

Produção Científica e Experiências Exitosas na Educação Brasileira 6

**Keyla Christina Almeida Portela
Alexandre José Schumacher
(Organizadores)**



Keyla Christina Almeida Portela
Alexandre José Schumacher
(Organizadores)

Produção Científica e Experiências Exitosas na Educação Brasileira 6

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Natália Sandrini
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
P964	Produção científica e experiências exitosas na educação brasileira 6 [recurso eletrônico] / Organizadores Keyla Christina Almeida Portela, Alexandre José Schumacher. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (Produção Científica e Experiências Exitosas na Educação Brasileira; v. 6) Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-556-3 DOI 10.22533/at.ed.563192008 1. Educação – Pesquisa – Brasil. 2. Professores – Formação – Brasil. I. Portela, Keyla Christina Almeida. II. Schumacher, Alexandre José. III. Série. CDD 370.71
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Os e-books intitulados “Produção Científica e Experiências Exitosas na Educação Brasileira” apresentam 6 volumes baseados em trabalhos e pesquisas multidisciplinares de diversos estudiosos da educação. A produção científica corrobora para o conhecimento produzido e difundido, além de fazer um papel de diálogo entre os pesquisadores e o meio científico.

Estas pesquisas têm como base os estudos multidisciplinares, que apresentam desafios em seu mapeamento, pois envolvem pesquisadores com distintas áreas de atuação. Diante desse cenário, a Atena Editora aglutinou em seis volumes uma grande diversidade acadêmico científica com vistas a uma maior contribuição multidisciplinar.

No primeiro volume encontramos trabalhos relacionados as vivências, práticas pedagógicas, desafios profissionais, formação continuada, bem como propostas de novas técnicas diante do cotidiano dos pesquisadores.

No segundo volume nos deparamos com estudos realizados no âmbito da educação especial, bullying, educação inclusiva e direitos humanos, bem como com políticas educacionais. Neste capítulo, buscou-se apresentar pesquisas que demonstrem aos leitores as experiências e estudos que os pesquisadores desenvolveram sobre os direitos e experiências educacionais.

No terceiro volume temos como temas: as tecnologias e mídias digitais, recursos audiovisuais, formação de jovens e adultos, currículo escolar, avaliação da educação, mudança epistemológica e o pensamento complexo. Neste volume, é perceptível o envolvimento dos pesquisadores em mostrar as diferenças de se ensinar por meio da tecnologia, e, também, com visão não reducionista, ou seja, o ensinar recorrendo a uma rede de ações, interações e incertezas enfrentando a diversidade humana e cultural.

No quarto volume, encontra-se diferentes perspectivas e problematização em relação as políticas públicas, projetos educativos, projetos de investigação, o repensar da prática docente e o processo de ensino aprendizagem. Os artigos aqui reunidos exploram questões sobre a educação básica abordando elementos da formação na contemporaneidade.

No quinto volume, apresenta-se pesquisas baseadas em reflexões, métodos específicos, conceitos e novas técnicas educacionais visando demonstrar aos leitores contribuições para a formação dos professores e as rupturas paradigmáticas resultante das experiências dos autores.

Para finalizar, o sexto volume, traz relatos de experiências e análises de grupos específicos visando demonstrar aos leitores vários estudos realizados em diversas áreas do conhecimento, sendo que cada um representa as experiências dos autores diante de contextos cotidianos das práticas educacionais sob diferentes prospecções.

À todos os pesquisadores participantes, fica nossos agradecimentos pela

contribuição dos novos conhecimentos. E esperamos que estes e-books sirvam de leitura para promover novos questionamentos no núcleo central das organizações educacionais em prol de uma educação de qualidade.

Keyla Christina Almeida Portela
Alexandre José Schumacher

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A ABORDAGEM CURRICULAR DOS ALUNOS DA EJA NUMA ESCOLA ESTADUAL DE VÁRZEA GRANDE - MT	
Maria Geni Pereira Bilio Maria das Graças Campos Enerci Candido Gomes Nair Mendes de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.5631920081	
CAPÍTULO 2	7
ANÁLISE DAS ATIVIDADES PRÁTICAS DE IESC (INTEGRAÇÃO ENSINO-SERVIÇO-COMUNIDADE)	
Lucas Milhomem Paz Sabrina dos Santos do Carmo Mariana Garcia Martins Castro Marcio Adriano Gomes Ferreira Filho Geovana Lemes Ribeiro Alencar Juliana Milhomem Paz Ana Mackartney de Souza Marinho Andrea Silva do Amaral Joaquim Fernandes de Moraes Neto	
DOI 10.22533/at.ed.5631920082	
CAPÍTULO 3	11
ANÁLISE DOS GRUPOS DE ÁCIDOS GRAXOS DE FILÉ E FÍGADO DE TILÁPIA CULTIVADA NO BREJO PARAIBANO	
Álison Bruno Borges de Sousa Ernane dos Santos Souza Tatiana Soares dos Santos Neiva Maria de Almeida	
DOI 10.22533/at.ed.5631920083	
CAPÍTULO 4	15
ATIVIDADE DO PET HISTÓRIA UEPG – APRESENTAÇÃO DA UNIVERSIDADE PÚBLICA NOS CURSINHOS PRÉ-VESTIBULARES DE PONTA GROSSA	
Kevin Luiz da Silva Ana Karla Mainardes Audrey Franciny Barbosa Elaine Cristina Fiquer Venâncio Fernanda Homann Hrycyna Gustavo Ferreira João Antônio Karen Cristina Barros dos Santos Rafael André Marcon	
DOI 10.22533/at.ed.5631920084	
CAPÍTULO 5	19
AVALIAÇÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS: UM CAMINHO CONSTRUÍDO DA EXCLUSÃO À EMANCIPAÇÃO	
Izaura Naomi Yoshioka Martins	
DOI 10.22533/at.ed.5631920085	

CAPÍTULO 6 24

CAPOEIRA: DA SENZALA A IMATERIALIDADE. AS VIVÊNCIAS DOS MESTRES E A HISTÓRIA DA CAPOEIRA EM MATO GROSSO: A CAPOEIRA E A EDUCAÇÃO: CAPOEIRA NA ESCOLA

Adinéia da Silva Leme
Irany Gomes Barros

DOI 10.22533/at.ed.5631920086

CAPÍTULO 7 32

CARTILHA DIGITAL: EXPERIÊNCIA OBTIDA COM UMA ESTRATÉGIA ATIVA PARA APRENDIZAGEM

Dahyana Siman Carvalho da Costa
Daniel Veiga Ayres Pimenta
Maruza Cruz Pinto Lima
Serciane Bousada Peçanha

DOI 10.22533/at.ed.5631920087

CAPÍTULO 8 35

COMPOSIÇÃO DOS ÁCIDOS GRAXOS DOS LIPÍDIOS TOTAIS DO OLHO DE TILÁPIA DO NILO CULTIVADA NO BREJO PARAIBANO

Álison Bruno Borges de Sousa
Ernane dos Santos Souza
Tatiana Soares dos Santos
Neiva Maria de Almeida

DOI 10.22533/at.ed.5631920088

CAPÍTULO 9 39

DIFICULDADES DA FORMAÇÃO CONTINUADA DO PONTO DE VISTA DOS PROFESSORES

Gleiza Guerra de Assis Braga
Rosana Maria Cavalcanti Soares
Lívia Julyana Gomes Vasconcelos Lira
Arlete Moura de Oliveira Cabral

DOI 10.22533/at.ed.5631920089

CAPÍTULO 10 44

ÉTICA MÉDICA REPRESENTADA POR METODOLOGIAS ATIVAS

Mariana do Prado Borges
Núbia Cristina de Freitas Maia
Marcio Adriano Gomes Ferreira Filho
Walter Mori Junior
Guilherme Ferreira
Isabor Locatelli Fernandes da Cunha
Sarah Queiroz da Rosa
Letícia Cerqueira de Santana

DOI 10.22533/at.ed.56319200810

CAPÍTULO 11 48

EVASÃO ESCOLAR: UM OLHAR SOBRE O ABANDONO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS (EJA) NO ANO DE 2012 EM UMA ESCOLA ESTADUAL DE VÁRZEA GRANDE-MT

Enerci Candido Gomes
Maria das Graças Campos
Maria Geni Pereira Bilio
Nair Mendes de Oliveira

DOI 10.22533/at.ed.56319200811

CAPÍTULO 12	54
INTEGRAÇÃO DAS PRÁTICAS DE TERRITORIALIZAÇÃO ATRAVÉS DAS METODOLOGIAS ATIVAS	
Katlen Kamilla Gama dos Santos Alexandre Arlan Giovelli Fernanda Rosa Luiz	
DOI 10.22533/at.ed.56319200812	
CAPÍTULO 13	56
INTUMESCIMENTO DE ESFERAS DE GALACTOMANANA E QUITOSANA	
Maria Israele Silva de Sousa João Vitor Silva de Medeiros Rochelle Fonseca Lins Érico de Moura Neto	
DOI 10.22533/at.ed.56319200813	
CAPÍTULO 14	63
LINFÓCITOS EM COMBATE	
Carina Scolari Gosch George de Almeida Marques Luciana Hahmann Leonardo José Ferreira Brito Bruna Silva Resende	
DOI 10.22533/at.ed.56319200814	
CAPÍTULO 15	70
NA HIPERMODERNIDADE – LER É ESPLÊNDIDO!	
Cleusa Albilia de Almeida Carlos Magno Martins dos Anjos Cristóvão Domingos de Almeida Criziene Melo Pinhal Maeli Fernandes Mota Maria Arlinda da Silva	
DOI 10.22533/at.ed.56319200815	
CAPÍTULO 16	77
O PNAIC X AVALIAÇÃO EXTERNA: MECANISMOS DE PROCESSO OU DE CONTROLE PARA O PROBLEMA DO ANALFABETISMO DE CRIANÇAS NO BRASIL?	
Nilcinete da Silva Corrêa Dinair Leal da Hora Luziane Said Cometti Lélis	
DOI 10.22533/at.ed.56319200816	
CAPÍTULO 17	81
O PÚBLICO E O PRIVADO, MANIQUEÍSMOS E MAQUINAÇÕES DO MERCADO: MAIS LIAMES QUE LIMITES	
Iara Suzana Tiggemann Roseli Zanon Brasil Romualdo Dias	
DOI 10.22533/at.ed.56319200817	

CAPÍTULO 18	88
O USO DA BIOMASSA DE ORIGEM AGRÍCOLA – A SOJA E O MILHO	
Maria Helena Vieira Kelles André do Amaral Penteado Biscaro	
DOI 10.22533/at.ed.56319200818	
CAPÍTULO 19	93
OS EFEITOS DA PARTICIPAÇÃO ATIVA DA FAMÍLIA NA EDUCAÇÃO	
Ingrid Kauana Iagla Patricia Garcia dos Anjos Tayza Codina de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.56319200819	
CAPÍTULO 20	99
RELATO DE EXPERIÊNCIA DO ENSINO DE CIÊNCIAS NA ESCOLA NO CAMPO JOSÉ MARIA	
Alexandra da Rocha Gomes Francieli Fabris	
DOI 10.22533/at.ed.56319200820	
CAPÍTULO 21	106
RELATO DE EXPERIÊNCIA: APRENDIZAGEM EM PEQUENOS GRUPOS	
Lucas Milhomem Paz Sabrina dos Santos do Carmo Mariana Garcia Martins Castro Marcio Adriano Gomes Ferreira Filho Geovana Lemes Ribeiro Alencar Juliana Milhomem Paz Ana Mackartney de Souza Marinho Andrea Silva do Amaral Joaquim Fernandes de Moraes Neto	
DOI 10.22533/at.ed.56319200821	
CAPÍTULO 22	111
RODA DE CONVERSA COM COORDENADORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL: AMPLIANDO CAMINHOS	
Claudia Aparecida do Nascimento e Silva Francyslene Pereira Neves	
DOI 10.22533/at.ed.56319200822	
CAPÍTULO 23	118
RPG COMO FERRAMENTA DE METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE CONTEÚDOS EDUCACIONAIS	
Graziela Carvalho Piva Eugenio José Piva	
DOI 10.22533/at.ed.56319200823	

CAPÍTULO 24	132
TERMÔMETRO DIGITAL INTERATIVO MONTADO COM MICROCOMPUTAR E SENSOR DE TEMPERATURA DS18B20	
Allysson Macário de Araújo Caldas Allan Giuseppe de Araújo Caldas José Marques Basílio Sobrinho Kleber Lima César Walliomar Ribeiro de Andrade	
DOI 10.22533/at.ed.56319200824	
CAPÍTULO 25	140
TRABALHANDO A POTENCIAÇÃO ATRAVÉS DO JOGO LÚDICO “DOMINÓ DAS POTÊNCIAS”	
Kauana Mahara Wictória Wisniewski Bianca Mendes Kaminski Cristienne do Rocio de Mello Maron	
DOI 10.22533/at.ed.56319200825	
CAPÍTULO 26	145
TRABALHANDO COM METODOLOGIAS ATIVAS PARA TRANSFORMAR COMPORTAMENTOS EM EMPRESAS NO MERCADO DE TRABALHO	
Carine Cimarelli Velloso	
DOI 10.22533/at.ed.56319200826	
CAPÍTULO 27	152
UNIVERSALIZAÇÃO DE BIBLIOTECAS ESCOLARES: A QUE DISTÂNCIA ESTAMOS DESSA REALIDADE?	
Arlete Moura de Oliveira Cabral Ana Lídia Lopes do Carmo Antonio Nilson Gomes Moreira José Mauro Braz de Aquino	
DOI 10.22533/at.ed.56319200827	
CAPÍTULO 28	157
UNIVERSALIZAÇÃO DE BIBLIOTECAS ESCOLARES: COM QUAIS PROFISSIONAIS?	
Fábio Freire do Vale Antonio Nilson Gomes Moreira Ana Lídia Lopes do Carmo José Mauro Braz de Aquino	
DOI 10.22533/at.ed.56319200828	
CAPÍTULO 29	161
UTILIZANDO CONCEITOS DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA MODELAGEM DE UMA FERRAMENTA DE ENSINO A DISTÂNCIA (EAD) PARA FORMAÇÃO SUPERIOR, BASEADO EM CONCEITOS ANDRAGÓGICOS	
Kleyber Dantas Torres de Araujo Walnizia Kessia Batista Olegário Adriana Nascimento Gomes Dionarte Dantas de Araujo Hemilio Fernandes Campos Coelho	
DOI 10.22533/at.ed.56319200829	

CAPÍTULO 30	169
UTILIZAÇÃO DE FRUTAS (BANANA, CUPUAÇU, CAJU E CASTANHA) EM SISTEMAS AGROFLORESTAIS (SAF's)	
Grazielly Figueiredo de Oliveira	
Poliana Teza Liecheski	
Elizângela Soares Major Lourençoni	
Thaís Lourençoni	
DOI 10.22533/at.ed.56319200830	
SOBRE OS ORGANIZADORES	170
ÍNDICE REMISSIVO	171

RPG COMO FERRAMENTA DE METODOLOGIA ATIVA NO ENSINO DE CONTEÚDOS EDUCACIONAIS

Graziela Carvalho Piva

UNTIPAC

Araguaína – Tocantins

Eugenio José Piva

UNITPAC

Araguaína – Tocantins

RESUMO: O uso pedagógico da técnica do RPG (Roleplaying Games) como narração interativa tem por finalidade discutir e avaliar as vantagens específicas do uso desta como metodologia para o ensino ativo e prático de conteúdo educacionais. Em se valendo do aspecto lúdico, permite-se a análise do RPG como estratégia de metodologia ativa para estimular o processo de ensino-aprendizagem dos alunos, facilitando a assimilação do conteúdo teórico através da vivência das condicionantes do problema. A técnica do RPG é um jogo colaborativo, em que não existe vencedor, dando liberdade de interação e a possibilidade de infinitas tentativas de sucesso até criar concepção mais precisa de como lidar com os problemas apresentados. Cada escolha e/ou atitude tomada individualmente pelos jogadores influencia as decisões do grupo. Já feitas pelo grupo estas ações determinam diretamente e/ou indiretamente “o fim” (ou seja, se irão ou não completar a missão). O desafio e diversão do jogo é imaginar situações

apresentadas como obstáculos, interpretar um personagem nessas situações e buscar uma solução com base nas regras estabelecidas. Trata-se de uma Pesquisa Fenomenológica, de abordagem Qualitativa, e cunho Exploratório, com Pesquisadores Participantes de Estudo de caso. Esta metodologia estimulando a assimilação da teoria através da simulação, desenvolvendo na prática conteúdos que devem ser transmitidos. O RPG apresentado como estratégia no ensino ativo e prático do conteúdo de Psicologia Organizacional, auxilia no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando a (re) construção do conhecimento, emancipando o aluno e o transformando em protagonista do seu aprendizado.

PALAVRAS-CHAVE: Metodologia Ativa, RPG Empresarial, Psicologia Organizacional.

RPG AS AN ACTIVE METHODOLOGY TOOL ON EDUCATIONAL TEACHING CONTENT

ABSTRACT: The pedagogical use of Roleplaying Games as an interactive narration aims to discuss and evaluate the specific advantages of using it as a methodology for active and practical teaching of educational content. Using the play aspect, it is possible to analyze RPG as a strategy of active methodology to stimulate the teaching-learning process of the

students, making the assimilation of the theoretical content easier through the living of the problem's conditioners. The RPG technique is a collaborative game, in which there is no winner, giving freedom of interaction and the possibility of endless attempts to succeed, to create a more accurate conception of how to deal with the exposed problems. Each choice and / or attitude taken individually by the players influences the group decisions. The actions made by the group determinate directly and/or indirectly "the end" (whether or not to complete the mission). The challenge and fun of the game is to imagine situations presented as obstacles, to interpret a character in these situations and to seek a solution based on the established rules. It is a Phenomenological Research, Qualitative Approach, and Exploratory, with Participating Researchers and simulation of cases and situations for study. This methodology stimulates the assimilation of the theory through the simulation, developing in practice contents that must be transmitted. The RPG presented as a strategy in the active and practical teaching of the content of Organizational Psychology, assists in the teaching-learning process, providing the (re) construction of knowledge, emancipating the student and making it the protagonist of its learning.

KEYWORDS: Active Methodology, Business RPG, Organizational Psychology.

1 | INTRODUÇÃO

O mundo contemporâneo propõe desafios a função do professor - Como captar a atenção dos alunos? Como despertar o interesse para um tema cujo resultado será abstrato? Formação do Conhecimento? Para quê? - Esta mudança faz necessário um momento de reflexão e discussão a respeito das principais implicações do trabalho do professor e como poderia mediar a relação dos alunos com o mundo que os rodeia no contexto da era da informação.

O advento da internet e a facilidade moderna do acesso dos alunos a informação que se propagam rapidamente, facilita o acesso dos estudantes a todos os tipos de conteúdo sem depender de livros didáticos e professores. Neste momento torna-se necessário o uso de metodologias ativas que podem tornar o processo de ensino aprendizagem mais interessante e auxiliar o aluno a se tornar protagonista de seu aprendizado.

Em meio a tantas ferramentas algumas se destacam no meio acadêmico e empresarial, o RPG Empresarial. O RPG é um jogo grupal que estimula os participantes a interação e interpretação oral, e eventualmente gestual. As ações de um personagem que o jogador vai montar e "dar vida", e a partir das escolhas que o grupo tomar poderá ocorrer uma solução diferente às missões que devem cumprir.

No RPG Empresarial o professor pode elaborar situações específicas desenvolvendo simulações que propiciam aos alunos um momento de colocar em pratica todo embasamento teórico adquirido em sala. A turma deve ser dividida em grupo menores, assim os alunos assumem os diversos "papéis" que formam

a “equipe de trabalho envolvida”, criando uma mini realidade social, com intuito de estimular o processo de ensino aprendizagem dos conteúdos.

O presente trabalho tem por objetivo geral analisar o RPG como Estratégia de Metodologia Ativa, estimulando o processo de ensino-aprendizagem dentro do ambiente acadêmico. Tendo como objetivos Específicos: tornar o aluno protagonista do seu aprendizado; discutir o conflito de gerações na sala de aula e nos ambientes profissionais; e conseguir trabalhar conjuntamente os alunos de seis cursos diferentes - Contabilidade, Administração, Direito, Pedagogia, Educação Física e Sistema de Informação - de forma a compreenderem a importância da disciplina de Psicologia para o exercício de suas futuras profissões.

Teve como questão norteadora Qual evolução no processo de ensino/aprendizagem pode ser evidenciada pelo comportamento dos alunos que fazem uso do RPG como metodologia ativa.

2 | GAMIFICAÇÃO

Segundo Fadel e Ulbricht (2014) gamificação é um termo que compreende a aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogo, onde estão presentes regras e objetivos definidos, nos quais os jogadores irão basear suas ações. Ao passo que a gamificação apresenta uma estrutura e organização onde o desenvolvimento do jogo pode ser mensurado e os resultados ocorrem de forma definitiva.

(...) uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com o qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras, promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublimarem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces. (HUIZINGA, 1999, p13).

Segundo Furió (apud Sperandio e Andrade, 2019) o ato de jogar, além de proporcionar prazer, é um meio de o sujeito desenvolver habilidades de pensamento e cognição, estimulando atenção e memória.

Para Zichermann e Cunningham (apud Sperandio e Andrade, 2019), os mecanismos encontrados em jogos funcionam como um motor motivacional do indivíduo, contribuindo para o engajamento no grupo, sendo definido pelo período de tempo em que o indivíduo tem grande quantidade de conexões e relações com outras pessoas ou ambiente.

(...) identifica que o nível de engajamento do sujeito é preponderante para o sucesso da gamificação. Muntean (apud Sperandio e Andrade, 2019, pag 170)

De acordo com Vianna et al (apud Sperandio e Andrade, 2019), compreendem que o nível de engajamento do indivíduo no jogo é influenciado pelo grau de dedicação do mesmo às tarefas designadas. Por sua vez essa dedicação é traduzida

nas soluções do jogo que influenciam no processo de imersão do indivíduo em um ambiente lúdico e divertido.

Sperandio e Andrade (2019, pag 171), pontuam que as regras das gamificações para serem estruturadas precisam de um sistemas de regras:

Sistema: conjunto de elementos interconectados, o que implicam uma relação muito próxima entre as partes envolvidas, já que o que acontece com uma dessas partes influencia diretamente a outra;

Jogadores: as pessoas envolvidas na execução desse sistema;

Desafios: esse sistema tem como propósito fazer com que os jogadores envolvidos sejam capazes de cumprir determinados objetivos, que, na maioria das vezes, não são de fácil execução;

Abstrato: consiste no fato de os jogos serem, em grande parte, abstração da realidade. Sendo importante destacar o fato de não lidar com uma réplica da situação real, mas elementos dessa situação, sua essência;

Regras: essa são as responsáveis pela estruturação do jogo. Ou seja, determinam seu funcionamento, sua sequência, a validade das ações e condições de vitória.

Interatividade: para ser jogo deve ter interseção entre os jogadores, com o sistema, com o conteúdo proposto;

Feedback: esse consiste na possibilidade de resposta aos jogadores, sendo essa instantânea, direta e clara. O interessante dessa possibilidade é permitir aos jogadores uma mudança de conduta através do feedback que pode ser tanto positivo quanto negativo.

Para Sperandio e Andrade (2019), deve-se levar em consideração que esta estratégia não é inovadora, pois já acontece a muito tempo, e a palavra gamificação em si é nova, tem sua origem nas mídias digitais, cuja a popularização ocorreu na metade do ano de 2010.

Fardo (2013), afirma que a gamificação propõe uma estratégia aplicável aos processos de ensino/aprendizagem nas escolas ou em qualquer outro ambiente de aprendizagem, utilizando esse conjunto de elementos e aplicando-os nesses processos, com o objetivo de gerar níveis de envolvimento e dedicação mais interativa entre alunos, dessa forma pode-se transpor os métodos de ensino e aprendizagem presentes nos games para a educação formal.

3 | RPG – ROLE PLAYING GAMES

O levantamento de informações sobre esse assunto, principalmente no Brasil, e muito difícil, como o assunto é recente depara-se com escassez de material científico. Para construir este texto recorreu-se, principalmente, a revistas e websites especializados em jogos e gamificação, Livros de dissertações de mestrado de Rocha, Pavão e Rodrigues; os Anais do I Simpósio RPG & Educação, e produções

científicas da pesquisadora sobre o Jogo de RPG e textos e diálogos com autores e jogadores.

Piva (2017), O RPG (Role Playing Games ou Roleplaying Games) é um jogo grupal de interação dos participantes e interpretação oral, e as vezes gestual (quando a pessoa desejar), das ações de um personagem que o jogador vai montar e “dar vida”. Para que o jogo aconteça de forma organizada um participante tem a responsabilidade de criar e narrar a história, e o demais participantes interagem com a aventura narrada, tendo o intuito de cumprir um determinado objetivo (ou seja, a missão).

Segundo o autor citado acima, cada escolha e/ou atitude tomada individualmente pelos jogadores influencia nas decisões do grupo, e por sua vez as escolhas tomadas pelo grupo determinaram diretamente e/ou indiretamente “o fim” (ou seja, se irão ou não completar a missão). Estas “Ações tomadas pelo jogador serão Estritamente Verbais (Imaginárias)”, e devem ser pautadas nos dados que estão escrito na Ficha do Personagem, que constituem as características físicas, emocionais e de “posses” do personagem.

Segundo Fria (apud PIVA, 2003), o roleplay, ou o ato de interpretação, é uma parte importante em nosso dia-a-dia, atuamos constantemente - as Crianças pequenas fazem isso quando brincam de “polícia e ladrão” ou de “índios e cowboys”; Atores fazem isso quando estão em cena atuando; Os adultos fazem isto de uma maneira ou outra durante o seu dia de trabalho.

RPG. Estas três letrinhas andam mexendo com a cabeça de muita gente – seja os que já conhecem, seja os que observam de uma distância segura aquele bando de loucos arremessando dados e gritando à volta de uma mesa. Se você pertence ao segundo grupo, talvez fique surpreso em saber que um dia também já participou daquele agitado ritual: quem nunca brincou de polícia e ladrão ou caubóis e índios? Quem nunca entrou na pele de seu herói favorito em uma brincadeira? Quem nunca interpretou um personagem durante um jogo? (Belmonte, 1995, p. 04).

Rocha (2006), afirma que em 2004, o RPG completou oficialmente 30 anos de existência, atualizando o dado pode-se afirmar que em 2014 completou 40 anos. E que a prática do RPG se compreendida seu real surgimento é muito mais antiga, pois deve-se levar em consideração que o jogo RPG deu uma nova roupagem a antigas práticas como base de sua ação a brincadeira de “Faz de conta”, ao incorporar regras para que essas brincadeiras se tornassem menos confusas. Através dessas regras existe um processo estruturado que define a antiga brincadeira de “Polícia e Ladrão”. Alguns ainda se lembram das discussões decorrentes dessas brincadeiras, que que ficávamos suspeitando: “Quem atirou primeiro? Se acertou o alvo?”.

Segundo o mesmo autor, é possível explicar o RPG de uma forma mais simples, onde o compara com as brincadeiras de criar e contar história coletivamente, e que todos fazem quando eram crianças. Lembrem-se do momentos que ficavam inventando histórias em casa: as meninas brincavam de casinha e os meninos

brincavam de polícia e ladrão, de faroeste.

O RPG é maio ou menos isso, mas nós crescemos e, agora que somos adultos sérios, temos nossos trabalhos, nossos estudos, não podemos mais brincar de polícia e ladrão dessa maneira. Assim inventamos uma série de regras e fingimos que estamos jogando algo sério quando, na verdade, o que estamos fazendo é brincar de criar histórias. (Rincon, 2004, pag 15)

Segundo Klimick (2000), o RPG “Roleplaying Game” ou “Jogo de Interpretação” é a evolução dos chamados wargames. Nestes jogos que eram muito populares nos Estados Unidos na década de 70, os jogadores controlavam exercícios, simulando batalhas históricas ou fictícias.

Segundo Trevisan (1999), os wargames são jogos antigos de estratégia, onde o objetivo era sempre tomar posições estratégicas, conquistando territórios, e acabar com os exércitos inimigos. Como exemplo podemos citar WAR, Banco Imobiliário, Detetive, Batalha Naval, Combate, entre outros.

Para Frias (apud Piva, 2003), foi a partir destes jogos que Gary Gygax e Dave Arneson lançaram em 1974 o primeiro sistema de RPG do mundo, o Dungeons & Dragons, chamado popularmente de D&D. Como ambos os autores apreciavam a literatura de Tolkien - autor do livro “O Senhor dos Anéis” - o jogo de D&D tem um ambiente marcado por de magos, cavaleiros e dragões. Este gênero a fantasia medieval, tornou-se o mais popular entre os rpgistas.

Segundo Trevisan (1999), que era natural antigamente os Mestres e os Jogadores se vissem como “inimigos mortais”, pois seguindo o raciocínio dos wargames, a primeira fase dos RPG’s era apenas matar-pilhar-destruir. Com a evolução e as grandes opções de sistemas de jogos que hoje temos em mãos, os jogadores e mestres começam a ter consciência de que é preciso trabalhar em conjunto para ter uma boa aventura, pois os grandes desafios encontram-se em concluir a missão juntos, tendo por objetivo a diversão em grupo.

Segundo Frias (apud Piva, 2003), este estilo de diversão se espalhou rapidamente pelo mundo! Chegou em meados da década de 80 ao Brasil, através dos estudantes que faziam intercâmbios nos Estados Unidos. O primeiro RPG em Língua Portuguesa foi uma antiga versão de D&D publicada em Portugal em 1983, e no Brasil o primeiro jogo de RPG publicado foi o “RPG Aventuras Fantásticas – Uma Introdução aos Role Playing Games” (que era um sistema de jogo, que continha regras e métodos de se jogar).

Segundo o mesmo autor, existe dois métodos de se classificar os jogos de RPG: **Quanto ao gênero de jogo** (enredo ou pano de fundo) e o **Quanto ao modo de se jogar** (tipos de RPG). Para melhor compreensão o pesquisador acrescentou **Método de classificação** (Os Sistemas de Jogo). Estes três itens formam o conjunto de regras que estruturam a brincadeira, compreendendo que todos os itens se entrelaçam e é difícil ocorrer um jogo de RPG se não houver equilíbrio entre as três partes.

Piva (2017), ainda define que só é possível de ser realizado nos Modelos de Jogo Mesa e Live Action, se subdividir os jogadores em duas categorias: **Mestre e Jogadores**. Sendo o “Mestre”, o jogador que tem a responsabilidade de criar a aventura antecipadamente, preparando e escolhendo o enredo da aventura, e adaptando ao sistema escolhido. E narrar a aventura, sendo de sua responsabilidade interpretar todos os demais personagens que interagem com o grupo (NPC’s) e coordenar o jogo. Os demais “Jogadores” são os outros participantes do grupo que representam os personagens por eles criados, dando vida a eles, que fazem as escolhas e tentam cumprir as missões.

4 | RPG COMO TÉCNICA DE ENSINO

“O intuito do Jogo de RPG de mesa é abrir portas para outras culturas, conhecimentos e miscigenar informações entre os jogadores” (Piva, 2007, pag 161).

Segundo Rodrigues (2004), o RPG é um jogo que instiga os seus participantes a produzir ficção, através de uma aventura que é proposta pelo narrador principal (mestre), e que é desenvolvida e interpretada pelos jogadores. As regras do RPG estruturam as narrativas orais, que podem se passar em qualquer “mundo”.

Segundo Fardo (2013), a gamificação é propostas como estratégia aplicável nos processos de ensino e aprendizagem em qualquer ambiente de aprendizagem, onde transforma-se o conjunto de elementos comumente encontrados na maioria dos games e os aplica nos processos educacionais, com o finalidade de provocar níveis semelhantes de envolvimento e dedicação nos alunos parecidos com os que os games normalmente conseguem gerar neles.

Seymour Papert (apud Fardo, 2013) já considerava estes métodos como “*rápidos, muito atraentes e gratificantes*” (p. 20), a mais de trinta anos. Ao aplicar a gamificação em um determinado contexto constitui a necessidade de observá-lo e propor soluções sob a perspectiva de um desenvolvedor de games, mais especificamente no que ele faria com aquele mesmo problema e quais as estratégias que utilizaria caso esse problema fosse o tema de um game, em um mundo virtual (com todas as restrições e cuidados éticos e metodológicos que o mundo real implica).

Segundo Kapp (apud Fardo, 2013 pag 12), gamificação é “*o uso da mecânicas, estética e pensamentos dos games para envolver pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas*”, *proporcionando* uma análise dos elementos que compõem essa definição:

Mecânicas: como mecânicas de um game estão inclusos seus elementos mais básicos, como as regras, a saída quantificável, o feedback, os níveis, as recompensas, o sistema de pontuação, entre outros. Entretanto, as mecânicas, sozinhas, são apenas uma parte da gamificação, e não o seu todo. Entender a gamificação como a simples adição dessas mecânicas em uma atividade é atribuir um significado bastante superficial a ela, uma vez que sua proposta é

muito mais abrangente.

Estética: uma experiência estética⁵⁰ agradável é uma característica recomendada, pelo menos se o projeto de gamificação tiver interfaces gráficas apoiadas nas tecnologias digitais, através de sites ou aplicativos, por exemplo. Ela precisa ser aproveitada em interfaces eletrônicas e na aparência visual e sensória das experiências, pois como elas são esteticamente percebidas pelos usuários influenciará positivamente na aceitação de processos de gamificação.

Pensamentos: segundo o autor, essa é a mais importante das características. É a ideia de transformar um determinado contexto ou situação em uma espécie de jogo, incorporando a ela elementos que tornam os games experiências agradáveis e prazerosas. Resumindo, é pensar em resolver um problema a partir do ponto de vista de um game designer.

Games: os elementos anteriormente analisados em relação aos games agora viram uma espécie de caixa de ferramentas da gamificação. O objetivo é criar um sistema em que os jogadores envolvam-se em um desafio abstrato, definido por regras, interatividade e feedback, que resulte em uma saída quantificável e provoque uma reação emocional, através de um sistema em que os indivíduos desejem investir seu tempo, raciocínio e energia.

Envolver: um objetivo explícito e primário de um processo de gamificação é capturar a atenção de um indivíduo, ou de um grupo, e envolvê-lo na experiência criada, de modo que sua participação seja mais significativa.

Pessoas: essas podem ser aprendizes, alunos, clientes ou jogadores. Serão os indivíduos que se envolverão nos processos criados e serão motivados a agir.

Motivar a ação: segundo o autor, motivação é um processo que cria energia e dá direção, propósito e significado ao comportamento e ações. Para que haja motivação, o desafio não pode ser muito difícil nem muito fácil, mas sim adaptado à capacidade de cada um. Motivar a participação em uma atividade é um elemento central da gamificação.

Promover a aprendizagem: a gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, consegue alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável.

Resolver problemas: a gamificação tem um grande potencial de ajudar a resolver problemas. A natureza cooperativa dos games é capaz de focar a atenção de vários indivíduos para a resolução de um desafio. A sua natureza competitiva encoraja muitos a darem o seu melhor para alcançar a vitória dentro desses contextos. Sendo assim, os games possuem grande capacidade de focar as energias de várias pessoas em um determinado problema, ou conjunto de problemas.

Segundo Burke (2015), gamificação cria modelos de envolvimento completamente novos, tendo por foco os sujeitos (alunos) com o objetivo de motivá-

los para atingirem metas que elas próprias desconhecem.

5 | METODOLOGIA

Trata-se de uma Pesquisa Fenomenológica, de abordagem Qualitativa, de cunho Exploratório, com Pesquisador Participantes e sendo um Estudo de Caso.

Tomamos por estrutura o significado da informação coletada, como dado mais importante.

Stratton e Hayes (1998) afirmam que este método permite dar aos sujeitos da pesquisa maior liberdade para decidir de que forma irá comunicar, aumentando dessa forma a qualidade e a riqueza das informações.

Já Bauer e Gaskell (2002), estabelece que os dados coletados são construídos através dos processos de comunicação, apoiando-se, portanto em dados sociais que são o resultado.

A atividade foi programada durante o semestre letivo da disciplina Psicologia Geral (2018/02), e aceita pelos alunos no momento de firmar o contrato verbal com a turma durante a leitura do plano de ensino.

Segue as Regras e Etapas da atividade:

1. As aulas tinham como metodologia ativa a aula dialogada e exemplos reais relacionados a cada disciplina;
2. As Provas N1 e N2, e Atividade Avaliativa N3 seriam substituídas pelo Jogo RPG Empresarial;
3. As empresas combinadas seriam: N1 Escolas Privadas e Públicas de Ensino Fundamental, Médio e Privado; N2 Empresas do comércio (Restaurante, Supermercado, Padaria Farmácia, Lojas de eletroeletrônicos e Lojas de roupas e Sapatos); e N3 Hospitais Públicos e Privados de Pequeno, Médio e Grande Porte;
4. Prova N3 seria uma avaliação tradicional para testar assimilação de conteúdo;
5. Durante as atividades a turma de 60 alunos foi dividida em 6 grupos de 10 pessoas, os mesmos alunos após separado aleatoriamente ficaram unidos no mesmo grupo nas três atividades;
6. Os grupos durante a atividade iriam gerenciar empresas fictícias e os alunos membros do grupo assumiram papéis que formam a “equipe de trabalho” da empresa fictícia;
7. Os alunos tinham 4 horas para solucionar OS PROBLEMAS eram sorteador e entregues, com os dados que eram fornecidos ao grupo.

6 | RESULTADOS

Analisando e interpretando os dados recolhidos durante o uso das metodologias

ativa como também os dados recolhidos durante todo o Processo de Implantação da metodologia Ativa durante o Semestre 2018.2, os dados recolhidos nas Avaliações dos alunos e dos Relatos dos alunos.

Dividiremos a análises da pesquisa em duas categorias: Análise das Médias dos alunos, e Falas dos alunos. Tendo o espaço de discutir os dados recolhidos.

6.1 Análise das Médias dos alunos das Disciplinas

Como resposta dos alunos no aproveitamento da matéria através da nota final, recolhemos as seguintes informações:

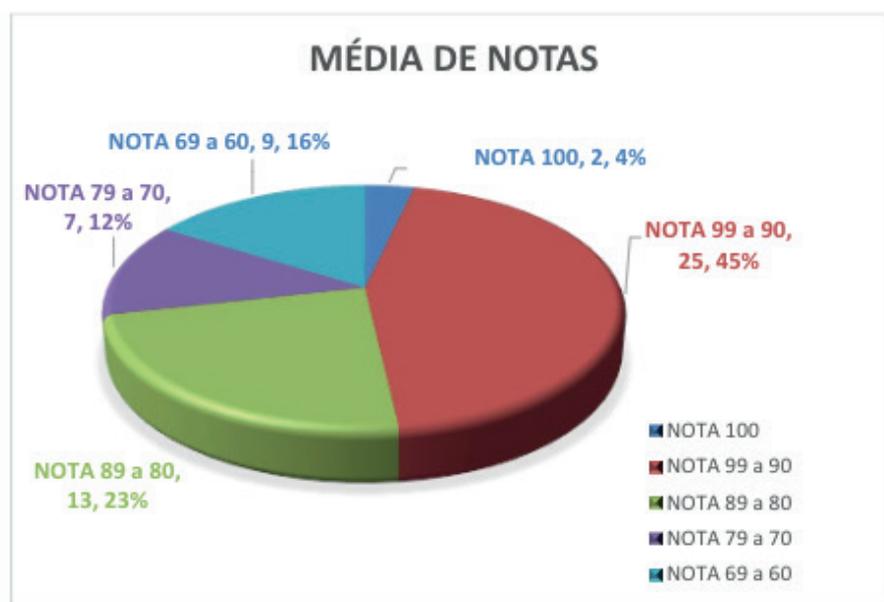


Gráfico 1 – Médias das Notas – Dados coletados Média do Semestre 2018-2

Ao analisarmos esse gráfico podemos perceber dos 56 alunos matriculados na matéria de Psicologia Geral semestre 2018/02: 4% dos alunos o que equivale a 2 alunos atingiram Conceito Máximo; 45% dos alunos o que equivale a 25 alunos atingiram Conceito 99 a 90; 23% dos alunos o que equivale a 13 alunos atingiram Conceito 89 a 90; 12% dos alunos o que equivale a 7 alunos atingiram Conceito 79 a 70; e 16% dos alunos o que equivale a 9 alunos atingiram Conceito 69 a 60.

Pode-se compreender que 72% dos alunos o que equivale a 47 alunos atingiram um Conceito de Nota acima da média (100 a 70) esperada para instituição que é 60.

Ao analisarmos comparativamente os resultados da disciplina com os resultados da mesma disciplina ofertada no período imediatamente anterior (2017/02), como base nos registros do alunos matriculados nos referidos semestres letivos, e o seu aproveitamento acadêmico, conforme se demonstra no quadro abaixo, fica evidente que a participação e o envolvimento dos alunos se reflete no aproveitamento final da disciplina, o que resultou em melhor aproveitamento do efetivo do esforço por estes empreendidos:

Nota final	2017/2		2018/2	
	Alunos	%	Alunos	%
100	0	0,00	2	3,57
99 a 90	8	14,04	25	44,64
89 a 80	15	26,32	13	23,21
79 a 70	28	49,12	7	12,50
69 a 60	4	7,02	9	16,07
Reprovação	2	3,51	0	0,00
Total	57	100,00	56	100,00

Tabela 01 – Comparativo de aproveitamento semestral – Dados coletados na Coordenação de curso.

Os resultados analisados de forma comparativa, considerando que no semestre 2017/2 a disciplina foi apresentada de forma tradicional, e no semestre 2018/2 a mesma foi desenvolvida com a utilização dos conceitos do RPG, e sua aplicação em problemas do dia a dia das organizações, como conflitos de geração, conflitos étnicos raciais, e de inclusão social, permitiram aos alunos uma maior inteiração, e envolvimento o que resultou em um aproveitamento muito melhor, tendo em vista que dois alunos conseguiram atingir a nota máxima e outros 25 obtiveram um aproveitamento superior a 90%, (noventa por cento).

Comparativamente no semestre 2017/2: 8 alunos que representam 14,0% da classe obtiveram aproveitamento superior a 90%, enquanto que, considerando o novo formato da disciplina, no semestre 2018/2: 27 alunos que representam 48,2% da classe obtiveram aproveitamento superior a 90%

6.2 Análise das avaliações qualitativas dos alunos da Disciplinas

Como resposta a questionamento sobre o aproveitamento do conteúdo e temas propostos, os alunos em breve relato deixam os seguintes posicionamentos:

“Professora depois do que aprendi em sua matéria até valeu a pena ter que repetir essa matéria. Pois você me deu a oportunidade de compreender na prática a teoria, e assimilar como a psicologia é importante para exercício da minha futura profissão.” **Aluna de Direito** – 9º período.

Esta aluna estava repetindo a disciplina, e no primeiro mês apresentava resistência, no decorrer do semestre foi apropriando dos conteúdos de uma forma lúdica ao finalizar a prova escrita da disciplina, muito satisfeita por conseguir compreender a o que a disciplina poderia contribuir para o exercício de sua profissão.

“Professora e muito interessante compreender na prática como as relações de trabalho podem influenciar nos resultados da empresa”. **Aluno de Contábeis** – 4º período.

Este aluno estava sentindo-se bem-sucedido por conseguir compreender o que a disciplina poderia contribuir ao compreender as relações de trabalho no exercício de sua profissão em empresas.

7 | CONCLUSÃO

Embora as atividades educacionais realizadas a partir de conteúdos curriculares, foi realizada em um único período letivo, segundo semestre de 2018, é presumível a evolução no processo de ensino/aprendizagem, através da comparação dos resultados de aprovação da disciplina com a mesma disciplina em período anterior quando se evidencia um desenvolvimento melhorar substancial no rendimento acadêmico final dos alunos, o que se confirma através dos relatos coletados na turma que permite afirmar que os alunos, tiveram a oportunidade de através da vivência de caso quase reais, compreender melhor o conteúdo e conceitos da disciplina.

Os conceitos e conteúdo da disciplina de Psicologia Geral, versão sobre: conhecer o ser humano seu funcionamento e estrutura; compreensão do funcionamento das organizações, do clima e organização de uma entidade; as relações interpessoais que ocorrem nos ambientes de trabalho profissional, e as diversas nuances e interações que são vividos no dia a dia das organizações.

Sendo cada participante ou colaborador oriundo de extratos sociais difusos, e comportamentos condicionados por diversas faixas etárias, que atualmente compõem o quadro de colaboradores de nossa instituições sociais e econômicas, foram assimilados de um modo lúdico, o que propiciou aos acadêmicos uma melhor vivência das diversas nuances do relacionamento e cultura das organizações, e por conseguinte uma melhor assimilação dos conceitos educacionais propostos pela disciplina.

No mundo contemporâneo com constante movimento de socialização, no qual os conhecimentos são difundidos quase que em tempo real, mas a grande maioria da população não são compreendidos. O desafio do processo educacional toma dimensões assombrosas, e os movimentos e técnicas que permitem a interação entre a rapidez “das coisas”, e a assimilação dos conceitos pelos seres humanos. Serão as ferramentas e conceitos que irão nortear a renovação dos conceitos e processos educacionais.

O RPG torna-se uma ferramenta indispensável para o aluno tornar-se protagonista de seu aprendizado.

REFERÊNCIAS

BAUER, Martin W. e GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som – um manual prático**. Petrópolis - SP: Vozes, 2002.

BELMONTE, Rene. *Mágicos Mundos – Um lançamentos histórico agita as tribos do RPG*. In **REVISTA DRAGON MAGAZINE**. ano 01, n.º 01. São Paulo - SP: Ed Abril Jovem, Maio 1995, p. 04

BURKE, Brian. **Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. São Paulo - SP: DVS editora, 2015.

BUSARELLO, Raul Inácio. *A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional*. In FADEL, Luciane Maria, ULBRICHT, Vania Ribas. **Gamificação da Educação**. São Paulo - SP: Pimenta Cultural, 2014.

FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processo de ensino e aprendizagem**. *Dissertação de Educação*. Caxias do Sul - RS: UCS, 2013.

HAYES, Nicky e STRATTON, Peter. *Dicionário de Psicologia*. São Paulo - SP: Pioneira, 1998.

HUZINGA, J. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento da cultura**. Sao Paulo - SP: Perspectiva 1999.

KLIMICK, Carlos. *RPG para não-rpgistas*. **Revista Dragão Brasil**. Ed. 67. São Paulo - SP: Trama, p.44 a 47, Novembro 2000.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de Role Playing Game (RPG)**. 2ª Edição. São Paulo: Devir, 1996.

PAVÃO, Andréa; SPERBER, Suzi Frankl. *A Leitura na Escola: Problemas e Soluções*. In: **I Simpósio de RPG & Educação, 2002, São Paulo. Anais**. São Paulo: Devir, 2004, 63-90.

PIVA, Graziela Carvalho. **Jogo de Interpretação de Papéis: Nova Metodologia para Capacitação de Pessoas – Estudo de Caso na Secretaria de Saúde de Araguaína Tocantins**. Araguaína – TO: ITPAC, 2007.

PIVA, Graziela Carvalho. **Jogo de Interpretação de Papeis: uma contribuição à Psicologia?**. Passo Fundo - RS: UPF, 2003.

PIVA, Graziela Carvalho e MUNIZ, Reasilva Trilha. *Jogo de Interpretação de Papeis: uma contribuição à Psicologia por meio da Linguagem Lúdica*. Capítulo 08. In **Multidisciplinaridade no contexto de pesquisa acadêmicas**. Para de Minas – MG: Virtual Books Editora, 2017, pag 160 a 189.

PIVA, Graziela Carvalho, BORTOLOMEDI, Dariane, LOPES, Glória e WENDT, Morgana. **RPG e a Comunidade. Trabalho de Observação da Disciplina de Psicologia Comunitária I**. Passo Fundo - RS: UPF, 2000.

RICON, Luiz Eduardo. *O Resgate de “Retirantes”:* Uma Aventura de RPG pela vida de Candido Portinari. In: **I Simpósio de RPG & Educação, 2002, São Paulo. Anais**. São Paulo - SP: Devir, 2004, 12-18.

ROCHA, Mateus Souza. **RPG: JOGO E CONHECIMENTO - O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento**. Piracicaba - SP: Universidade Metodista de Piracicaba, 2006.

RODRIGES, Sônia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SPERANDIO, Natália Elvira, e ANDRADE, Livia Naiara de. *Gamificação e ensino: uma experiência de aplicação do game Lightbolt*. In NAVES, Vander Jose das, LIMA, Maria Tereza; MERCANTI, Luiz Bitencourt; e COSTA, Danny José Almeida (Orgs.). **Metodologias ativas: inovação educacionais no ensino superior**. Campinas - Sp: Pontes Editores, 2019.

TREVISAN, J.M. *Morte - Nem sempre a morte dos heróis pode ser evitada. Então saiba como*

SOBRE OS ORGANIZADORES

KEYLA CHRISTINA ALMEIDA PORTELA - Secretária Executiva formada pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE, Licenciada em Língua Inglesa e Espanhola pelo Centro Universitário de Varzea Grande – UNIVAG. Especialista em Linguística Aplicada pela Unioeste, Especialista em Gestão de Processos e qualidade pela Uninter, Especialista em Recursos Humanos pela Uninter, Especialista em Gestão de projetos pela Uninter, Especialista em Gestão e Docência em Ead pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), Especialista em Didática do Ensino Superior pela Unipan, Especialista em Formação de professores pela UTFPR. Especialista em MBS – Master Business Secretaries pela Uninter. Mestre em Educação pela Universidade de Lisboa e Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCSP). Desenvolve trabalhos nas áreas de educação, ensino e gestão. Atualmente é docente do Instituto Federal do Paraná – Campus Assis Chateaubriand. E-mail para contato: keylaportela@bol.com.br

ALEXANDRE JOSÉ SCHUMACHER – Secretário Executivo formado pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná – UNIOESTE; Bacharel em Administração de Empresas com Habilitação Administração Hospitalar; Tecnólogo em Comércio Exterior; Doutor com menção internacional em Economia e Direção de Empresas; Tese resultante do processo de doutoramento foi premiado internacionalmente no prêmio “Adalberto Viesca Sada” pela Universidade de Monterrey no México no ano de 2015; possui Mestrado em Administração de Empresas; Especializações Lato Sensu em: Comércio Exterior para Empresas de Pequeno Porte; Docência no Ensino Superior; Administração e Marketing; MBA em Planejamento e Gestão Estratégica; MBA em Administração e Gerência de Cidades; Gestão Escolar; Administração em Agronegócios.. Já atuou como consultor em grupos empresariais em setores específicos; realiza palestras em conferências em temas específicos relacionados a sua área de formação e de desenvolvimento de pesquisas. É Pesquisador de temáticas relacionadas com as empresas familiares e suas dinâmicas. É Practitioner em PNL e Hipnose Moderna. Atualmente é docente do Instituto Federal do Paraná – Campus Assis Chateaubriand. E-mail para contato: alexandre.jose.schumacher@gmail.com

ÍNDICE REMISSIVO

A

Alfabetização 77, 78, 80

Ambiente Virtual de Aprendizagem 161

Aprendizagem 64, 80, 93, 106, 108, 161, 163, 166, 167

Assistência 9, 15, 16

Avaliação 19, 23, 38, 77, 78, 80, 116, 146, 148

Avaliação emancipatória 19

Avaliação externa 77

C

Coordenador pedagógico 111

Currículo 1, 6, 19, 23, 116

Cursinhos 7, 15, 16

D

Desenvolvimento 25, 62, 78, 84, 100, 145, 146, 148, 151

E

Educação 2, 5, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 19, 20, 23, 27, 30, 31, 34, 35, 39, 40, 42, 43, 45, 46, 48, 50, 51, 53, 56, 69, 70, 76, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87, 98, 99, 100, 101, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 120, 121, 130, 140, 152, 153, 156, 159, 160, 167, 170

Educação de Jovens e Adultos 1, 2, 3, 4, 5, 19, 20, 23, 39, 51

Ensino 1, 6, 7, 8, 10, 39, 48, 49, 50, 51, 54, 69, 70, 71, 76, 77, 87, 99, 101, 105, 112, 124, 126, 138, 161, 163, 164, 167, 170

Ensino a Distância 161, 163, 164, 167

Escola 1, 2, 3, 14, 24, 25, 29, 69, 71, 72, 74, 87, 93, 98, 99, 100, 101, 130

Estratégias participativas 32

Ética médica 8, 44, 45

Evasão 48

F

Família 9, 10, 33, 54, 93, 98

Formação Continuada 39, 40, 79, 113, 114

H

Habilidades cognitivas 106

I

Inovação 62, 70

Internet 25, 70, 71, 133, 165

L

Leitura 70, 71, 130, 153, 156, 159, 160

M

Metodologias ativas 8, 45, 69, 130

N

Necessidades de treinamento 145

Neoliberalismo 81

O

Oportunidades 16

P

Políticas educacionais 34, 152

Prática 10, 70, 151

Processos de subjetivação 81

Professores 39, 79

Psicologia Organizacional 118

R

Roda de conversa 111, 112

S

Sistemas Agroflorestais 169

T

Tecnologia da Informação e comunicação 161

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-556-3



9 788572 475563