath e Vanildes da Cunha que compartilharam comigo o tema tratado.

RESUMO

O final do século XX tem delineado uma grande transformação nos procedimentos de ensino-aprendizagem associados aos processos de disseminação de informação e ao uso de novas tecnologias.

As relações entre *software* e aprendizagem estão, em especial, diretamente condicionadas à metodologia de ensino utilizada pelo professor (mestre).

Este trabalho apresenta uma metodologia aplicada aos adolescentes de 7ª série de uma escola particular de Porto Alegre, apoiando-se no *software* RPG *Maker* XP como estratégia de comunicação para promover a autonomia, a criatividade e a cooperação entre os mesmos.

Palavras-Chave: jogos educacionais, RPG *Maker* XP, cooperação, autonomia, criatividade e metodologia aplicada.

ABSTRACT

The end of century XX has delineated a great transformation in theteach-learning procedures associates to the processes of disseminationof information and to the use of new technologies. The relations between *software* and learning are, in special, directly conditionalthe methodology of education used for the master. This work presents an applied methodology the adolescents of school of Porto Alegre, supporting it self in *software* RPG *Maker* XP as strategy of communication to promote the autonomy, the creativity and cooperation between the same ones.

Key-Words: educational games, RPG *Maker* XP, cooperation, autonomy, creativity and applied methodology.

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO 10

2 – PROBLEMA.....11

3 – OBJETIVO.....11

4 - O JOGO ELETRÔNICO E O ADOLESCENTE.....11

4.1 – O que é Role-Playing Game (RPG)?.....14

4.2 – Como o RPG pode atuar nos ambientes educacionais?.....16

4.3 – Os dês mandamentos para ser narrador de RPG.....18

4.4 – Sistema de regras para aplicação do RPG em Educação.....19

4.5 – Razões pelas quais o RPG pode ser utilizado como jogo educacional.....20

5 – O RPG *MAKER* XP COMO ESTRATÉGIA DE COMUNICAÇÃO.....22

5.1 - A importância da Cooperação no processo de ensino-aprendizagem.....25

5.2 – O RPG nos processos de construção de criatividade.....27

5.3 - O RPG como responsável pela autonomia.....29

6 – O MAPA DA MINA.....29

6. 1 - O Projeto: RPG *MAKER* XP e a história que sua mãe não contou.....32

7 - A METODOLOGIA.....34

7.1 - O sujeito da pesquisa.....36

7.2 - A pesquisa qualitativa/estudo de caso.....37

7.3 – Implantação em sala de aula.....37

7.3.1 – Tarefas do Mestre como proposta de trabalho.....37

7.3.2 – O Regulamento.....38

7.3.3 – Evolução do trabalho com as equipes.....42

7.3.3.1 - Conhecimento Prévio.....42

7.3.3.2 – Preparação para a missão.....42

7.3.3.3 – A missão é dar um passo à frente.....43

7.3.4 – Os Desafios Semanais.....43

7.4 – As Fichas de Atributos e Roteiro da História.....45

7.5 – Cronograma de Atividades Anual.....45

8 - ANÁLISE DE DADOS.....47

9 – CONCLUSÃO.....52

10 – REFERÊNCIAS.....54

ANEXOS.....60

1 - INTRODUÇÃO

Os computadores têm-se apresentado de forma cada vez mais freqüente em todos os níveis da educação. Sua utilização na escola pode ter várias finalidades, tais como: fonte de informação; auxílio no processo de construção de conhecimento; um meio para desenvolver autonomia pelo uso de *softwares* que possibilitem cooperar, pensar, refletir e criar soluções. Os jogos computacionais também podem ser considerados grandes aliados do desenvolvimento cognitivo dos alunos, principalmente à medida que possibilita o desenvolvimento de um trabalho que se adapta a distintos ritmos de aprendizagem e favorece a que o aluno aprenda em um ambiente prazeroso.

> "A modificação de jogos desponta como uma solução atraente, já que a implementação trabalha normalmente com jogos que já fazem parte do repertório dos educandos, e que já são efetivamente jogados. Com isso o educador não necessita preocupar-se com a resistência comum aos jogos educativos, contando também com a experiência de utilização do jogo que pode ser conhecida". (Neves, 2005).

É preciso que o professor defina os objetivos e domine bem as atividades que propõe, seja qual for o recurso escolhido para utilizar em sua aula. Com o *software* não é diferente e ele deve estar atento para o fato de que o uso desta ferramenta computacional exige muito dos educadores. Portanto, é necessária uma análise criteriosa que permita, antes, a escolha e, depois, a mais adequada utilização desta ferramenta. E, para isto, não basta que saiba "como mexer no computador" e lidar com *softwares*, mas, sim, que compreenda quais são as vantagens de sua utilização para a organização do pensamento e a sociabilização da criança [Pinto 1999].

2 - PROBLEMA

*Poderá o **RPG Maker XP** fornecer estratégias de comunicação que auxiliem no desenvolvimento da cooperação, da autonomia e da criatividade no processo de ensino-aprendizagem dos adolescentes?*

3 – OBJETIVO

Tornar viável o uso do *software* **RPG *Maker* XP** como instrumento de aprendizagem nos ambientes educacionais.

4 - O JOGO ELETRÔNICO E O ADOLESCENTE

Os efeitos do computador na escola dependem de diversos fatores, contudo a generalidade da investigação aponta para a possibilidade de desenvolvimento de novas competências cognitivas. Assim, o computador se constitui em uma ferramenta poderosa, que pode (e deve) ter todas as suas potencialidades utilizadas com propósitos educacionais, proporcionando à educação a possibilidade de enriquecer a prática pedagógica com recursos multimídias, tais como jogos educacionais, vídeos, animações, gráficos e outros materiais que possibilitem ao aluno aprender de forma prazerosa, cativante, divertida e motivadora.

Neste sentido, os jogos educacionais podem ser um elemento catalisador, capaz de contribuir para o "processo de resgate do interesse do aprendiz, na tentativa de melhorar sua vinculação afetiva com as situações de aprendizagem" (Babosa,1999). A vinculação afetiva exerce um papel fundamental, pois, cansado de muitas vezes tentar e não alcançar resultados satisfatórios no chamado "tempo" da escola, o aluno experimenta sentimentos de insatisfação

constantes os quais funcionam como bloqueadores nos avanços qualitativos de aprendizagem.

Segundo Silveira (1993), os jogos são uma forma de entretenimento que exercitam as funções mentais e intelectuais, em que se adquirem atitudes e vocabulário utilizáveis em outras atividades. Com o advento da multimídia, surgiram recursos extraordinários para o desenvolvimento de jogos e, em especial, jogos educacionais. Empresas têm investido grandes somas para o desenvolvimento de jogos elaborados de forma sofisticada, proporcionando aos indivíduos horas na frente de um monitor de vídeo, em um ambiente lúdico, com múltiplos desafios e, de forma não-explícita, ampliando o conjunto de habilidades motoras e sensitivas dos mesmos.

Fortuna (2000) considera que os jogos fazem forte oposição ao modelo de ensino-aprendizagem atual, centrado na figura do professor e com enfoque conteudista (conteúdo em detrimento do processo de aquisição do conhecimento). Principalmente pelo fato do sistema de ensino atual ser forjado em intencionalidades e atividades dirigidas e o jogo representar uma atividade livre e prazerosa. Uma atividade lúdica está além dos conteúdos educativos agregados ao jogo. O jogo por si só exercita a função representativa da cognição como um todo. O brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Assim o simples fato de jogar acaba desenvolvendo habilidades nos aprendizes extremamente úteis para desempenhar outras atividades, tais como a leitura e a escrita. De forma sumária se pode dizer que o jogo auxilia o aluno a aprender. Partindo deste contexto é possível afirmar que o fato de jogar é uma atividade educativa. Desta forma, os jogos eletrônicos pelo fato de serem efetivamente uma atividade lúdica, também são educativos e, possuem espaço em um novo modelo de sala de aula adaptada para uma sociedade pós-moderna.

Devido a grande demanda encontrada atualmente no mercado para consumo de jogos eletrônicos, diversas empresas têm se esmerado para lançar novos jogos com novos desafios para consumidores cada vez mais exigentes. A principal consideração a se fazer é que, na maioria das vezes, os jogos são

violentos, ultrapassando os limites socialmente aceitáveis. Nos jogos de guerra, o objetivo é tentar destruir o inimigo com dispositivos complexos e diversificados.

Os jogos baseados em esportes, tais como corridas automobilísticas, ultrapassam limites de velocidade duas, três ou quatro vezes maiores do que se pode utilizar nas estradas ou em pistas de corridas, o que seria uma forma não-educativa de fazer a iniciação de futuros motoristas. Além disto, a maioria dos jogos explora conceitos extremamente triviais e não tem a capacidade de diagnóstico das falhas do jogador. A maneira de contornar estes problemas é fazendo com que o aprendiz, após uma jogada que não deu certo, reflita sobre a causa do erro e tome consciência do erro conceitual envolvido na jogada errada. É desejável e, até possível, que alguém use os jogos dessa maneira. Na prática, o objetivo passa a ser unicamente vencer no jogo e o lado pedagógico fica em segundo plano. Entretanto, deve ser analisada a questão dos jogos sob outro ponto de vista: o potencial intrínseco que eles dispõem para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, utilizando atividades além do lúdico, um ensinamento mais consistente e adequado para capacitar o aluno a enfrentar desafios em uma sociedade cada vez mais exigente no que diz respeito à tomada de decisões sobre questões fundamentais para a sobrevivência harmônica do homem e das espécies. Comenta Ronca (1996):

> "Jogos e simulações não são brinquedos que o educador possa usar para 'criar um clima gostoso em sala de aula' ou apenas para variar as estratégias. Pelo contrário, eles não só devem fazer parte do planejamento de ensino visando a uma situação de aprendizagem muito clara e específica, como exigem certos procedimentos para a sua elaboração e aplicação".

As diferenças conceituais entre os jogos e as simulações podem ser caracterizadas pelo fato de que o jogo é um processo intrinsecamente competitivo, em que existe a vitória e a derrota, e a simulação é a simples execução dinâmica de um modelo previamente definido.

Apesar das diferenças, tanto os jogos quanto as simulações, na prática, apresentam uma seqüência de passos semelhantes no que diz respeito ao planejamento e aplicação destas técnicas. No planejamento de jogos e

simulações é de vital importância a definição e fixação dos objetivos da atividade, a determinação do contexto desejado para a mesma, a identificação dos recursos utilizáveis para se alcançar os objetivos finais e a determinação da seqüência de interações, ou seja, a ordem de acontecimento das intervenções.

No Brasil estudos revelam que uma parcela considerável da evasão escolar no 1° grau tem origem na desmotivação dos alunos frente a ensinamentos distantes de sua aplicação imediata. Segundo Ronca (1996):

> "Uma das grandes vantagens dos jogos e simulações é exatamente provocar um alto nível de interesse e excitação pela aprendizagem. Os alunos ficam motivados a estudar questões dramatizadas, a procurar uma bibliografia complementar e também a participar mais de atividades propostas".

4.1 – O que é Role-Playing Game (RPG)?

Segundo Zanini (2006), **R**ole-**P**laying **G**ames são jogos que atendem — assim como o teatro, a literatura, o cinema e outras formas de arte narrativa — a uma necessidade básica de fantasia do ser humano, uma necessidade de ficção quase tão imprescindível quanto comer, dormir, respirar.

A grande força e imenso apelo da arte narrativa estão, sobretudo, nas histórias, no CONTAR HISTÓRIAS. Hábito antigo da humanidade, o contar histórias foi refinado ao longo dos séculos, transformou-se em TÉCNICA e transfigurou-se em ARTE. Como técnica, todos são capazes de dominá-la: basta um pouco de prática. Na verdade, os fundamentos do contar histórias são velhos conhecidos. Estão presentes quando se conta vantagem em uma roda de amigos, quando se arrisca uma piada ou se relata casos presenciados na rua.

Há uma polêmica sobre se o *RPG* deve ou não ser considerado um jogo, visto que os jogadores não competem nem entre si, nem com o Narrador. O Narrador deve conseguir que o objetivo da atividade seja alcançado, seja este lúdico, educacional, terapêutico, etc. Para tal, ele coloca "desafios" na história que os jogadores devem superar em conjunto.

Todas as histórias, grandes e pequenas, já foram contadas. Na verdade, o que importa não é a originalidade da história em si, mas a maneira original COMO ela é contada.

Febre dos adolescentes nos anos 90 e que, desde os fins desta década, está sendo adotado por algumas escolas, o *Role-Playing Game* – RPG – é um jogo interativo e de interpretação. Trata-se de uma atividade lúdica, na qual os participantes contam histórias e nelas têm um papel ativo ao interpretar personagens. O narrador ou mestre é em geral uma pessoa com mais experiência, já que dele dependerá a condução da história. Ele cria o enredo inicial, traça os objetivos a serem enfrentados, os lugares a serem visitados, faz papel de árbitro nos conflitos que surgem entre os diversos personagens e interpreta todos os outros personagens que não estão sob controle dos demais jogadores. O universo, a época, a cultura, em que se passa a história, é chamada de ambientação. Cada história constitui uma aventura que, por sua vez, constitui-se em uma série de histórias conectadas em seqüência. Que se transforma em uma campanha. Que podem durar anos. O importante é manter a coerência.

Diversos professores já descobriram nesta atividade uma forma de despertar o interesse do aluno, aumentando sua participação durante as aulas de forma muito mais prazerosa. A idéia é fazer com que, através do jogo, o aluno não só entenda melhor a gama de conhecimentos que até então lhes parecia não ter utilidade prática, como desenvolva a criatividade e o gosto pela leitura e pela pesquisa. As próprias características do jogo permitem que se trabalhem múltiplos conteúdos em uma só atividade, sendo um bom instrumento para se desenvolver a interdisciplinaridade. No transcorrer da aventura, os jogadores estão sempre diante de desafios. Existe a interação dos participantes, desenvolvendo a sociabilidade e contribuindo para a desinibição destes em tarefas coletivas, além de estimular o raciocínio e aumentar a capacidade de decisão pelo fato dos participantes serem continuamente chamados à resolução de problemas. Mais que um simples jogo, o RPG é um processo de criação coletiva, que possibilita simulações de qualquer realidade. Não existem

perdedores, mas cada personagem deve estar preparado para responder aos desafios que surgem a cada instante, para que possam administrar as metas e cumprir os objetivos da história.

A versão digital do RPG mantém todas essas características: estímulo à cooperação; ao desenvolvimento da capacidade de tomar decisões; à criatividade e ao raciocínio. Lucena e Fuks (2000) mostram que a questão chave da implantação de novas tecnologias de suporte à educação é fazer com que o aluno tenha interesse e motivação para buscar a informação desejada, transformando assim o paradigma tradicional da "educação como fábrica", para a "educação como entretenimento".

4.2 – Como o RPG pode atuar nos ambientes educacionais?

A participação do aluno nos ambientes cooperativos virtuais se inscreve nos estados potenciais do conhecimento arquitetados pelo professor de modo que evolua com coerência, em torno do núcleo preconcebido pelo professor. O aluno não está mais reduzido a olhar, ouvir, copiar e prestar contas. Ele cria, modifica, constrói, aumenta e assim torna-se co-autor já que o professor configura o conhecimento em estados potenciais (Silva, 2000). O mesmo autor define que a aprendizagem tradicional entre outras características é racional (organizada, sintetizada, hierarquizada) e lógico matemática (dedutiva, seqüencial, quantificável), e a virtual/interativa é intuitiva (conta com o acaso, com junções não lineares) e multi-sensorial (dinamiza interações de múltiplas habilidades sensoriais).

Segundo Alava (2002), muitos autores estão interessados em redescobrir uma relação pedagógica mais autêntica entre o aprendiz e o professor, apoiando-se em uma abordagem inspirada no "método socrático", sendo a aprendizagem um processo ativo e tendo o aprendiz a oportunidade de agir sobre seus conhecimentos, de interagir com o meio e de dialogar com os outros.

Quanto ao professor, Ramal (2002) desenvolve o conceito de arquiteto cognitivo, expressão inspirada em Pierre Levy, que contempla a capacidade do professor em traçar estratégias e mapas de navegação, que permitam ao aluno empreender de forma autônoma e integrada os próprios caminhos de construção do seu conhecimento. Essas novas atribuições do professor de ser um "animador" e "arquiteto cognitivo" assemelham-se aos papéis de um mestre de RPG, que deve conhecer bem as regras, ter preparado o roteiro básico da narrativa e o perfil das personagens auxiliares com as quais os demais jogadores interagirão. Além disso, cabe ao mestre do RPG "movimentar a história", redirecionando seus rumos de acordo com as decisões dos jogadores (Lopes, Klimick & Casanova, 2002).

Bittencourt e Giraffa (2003) afirmam que o RPG pode ser considerado uma ferramenta didática, já que apresenta características bastante familiares com os princípios do ciberespaço - interatividade, cooperação e inteligência coletiva - e com a teoria interacionista de Vygotsky, pois se trata de um processo de aprendizagem social mediada por pares mais experientes – o mestre e alguns de seus colegas. A utilização do RPG digital como ferramenta educacional visa aumentar o grau de motivação produzida pelos jogos educativos, propiciando o contato com o ciberespaço e a participação em comunidades virtuais, via uma abordagem lúdica (Bittencourt e Giraffa, 2003), além de permitir que a cooperação entre professor e aprendizes possa se dar em qualquer tempo e lugar (Lopes, Klimick & Casanova 2002).

Considerando que os métodos de ensino-aprendizagem estão se adaptando às questões do pós-industrial e da crescente necessidade de desenvolver habilidades de autonomia, cooperação e criatividade nas crianças e jovens os jogos de RPG passam a ser usados como uma ferramenta alternativa de ensino. Para Marcatto (1996), transformar a aula em jogo facilita o envolvimento do aluno com o tema, tornando as aulas mais agradáveis, divertidas e produtivas. O RPG possibilita a vivência do conteúdo e esta experimentação que garante o interesse do aluno.

4.3 – Os dez mandamentos para ser narrador de RPG

De acordo com Zanini, 2006, o narrador de RPG deve seguir os seguintes "mandamentos" para alcançar o sucesso desejado:

4.3.1. O Narrador é quem conta a história, descrevendo cada cena e tudo aquilo que os personagens dos jogadores percebem com seus sentidos. Os jogadores participam da história, interpretando seus personagens, falando e agindo de acordo com a cena descrita pelo Narrador.

4.3.2. O Narrador tem a última palavra, mas não pode ordenar que um personagem de jogador faça algo assim ou assado.

4.3.3. O bom Narrador nunca torce contra os Personagens. O objetivo do Narrador é fazer com que todos se divirtam.

4.3.4. O Narrador nunca deve permitir que um jogador decida o que o personagem de outro jogador vai fazer.

4.3.5. O Narrador interpreta todos os outros personagens da história: Antagonistas e Figurantes.

4.3.6. O Narrador é quem decide se as ações pretendidas pelos personagens dos jogadores são possíveis ou impossíveis.

4.3.7. Ações fáceis, como abrir uma porta destrancada, são sempre possíveis.

4.3.8. Ações muito difíceis, como voar sem a ajuda de uma máquina são impossíveis.

4.3.9. Para aquelas ações que não são nem muito fáceis e nem muito difíceis é preciso tomar decisões com base em um sistema de regras qualquer.

4.3.10. O Narrador lança os dados em nome dos antagonistas e figurantes. Os jogadores lançam os dados por seus personagens.

4.4 – Sistema de regras para aplicação do RPG em Educação

RPG é um jogo cujas regras são descritas em livros que são, em geral, bastante volumosos e que, além das regras, trazem descrições de mundos fantásticos e orientações detalhadas para uma aventura, que se pode chamar de virtuais.

Os atores dessa aventura são o mestre e os jogadores, usualmente chamados de *players*. O texto do livro de regras é lido em geral pelo mestre que, nas sessões de RPG então, apresenta uma história, uma aventura, ao grupo de jogadores, criada por ele, a partir da leitura do livro. A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante tal como um autor de ficção constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências, que vão garantir o "tempero" da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo livro do mestre, no qual a trama se desenrolará.

O ambiente, onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos, é chamado de *mundo* ou *cenário*. Existem alguns *mundos* clássicos, dentro do universo de sistemas de jogos de RPG, que *ambientam* suas aventuras; *mundo medieval*, *futurista*, de *vampiros* ou *dragões*, entre outros. Os participantes assumem o papel de seus personagens e a aventura tem início. O mestre *apresenta* a aventura, descrevendo uma situação inicial que funciona como um “chamado para aventura”. A partir desta descrição, os jogadores começam a inserir seus personagens no jogo e o mestre vai conduzindo os caminhos do desenrolar da história. A partir das ações dos mesmos, muitas vezes com o auxílio de dados - cujo resultado arbitra se a ação empenhada pelo jogador será bem sucedida ou não – ou simplesmente pela observação da ficha do personagem, de suas habilidades para o desempenho de tal ação, além da força interpretativa do jogador ao desenvolver a ação.

Dependendo do sistema utilizado, o mestre pode servir-se de dados ou cartas, conferindo um espaço ao acaso, para definir o destino dos personagens e o desenrolar da trama. Neste jogo, não há ganhadores ou perdedores. O objetivo do jogo encontra-se justamente em desenvolver uma narrativa, em desenvolver ações que abram os caminhos da trama proposta pelo mestre. Uma narrativa vai sendo assim, construída, oral e coletivamente.

4.5 – Razões pelas quais o RPG pode ser utilizado como jogo

Por serem relativamente recentes as questões temáticas sobre os Role-Playing Games e educação são poucos os estudos desenvolvidos nacionalmente nesta área (Bittencourt, Giraffa, 2003). No entanto, na procura de dados referentes à aplicação do RPG em sala de aula, percebe-se neste cenário ainda pequeno, algumas ações e estudos que buscam no jogo possibilidades de construções cooperativas do conhecimento, encontrando no RPG digital o lúdico e a interatividade. Segundo dados do I Simpósio de RPG (2004): “o número de praticantes de RPG de forma lúdica no Brasil, os chamados "RPG’s comerciais", é estimado em aproximadamente 300.000 pessoas. O Encontro Internacional de RPG reúne anualmente em São Paulo um público de cerca de 18.000 jovens e adolescentes, sendo o segundo evento em tamanho deste tipo no mundo e o maior da América Latina.

> ”E porque este jogo tem atraído a atenção de alguns profissionais da educação em nosso país? Segundo Riyis (2004), porque desenvolve “a consciência da cooperação, a busca da vitória coletiva, pois para vencer o jogo tem de ajudar o outro a vencer também”.

E também, por tratar-se de um jogo, possuir a característica lúdica que é fator de motivação para qualquer faixa etária. Para Fernandes (2004), não é novidade o uso de jogos por algumas empresas, que buscam excelência na formação e treinamento de funcionários, como forma de motivar o aprendizado. Estes jogos

que podem acontecer ou não em ambiente informatizado, requerem dos participantes “timing”. É preciso ter em mente a noção de tempo e a capacidade de tomar decisões. Além do que já foi citado, é importante destacar outros estudos encontrados no andamento do projeto e que auxiliaram no mapeamento da utilização do RPG digital:

- O projeto *Revolution* (2004) que trata do desenvolvimento de ambientes RPG multi-plataformas para aplicações em educação;
- O relato da aplicação prática do RPG com adolescentes por Lopez, Klimick Casanova (2001) e;
- A associação Cultural Ludus, que também divulga o RPG associado à educação (2004).

Um jogo computadorizado é definido por Battaiola (2000) como um sistema composto de três partes básicas: enredo, motor e interface interativa. O enredo define o tema, a trama, os objetivos e a seqüência do jogo. O motor do jogo, também conhecido pela denominação em inglês *game engine*, é o mecanismo que controla a reação do jogo em função das ações do usuário. E por último a interface interativa controla a comunicação entre o motor e o usuário reportando graficamente um novo estado do jogo. Battaiola destaca três grandes razões para utilizar jogos eletrônicos em pesquisas científicas: o aspecto educacional; auxílio ao desenvolvimento técnico-científico e a criação de um nicho mercadológico. O primeiro refere-se à combinação de aspectos educacionais com entretenimento. Segundo o autor, infelizmente estima-se que menos de 20% dos jogos possuem uma finalidade educacional. Por esta razão os jogos eletrônicos educativos são um campo de pesquisa riquíssimo, principalmente quando ocorre uma integração com a Internet, permitindo uma maior integração e cooperação entre os jogadores.

Os jogos computadorizados são atraentes para as crianças porque estas desenvolveram preferências pelas imagens visuais dinâmicas e animadas devido à experiência televisiva e devido à interatividade, pois a criança pode agir no jogo [Greenfield 1988].

Para Amory (2001), os jogos educativos requerem enredos atraentes. Para o autor é muito importante utilizar os jogos computadorizados no processo educacional pelo fato dos jogos afetarem a motivação, as funções cognitivas e a curiosidade do aprendiz, pois estes jogos permitem a experimentação e a exploração do usuário. Um dos grandes problemas dos jogos educativos é apresentar para o aprendiz uma coleção de enigmas sem nenhuma ligação, tornando o jogo desinteressante. Amory acredita que os jogos computadorizados educativos representam uma forma que o aprendiz pode estar imerso em micromundos construtivistas.

Segundo Jenson & Castel (2002), a meta principal do educador é engajar os aprendizes como agentes e arquitetos de sua própria educação. O maior desafio dos jogos educacionais é oferecer para o aprendiz um ambiente que propicie a interação imersiva. Um lugar onde os usuários queiram estar, explorar e aprender da mesma forma que fazem nos jogos eletrônicos comerciais. Os autores também concordam com a premissa que os jogos comerciais são extremamente atraentes para as crianças e jovens, com alta qualidade técnica. E, que os jogos educativos em geral não são atrativos, pois, não criam uma sensação de imersão, trata o jogador como um estudante com uma forte abordagem educacional. Os jogos educativos devem seguir a rota do sucesso dos chamados jogos comerciais pelo fato que estes permitem uma maior imersão, uma exploração do espaço e permite que o aprendiz interprete um personagem e explore um mundo virtual.

5 – O RPG *MAKER* XP COMO ESTRATÉGIA DE COMUNICAÇÃO

Um conto árabe antigo registra que três peixes nadavam próximos a um pescador que os cercava com uma rede de pesca. O primeiro ao ver-se sem saída elaborou uma estratégia: pular no barco espontaneamente e permanecer imóvel e rígido simulando uma síncope e assim o fez. O pescador ao acompanhar o comportamento inusitado do peixe, atirou-o de volta ao lago

pensando que estava com alguma doença, pois, sua rigidez era de se estranhar. Ao cair na água o primeiro peixe viu triunfar sua estratégia e saiu nadando.

O segundo peixe apressou-se logo em seguir a mesma estratégia, pular no barco e permanecer rígido. O pescador desconfiado da repetição do mesmo evento resolveu, mesmo estando rígido, mantê-lo dentro de sua cesta de peixes no barco. O peixe no momento em que foi colocado na cesta debateu-se violentamente surpreendendo o pescador que o viu escapar de sua mão e retornar ao lago.

Por último pulou o terceiro peixe repetindo a mesma estratégia de seus antecessores. O pescador escolado com os dois primeiros peixes trancou-o com cuidado em sua cesta e apressou-se em seguir para margem e fritá-lo.

Moral da história: em questão de estratégia é preciso ser criativo, se não conseguir, é preciso observar o que os outros fazem e adaptar ao seu contexto, mas nunca se deve, simplesmente, copiar estratégias alheias, sem refletir, pois se pode acabar frito.

Segundo o Novo Dicionário Aurélio, [FER 86]:

> "estratégia é a arte de explorar condições favoráveis, a fim de alcançar objetivos específicos".

Segundo [FAY 00]:

> "estratégia é um plano de ação para se chegar a um objetivo" e é estabelecida a partir de informações que são comunicadas. Informação e comunicação representam os meios indispensáveis à estratégia, informação sem comunicação não tem sentido. Existe uma relação estreita entre informação, comunicação e estratégia.

No livro O Jogo da Interação, Pierre Fayard, 2000 relata: Para Sun Tzu comandar uma pequena tropa ou uma grande dá no mesmo, pois é tudo uma questão de comunicação. São elas que asseguram a permanência das conexões entre a diversidade do número e a coesão na extensão. Através dos

canais de comunicação, circulam ordens e informações e é por eles que a estratégia controla e dispõe suas tropas e seus meios.

Oliveira, 1996, define a estratégia como ação, gerada a partir de informações que levam à criatividade, à originalidade e à inovação, que permite à organização diferenciar-se dos concorrentes, assumindo vantagem competitiva no mercado, por apresentar exclusividade na realização de um processo, no oferecimento de um produto ou serviço ou na exploração de um segmento de mercado.

As estratégias são ações adotadas ordinariamente ou extraordinariamente, baseadas nas conclusões do Planejamento e nas proposições de um Plano, para a construção de produtos midiáticos que atendam às necessidades do assessorado. Estratégia é escolher realmente o que fazer, como fazer e quando fazer.

O papel da comunicação estratégica é o de promover mudanças de comportamentos mediante o planejamento de processos que coordenem os diferentes componentes da comunicação.

"A estratégia, porém, está longe de se acantonar no emprego da força. Atingir a decisão não passa exclusivamente pela decisão do outro e pelo comprometimento e consumo desmedidos dos meios físicos: quanto menos a força e os meios materiais são comprometidos, mas a estratégia apela à informação e à comunicação". (Pierre Fayard, 2000).

Sendo uma construção coletiva calcada no discurso oral, no diálogo e troca de idéias, o *RPG* pode ser visto como um importante elemento de comunicação, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, de expressar um pensamento.

A tensão interativa, no jogo, gera situações inusitadas que acabam levando às novas experiências e às novas resoluções de problemas. Arlindo Machado (1997) define interatividade através de termos como autonomia, criatividade e imprevisibilidade. Na linguagem interativa, espera-se uma ou mais respostas autônomas, difíceis de prever e, portanto, inovadoras, criativas que dependam da relação cooperativa.

5.1 - A importância da Cooperação no processo de ensino-aprendizagem

O conceito cooperativo, segundo Piaget (1978), diz respeito ao processo de co-operação, ou operação conjunta entre os integrantes de um grupo, para atingirem um ou mais objetivos em comum. O desmembramento da palavra resulta em co-operar-ação, portanto retorna-se o sentido da palavra ação como a responsável pelo crescimento cognitivo, seja ela uma ação concreta ou abstrata. O sujeito age sobre determinado objeto de conhecimento e nesse processo ele constrói sua aprendizagem. A partir disto a interação é fruto da ação ou das ações que acontecem entre sujeitos, que se afetam mutuamente em um processo de negociação. As interações podem ser diretas ou indiretas. As indiretas são mediadas pelo uso de uma ferramenta ou tecnologia, como: telefone, *e-mail*, *chat,* fórum, etc.

Na interação humana existe o processo de negociação, o qual é definido por um processo de comunicação para a resolução de diferenças. Pesquisas efetuadas nas últimas décadas mostram que a interação entre os alunos é decisiva para a aprendizagem, pois propicia: socialização; aquisição de aptidões e habilidades; controle de impulsos agressivos; superação do egocentrismo; relativização progressiva do ponto de vista; incremento das aspirações e rendimento acadêmico; entre outros.

Piaget (citado por Montangero e Maurice-Naville, 1998, p.120-121) define esse construto como "toda relação entre dois ou n indivíduos iguais ou acreditando-se como tal, dito de outro modo, toda relação social na qual não intervém qualquer elemento de autoridade ou de prestígio".

Portanto, trata-se de um ajustamento das ações ou do pensamento de uma pessoa com as ações e pensamentos dos outros. Emerge então um controle mútuo das atividades entre os parceiros. Na criança a cooperação surgiria a partir do momento em que um verdadeiro diálogo instaura-se. Isto é, quando a criança de dá conta da perspectiva do outro. Assim, a discussão se conduz por um desejo de escutar e compreender o interlocutor.

Enfim, a cooperação implica em respeito mútuo, reciprocidade, liberdade e autonomia dos interagentes. "Piaget valoriza a cooperação porque se trata de uma forma de equilíbrio nas trocas, e da forma superior de equilíbrio onde o todo e as partes conservam-se mutuamente (sem que um domine em detrimento do outro)" (Montangero e Maurice-Naville, 1998, p.122). Além disso, vê a cooperação como um método em direção de relações iguais, como um conjunto de meios que tem efeitos sobre os planos inter-individuais e individuais.

No plano intelectual, a cooperação se opõe a atitude inicial infantil do egocentrismo. A cooperação permitiria a criança o acesso à lógica. No plano das relações sociais, cooperação se opõe à coação e a unidirecionalidade, valorizando a democracia e negando o autoritarismo. Permite à criança a construção de valores E no plano científico, pode-se dizer que a verdade científica não se impõe, tendo em vista que os erros do pensamento corrigem-se nas trocas entre os membros da comunidade científica.

No trabalho cooperativo faz-se necessário o conhecimento do objetivo comum do grupo, todos envolvidos em solucionar uma tarefa, alcançar o objetivo e para que isso aconteça o grupo deve ter um equilíbrio, onde todos participam, evitando os abusos de autonomia por parte do coordenador e o cuidado para não deixar alguém de fora, sem participar.

Para Vygotsky (1998), a interação social exerce um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo. Para ele, cabe ao educador associar aquilo que o aprendiz sabe a uma linguagem culta ou científica para ampliar seus conhecimentos daquele que aprende, de forma a integrá-lo histórica e socialmente no mundo, ou ao menos, integrá-lo intelectualmente no seu espaço vital.

5.2 - O RPG nos processos de construção de Criatividade

Ao falar sobre criatividade se enfrenta um desafio, que é definir o que significa criatividade, pois inúmeras são as definições para o termo.

Segundo Kneller (1973) as definições de criatividade pertencem a três categorias:

- a pessoa que cria;
- os processos mentais que o ato de criar mobiliza;
- os produtos como teorias, invenções, pinturas, esculturas e poemas;

Nas definições de criatividade os autores se detêm nos aspectos da personalidade criativa, os estágios ou fases que ocorrem durante o processo criativo; nos produtos finais do processo criativo e a criatividade como processo mental e emocional, enfocando várias variáveis que podem influenciar a criatividade. Além das características do indivíduo e de seu esforço pessoal também o ambiente social tem um impacto sobre o processo criativo.

Segundo Taylor apud Alencar (1995, p.64-65) as seguintes condições facilitam o pensamento criativo:

- redução de fatores que produzem frustração;
- redução de experiências e situações competitivas que implicam ganhos ou perdas;
- encorajamento do pensamento divergente;
- diminuição de coerções;
- ajuda à pessoa em sua compreensão de si e de sua divergência em relação às normas.

A criatividade é uma característica inerente à natureza humana. Uma educação voltada para a produção de novas idéias e novos conhecimentos requer a ocorrência de processos intuitivos e criativos. A criatividade e a capacidade de inovação evidenciam o potencial do indivíduo para mudar, para

crescer e aprender ao longo da vida. As capacidades de criar e inovar permitem organizar e reorganizar experiências ao longo da vida, recombinando-as para constituírem um novo repertório existencial do indivíduo. A ampliação de oportunidades de ocorrência de processos criativos e inovadores facilitam a compreensão das mudanças, tanto no nível individual quanto coletivo.

Acreditando na importância do brincar para o desenvolvimento do sujeito criativo, a brincadeira e o jogo precisam vir à escola. Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras. Contar e ouvir histórias, dramatizar, jogar com regras, correr, fazer-de-conta, desenhar, entre outras atividades lúdicas, constituem excelentes momentos para a aprendizagem. Segundo Kamii, (2003) a situação ideal de aprendizagem é aquela em que, a atividade é de tal modo significativa, que quem aprende a considera como um trabalho e como um jogo. Isto é, algo que se aprende com prazer.

Segundo Pavão (1999) o jogo confere significados culturais aos seus participantes, ajudando-o a compreender a sua própria realidade através do lúdico, desenvolvendo a colaboração entre os participantes e a tomada de decisão. Os jogos de RPG sugerem inúmeras situações que requerem raciocínio crítico, análise das diferenças culturais e de personalidade dos personagens em questão, estratégias de movimentação e de jogo.

Winnicott (1975) afirma que “é no brincar, e talvez apenas no brincar que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação. O brincar é essencial porque nele a paciente manifesta sua criatividade” (p.79-80). Essa citação relaciona o brincar com a criatividade. É no brincar que a criança, o adolescente ou o adulto revela o seu eu na ludicidade.

Moyles (2002) também enfatiza que “o brincar leva naturalmente à criatividade, porque em todos os níveis do brincar as crianças precisam usar habilidades e processos que proporcionem oportunidades de ser criativo” (p.84).

5.3 - O RPG como responsável pela Autonomia

Na realidade, um mundo em permanente evolução requer que o indivíduo aprenda a conviver com as incertezas, com os desafios, com a transitoriedade, com o incerto, com o imprevisto e com o novo. Como preparar o indivíduo para viver na mudança e não querer apenas controlá-la? Isso requer ambientes de aprendizagem que desenvolvam a autonomia, a cooperação, a criticidade, além de muita criatividade e capacidade inovadora.

Autonomia pressupõe uma metodologia do aprender a aprender, do aprender a pensar, a partir das construções do sujeito que descobre por si mesmo, que inventa sem ajuda de terceiros, que se auto-organiza, reestrutura, reequilibra suas atividades, incorporando o novo em suas estruturas mentais, auto-organizando suas atividades motoras, verbais e mentais.

Para tanto, o aprendiz necessita aprender a pesquisar, a dominar as diferentes formas de acesso às informações, a desenvolver capacidade crítica de avaliar, de reunir e organizar informações mais relevantes.

6 – O MAPA DA MINA

Se o professor diz em bom tom que não sabe nada a respeito de um assunto e que deseja que os alunos o auxiliem explicando, passo a passo, como agir para construir este conhecimento. Os alunos acharão o máximo e por isso, considerando-se pessoas responsáveis buscam voluntariamente ajudar o professor a entender o assunto. Isso não fará os alunos minimizar a importância desse professor naquele ambiente de aprendizagem e a troca de papéis...

A idéia para o projeto era formar um grupo com alunos que dominassem o jogo em várias versões para analisar limites e possibilidades do *software* em um ambiente de sala de aula, além de desenvolverem e aplicarem atividades

com o jogo. O grupo de estudo que antecedeu o projeto foi formado por dez alunos do Ensino Médio (voluntários), no período de maio a julho de 2006.

Os encontros aconteciam todas as sextas-feiras, durante três horas de pesquisas, de discussões, de oficinas com o objetivo de desenvolverem textos sobre o tema, dar sugestões sobre regras gerais, o uso do mapa, a importância de um roteiro, que tipos de desafios poderiam ser aplicados em educação. Contava também com orientações de um tutorial de RPG, de como colocar cenários, personagens, fazer mapa, inserir mensagens, portais.

Paralelo a estas atividades, cada dupla deveria apresentar no final do estudo uma posição sobre o *software* mais adequado para ser aplicado à turma. Como também uma história (texto e gráfico) em RPG.

Propositalmente o tema foi livre para que cada dupla pudesse escrever da maneira como geralmente o *software* é usado comercialmente. Daí, a necessidade de perceber as falhas e/ou brechas para antecipar possíveis problemas em sala de aula.

Sobre o trabalho com o grupo, alguns pontos devem ser considerados:

1) Houve transparência com os alunos. Em nenhum momento foi negada a condição do professor conhecer o jogo e a partir dessa situação solicitar a ajuda dos alunos para a construção deste conhecimento;

2) Foi desenvolvido um planejamento no qual foi mostrado para os alunos o que se desejava alcançar com o estudo. Que precisava da parceria para alcançar sucesso no projeto;

3) Ficou claro para os alunos que cada comentário deles, cada apresentação por dupla nas oficinas do *software* fortalecia o projeto.

No início, houve desconforto pela sinceridade, pela ausência de preparo, pelo medo de fracassar no estudo. Com o passar dos encontros os papéis de cada integrante ficou definido, todos tinham um papel importante a ser desempenhado. Os alunos davam as coordenadas quanto ao *software* e o conhecimento adquirido do ambiente permitiu desenvolver estratégias para as discussões.

O grupo de estudo cresceu a cada encontro, todos compreendiam a importância de suas contribuições no trabalho fortalecendo o vínculo com os alunos. Todo o tempo houve troca entre os papéis de alunos e de mediadores. A professora assumiu intencionalmente o papel de aluna frente ao grupo quando necessário. Pedia-se a ajuda, questionava, retornava a explicação. Assim como, em várias situações, houve a mediação quando surgiam dúvidas em relação ao trabalho que cada um deveria ter como produção.

O que se pode dizer desta etapa é que não há conhecimento sem troca. Troca esta que independe do grau de estudo, idade, de competências, simplesmente a mudança de postura, de re-interpretação. Os alunos deixam bem claro para o professor o que hoje é atrativo, interessante, lúdico. Por sua vez, os adultos, negam essas verdades aplicando métodos antigos, estáticos, desmotivadores.

Por outro lado.pela condição que é dada aos professores de detentores de conhecimento, fica difícil afirmarem categoricamente que não sabem um assunto específico e que precisam das coordenadas dos alunos para construí-lo. Por experiência, gera desconforto, desconfiança, mas pode-se dizer que a atitude causa respeito e compromisso dos alunos quando o professor delimita o seu espaço naquela mediação. Em nenhum momento o trabalho é desvalorizado, os alunos se sentem importantes porque trocam informações. E o professor, caberá a ele, aprender a perceber que o mundo não pode ser mais de faz de contas, que as histórias não são mais apenas contadas pelos adultos, pelos pais e professores. No mundo da tecnologia, quem não entende a ferramenta pode aprender trocando que não vai “virar sapo, nem bruxa” se falar a verdade.

A maior riqueza não é o castelo, nem as riquezas materiais dessas histórias, são os personagens envolvidos em um ambiente de respeito e transparência que sabem contornar situações problemas, quebram os feitiços da indiferença e assinam pelos direitos de uma construção coletiva.

O maior tesouro é aprender a ouvir os alunos, eles possuem o mapa. E quando mostrar o tesouro pode ter certeza, querem compartilhar...

6. 1 - O Projeto: RPG *MAKER* XP e a história que sua mãe não contou...

Inovar a prática em sala de aula envolve mudança de postura por parte do professor. Enquanto parceiros, professores e alunos desencadeiam um processo de aprendizagem cooperativa para construir a produção de conhecimento. Esta nova ação pressupõe um trabalho coletivo, discussão em grupo, cooperação, contribuição e parcerias e esta aprendizagem deve ser significativa, desafiadora, problematizadora e instigante, a ponto de mobilizar o aluno e o grupo a buscar soluções possíveis para serem discutidas e concretizadas.

A aprendizagem, mais do que colaborativa deve ser cooperativa para atender as exigências de uma nova sociedade e de uma nova educação centrada na condição humana e no respeito à diversidade em todos os seus sentidos, trabalhando os valores essenciais à existência humana: generosidade, respeito, ética, solidariedade, cooperação e a colaboração para enfrentar as incertezas de um novo tempo que se aproxima. Segundo Morin (2000, p.93) é essencial educar para a compreensão humana o que garante a "solidariedade intelectual e moral da humanidade."

O projeto, contrário às histórias clássicas, que apresentam um final já esperado, propositalmente quebra com essa corrente porque busca no jogo eletrônico o conhecimento que os adolescentes possuem do ambiente e a possibilidade de mudá-lo em sala de aula, tornando-o mais atraente, lúdico e que possibilite a autonomia, a cooperação e a criatividade dos integrantes envolvidos.

Pensar estrategicamente para tornar a ferramenta um veículo para o conhecimento e paralelo a isto, usar estratégias de comunicação que possibilitem tornar o aluno não só mais um ouvinte passivo, mas um sujeito ativo capaz de mediar essa transformação.

O projeto na escola, RPG *MAKER* E A HISTÓRIA QUE SUA MÃE NÃO CONTOU, consiste no desenvolvimento de uma ferramenta de autoria coletiva que permita construir mundos virtuais interativos.

Bittencourt (2003) ressalta que o fato de os indivíduos utilizarem o RPG no ciberespaço, confere um ambiente de maior liberdade, semelhante à recomendação de ambientes mais descontraídos e informais no aprendizado. Confere, ainda, um ambiente flexível e de maior mobilidade para indivíduo e sua interação com outros indivíduos e o meio virtual que é o jogo.

O ambiente disponibilizou de 20 máquinas, um auxiliar técnico, a mestra em RPG *Maker* e 37 alunos de sétima série de uma escola particular de Porto Alegre. Os alunos dividiram-se em oito equipes de quatro integrantes e uma equipe com cinco. Participavam duas vezes por semana durante 50 minutos cada encontro, por um período de três meses.

O maior desafio era a própria busca da autonomia dos grupos envolvidos para solucionarem os problemas que surgiam ao longo da missão. Cada etapa conquistada semanalmente serviam como estratégia de criação para a narrativa do jogo, escolha de personagens, elementos de cenário, ficha de roteiro e conclusão da história de maneira surpreendente e criativa.

Acredita-se que o uso destes mundos virtuais interativos possa ajudar os estudantes a aprenderem conceitos de mundo de forma implícita. Conforme Vygotsky (1994), o aprendiz através da interação com o mundo virtual e com os outros usuários do ambiente acaba desenvolvendo signos importantes para aprendizagem. Além disso, estes mundos virtuais podem permitir um aprendizado através da exploração das múltiplas inteligências propostas por Gardner (1994), porque existem elementos textuais, sonoros, gráficos, psicomotores e interacionistas inclusos nas interfaces dos ambientes. Todos estes aspectos referem-se a uma abordagem de uso do tipo passiva, ou seja, os aprendizes interagindo em mundos pré-construídos.

Entretanto esta ferramenta de autoria também pode ser utilizada pelo educador como uma ferramenta construtivista, envolvendo os aprendizes no processo de criação do mundo, cujos aprendizes deverão estudar uma série de

tópicos, manipular uma série de mídias (som, texto, imagem, animações) e relacionar conteúdos de forma interdisciplinar. O importante de observar nesta abordagem que além da interação no ciberespaço de forma não presencial os educadores poderão desenvolver atividades em sala de aula relacionadas com o mundo virtual ou com o processo de criação deste.

Os alunos devem ter a liberdade e um ferramental flexível que permita construir mundos virtuais interativos independentes da ambientação permitindo desta forma que o educador utilize os mundos conforme sua metodologia de ensino. Ou seja, se algum educador deseja construir um mundo ambientado no Egito Antigo ou na época do Brasil Colonial a ferramenta deve oferecer subsídios suficientes para completar tal tarefa.

O trabalho em grupo quando acontece de forma normal, em que todos cooperam, colaboram e interagem torna a aprendizagem significativa, pois com as trocas eles constroem o conhecimento em conjunto. "Os seres humanos constroem conhecimentos à medida que tentam tirar sempre o melhor proveito de suas experiências." (Kamii, 1996, p. 68)

Com as experiências do grupo, no jogo RPG *Maker* XP, os estudantes vão construindo seus conhecimentos a partir das experiências como os colegas, tornando a aprendizagem efetiva.

7 - A METODOLOGIA

Existe uma lenda que afirma que Sócrates começou a tornar-se naquilo que foi ao aperceber-se que não era nada. Eis o que Sócrates conta no decurso do seu processo:

> *"O seu amigo Querofonte, um dos íntimos do pequeno grupo, tinha ido consultar o oráculo de Delfos para saber se havia alguém mais sábio do que Sócrates, ao que a Pítia respondera pela negativa. Vejamos o que significa a resposta do Deus, interroga Sócrates. Qual será o seu significado oculto? Tenho a consciência de que não sou*

nem muito nem pouco sábio. Que quererá ele dizer quando afirma que sou o mais sábio?" (in Wolff, página 37)

Sócrates optava sempre pelo diálogo, costumava iniciar uma conversação fazendo perguntas e obtendo dessa forma opiniões do interlocutor, que ele aparentemente aceitava. Depois, por meio de um interrogatório hábil, desenvolvia as opiniões originais da pessoa argüida, mostrando a tolice e os absurdos das opiniões superficiais e levando o presumido possuidor da sabedoria a se desconcertar em face das conseqüências contraditórias ou absurdas das suas opiniões originais e a confessar o seu erro ou a sua incapacidade para alcançar uma conclusão satisfatória.

Esta primeira parte do método de Sócrates, destinada a levar o indivíduo à convicção do erro, é a ironia.

> *"A ironia de Sócrates [...] não visa desqualificar o outro, mas ajudá-lo. Ela quer libertá-lo e abri-lo à verdade[...]. A sua ironia procura criar um mal-estar e uma tensão no centro do homem, para que aí proceda o movimento esperado, no próprio interlocutor, se este não puder ser socorrido, no auditor." (in Jean Brun, página 83).*

Sócrates encontrava-se freqüentemente face a temíveis profissionais do saber e da eloqüência que nunca se sentiam apanhados desprevenidos, eram mestres que tinham resposta para tudo e que ignoravam a hesitação do escrúpulo e da interrogação da reflexão. Sócrates, ao contrário, era o homem das interrogações, aquele que nunca se deixava enclausurar em nenhum sistema, aquele que se recusava a ter ponto certo o que não era, ou a estiar como problemática aquilo que era perfeitamente certo.

A ironia opunha-se a tudo o que desse conta da existência em termos de conceitos e de sistemas fechados, a tudo que pretendesse congelar a existência encerrando-a nos limites muito estreitos do pensamento objetivo: ela denunciava a impotência dos falsos poderes.

Segundo Sócrates, ele nada ensinava, apenas ajudava as pessoas a tirarem de si mesmas opiniões próprias e limpas de falsos valores, pois o

verdadeiro conhecimento tem de vir de dentro, de acordo com a consciência. Até mesmo na atividade de aprender uma disciplina qualquer, o professor nada mais pode fazer que orientar e esclarecer dúvidas, como o lapidador tira o excesso de entulho do diamante, não fazendo o próprio diamante. O processo de aprender é um processo interno, e tanto mais eficaz quanto maior for o interesse de aprender. Só o conhecimento que vem de dentro é capaz de revelar o verdadeiro discernimento.

O trabalho com os alunos, através de uma série de perguntas, uma média de cem questões, visou aguçar a curiosidade dos mesmos sobre diversos assuntos atuais, que tratam do respeito, da ética, da injustiça, da corrupção, de interesses nacionais e internacionais sobre as riquezas do subsolo brasileiro. Levantando questões polêmicas, reflexivas sobre a inclusão, o acesso a terra, a invasão, a cobiça internacional. Diante de tantas interrogações, de tantas "meias verdades", que o aluno procure interrogar os seus conceitos, tirando de "si mesmo opiniões próprias e limpas de falsos valores".

7.1 - O Sujeito da Pesquisa

O projeto de pesquisa foi aplicado em alunos de uma turma de 7ª série de Colégio La Salle Santo Antônio, da rede particular de Porto Alegre.

A turma conta com 37 (trinta e sete) alunos, destes, 21 (vinte e um) meninos e 16 (dezesseis) meninas.

Quanto ao ingresso na escola, vinte alunos estão desde a Educação Infantil juntos. A escola tem tido como característica manter os alunos na mesma turma desde o seu ingresso, portanto este dado evidencia que nesta turma há um grupo coeso.

Quanto ao parecer dado pela Orientadora Educacional, Arlete Martins Brasiliense, são alunos interessados, afetivos, educados, aceitam as propostas de trabalho e geralmente têm o hábito de trabalhar fazendo muito barulho.

7.2 - A Pesquisa Qualitativa/Estudo de Caso

O RPG, que no estudo em questão será o **RPG *Maker* XP**, *software free*, jogado em ambiente virtual, e via chat, trata-se de um jogo não caracterizado como educativo, mas que foi considerado por possuir potencialidades a serem aproveitadas em ambientes de ensino-aprendizagem de adultos. Traz em si as características de um jogo, mas sem a competitividade exacerbada que caracteriza a maioria dos jogos comerciais e sem o peso pedagógico e, conseqüentemente desestimulante que comumente associa-se aos jogos ditos educacionais.

Segundo Gil (2002), as pesquisas de caráter qualitativo têm como objetivo principal aprimorar as idéias e seu planejamento é bastante flexível, a fim de permitir a consideração de variados aspectos relacionados ao objeto de estudo.

A pesquisa será desenvolvida sob a forma de estudo de caso.

7.3 – Implantação em sala de aula

7.3.1 – Tarefas do Mestre como proposta de trabalho

1 - Criar um composto químico com produtos naturais encontrados na região amazônica, cuja finalidade é fabricar a vacina para salvar a última tribo Yanomami que foi infectada intencionalmente pelo grupo terrorista, a fim de se apoderar e explorar as suas terras riquíssimas em ouro, nióbio e, principalmente, plutônio que é usado para desenvolver armas nucleares;

2 - Criar as situações e questões a serem respondidas, a fim de garantir que a equipe é a que foi realmente contratada pelo cientista;

3 - Criar um sistema de pontuação (força) ou premiação à medida que resolverem os desafios semanais;

4 - Definir quantos colaboradores e os locais onde eles estarão para entregar as partes da pesquisa (lembrando que a entrega das partes da pesquisa é condicionada às respostas dos testes que o cientista já combinou com os seus colaboradores);

5 **-** À medida que as equipes forem progredindo o mestre pode ir dando mais algumas dicas da real finalidade da missão;

6 - Lembrar que toda a tribo já está contaminada pelo vírus, que o tempo de vida das pessoas infectadas é no máximo 20 dias, e que o último contato necessita de 05 dias para fabricar as vacinas;

7 – Provocar os alunos, o tempo todo, a desejarem encontrar as respostas dos desafios para poderem prosseguir na missão;

8 – Fazer os alunos questionarem, duvidarem, ficarem atentos a situações que envolvem política, economia, atualidade, inclusão, interesses nacionais e internacionais sobre as riquezas de solo brasileiro;

9 – Conscientizar, ampliar o seu poder de autonomia e criticidade sobre os fatos e pessoas.

7.3.2 – O Regulamento

Segundo Alexis Leontiev, é na atividade lúdica que a criança desenvolve sua habilidade de subordinar-se a uma regra, mesmo quando um estímulo direto a impele a fazer algo diferente. “Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”. (l988, p. l39).

Este autocontrole interno sobre o conflito entre o seu desejo e a regra da brincadeira, é uma aquisição básica para o nível de sua ação real e a constituição de um código de valores e padrões de comportamento, que levam a uma ética futura. O jogo pode ser tratado como uma ferramenta pedagógica bastante interessante que possibilita uma aprendizagem mais dinâmica e lúdica.

Huizinga (apud Filho e Pessoa, 2001) encara o jogo como uma função cultural, definindo-o como:

> "uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguido de regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotando de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria, com uma consciência de ser diferente da vida cotidiana".

Quanto ao projeto:

Projeto desenvolvido como trabalho de finalização do Curso de Especialização em Informática na Educação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, realizado pela aluna Ryntia Ryan Pereira Diniz.

Quanto à disponibilidade do horário:

Será utilizado o Horário da disciplina Religião, cedido gentilmente pela professora Suzana Zanotto.

Sendo dois (2) períodos da terça-feira e um (1) da quinta-feira. Cada período correspondendo a 50 minutos.

Quanto às equipes:

1- Oito equipes contendo quatro componentes e uma equipe contendo cinco componentes. Grupos estes formados por meninos e meninas respectivamente;

2 - Máquinas por equipe: 2 disponíveis;

3 - Estabelecer as máquinas que usarão durante o projeto (importante que o quarteto fique em dois computadores próximos para ajudarem à equipe nos desafios);

4 - Definir o nome para cada equipe (equipe1 até equipe 9). A equipe poderá, depois de formada, dar um nome específico;

5 - É de responsabilidade das equipes tirarem suas dúvidas na oficina realizada sobre o respectivo *software*. Para dúvidas que surgirão sobre o uso do *software*, as equipes deverão consultar a Internet e/ou o tutorial disponibilizado para esse respectivo fim.

Quanto as atividade no decorrer do projeto:

1 - Aquisição de uma cópia do *software RPG Maker XP* para todos os alunos da 7ª série, antes da oficina, com o intuito de ampliar o conhecimento e aguçar a curiosidade sobre projeto que seria desenvolvido;

2 - Realização de uma oficina de 1h e 40 min com o grupo de estudo do Ensino Médio para esclarecer dúvidas, dar sugestões e dicas sobre o ambiente;

3 - Os alunos deveriam responder às questões que antecediam o jogo (conhecimento prévio);

4 - Explorar o ambiente de RPG *Maker* XP, através de discussões com alunos experientes no ambiente;

5 - Criação um roteiro para a história que deveria ser entregue na data prevista. O roteiro seria utilizado como uma prévia do trabalho final. Categoria avaliada por um professor de Português;

6 - Preenchimento das fichas que contêm informações sobre ações e atributos dos personagens;

7 - As respostas aos desafios semanais (pistas de lugares onde a EI deverá obrigatoriamente percorrer) era pré-requisito para a equipe seguir a diante na missão;

8 - Produção de jogos no ambiente de RPG *Maker* XP a partir das informações iniciais, dos desafios e das situações problemas. Para apresentação final, por compatibilidade e versões, o jogo deveria ser feito em duas versões, a do próprio ambiente proposto para o jogo e uma outra em PowerPoint que incluía o roteiro aos cenários correspondentes;

9 - As equipes deveriam apresentar, em *datashow*, o trabalho final para um grupo de professores convidados que avaliariam a história quanto à criatividade, enredo, trama, desfecho final;

10 - Critérios considerados na avaliação no trabalho final:

- Conteúdo (coerência e coesão);
- Recursos visuais disponibilizados;
- Desfecho. Finalização do trabalho quanto à criatividade (a surpresa, o inesperado).

11 - Todas as equipes deveriam desenvolver um texto coletivo sobre o ambiente trabalhado, considerações sobre o *software*, sobre os procedimentos tomados, as estratégias usadas pela equipe para melhor alcançar resultados positivos, o que acrescentou, o que mudou ou não, sugestões para o RPG ser usado na educação, etc. Também devem apontar quais as histórias que teve o desfecho mais criativo;

12 - O resultado da equipe vencedora só foi apresentado depois de todas as pontuações, correções e avaliações das histórias e roteiros.

Quanto ao período para realização das tarefas/desafios:

Todas as atividades deste projeto devem criteriosamente atender aos prazos solicitados, entre **31 de julho a 30 de outubro**, data que poderá ser revista no decorrer da atividade.

7.3.3 – Evolução do trabalho com as equipes

Os alunos ficavam próximos de suas equipes. Para acesso ao projeto as equipes possuíam um usuário com senha para acessar o jogo e os desafios que eram inclusos semanalmente nas suas pastas. Nestas pastas havia também o regulamento do trabalho, a tabela de pontuação (força da equipe) e os comentários das atividades realizadas na semana que antecedeu.

Contavam também com um mapa do Brasil exposto em um local de fácil acesso e um tutorial sobre o *RPG Maker XP* para consultas. Os alunos deveriam ler todas as questões, tirar dúvidas, mas não podiam buscar as respostas com o mestre. Era permitido o uso da Internet, desde que o endereço da resposta encontrada obrigatoriamente fosse incluído.

7.3.3.1 - Conhecimento Prévio (anexo1)

No anexo 1 estão as questões referentes à ferramenta, conhecimento sobre o *software* e sua aplicabilidade comercial e ou educacional, além de questões relacionadas a lugares, acontecimentos, etc, de regiões onde a missão deveria passar no território brasileiro. Um apanhado geral sobre o conhecimento que cada um tinha sobre o *RPG Maker XP* e a sua aplicabilidade.

7.3.3.2 – Preparação para a missão (anexo 2)

No anexo 2 encontra-se o material de preparação para a missão. Esta etapa, como todas as demais, foi realizada com a intenção de estabelecer no grupo o seu próprio espaço de criticidade/reflexão, de autonomia e de cooperação. A esta missão, os alunos deveriam provar o porquê de serem escolhidos como uma Equipe de Inteligência, mesmo tendo limitações. Além de

listarem, pela ordem de importância, o que deveriam levar como indispensável para a realização e o sucesso da missão.

7.3.3.3 – A missão é dar um passo à frente... (anexo 3)

O anexo 3 mostra como começou, de fato, o trabalho aplicando o ambiente de RPG *Maker* XP. Os alunos, depois de compreenderem a missão, discutiram como deveriam explorar o ambiente, como deveria ser a rotatividade entre confecção de mapas, prazos, tarefas respondidas. Partiu dos alunos a decisão sobre a organização das tarefas. Discutiram o que cada um poderia fazer melhor, respeitando o gosto individual, mas também o resultado da equipe.

7.3.4 – Os Desafios Semanais (anexo 4)

No anexo 4 estão os desafios semanais nos quais a idéia é fazer com que, através do jogo, o aluno não só entenda melhor a gama de conhecimentos que até então lhes parecia não ter utilidade prática, como também desenvolva a criatividade e o gosto pela leitura e pela pesquisa. As próprias características do jogo permitem que se trabalhem múltiplos conteúdos em uma só atividade, sendo um bom instrumento para se desenvolver a interdisciplinaridade.

Os desafios semanais foram desenvolvidos com a finalidade das equipes conhecerem um pouco do Brasil em vários aspectos, seja político, geográfico, religioso, cultural, histórico, poético.

Cada desafio, composto em média de dez perguntas, ajudava os alunos a se localizarem geograficamente na missão. Os alunos sabiam que à medida que conheciam e respondiam as questões sobre os diversos pontos de vista, a equipe avançava um pouco mais.

Dentre os desafios foram criadas as situações problemas, as questões sobre mecânica, ética, amizade, respeito, segurança na Internet, higiene, etc. A idéia era fazer os alunos debaterem, discutirem as questões, trocarem opinião sobre as respostas ao mesmo tempo que oportunizava a todos o direito de falarem sobre questões nas quais mais se identificavam.

Nesta etapa dos desafios semanais ficou bem visível a rotatividade nas tarefas. Foi surpreendente a participação das meninas no ambiente do RPG *Maker* XP. Todos queriam fazer um pouco dos desafios semanais além do desenvolvimento do *layout* e da história no ambiente.

Os alunos tiverem como última etapa o desafio do baú, atividade que contava com nove questões de lógica, em que deveriam responder corretamente as perguntas para decifrar os três códigos de um cadeado que guardavam dentro do baú informações importantíssimas do cientista sobre a provável descoberta.

Um fato bem interessante a ser comentado é que o aluno considerado o líder da turma, nos dois primeiros desafios achou melhor ficar responsável pelos desafios semanais, enquanto que outras equipes discutiam juntas. Porém, depois dos resultados visíveis na tabela de pontuação, a própria equipe se uniu ao amigo para trabalharem juntos.

Para agir cooperativamente, é necessário que cada indivíduo do grupo entenda seu papel e sua importância dentro do mesmo, assumindo-os com responsabilidade, e perceba como suas ações influenciam os resultados coletivos atingidos.

7.4 – As fichas de atributos e roteiro da história (anexo 5)

O anexo 5 traz o material baseado em pesquisas na Internet e conversas com um mestre de RPG em rede desde 1993.

As fichas de atributos dos personagens e roteiro da história só foram entregues aos alunos depois do término de todos os desafios. A intenção era que depois das tarefas realizadas ficasse mais fácil para os alunos discutirem questões sobre invasão territorial, legislação indígena, ONG'S nacionais e internacionais, recursos minerais em reservas indígenas, corrupção políticas, interesses internos e externos. A idéia era ampliar o leque de possibilidades para que os alunos tivessem ferramentas suficientes para desenvolver uma boa história com fatos e questões reais à sua rotina, à sua realidade.

7.5 – Cronograma de Atividades Anual

1 - Planejamento inicial;
2 - Seleção das referências bibliográficas;
3 - Seleção do colégio e da turma a ser observada;
4 - Estudo do RPG "Desafio dos Bandeirantes", "Descobrimento do Brasil", entre outras histórias;
5 – Formação de um grupo de estudo para a pré-implantação do projeto;
7 – Avaliação do material construído pelo grupo de estudo;
8 - Apresentação da proposta de trabalho aos alunos;
9 – Bate-papo com mestre de RPG;
10 – Conhecimento prévio dos alunos sobre RPG;
11 – Proposta de leituras e elaboração das etapas de construção de uma história em RPG;
12 – Oficina de RPG *MAKER* XP;
13 - Introdução do projeto – parte 1: a missão;

14 - Aplicação dos desafios semanais em RPG e prova do baú;

15 – Produção da ficha de atributos e roteiro mais o texto coletivo com os alunos;

16 - Apresentação das história pelas equipes em RPG *Maker* XP e *Power Point*;

17 - Análise dos dados coletados e relatório com os resultados da pesquisa;

18 - Revisão final do relatório com os resultados da pesquisa;

19 - Apresentação do relatório com os resultados da pesquisa.

01/06	02/06	03/06	04/06	05/06	06/06	07/06	08/06	09/06	10/06	11/06	12/06
X	X										
X	X	X									
	X	X	X								
	X	X	X								
			X	X	X						
					X	X					
						X					
						X					
					X						
						X					
							X				
							X				
							X				
							X	X	X		
									X		
									X	X	
										X	
										X	
											X

8 - ANÁLISE DE DADOS

Para a análise dos dados foi aplicado um questionário, com questões abertas, onde os alunos deveriam dar sua opinião sobre o ambiente de trabalho, o *software*, a autonomia, a criatividade, a cooperação. Enfim, ter um documento, por escrito, das posições dos alunos em relação à produção em equipe durante os três meses juntos (ver anexo 6).

Também contou com orientações sobre a apresentação dos trabalhos finais (anexo 7), sendo um no ambiente RPG *Maker* XP e o outro em *Power Point*.

A proposta de utilizar os dois ambientes foi para oportunizar as equipes de se manterem unidas e com tarefas o tempo todo; dar o direito de escolha dos mesmos sobre o ambiente que melhor se identificavam; facilitar a usabilidade e a acessibilidade das produções em ambientes comuns a outros usuários.

O texto coletivo foi *o* espaço criado para constatar a viabilidade do uso do uso do RPG *Maker* XP como ferramenta adequada para sala de aula. Ficou claro nas afirmativas dos alunos o quanto a ferramenta poderia acrescentar na educação em relação a cooperação, a autonomia e a criatividade, considerando as estratégias de comunicação aplicadas semanalmente.

Quando perguntado aos alunos o que aprenderam com o *software*, a maioria respondeu que aprenderam a trabalhar em equipe, a compartilhar idéias, a usar o *software* sem complicações, que aprenderam brincando. “Aprendi sobre culturas, História, Geografia em vários lugares do Brasil” (Eduardo). Que mesmo alguns conhecendo o *software*, o mais importante era saber o que pesquisar na Internet em relação aos desafios semanais e como era importante opinar.

- “Eu aprendi que cada um do grupo podia dar sua opinião, mas todos deveriam gostar da opinião final” (Nickolas);
- “Já sabia utilizar o RPG *Maker*, mas aprendi a pesquisar melhor na Internet” (Giovanni);

- “O programa não era novidade, o mais importante foi os desafios semanais cheios de informações que precisei pesquisar” (Bernando).

Mostraram em suas colocações que perceberam uma melhora significativa com outros colegas da turma através do trabalho proposto, assim como, sabendo respeitar a opinião dos demais integrantes.

- “Aprendi que em trabalhos longos como este podemos ser mais amigos de algumas que não nos falamos muito na aula” (Thales);
- “Eu aprendi a trabalhar com novas pessoas” (João);
- “Aprendi a ouvir opiniões de todos” (Yasmin).

Que o tempo ditava as regras e que os desafios eram resultados positivos da ação conjunta.

- “Eu aprendi que se todos não tivessem ajudado não conseguiríamos terminar o trabalho a tempo” (Laura).

Que o ambiente escolar causa surpresa quando permite sair do tradicional.

- “Bom, eu aprendi a fazer coisas que eu não sabia e nem imaginava que poderia aprender na escola” (Rochele);
- “Eu aprendi a usar o RPG sem complicações e brincando” (Matheus).

Questionados sobre em que condições houve a cooperação durante a realização do projeto responderam não existir uma situação específica, mas várias atividades que se somaram.

- “Eu aprendi que o trabalho em grupo nos faz aprender muito mais do que individual porque se uma pessoa não sabe ela pode pedir ajuda a outra” (André);
- “Em todos os momentos, mas aonde foi que tivemos mais cooperação foi na hora de fazer a “Ficha de atributos e roteiro” (Rochele);
- “O momento que a equipe ficou mais unida foi para solucionar as questões semanais do RPG” (Julia);

- “Na equipe todos trabalhavam e o grupo sempre foi unido, a gente discutia e resolvia junto porque o resultado qualquer que fosse também era de todos” (Julio Cezar);
- “A gente dividia tarefa para melhorar a força” (Eduardo);
- “Não tivemos problemas como nos outros trabalhos em grupo, e o grupo estava bem unido, se tornou até divertido...” (Gabriella);

Em alguns casos, os alunos perceberam que se não cooperassem a equipe ficaria prejudicada.

- “Eu acho que tivemos que nos unir mais depois que aconteceu um pequeno conflito com o grupo, a partir daquele momento, nos unimos para fazer tudo certinho até o final” (Nickolas);
- “No início a equipe deu poder a uma pessoa para esta parte da missão, de responder aos desafios, mas acabamos depois de uma pontuação achando melhor todo mundo dar sua opinião” (Clarissa).
- “Tivemos algumas brigas, no início, para saber quem ia fazer as coisas, mas no final resolvemos que todos poderiam fazer tudo, um de cada vez” (Arthur).

Quando o assunto foi criatividade, em que circunstâncias aconteceram no jogo? Os alunos apontam não existir uma situação isolada e específica para que isso ocorresse, diferentes foram as circunstâncias e os intervalos:

- “Para formular as telas, a parte visual” (Patrícia);
- “Nas próprias ferramentas do jogo que ofereciam muitas idéias” (Aline);
- “Aconteceu no momento de criar os mapas” (João);
- “Na hora de montar os mapas e as telas. Também no desafio de criar um final de história surpreendente” (Patrícia);
- “O jogo contribuiu muito com a imaginação da equipe, precisamos pensar nos desafios, na apresentação, no final da história, no roteiro dos personagens. É muita coisa” (Iury);
- “Na hora de fazer a prova do baú, era lógica. Tivemos que ser muitos criativos para resolver o enigma do código” (Lucas);
- “Na hora de fazer as telas, o *Power Point* e inventar a história” (Christian);

- “Acredito que foi no momento de criar os cenários do jogo” (Julia);
- “Na criação da ficha de história e personagens” (Thales);
- “Na situação em que encontramos os inimigos” (João Vitor);
- “Na hora em que todos precisam pensar para formar uma opinião” (Giovanni);
- “Nos textos dos slides” (Yasmin).

Uma pessoa autônoma é um indivíduo capaz de deliberar sobre seus objetivos pessoais e de agir na direção desta deliberação. Respeitar a autonomia é valorizar a consideração sobre as opiniões e escolhas, evitando, da mesma forma, a obstrução de suas ações, a menos que elas sejam claramente prejudiciais para outras pessoas.

Para os alunos a autonomia levou em consideração fatores relevantes para decidir a agir da melhor forma para todos.

- “Fomos autônomos porque a equipe ajudou a fazer o jogo” (Patrícia);
- “A gente tinha que responder de qualquer jeito, não tinha escolha. Ou respondia ou o grupo perdia força” (João);
- “Houve autonomia sim! Todo mundo teve que aprender a usar o *software* para ajudar a equipe” (Bruno);
- “A autonomia estava na resolução dos desafios, nas ferramentas, na criação dos cenários” (Equipe 4).

Fator indispensável para o retorno dos alunos ao laboratório para o próximo passo foi a motivação:

- “O grupo usou da criatividade para finalizar a história, isso deu motivação porque tudo foi bem complexo” (Régis);
- “Acho que não teve uma aula que eu não quis vir pra cá” (Miguel);
- “A motivação era que na próxima aula faríamos sempre melhor” (Iury);
- “A motivação estava em responder com sucesso as respostas dos desafios. Quando abríamos o arquivo com comentário era uma felicidade quando não estava com algum comentário” (Arthur).

E pela troca de idéias de assuntos variadas:

- “O RPG deveria ser usado para Português e Inglês. Em Português seria no momento de criar os textos, no momento de solucionar as questões e de interpretação de texto e em Inglês, no momento de montar o jogo, pois é tudo em Inglês” (Julia);
- “Principalmente em Geografia, pois a montagem dos cenários exige conhecimento na área e precisa saber as características do local” (Gabriella);
- “Na disciplina de Artes por causa da criatividade para montar as telas” (Marina);
- “Em todas as disciplinas. Sem contar na quantidade de regras e condições que eram exigidas da gente. Tem até Direito e Ética nesse trabalho” (João Vítor).

Pela metodologia aplicada com as nove equipes, pode-se afirmar que houve sucesso no projeto desenvolvido, seja pela busca da cooperação, seja pela busca da autonomia e da criatividade. O fato é que os alunos se identificaram no processo, se uniram para ajudarem suas equipes e procuraram alternativas para alcançar um desempenho satisfatório.

Segundo Martins (2003, p. 92), "as novas tecnologias da comunicação e da informação apontam novas dimensões, que permitem estruturar paisagens educativas mais ricas, variadas e complexas, possibilitando, por exemplo, 'incluir o mundo na aula' e a 'aula no mundo'".

Por tanto, o RPG *Maker* XP foi apenas usado como um “plano de fundo”, poderia ter sido qualquer outra ferramenta. “Eu acho bem legal porque agente aprende e se diverti sem ficar cansado. Olha que teve uns dias que a gente ficou duas aulas fazendo o trabalho e o tempo passou rápido” (Caroline).

O resultado positivo do trabalho certamente está relacionado com a parceria transparente feita desde o início do projeto, das relações de respeito entre os alunos e orientador do projeto. Além da valorização e da importância de cada pessoa no projeto, tanto no sentido de ajudar os colegas da equipe a alcançar a “força” desejada, como também em promover uma dinâmica mais lúdica, distante da rotina de sala de aula. “Gostei do trabalho. Foi bem bacana

porque não parece com aquelas aulas, mas usa de conteúdos do mesmo jeito" (Bruno). E, nesta parceria, de um lado, alunos que dominam os ambientes virtuais, do outro, da orientadora que se permitiu conhecer outras ferramentas aconteceu de maneira lúdica e harmoniosa a troca de conhecimentos. "Eu adoraria que o RPG fosse usado em sala de aula. A gente pensa e troca com os colegas. É diferente! Produz, elabora telas, mapas e faz eventos" (Patrícia).

9 – CONCLUSÃO

Segundo Papert (1994), os jogos computacionais envolvem conceitos e estratégias que a escola, com todas as suas atividades, não consegue criar. Isso exige do aluno um esforço intelectual e um nível de aprendizagem muito superior às velhas lições de casa.

O uso do *software* facilitou a metodologia aplicada através de perguntas que iam decifrando lugares, regiões, códigos. O aprendizado aconteceu dentro de um ambiente agradável e atrativo aos aprendizes, além de ter respeitado os diferentes níveis de raciocínio e as habilidades dos participantes. Os alunos não se sentiram intimidados e ou receosos porque as atividades eram inúmeras e diversificadas, com regulamentos e prazos claros, além de pontuações. Eles tinham autonomia para criar e escolher entre os procedimentos que melhor serviam para cada situação proposta.

O projeto pode propiciar aos alunos a vivência em equipe, desenvolver a criatividade e a imaginação, além de proporcionar oportunidades de auto-conhecimento, de descobertas de potencialidades, promovendo a formação da auto-estima e a prática de exercícios de relacionamento social.

De acordo com Moran (2002), os modelos de educação tradicional não servem mais, porém, a função primordial da escola continua sendo a mesma: o ensino, tendo a questão pedagógica na base de todos os esforços para a melhoria da sua qualidade. Porém, a escola precisa re-significar o seu papel estabelecendo uma relação prazerosa entre o conhecimento e o saber,

transformando-se em um lugar de produção e não apenas apropriação de conhecimento e cultura. Deve procurar desenvolver a comunicação, a memória, o pensamento crítico e trabalhar no sentido de levar o educando a resolver situações-problema em todos os níveis: os que aparecem no trabalho escolar, os que pertencem ao gerenciamento de questões diárias e os sociais, os que se encontram na interação com as outras pessoas.

No que se referem à aprendizagem cooperativa, os seguintes resultados positivos são evidentes: a aprendizagem foi compartilhada por todos, os conhecimentos dos alunos foram valorizados, a troca ativa de idéias aumentou o interesse e o compromisso do grupo, os resultados foram mais ricos, pois reuniram as propostas e soluções de vários alunos, transformando a aprendizagem em uma atividade social e, uma vez mais o uso de diferentes tecnologias pode se constituir em decisão pedagógica adequada.

Segundo Dowbor (2001), é preciso que a educação mobilize a sua força na reconstrução de uma convergência entre o potencial tecnológico e os interesses humanos. Somente articulando dinâmicas mais amplas, que extrapolam a sala de aula poderá a educação realizar mais este novo modelo de alfabetização tecnológica, que permitirá a permanência e sobrevivência dos nossos alunos neste Novo Mundo do Trabalho.

Essa primeira experiência com os alunos forneceu alguns indicativos de como o instrumento proposto, o *software* comercial, é eficaz em termos educacionais. A recomendação é que este seja utilizado pelo professor com antecedência, bem antes que ele desenvolva as atividades com seus alunos, em sala de aula. Isto porque deverá ter bastante clara a metodologia que sustenta a atividade e como a utilização do RPG *Maker* XP poderá auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

10 – REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. & HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos.** Tradução de Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1991.

ALAVA, S. et al. **Ciberespaço e Formações Abertas - Rumo a Novas Práticas Educacionais?** São Paulo: Artmed, 2002.

AMORY, A. (2001) **"Building an Educational Adventure Game: Theory, Design and Lessons"** , In: Journal of Interactive Learning Research, v.12 n. 23, p. 249-263.

BABOSA, M.C.S. **Por uma pedagogia de projetos na escola infantil.** In: Pátio : revista pedagógica. Porto Alegre Vol. 2, n. 7 (nov. 1998/jan. 1999), p. 28-31.

BATTAIOLA, A. L. (2000) **"Jogos por Computador – Histórico, Relevância Tecnológica e Mercadológica, Tendências e Técnicas de Implementação"** , In: Anais da XIX Jornada de Atualização em Informática, SBC, v. 2, p. 83-122.

BATTAIOLA, A. L., ELIAS, N. C., DOMINGUES, R. G. et al (2002) **"Desenvolvimento de um *Software* Educacional com Base em Conceitos de Jogos de Computador".** In: XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, SBC, São Leopoldo, p. 282-290.

BITTENCOURT, J.R.; GIRAFFA, L.M. **Role-Playing Games, Educação e Jogos Computadorizados na Cibercultura.** In: I Simpósio de RPG em Educação. Rio de Janeiro: CCEAD/PUC-Rio, 2003.

BITTENCOURT, J.R., GIRAFFA, L.M. **A Utilização dos Role-Playing Games Digitais no Processo de Ensino-Aprendizagem.** PPGCC/PUCRS, 2003. (Relatório Técnico).

BITTENCOURT, R. J., GIRAFFA, M. L. **Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais Utilizando Role-Playing Games.** XIV Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE – NCE/UFRJ 2003. Disponível na internet via lista: <http://www.inf.pucrs.br/~jricardo/revolution/> Acesso em Set, 2006.

DOWBOR, Ladislau. **Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação.** Petrópolis: Vozes, 2001.

FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental, RIBEIRO, P.S., PIRES, D. Q. S., STEFENE, C.S., CAMPAGNOL, M.L.M.R - **LUDOTECAS: uma proposta criativa e emancipatória na educação"**. IX Simpósio de Ensino, Pesquisa e Extensão e 1º Salão de iniciação Científica - 9-11 de novembro de 2005 – Centro Universitário Franciscano – Santa Maria .

FALKEMBACH, Gilse Antoninha Morgental, SILVEIRA, M. J., RIBEIRO, P.S. **LUDOTECAS: um espaço para ensinar Ciências** - Encontro Perspectivas do Ensino de Biologia (X EPEB) 11 a 14 de julho de 2006 Campinas São Paulo

MAYO, M. J. Ender's game for science and engineering: games for real, for now, or welose the brain war. In: SERIOUS GAMES SUMMIT DC 2005 SESSIONS.

Disponível em: <http://www.seriousgamessummit.com/conference/Speaker%20 Presentations/ Merrilea_Mayo.ppt>. Acesso em 4 ago. 2005.

FAYARD, P. **O jogo da interação: informação e comunicação em estratégia.** Caxias do Sul: EDUCS, 2000.

FERREIRA, A. B. H., **Novo Dicionário da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FILHO, P.A.M.; PESSOA, M.S. de P. Jogos de Empresas: Uma metodologia para o ensino de engenharia ou administração. Cobenge. São Paulo, 2001.

FORTUNA, T. R. (2000) **"Sala de aula é lugar de brincar?"**, In: Planejamento: Análises menos convencionais, Organizado por Maria L.F. Xavier e Maria I.H. Dalla Zen, Mediação, Porto Alegre.

GARDNER, H. **Estruturas da Mente – A Teoria das Inteligências Múltiplas,** Artes Médicas Sul, 1994.

GIL, A C., **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4ª edição. São Paulo: Artmed, 2002.

GREENFIELD, P. M. **O Desenvolvimento do Raciocínio na Era da Eletrônica – Os Efeitos da TV, Computadores e Videogames,** Summu, 1988.

HAETINGER, Max G. **O universo criativo da criança na educação.** Porto Alegre: Criar, 2005.

JENSON, J., Castel, S. **Serious Play: Challenges of Educational Game Design** In: American Research Association Annual Meeting in New Orleans, Louisiana, AERA, 2002.

KAMII, Constance. **"A criança e o número".** 3ª edição. Campinas, São Paulo: Papirus, 1991.

KAMII, Constance. Aritmética: **Novas Perspectivas. Implicações da Teoria de Piaget.** Campinas, Papirus, 1996. 235p.

KNELLER, George F**. Arte e ciência: da criatividade.** São Paulo: IBRASA, 1973.

LÉVY, P., **Cibercultura,** Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1997.

LOPES, L. M. C., Klimick, C., Casanova, M.A. (2002) **"Relato de uma Experiência de Sistema Híbrido no Ensino Fundamental: Projeto Aulativa"**, In: Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância. Associação Brasileira de Educação à Distância, v.1 n. 2.

LUCENA, C., FUKS, H. **A Educação na Era da Internet.** Rio de Janeiro: Clube do Futuro, 2000.

MACHADO, Arlindo. **Formas Expressivas da Contemporaneidade.** In: Précinemas & Pós-cinemas. Campinas: Papirus, 1997.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro - Uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game.** São Paulo: Edição do Autor, 1996.

MONTANGERO, Jacques e NAVILLE, Danielle. **Piaget ou a inteligência em evolução. Construtivismo em sala de aula.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

MARTINS, M. C. **Criança e mídia: "diversa-mente" em ação em contextos educacionais.** Tese (Doutorado em Multimeios) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2003.

MORAN, José Manuel, 2000, **"Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas",** In Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. Campinas, Papirus Editora, p. 11 – 65.

MORAN, José Manuel, **Desafios da Televisão e do vídeo à escola.** Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/textos.htm. >. Acesso em: 18/09/ 2002.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez & Brasília, DF: UNESCO, 2000.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil.** Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEVES, F. **Mod-games in training and education.** In: WORKSHOP BRASILEIRO DE ARTES E DESIGN EM JOGOS DE COMPUTADOR E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 2., 2005, São Paulo. Anais SBGAMES 2005 – Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital. Porto Alegre. Sociedade Brasileira de Computação. 2005. (CD-ROM).

OLIVEIRA. Djalma P. R. **Planejamento estratégico: conceitos, metodologias e práticas.** 10. ed. São Paulo: Atlas, 1996.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de RPG.** Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

PEREIRA, C.K., Andrade, F.M., Freitas, **Desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz**, GSA, 1992.

PIAGET, J. A epistemologia Genética. São Paulo: Abril Cultural, 1978. (Coleção os Pensadores).

PINTO, M.A.L. **"Computadores X Educadores",** Revista de Psicopedagogia, v.18,n.47, 1999.

RAMAL, A. **Educação na Cibercultura**. São Paulo: Artmed, 2002.

RONCA, A. C.C. ESCOBAR, V. F. **Técnicas pedagógicas: domesticação ou desafio à participação?** Editora Vozes. Petrópolis, 1986.
Silva, M. **Sala de Aula Interativa,** Quartet, 2000.

SILVEIRA,M.S. **Os Jogos e a Adolescência.** Seminário sobre Tecnologia Educacional e Adolescência. ABT (Associação Brasileira de Tecnologia Educacional). PUCRS. Porto Alegre,1993.

VYGOTSKY, Lev S.. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.190p.

ZANINI, Maria do Carmo. (2006) **Tornando-se um Narrador.** Disponível em: **http://www.simposiorpg.com.br/** Acesso em Fev. 2006.

ANEXOS

ANEXO - 1

CONHECIMENTO PRÉVIO

Responda, em dupla, as perguntas abaixo solicitadas. Cada questão respondida valerá **50 pontos por dupla cada resposta correta**.

Sobre o *software*:

1 - O que é **RPG *Maker* XP**?

2 – Se você conhece o *software*, **em que situação você já usou**?

3- Se você não conhece, o que achas **que pode ser feito** com ele?

4 - O ***software* pode ser usado para a educação**, em sala de aula? De que maneira?

Sobre os temas a serem utilizadas nos desafios:

5 – Que **regiões do Brasil você conhece** através das aulas dadas pelos professores, leituras e ou viagens (aspectos históricos, culturais e geográficos?). Fale um pouco de cada uma.

6 – Que **personalidades brasileiras foram marcantes** para você e por quê?

7 – Que momentos e / ou fatos históricos do Brasil você conhece?

ANEXO - 2

PREPARAÇÃO PARA A MISSÃO

Discuta com a sua **Equipe de Inteligência** o que seria indispensável levar nessa missão, considerando que todo o percurso será feito a carro.

1 - Defina o motivo pelo qual o cientista escolheu a equipe X para participar desta missão. O que a equipe tem como característica forte e fraca. **(Vale 100 pts);**

2 **-** Liste 10 itens, por ordem de prioridade, indispensáveis para cumprir a missão e justificar o uso de **05**. **(Vale 150 pts);**

3 **-** O que vocês acham que o cientista desenvolveu? E para quem? **(Vale 100 pts);**

4 - Considerando que as estradas brasileiras estão mal conservadas, que serão quatro integrantes, além de equipamentos, que carro é o mais adequado para a missão e por que? **(Vale 100 pts).**

ANEXO – 3

A Missão é dar um passo à frente...

Um cientista muito famoso, correndo sérios riscos de morte por um grupo de terroristas, resolve pedir ajuda a **09 Equipes de Inteligência (EI's)** para entregar, nas mãos de pessoas certas, uma grande descoberta científica. A missão é muito perigosa e qualquer um dos grupos correrá também sério risco.

As informações devem chegar às mãos de um homem (de identidade não revelada), em um local do Brasil também não revelado. Porém, o cientista a fim de neutralizar a ameaça de destruição do conteúdo e resguardar a sua integridade, resolve fracionar o experimento com os seus colaboradores dentro do país, de modo que os envolvidos possuam informações fragmentadas da pesquisa.

Restritos **(EI's)** apenas a essa informação, o cientista limita-se a dar à missão e não mais usar dos meios convencionais de comunicação científica como: Internet, telefone, rádio etc, para evitar o rastreamento dos terroristas a

quem esteja envolvido na missão. Os contatos pessoais serão feitos **exclusivamente** para entrega do novo mapa àqueles que realizaram, com êxito, os desafios.

As equipes devem mostrar habilidade e criatividade para resolverem questões de conhecimento geral, problemas que surgirão ao longo do caminho. O destino será mérito de cada equipe e garantia do cientista que sua descoberta está nas mãos de pessoas certas. De início, vocês só podem saber que a tarefa deve ser cumprida dentro de um prazo de 30 dias**.** E lembrem-se, para cumprir a missão, o mais importante é fazer uma boa parceria com o seu grupo. Espírito de cooperação é fundamental...

ANEXO – 4

DESAFIIOS SEMANAIS

Desafio para AULA 1

Identifique o Estado e a personalidade do Estado, além de duas outras cidades a serem percorridas pela EI de sua equipe de acordo com as pistas dadas. Resolva o primeiro problema que a equipe terá que enfrentar...

1- Qual é o Estado? A revolução separatista durou 10 anos no Brasil Imperial do século XIX. O movimento foi deflagrado por causas político-econômicas como os altos impostos nas charqueadas, A escassez de moeda e o pagamento das dívidas do governo central na província. Politicamente, o principal motivo da insatisfação era a centralização do poder decisório na Corte, além da aceitação ampla das ideais liberais. (vale 100 pts)

R:

1.1 - Quem é a personalidade? No dia 10 de novembro de 1937 deu o golpe ordenando o cerco do Congresso Nacional, determinando o seu fechamento e fazendo um pronunciamento em que anunciava a promulgação de uma nova Constituição que substituiria a de 1934. (vale 100 pts)

R:

1.2 – A quem pertence esses versos?

Se tu me amas,
ama-me baixinho.
Não o grites de cima dos telhados,
deixa em paz os passarinhos.
Deixa em paz a mim!
Se me queres,
enfim,
tem de ser bem devagarzinho,
amada,
que a vida é breve,
e o amor
mais breve ainda. (vale 200 pts)

R:

3 – De que cidade falamos? Os traços italianos são encontrados por toda a cidade, inclusive em um dialeto, o *Kaioné*, que ainda é usado por uma parte da população. Vale a pena visitar a Casa Valduga e os vinhos da Vinícola Miolo. (vale 100 pts)

R:

4 – Situação Problema: Precisando passar a madrugada na cidade **X** (questão 3) devido as péssimas condições meteorológicas, notaram pela manhã que o veículo não ligava por causa do congelamento da água do radiador. O que poderiam ter para evitar esses problemas?
(vale 200 pts)
R:

5 - De que cidades falam? É localizada junto ao Guaíba no extremo sul do país, a 2.111 km de Brasília. A cidade se constituiu a partir da chegada de casais açorianos portugueses em 1742. (vale 100 pts)

R:

Desafio para AULA 2

Resolva as questões para prosseguir na missão.

1- Qual é o Estado? Do tamanho aproximado de países como a Áustria, Hungria, Irlanda ou Portugal, onde ocorreu a Guerra do Contestado. (vale 100 pts)

R:

2 – De que cidades falam? Por volta da década de 1840, uma grave crise econômica, social e política assolaram a Europa. Fugindo da miséria, do desemprego, de perseguições políticas, milhares de pessoas resolveram emigrar. Um dos destinos era a colônia Dona Francisca, para onde vieram cerca de 17.000 pessoas entre 1850 e 1888. A maioria protestantes, agricultores sem recursos, estimados pela propaganda, que apresentava o lugar como se fosse um verdadeiro paraíso terrestre. (vale 100 pts)

R:

3 - De onde falamos? - A colonização do Estado começou em 1532 quando, em 21 de janeiro, Martim Afonso de Souza fundou a povoação que iria transformar-se na Vila de São Vicente, uma das mais antigas do Brasil e a mais remota da Colônia. (vale 200 pts)

R:

3.1 - Quem é a personalidade? Ganhou fama ao vencer a febre amarela - flagelo que, no final do século XIX, transformara o Rio de Janeiro em um porto

maldito. Combateu também a varíola e a peste bubônica. No entanto, foi ferozmente atacado por causa de suas campanhas sanitárias. Teve que enfrentar não só as doenças como a incompreensão de seus contemporâneos. A vacinação obrigatória contra a varíola, por ele proposta, provocou violenta revolta no Rio, em 1904. (vale 100 pts)

R:

4 – Situação problema:

Em determinada região foram perseguidos por terroristas que os alvejaram com tiros, sendo que um deles atingiu a bateria do carro e um pneu. Após conseguirem escapar, os jogadores são obrigados a pararem, depois de 50 Km, em um Posto de Gasolina para sanarem os danos.

Questão 1: Qual a solução usada pela equipe para não parar até chegar a um posto de gasolina? (vale 75 pts)

R:

Questão 2: O posto não possui baterias de 24Volts CC que é igual a do carro, só tem de 12 Volts VCC, qual a solução, já que vocês precisam urgentemente sair daquela rodovia? (vale 75 pts)

R:

Questão 3: Que falhas a equipe cometeu para ser facilmente identificada pelo grupo de terrorista? (apontem duas falhas). Vale 100 pts.

R:

Questão 4: Aponte três medidas que a EI deverá tomar para evitar outros imprevistos como este. (cada solução vale 50 pts)

R:

Desafio para AULA 3

Identifique os locais do mapa onde a EI de sua equipe deverá percorrer:

1 - A Igreja da Candelária e o Museu Nacional de Belas Artes sede dos jogos Pan-Americanos 2007. (vale 100 pts)

R:

2 – A opulência do estilo rococó neste Estado se funde com o barroco e se mescla com o colonial. O aroma do café fresquinho, acompanhado do macio pão de queijo lhe acompanha por toda a viagem e reflete um gosto único, o sabor de vestir esse cenário como quem veste uma roupa de época para entrar em cena. (vale 100 pts)

R:

2.1 – Durante a campanha presidencial lançara o slogan "Cinqüenta anos em cinco", e elaborara um audacioso "Programa de Metas" cumprido integralmente. Promoveu o desenvolvimento e a modernização do Pais infundindo no povo brasileiro um otimismo contagiante. (vale 100 pts)

R:

2.2 - A cidade é situada no Quadrilátero Ferrífero, na Serra do Espinhaço. É um dos pólos culturais, históricos e turísticos mais importantes do Brasil, por possuir o maior conjunto homogêneo de arquitetura barroca, além de abrigar grande parte dos registros e documentos do Ciclo do Ouro da região. É considerada Patrimônio Nacional, Monumento Nacional, e em 1980, foi reconhecida pela UNESCO, Patrimônio Cultural da Humanidade. (vale 100 pts)

R:

3 - A cidade é toda cravejada de obras do gênio Aleijadinho, com ares religiosos que lhe rendem visitas de amantes da arte do mundo inteiro. (vale 100 pts)

R:

4 – Situação problema

4.1 - O “nerd” da EI acaba de receber uma mensagem em código fonte. O remetente tenta fazer um teste para garantir que o contato seja com a pessoa desejada. O que ele quer dizer?

```
CLS
PRINT “terceiro caracter”
INPUT
PRINT “vigésimo caracter”
INPUT
PRINT “nono caracter”
INPUT
PRINT “quarto caracter”
INPUT
PRINT “primeiro caracter”
INPUT
PRINT “quarto caracter”
INPUT
PRINT “décima quarto caracter”
INPUT
PRINT “ESPAÇO”
INPUT
PRINT “décimo quinto caracter”
INPUT
PRINT “décimo quinto caracter”
INPUT
PRINT “terceiro caracter”
INPUT
INPUT “Decifre o código:”, choice%
IF CHOICE%= todos os input     THEN
```

PRINT (vale 300 pts)

R:

4.2 – Do que se trata o código? Comente um pouco sobre a questão (origem, situação hoje, etc). (vale 150 pts)

R:

4.3 – Dêem três sugestões para minimizar essa questão no Brasil. (vale 150 pts)

R:

Desafio para AULA 4

A viagem continua...

Identifique onde a EI deverá seguir de acordo com as pistas dadas:

1 – É inaugurada em 21/04/1960, os Três Poderes da República se instalaram simultaneamente neste lugar. (vale 100 pts)

R:

2 – O Estado tem como símbolo o simpático Tuiuiú. O novo Estado desde a sua criação (1979) até o ano de 1982 foi governado por um interventor nomeado pelo Presidente da República. A partir daí ocorreu a primeira eleição para governador. (vale 100 pts)

R:

3 – Situação Problema: O *nerd* após descobrir o código, preenche um formulário e envia para o *link* solicitado. Logo depois de executada a ação, observou que um **Keyloggers** foi instalado na sua máquina.

3.1 – O que este *software* é capaz de fazer? (vale 200 pts)

R:

3.2 – Que medidas devem ser tomadas após a instalação do *software*? Aponte duas. (vale 200 pts)

R1:

R2:

3.3 – Que motivos o *nerd* teve, sabendo dos prováveis riscos por meio da Internet, para efetuar a ação? Aponte dois motivos. (vale 200 pts)

R1:

R2:

4 - Uma rebelião contra o poder central, ocorrida em um dos Estados do Brasil. Um de seus lideres foi Francisco Sabino Vieira, médico e jornalista, do qual decorreu o nome do movimento. Da rebelião participaram as camadas médias da sociedade; oficiais militares, profissionais liberais, funcionários públicos, pequenos comerciantes e artesãos. No decorrer do ano de 1837, difundiram-se boatos de levante e rebelião na capital.

Que nome recebeu essa rebelião? Em qual Estado? (vale 200 pts)

R1:

R2:

Quem é a personalidade que em 1997, completou 150 anos do nascimento. É um dos maiores nomes da literatura brasileira em todos os tempos, o Poeta dos Escravos, do Povo, da Liberdade. (vale 100 pts)

R3:

5 - A cidade foi escolhida como refúgio pela família real portuguesa ao fugir das investidas de Napoleão na Europa, em 1808. Nessa ocasião, o príncipe regente D. João abriu os portos às nações amigas e fundou a escola médico-cirúrgica, primeira faculdade de medicina do País. (vale 200 pts)

R:

Desafio para AULA 5

Identifique onde a EI deverá seguir de acordo com as pistas dadas.

1 - Reconhecido mundialmente pela sua práxis educativa. Recebeu numerosas homenagens. Além de ter seu nome adotado por muitas instituições, é cidadão honorário de várias cidades no Brasil e no exterior. Autor de mais de 40 livros, tendo os mesmos traduzidos para mais de 20 idiomas. O foco de suas obras é a luta em defesa dos oprimidos. O livro Pedagogia do Oprimido seria uma maneira de conscientizar as pessoas sobre a realidade social.

No período holandês, é fundada neste Estado a primeira sinagoga das Américas. Guerra dos Mascates, entre 1710 e 1712; a Confederação do Equador, em 1824; a Revolta Praieira, em 1848 são marcos de sua história.

(vale 200 pts)

De quem estamos falando? De que Estado se refere o texto?

R1:

R2:

2 - Todo ano, pelas ruas e ladeiras da Cidade Alta desfilam centenas de agremiações carnavalescas e tipos populares, que mantêm vivas as genuínas raízes da mais popular festa do Brasil. São clubes de frevo, troças, blocos, maracatus, caboclinhos, afoxés, cujas manifestações traduzem a mistura dos costumes e tradições de brancos, negros e índios, base da formação do nosso

povo e de nossa cultura. Sem falar nos bonecos gigantes, dos quais, todo ano, são criados novos tipos e hoje já são mais de uma centena desfilando nas ruas e ladeiras da cidade. (vale 100 pts)

R:

3 - Situação problema: No passeio à cidade turística, o boneco gigante aproxima-se do grupo e entrega, **discretamente,** um bilhete a um dos integrantes. O mesmo busca lê-lo em um lugar distante. Para a sua surpresa, o seu melhor amigo o segue sem que seja observado. O mesmo nota que ao término da leitura o integrante fica nervoso e rasga o papel.

Tratando-se de uma questão delicada que compromete a equipe e a missão, mas que poderá banir o melhor amigo da EI...

3.1 – Seria ético denunciar o melhor amigo? Considere também que a equipe poderá vir a perder a chance de realizar a missão. Que medida seria mais sensata? (vale 200 pts)

R:

3.2 – O que deverá ser feito com o integrante, caso a EI esteja envolvida com um informante perigoso do PPC? Vale ressaltar que o mesmo conhece todos os pontos fracos, as estratégias, a rota e as ferramentas específicas de cada um da equipe? Aponte duas saídas viáveis. (vale 200 pts)

R1:

R2:

3.3 – Na possibilidade de **ser um mal entendido** gerado pelo cansaço, pelo desgaste físico e psicológico; aponte duas medidas a serem tomadas para desfazer o engano. (vale 200 pts)

R1:

R2:

3.4 – Em uma situação de desgaste torna-se necessário que um membro assuma a liderança para criar estratégias que retomem a confiança e a união da equipe.

3.4.1 – O que é necessário a um integrante da EI para ser considerado líder? (vale 100 pts)

R:

3.4.2 – Que estratégias devem ser estabelecidas pelo líder para tornar o grupo novamente unido? Aponte duas. (vale 200 pts)

R1:

R2:

4 - Com terras férteis, o Rio Ipojuca com muita água, era um incentivo para a população da cidade dedicar-se à agricultura. Com o passar do tempo, foi descoberto que a argila da região era de ótima qualidade, ideal para peças utilitárias. Daí surgiram os louceiros que faziam panelas, moringas, potes, chaleiras, jarras, quartinhas, etc.

Por volta de 1930, nessa cidade, com 20 anos de idade, Mestre Vitalino fez os seus primeiros grupos humanos, com soldados e cangaceiros, representando o mundo em que vivia.

Sua capacidade criadora se desenvolveu de tal maneira que acabou se tornando o maior ceramista popular do Brasil. (vale 100 pts)

R:

Desafio para AULA 6

Identifique onde a EI deverá seguir de acordo com as pistas dadas:

1 - De 1838 a 1941, também chamada de a luta dos desinformados, foi uma revolta de fundo social ocorrida no interior da então Província do ?, no Brasil. Região exportadora de algodão, passava por uma grave crise econômica, devido à concorrência com o gênero norte-americano. Em paralelo, a atividade pecuária absorvia importante contingente de mão-de-obra livre nessa região. Esses fatores explicam o envolvimento de elementos escravos e de homens livres de baixa renda no movimento. (vale 200 pts)

Que revolta aconteceu nesse período? Em que Estado?

R1:

R2:

2 - Foi escolhida para sediar o novo centro de lançamento da Aeronáutica, por reunir condições ideais de operacionalidade. Neste local, o CLA, especializado em lançamentos e rastreios de engenhos aeroespaciais. Participam também desse projeto a Agência Espacial Brasileira - AEB, do Ministério da Ciência e Tecnologia. (vale 100 pts)

R:

3 - Boi Caprichoso e do Boi Garantido. É aqui também que se localiza o Pico da Neblina, o ponto mais alto do Brasil, com 3.014m de altura.
Pulsa 20% de toda a água doce existente no planeta, no maior arquipélago fluvial do mundo. Abriga cerca de 30 milhões de espécies de plantas, mas apenas 300 mil têm identificação. Até meados do século 18 pertencia à Espanha, sendo rota de aventureiros e missionários da época. Com o Tratado de Madri, a região foi cedida à Portugal em 1750. Em 1757, ela tornou-se capitania de São José do Rio Negro. Com a Independência do Brasil, passou a ser parte de outro Estado, em 1822. No século 19, com o ciclo da borracha para a exploração do látex, a região se desenvolveu bastante. (vale 100 pts)

R:

4 – Situação Problema.

Ao anoitecer, passando pela sinaleira, observam uma vendedora de sanduíches e sucos, aparentemente simpática, que oferece lanches para a equipe. Encantados com a delicadeza da senhora, dois integrantes compram sucos para aliviar a sede. Após o carro tomar uma distância, a senhora joga a cesta no lixeiro mais próximo, liga o celular e pronuncia "**AMANAJÉ**". E sai misteriosamente...

Enquanto a EI segue caminho, os dois integrantes que tomaram o suco começam a ter febre alta, vômitos e diarréia. Sabendo que foram vítimas de uma cilada, evitam hospitais e procuram um curandeiro conhecido da região para tratar do problema. (vale 100 pts cada)

Que causas podem levar uma pessoa, em qualquer região do Brasil, a ter estes mesmo sintomas? Aponte duas.

R1:

R2:

A palavra “amanajé” de origem indígena que quer dizer “mensageiro”. A propósito, como surgiu o nome “índio”?

R3:

5 – A EI está alcançando sucesso na missão, mas daqui a diante deverão seguir sozinhos...

Ao chegar à casa do curandeiro, um homem magro, de cabelos e barbas brancas e compridas, fala:

“Calma, deste mal há cura. Este foi o sinal para chegar ao destino certo. A cura é o destino de vocês...”

Faz uma poção com ervas nativas e dá para os doentes tomarem. Oferece a sua casa para descansarem.

O líder combina um escala de prontidão para dar mais segurança aos componentes da equipe, ficando sempre um acordado.

Ao amanhecer, o curandeiro orienta a equipe que deverá seguir ao norte do Estado. “Localize uma tribo que faz fronteira com a Venezuela”. Informa também que os grupos locais são geralmente constituídos por uma casa plurifamiliar em forma de cone ou de cone truncado chamado yano ou xapono. “Vocês devem procurar o pajé e pronunciem “napëpë” ”. (vale 200 pts cada)

De que tribo falamos? E o que quer dizer *napëpë*?

R1:

R2:

6 – Uma justificativa possível para a destruição desse material está no "Boca do Inferno"... (vale 200 pts)

5.1 – A quem foi dado este nome?

R1:

5.2 – Sobre o que ou quem criticava?

R2:

7 – Ao encontrarem o pajé, são convidados a participarem de um ritual indígena. Após o ritual, o líder da equipe recebe uma caixa lacrada. (vale 200 pts cada)

6.1 – Que tipo de problema a tribo provavelmente enfrenta?

R1:

6.2 – Por que existe tanto interesse em não solucionar o problema da tribo?

R2:

6.7 – Quem se beneficiará se a missão não alcançar o sucesso?

R3:

A equipe precisa decifrar o **código** para abrir a caixa e encontrar a provável solução do problema. Mas, vão ter que **aguardar** pacientemente o momento...

E todos perguntam quem terá a honra de receber e decifrar todo aquele mistério...

PROVA DO BAÚ

Orientações gerais para este desafio.

O desafio contém **nove questões** de conhecimentos gerais (Lógica, Português, Matemática, Atualidade);

A equipe deverá executar os desafios no menor tempo possível;

A resposta de **todas as questões** é pré-requisito para decifrar o código;

A Equipe será penalizada com **menos 300 pontos**, caso quebre a regra anterior;

Um integrante da equipe deverá ser escolhido para abrir o cadeado da caixa;

O grupo que decifrar o código primeiro deverá levantar o braço e enviar o seu representante e a prova juntos;

O representante terá um minuto para abrir a caixa e pegar o conteúdo de sua equipe; caso não consiga deverá voltar ao desafio;

Cada equipe receberá uma pontuação pela ordem correspondente a tarefa executada com sucesso:

A primeira equipe que abrir a caixa receberá 2.000 pontos;

A segunda equipe que abrir a caixa receberá 1.900 pontos;

(Pela ordem de chegada será **reduzido** menos 100 pontos).

Resolva as questões a baixo, cada resposta correta equivale a 200 pontos.

1 - Um avião de passageiros decolou de um país “A” rumo a um país “C”, para chegar até este, deveria sobrevoar o país “B”. Durante a viagem espatifou-se justamente na fronteira dos países “B” e “C”. O problema legal que se originou foi o de onde sepultar os sobreviventes. Todos os passageiros eram naturais de um outro quarto país “D”.

A - Deveriam ser sepultados no país “A“ de onde provieram;

B - No país “C” para onde iam;

C - No país “B” por onde acabaram de passar;

D - No país “D” de onde eram naturais;

E - n.d.r. (nenhuma das respostas).

2 - Complete as seqüências abaixo:

I - 3; 7; 11; 15 ____ ____ ____

II - 1; 0; 2; 0; 3 ____ ____ ____

III - 2; 4; 6; 8; 10; 12 ____ ____

IV - 7; 14; 28 ____ ____ ____ ____

V - 1; 2; 1; 4; 1 ____ ____

VI - 3; 2; 9; 4; 27; 8; 81 ____ ____ ____

VII - 100; 125; 150 ____ ____ ____

VIII - 5; 15; 25; 35 ____ ____ ____

IX - 100; 10; 900; 20 ____ ____

X - 0; 00; 000 ____ ____

Assinale os últimos números das seqüências acima.

A - 27; 0; 16; 448; 6; 32; 225; 65; 30; 0000;

B - 27; 0; 16; 448; 1; 32; 225; 65; 30; 00000;

C - 23; 0; 16; 448; 1; 32; 225; 65; 30; 00000;

D - 23; 0; 16; 448; 6; 32; 225; 65; 30; 00000;

E - 27; 0; 16; 448; 1; 32; 225; 75; 30; 00000.

3 - Um homem caiu em um buraco de 10 metros. Na tentativa de chegar ao topo e sair, a cada dia ele consegue subir 3 metros e deslizar para baixo 2 metros. Em quantos dias este homem conseguirá sair do buraco ?

A - 10 dias;

B - 9 dias;

C - 8 dias;

D - 7 dias;

E – nunca.

4 - Um biólogo, que desejava saber quantos peixes havia num lago, pescou mil peixes desse lago e fez neles uma marca amarela. Em seguida, lançou-os novamente ao lago. Depois que esses peixes se misturaram com os demais, o biólogo pescou 200 peixes. Desses, 20 possuíam a tal marca amarela. Jogou-os todos de volta ao lago. A seguir, pescou 300 peixes dos quais 30 possuíam a tal marca amarela. Qual é a melhor estimativa para o número aproximado de peixes desse lago?

A - 2.000;

B - 3.000;

C - 10.000;

D - 20.000;

E - 30.000.

5 - Preencha as lacunas da coluna II de acordo com a coluna I. Nos parênteses, faça a numeração correspondente:

Coluna I	**Coluna II**
1. porque	( ) Em vão indaga-se o _____ de tanto interesse das pessoas em informática
2. porquê	( ) Ninguém usou o *software* _____ ele foi instalado com falhas
3. por que	( ) É difícil saber os problemas _____ passei para usar o equipamento novo
4. por quê	( ) Você não usa o mouse _____ ?
	( ) Os planos _____ lutamos devem ser considerados

A seqüência correta de números na coluna II, de cima para baixo, é:

A - 4 – 1 – 1 – 2 – 3;

B - 1 – 3 – 1 – 1 – 4;

C - 2 – 1 – 3 – 4 – 1;

D - 3 – 4 – 4 – 3 – 1;

E - 2 – 1 – 3 – 4 – 3.

6 - Segundo o texto: "Medicamentos já não fazem efeito em 20% dos infectados pelo vírus HIV. Análises revelam que um quinto das pessoas recém-infectadas não haviam sido submetidas a nenhum tratamento e, mesmo assim, não responderam às duas principais drogas anti-AIDS. Dos pacientes estudados, 50% apresentavam o vírus FB, uma combinação dos dois subtipos mais prevalentes no país, F e B". Adaptado do Jornal do Brasil, 02/10/2001.

Dadas as afirmações acima, considerando o enfoque da prevenção, e devido ao aumento de casos da doença em adolescentes, afirma-se que:

I. O sucesso inicial dos coquetéis anti-HIV talvez tenha levado a população a se descuidar e não utilizar medidas de proteção, pois se criou a idéia de que estes remédios sempre funcionam.

II. Os vários tipos de vírus estão tão resistentes que não há nenhum tipo de tratamento eficaz e nem mesmo qualquer medida de prevenção adequada.

III. Os vírus estão cada vez mais resistentes e, para evitar sua disseminação, os infectados também devem usar camisinhas e não apenas administrar coquetéis.

Está **correto** o que se afirma em:

(A) I, apenas.

(B) II, apenas.

(C) I e III, apenas.

(D) II e III, apenas.

(E) I, II e III.

7 - Um avião viaja, em linha reta, de São Paulo para o Rio de Janeiro no dia 21 de junho entre 12 e 13 horas. De que lado do avião está o sol durante o percurso?

A - À direita;

B - À esquerda;

C - À frente;

D – Atrás;

E - A pino.

8 - A reintrodução do "horário de verão" no Brasil foi conseqüência da:

A - Crise energética que afeta especialmente as regiões Sul e Sudeste;

B - Necessidade de racionalização dos horários dos diferentes setores industriais do País;

C - Prolongada estiagem que assolou, nos últimos anos, a região nordeste;

D - Ampliação da demanda de hidroeletricidade no setor de serviços acompanhada pelo declíneo do consumo no setor industrial;

E - Melhoria geral das condições de vida no País, que permite maior disponibilidade de tempo para o lazer.

9 - Com relação às características da população brasileira considere as seguintes afirmativas:

I - A expectativa de vida média da população brasileira já é superior a 60 anos;

II - Apesar de terem diminuído nas últimas décadas, os índices de mortalidade infantil ainda são elevados, sendo maiores do que em alguns países subdesenvolvidos;

III - A expectativa de vida está diretamente relacionada ao rendimento familiar e às condições de vida;

Assinale a alternativa correta:

A - Apenas a alternativa I;

B - Apenas a alternativa II;

C - Apenas a alternativa III;

D - Apenas as alternativas I e II;

E - Todas as alternativas.

Para descobrir o segredo:

Código 1 – Questão **9**. Quantidade de alternativas corretas.

Código 2 – Questão **4**. O número que não tem representação em algarismo romano;

Código 3 – Questão **3**. O resultado correto menos 4;

MATERIAL ENCONTRADO NO BAÚ

A - MAPA DA REGIÃO

B - FRAGMENTOS DA DESCOBERTA DO CIENTISTA

Composição:

Extrato de Medicago sativa ..... 0,25 mg

Alium sativum.....0,75 mg

Água purificada..... 20 ml

Schinus Terebinthifolius..... 5,0 mg

Arctium lappa..... 0,670 mg

Excipiente q. s. p. (quantidade suficiente para) ..... 1 g

ANEXO 5

FICHA DE ATRIBUTOS E ROTEIRO DA HISTÓRIA

Abaixo, seguem dois modelos de fichas que devem ser preenchidas até o prazo solicitado. A **Ficha de número 1** corresponde aos atributos e ações dos personagens. A **Ficha de número 2** corresponde ao roteiro da história. **Atenção:** Os atos (roteiro da história) são sugestões, podendo ser alterados, acrescidos e ou excluídos.

Ficha 1 – ATRIBUTOS E AÇÕES DOS PERSONAGENS (1.500 pts)

Orientadora:
Alunos:
Número da Equipe:
Nome que a equipe deseja ser chamada:
Data:

Informações do personagem principal:
Nome:
Nacionalidade:
Ocupação:
Onde vive:
Tem como meta:

Atributos do personagem principal:
Físico:
Mental:
Interpessoal:

Ataque:

Defesa:

Pontos de Vida**:**

Equipamentos usados:

Informações do protagonista 1:

Nome:

Nacionalidade:

Ocupação:

Onde vive:

Tem como meta:

Atributos do protagonista 1:

Físico:

Mental:

Interpessoal:

Ataque:

Defesa:

Pontos de Vida**:**

Equipamentos usados:

Informações do protagonista 2:

Nome:

Nacionalidade:

Ocupação:

Onde vive:

Tem como meta:

Atributos do protagonista 2:

Físico:

Mental:

Interpessoal:

Ataque:

Defesa:

Pontos de Vida**:**

Equipamentos usados:

Informações do protagonista 3:

Nome:

Nacionalidade:

Ocupação:

Onde vive:

Tem como meta:

Atributos do protagonista 3:

Físico:

Mental:

Interpessoal:

Ataque:

Defesa:

Pontos de Vida**:**

Equipamentos usados:

Informações do protagonista 4:

Nome:

Nacionalidade:

Ocupação:

Onde vive:

Tem como meta:

Atributos do protagonista 4:

Físico:

Mental:

Interpessoal:

Ataque:

Defesa:

Pontos de Vida**:**

Equipamentos usados:

OBS.: Outros personagens podem ser acrescentados, caso tenha necessidade.

AÇOES DEFINIDAS PARA CADA PERSONAGEM
(1.500 pts)

1. Antagonista (personagem (s) que se opõe ao herói):
2. Doador (personagem (s) que oferece uma poção, magia, pistas, ajuda, etc.):
3. Auxiliar (ajuda o herói a cumprir a missão):
4. Objeto procurado pelo herói:
5. Mandante (o que envia o herói para o desafio):
6. Herói (s):
7. Falso herói (busca se apropriar dos méritos do herói):

Ficha 2 – ROTEIRO POR CAPÍTULO
(2.000 pts)

Cenários (ambiente, época, condições climáticas):

Introdução: (a missão):

1º Ato (personagem principal e protagonistas, equipamentos, roteiro de viagem);

2º Ato: (dificuldades iniciais, orientação para a missão, a mudança, a partida para o mundo estranho);

3º Ato (conflitos pessoais, com inimigos, com o ambiente, as dificuldades apresentadas, as parcerias);

4º Ato (as pistas, as descobertas, os avanços);

5º Ato: a conquista, a recompensa;

6º Ato: o retorno;

7º Ato: a moral, reflexão, uma nova missão...

Anexo 6

EM EQUIPE, PROCUREM RESPONDER AS SEGUINTES QUESTÕES SOBRE O TRABALHO REALIZADO COM O *SOFTWARE* RPG *MAKER* XP.

Cada questão poderá ter quatro opiniões, quanto mais comentários, mais força a equipe ganha. 100 pts para cada opinião dada.

Atenção! É necessário que o aluno se identifique na sua resposta.

1- O que você aprendeu utilizando o RPG *MAKER* XP?

2- O jogo ajudou na autonomia da equipe? A equipe se sentiu independente de outras para alcançar o sucesso?

3- Como foi a cooperação de vocês? Em que momento o jogo pode ajudar a equipe a ficar mais unida?

4- Em que situação o jogo pode contribuir com a criatividade da equipe em relação às atividades realizadas?

5- É possível aplicar o *software* para uso educacional? Em que disciplinas especificamente? De que maneira os conteúdos deveriam ser explorados?

6- O que você mudaria ou acrescentaria, sendo o (a) mestre, da dinâmica aplicada neste projeto:

- Em relação à missão
- Em relação aos desafios
- Em relação aos pontos (força conquistada pela equipe)
- Em relação à organização das equipes
- Em relação à apresentação final (jogo/slides)
- Em relação ao *software* (facilidade de uso, acesso, help, ferramentas...)
- Em relação a dinâmica/motivação
- Em relação a estratégia de comunicação aplicada pelo mestre

7- Por que o RPG *MAKER* XP, como jogo especificamente, atrai o adolescente? Por que desperta interesse no aluno?

8 – Caso a Escola adote dinâmicas de aulas com jogos similares ao RPG *Maker* XP, você aprovaria a idéia ou não? Por quê?

9 – Qual a avaliação do grupo em relação ao trabalho realizado?

ANEXO 7

ORIENTAÇÕES PARA A APRESENTAÇÃO DAS PRODUÇÕES EM RPG *MAKER* XP.

Do instrumento de avaliação: Esta avaliação contará com a participação dos professores envolvidos nas seguintes disciplinas: Literatura Brasileira ou Língua Portuguesa ou História ou Geografia e, ou Ensino Religioso,

atribuindo-se pontos (força) para as Equipes que vão de 10.000 (dez mil) como nota máxima até 6.000 (seis mil) como nota mínima.

Data de apresentação: 30 de outubro de 2006 no Núcleo de Informática Educacional. Das 8h20min até às 10h.

Levando-se em consideração:

- relevância do tema;
- abrangência temática no que se refere à missão inicial do projeto;
- coerência entre a missão e a produção;
- coesão e seqüência lógica da narrativa;
- apresentação realizada em dois ambientes (do *software* RPG *Maker* XP e em arquivo *Power Point*);
- desfecho da história (criatividade);
- aspectos visuais, layout, diagramação;
- pontualidade no cumprimento do cronograma.

A nota da apresentação é somada aos demais instrumentos que foram utilizados durante o período de julho a outubro de 2006 (conhecimento prévio, desafios semanais, prova do baú, ficha de atributos dos personagens, roteiro e texto coletivo).

Da seleção: A seleção dos indicados como melhor Equipe de Inteligência em RPG *Maker* XP será divulgada no dia 07 de novembro de 2006.