



RPG Pedagógico em ambiente virtual: Uma experiência de atividade remota em época de Pandemia

Pedagogical RPG in a virtual environment: A remote activity experience in a time of Pandemic

Ricardo Ribeiro do Amaral¹

Resumo

Durante o ápice da pandemia de Covid-19, quando todas as escolas estavam fechadas, o CAp-UFPE buscou juntar seus estudantes, a partir de atividades integradoras com participação voluntária, em encontros *online*. Neste trabalho, apresentam-se os resultados de uma dessas atividades, em que utilizamos o *roleplaying game* pedagógico em ambiente virtual e à distância, fazendo uso de aplicativos e *sites* especializados como o *Google Meet* e o *Roll20*. Os participantes, doze estudantes da primeira série do Ensino Médio, foram todos voluntários para a atividade. A sessão à distância com o RPG foi uma experiência agradável para todos e se revelou essencial para trazer ânimo para os estudantes, que viviam uma rotina de isolamento social, segundo suas próprias palavras. Entretanto, o uso de atividades com o RPG pedagógico em ambiente virtual, com uma turma inteira, pode apresentar desafios logísticos e humanos para sua realização.

Palavras-chave: RPG Pedagógico. RPG Virtual. Ensino de Física. Ensino na Pandemia.

Abstract

During the height of the Covid-19 pandemic, when all schools were closed, CAp-UFPE sought to bring its students together through integrative activities with voluntary participation, in online meetings. In this paper, we present the results of one of these activities, in which we use the pedagogical roleplaying game in a virtual and distance environment, using specialized applications and websites such as Google Meet and Roll20. The participants, twelve students from the first grade of high school, were all volunteers for the activity. The remote session with the RPG was a pleasant experience for everyone and proved to be essential to bring cheer to the students, who were living a routine of social isolation, according to their own words. However, the use of activities with the pedagogical RPG in a virtual environment with an entire class can present logistical and human challenges for its realization.

Keywords: Pedagogical RPG. Virtual RPG. Physics Teaching. Teaching in the Pandemic.

Introdução

Em tempos de pandemia, a sociedade mundial se viu forçada a diminuir o seu ritmo. Vendo-se obrigada a viver um isolamento social, com o intuito de tentar frear a

¹ Doutor em Educação Tecnológica e Mestre em Ensino das Ciências, professor de Física no CAp - UFPE, ricardo.amaral@ufpe.br, <https://orcid.org/0000-0002-7917-805X>, Instagram: @prof.ricardoamaral.

contaminação pelo coronavírus, precisou se adaptar a um novo modo de convivência e de trabalho, fazendo uso de canais de comunicação à distância.

Com o processo educacional não foi diferente. Num curto espaço de tempo, professores em todo o globo precisaram aprender a manusear o computador e seus diferentes recursos e aplicativos, na tentativa de não interromper o ensino, nas mais diferentes instâncias, ou, pelo menos, minimizar as perdas causadas pela pandemia.

No âmbito do Colégio de Aplicação da UFPE (CAp), essa nova realidade se iniciou com a oferta de atividades integradoras, três meses depois da interrupção das aulas presenciais. Tais atividades tiveram caráter voluntário uma vez que parte do corpo discente do CAp não possuía, na época, o acesso necessário à internet ou aos aparelhos necessários para sua participação.

Dentre as atividades integradoras ofertadas, vamos apresentar aqui o uso do *roleplaying game* (RPG) pedagógico, vivenciado por estudantes da primeira série do Ensino Médio em ambiente virtual, com esses jogadores participando à distância, através de aplicativos utilizados para a comunicação e para a ambientação narrativa do RPG.

1. O RPG na Educação

Não é novidade o uso do RPG em ambiente escolar com fins pedagógicos. Desde a década de 90, diversos pesquisadores vêm trabalhando sobre as possibilidades de uso desse instrumento em sala de aula (PAVÃO, 2000) e seus diversos benefícios para o ambiente educacional, seja em relação ao seu potencial para contextualizar conceitos e situações dentro do processo de ensino-aprendizagem ou ao modo como possibilita a melhoria das relações interpessoais na escola (MARCATTO, 1996; AMARAL, 2008; AMARAL, 2013).

O RPG, em seu formato original, define-se como uma atividade de contação de histórias de modo organizado e coletivo, em que os participantes contribuem uns com os outros para a solução de situações-problema que são apresentadas por uma pessoa no papel de narrador. Dentro dessa dinâmica, cada jogador interpreta um

Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v. 9, n. 1, 2023. ISSN: 2447-6943

Este artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a publicação original seja corretamente citada.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



determinado personagem dessa história, via de regra, e toda a atividade é permeada pela oralidade entre seus integrantes. Uma vez que, normalmente, os participantes jogam sentados ao redor de uma mesa, habituou-se a chamar essa dinâmica como RPG de mesa e, aos encontros para tais finalidades, chamou-se de sessões de jogo.

Na maioria das situações, uma história de RPG, também denominada de aventura, necessita de muitas horas para sua realização. Dessa forma, são realizados vários encontros para dar vazão à atividade. Entretanto, há aventuras que são desenvolvidas para curtos espaços de tempo, geralmente vivenciadas em poucas horas e sem necessidade de outras sessões de jogo para continuar a atividade. Essas pequenas aventuras vividas em um único dia são chamadas de *one-shots*.

Fora dos limites de sala de aula, já é comum há alguns anos a prática do RPG de mesa à distância, ao utilizar-se de aplicativos digitais os mais diversos a fim de favorecer a comunicação entre os participantes, geralmente por canais de áudio e vídeo, tais como o *Discord*, o *Zoom*, o *Skype* e o *Google Meet*. Além disso, há plataformas desenvolvidas especialmente para a prática do RPG em ambientes virtuais: as VTTs (*virtual tabletops*) ou mesas virtuais como o *Roll 20* e o *Fantasy Grounds*. Tais ambientes oferecem os mais diferentes recursos ao narrador e aos jogadores, como rolagem de dados virtuais, apresentação de cenários ricamente ilustrados, manipulação de um marcador do personagem no ambiente do jogo, inserção de músicas e sons ambientes, entre outras possibilidades.

Entretanto, ainda são insípidas as experiências do RPG pedagógico em ambiente virtual. Algumas experiências com o RPG de mesa foram vivenciadas juntos com graduandos de História em ambiente digital próprio desenvolvido para esse fim, o qual permitia interações síncronas ou assíncronas entre os jogadores que estão à distância (MESQUITA, 2018). Ainda no processo de virtualização do RPG de mesa com objetivos pedagógicos, temos a experiência do grupo Interpretar & Aprender que, durante o período de quarentena, desenvolveu atividades de RPG de modo síncrono para professores de História e de Matemática (GALLINA; AZEVEDO, 2020).

Em relação ao uso do RPG pedagógico em ambiente virtual para estudantes da educação básica em encontros síncronos, fazendo uso de aplicativos conhecidos



entre aqueles que o jogam à distância, também pouco se sabe. Nesse sentido, este trabalho apresenta a aplicação de uma aventura *one-shot* de RPG pedagógico, em ambiente virtual e síncrono, entre estudantes voluntários da primeira série do Ensino Médio do CAP, como uma das atividades integradoras ofertadas pelo colégio no primeiro trimestre da pandemia.

2. A preparação para o encontro

Para a realização da atividade com o RPG, utilizou-se de uma aventura já desenvolvida pelo professor e utilizada em aulas presenciais no CAP, para turmas da segunda série do Ensino Médio, chamada “A Torre de Cristal” (AMARAL, 2016).

Essa história se passa num vale fictício entrecortado por vários rios e rodeado por uma cordilheira de montanhas que aprisionam as espessas nuvens formadas no vale ao longo de anos. Por causa dessa peculiaridade geográfica, o vale foi um lugar sombrio durante séculos, até que antigos construtores resolveram erguer uma imensa torre no meio do vale que atravessasse as nuvens para que a luz pudesse passar pelo interior da construção e irradiar pelo vale, a partir de um conjunto de espelhos e lentes. Entretanto, após séculos funcionando, a luz deixou de atravessar a torre repentinamente, trazendo medo e caos aos moradores do vale. Coube, então, aos personagens interpretados pelos jogadores descobrir o que efetivamente aconteceu na torre, além de tentarem resolver o problema.

Embora seja uma aventura com conteúdos pertinentes à segunda série, “A Torre de Cristal” apresenta um exemplo introdutório sobre o uso de espelhos planos e de lentes esféricas, servindo de contexto para as aulas que se seguem após a vivência da atividade e que versarão sobre a reflexão e refração da luz. Assim, como não é exigido nenhum conhecimento científico específico sobre esses assuntos para participar da aventura e se tratava de uma atividade voluntária para os estudantes da primeira série no contexto da pandemia, escolhemos esta narrativa para que não se caracterizasse como aulas referentes aos conteúdos pertinentes à série dos participantes.

Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v. 9, n. 1, 2023. ISSN: 2447-6943

Este artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a publicação original seja corretamente citada.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



Uma vez que a escola adotou a plataforma do *Google Meet* como canal de contato e de realização das atividades remotas síncronas, utilizou-se, então, desse recurso para a comunicação entre professor e estudantes durante a realização da atividade proposta. Por meio da coordenação de Ensino Médio e de uma comissão gestora dessas atividades, abriram-se as inscrições para estudantes interessados em participar da aventura de RPG, através de um *link* no *site* da própria escola. Ao final do período, houve um total de doze inscritos dentre ambas as turmas de primeira série.

O segundo passo foi distribuir esses estudantes entre três datas para os encontros síncronos, uma vez que o número de inscritos não suportava uma única sessão de jogo. Isso foi necessário visto que se escolheu desenvolver uma atividade em pequenos grupos já que, tratando-se de uma atividade de RPG em ambiente virtual com jogadores à distância, foi a primeira experiência do professor. Assim, as atividades foram desenvolvidas num período de uma semana, em três dias diferentes. Cada uma das atividades teve duração média de 3h, sempre no período da manhã.

Ainda na preparação para os encontros, cada estudante recebeu por e-mail um texto de boas-vindas à aventura, com algumas orientações de ordem instrucional sobre o passo a passo de como deveria realizar o cadastro gratuito no *site* do *Roll20* e o *link* de um vídeo ensinando as ações básicas utilizadas neste ambiente (https://youtu.be/ltK_p4YRGDg), com o objetivo de antecipar parte das instruções sobre a usabilidade do *Roll20*. Dessa forma, poderia se dispor de mais tempo útil para a vivência da atividade no momento para ela reservado. Ainda, os estudantes receberam a ficha de sua personagem da aventura, em que descrevia um histórico sobre a vida da mesma e sobre suas principais habilidades, e o mapa da região fictícia onde se passava a narrativa, com o intuito de ir despertando a curiosidade e o interesse dos docentes pela atividade.

Concomitante a esse processo, o professor criou o ambiente de jogo no aplicativo *Roll20*, inserindo mapas, cenários e personagens, escolhendo trilhas sonoras e sons para trazer mais realismo e vivacidade à narrativa que se sucederia (figura 1).



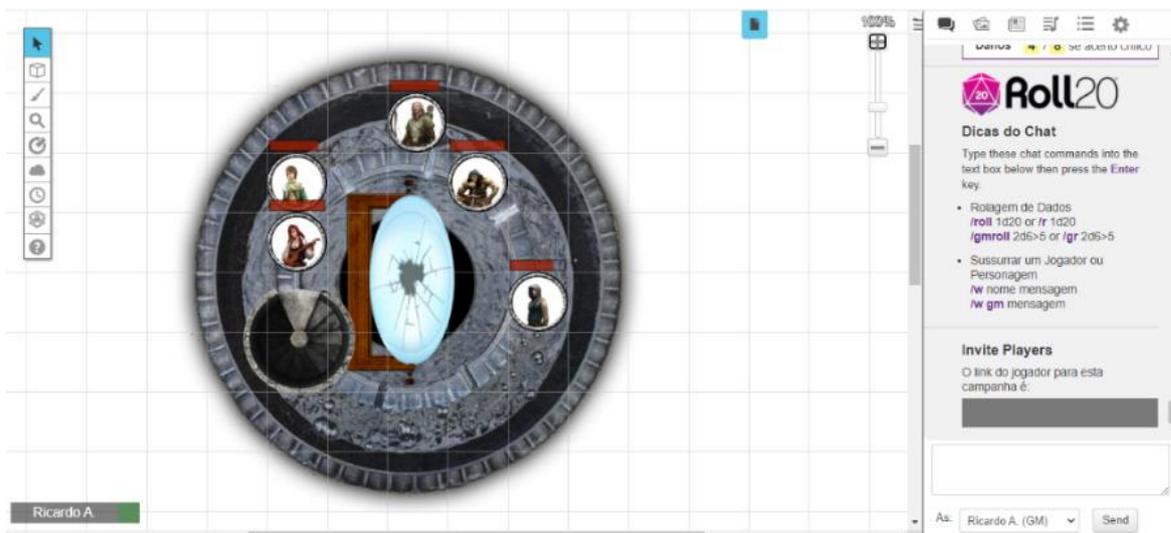


Figura 1: O alto da torre. Um dos ambientes criados para a aventura (Fonte: autor)

Uma última ação antes de realizar a atividade com os estudantes foi vivenciá-la com professores da escola, a fim de testar a usabilidade do ambiente virtual (mudanças de telas, efeitos sonoros, etc.), verificar o tempo de jogo e colher opiniões sobre possíveis ajustes que se achassem necessários. Convidados voluntariamente, tivemos a participação de quatro professores (Educação Física, Química, Biologia, História) e de uma psicóloga, todos do corpo docente do CAP. Ao final do teste, todos puderam descrever suas impressões e experiências e sugeriram pequenos ajustes pensando no tempo de jogo para que não extrapolasse o limite desejado.

3. O encontro com os participantes

Uma vez que todos os detalhes foram organizados e com os convites enviados aos estudantes inscritos, iniciaram-se os encontros com os participantes, sendo distribuídos em três sessões diferentes, como já mencionado. Buscando manter os jogadores juntos aos colegas de suas respectivas turmas, tivemos o primeiro grupo com três estudantes da turma A, o segundo grupo com cinco estudantes da turma B e o terceiro grupo com quatro estudantes da turma A. Essa divisão dos estudantes da turma A foi necessária, uma vez que seria demasiado difícil trabalhar com sete

personagens num ambiente virtual no espaço de três horas de encontro.

As atividades se iniciaram com os estudantes acessando o *link* do *Google Meet* previamente fornecido pela escola, a partir de seus próprios computadores, cada um em sua residência. Após as falas de boas-vindas e de expectativas em relação à atividade, os mesmos entraram no ambiente do Roll20 a partir dos perfis criados antecipadamente e demos início à aventura.

No Roll20, todos os participantes têm acesso a um ambiente *online* compartilhado pelo narrador do jogo que, no caso, foi o professor da turma. Assim, todos os jogadores conseguem visualizar e interagir com a tela que o narrador decide apresentar neste ambiente virtual.

Nesse sentido, a dinâmica da atividade muito se assemelhou à forma como normalmente se joga o RPG presencialmente. A partir da comunicação via *Google Meet*, o professor narrava o ambiente e alguns acontecimentos à medida que os estudantes respondiam com suas ações diante de diferentes eventos. A inovação apareceu diante dos cenários que podiam ser apresentados aos jogadores, à movimentação dos personagens pelo cenário e aos testes com rolagem de dados virtuais, tudo isso no ambiente digital proporcionado pelo Roll20.

Dessa forma, à medida que os personagens exploravam um novo ambiente, o professor mudava a apresentação de tela para um novo mapa ou cenário e, a cada vez que o grupo tinha contato com um novo local, eram conduzidos pela narrativa do professor, a partir da movimentação de seus personagens nas diferentes áreas do mapa ou do cenário.

Enquanto o professor narrava o ambiente e as situações pelas quais os personagens precisavam enfrentar, utilizou-se de mais um recurso do *Roll20* que era a possibilidade de usar sons previamente escolhidos. Assim, à medida em que falava aos jogadores os desdobramentos da aventura, o professor utilizou sons de portas abrindo ou fechando, barulho de chuva, sons da floresta, uivos de lobos, entre outras onomatopeias. Além disso, a cada momento da narrativa, melodias de fundo eram colocadas de acordo com a situação, desde músicas empolgantes em momentos de combate até fundos musicais mais sombrios quando exploravam um local misterioso.

Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v. 9, n. 1, 2023. ISSN: 2447-6943

Este artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a publicação original seja corretamente citada.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



Em termos pedagógicos, a aventura trazia aplicações das leis da reflexão e da refração da luz, uma vez que a torre funcionava de acordo com as leis da Física. Assim, em seu funcionamento normal, a luz solar adentrava pelo alto da torre através de uma grande lente delgada convergente e descia pelo centro da estrutura até encontrar uma série de espelhos planos inclinados em relação ao piso, pelos quais a luz refletia e saía da torre através de imensas janelas, espalhando-se por todo o vale e deixando-o satisfatoriamente iluminado. Durante a aventura, os personagens tiveram acesso a documentos que ilustravam o funcionamento da torre (figura 2).

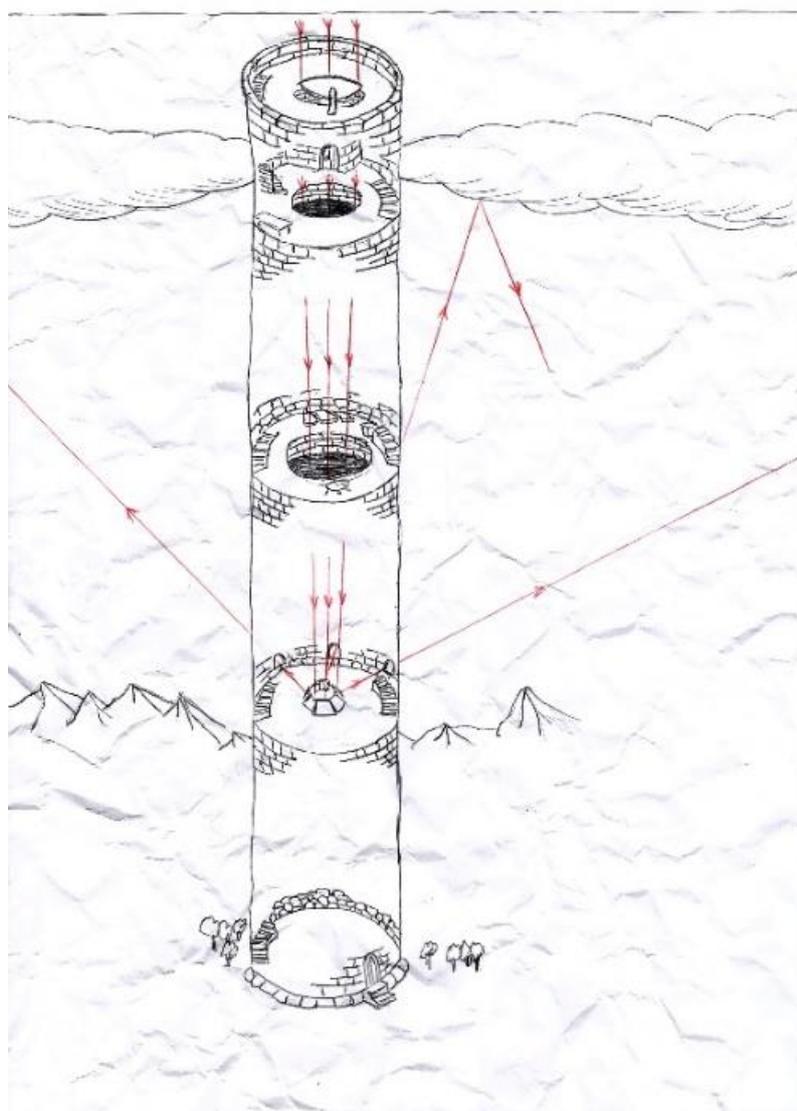


Figura 2: Esquema de funcionamento da torre entregue aos jogadores (Fonte: autor)

Em momento algum foram exigidos conhecimentos dos estudantes acerca das leis da óptica geométrica, pois a ideia da aventura era justamente a de oportunizar aos participantes o acesso a um primeiro contato com a aplicação dessas leis para que pudessem, posteriormente, explorar cientificamente o fenômeno e encontrar as respostas sobre o porquê de a torre conseguir iluminar todo o vale.

Entretanto, uma vez que a atividade foi trabalhada com estudantes da primeira série do Ensino Médio, com o intuito principal de promover uma integração entre eles, excepcionalmente não desenvolvemos as questões conceituais acerca do tema, fosse durante ou após a atividade.

Alguns dias após o encontro remoto, a escola disponibilizou um formulário de opinião para os participantes, mas apenas cinco estudantes o responderam. Passado um ano da realização da atividade, os participantes foram convidados a responder um outro questionário, dessa vez fornecido pelo professor. Esse último formulário foi enviado para os estudantes e dez deles o devolveram devidamente preenchido.

4. Os resultados dessa experiência

Durante pouco mais de 3h de atividade, os estudantes permaneceram bastante envolvidos e participativos, atentos às situações que se colocavam no contexto da aventura. Alguns tiveram certa dificuldade com sua conexão à internet, o que atrasou em algum modo o andamento da atividade, mas não diminuiu o interesse do grupo.

Em relação às opiniões dos estudantes, no primeiro questionário fornecido logo após concluído o evento, cujo teor teve mais um sentido de avaliação da atividade pelos envolvidos, todos afirmaram plena satisfação com a atividade, seja no que se refere à temática apresentada na aventura, seja no tocante à sua duração, à clareza do mediador durante a atividade e à adequação do RPG Pedagógico ao ambiente virtual do Roll20 combinado a uma plataforma de comunicação virtual e remota.

No segundo questionário, respondido posteriormente, trazia questões mais subjetivas que abordassem a opinião dos participantes em relação a diferentes pontos, conforme descritos a seguir:

Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v. 9, n. 1, 2023. ISSN: 2447-6943

Este artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a publicação original seja corretamente citada.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



- a) Em relação ao enredo da aventura;
- b) Em relação à forma como os fenômenos físicos foram inseridos na aventura;
- c) Em relação ao que ficou registrado na memória sobre os conceitos trabalhados há um ano;
- d) Em relação a como a atividade os auxiliou no período de pandemia;
- e) Em relação à vivência de uma atividade de RPG usando aplicativos digitais.

Os dois primeiros pontos são de interesse geral para o professor, uma vez que sempre é importante saber a opinião dos envolvidos na atividade no intuito de aprimorá-la para outras apresentações, sejam elas presenciais sejam remotas. Entretanto, os três últimos pontos foram pensados exclusivamente para esta atividade, uma vez que se inovou na sua forma de realização, ainda por cima tratando-se de uma situação de pandemia e de isolamento social.

Sobre o enredo da aventura, os discentes acharam que foi algo simples, no sentido de serem capazes de vivenciá-la totalmente num único encontro, mas que foi bem elaborada, criativa, com o detalhamento e com o cuidado do que caberia para tornar a história crível em tão pouco tempo disponível para a atividade. Vários estudantes usaram a palavra “instigante”, no sentido de desejarem participar até o final e, até mesmo, em despertar neles a vontade de continuar jogando em outros encontros futuros, caso houvesse

Sobre a forma como os fenômenos físicos foram inseridos na aventura, consideraram inteligente, natural e satisfatória, uma vez que, nas palavras deles, “houve momentos que fazia sentido colocá-los” (Estudante B), pois “a forma como os fenômenos físicos foram apresentados estava relacionada com acontecimentos potencialmente reais” (Estudante D). Ou seja, eles “nunca eram deixados à parte da história” (Estudante E), mas apareciam “de forma bem equilibrada” (Estudante E).

Em relação aos conceitos trabalhados na aventura, seis participantes conseguiram fazer algumas associações pertinentes, mesmo passado um ano da atividade. De modo geral, os estudantes que lembraram dos fenômenos, associaram-no ao estudo da luz (óptica) e à sua reflexão. Três deles também lembraram que foi trabalhado o fenômeno da refração.



Esse é um dado importante pois, como já foi dito, a aventura não teve nenhum caráter pedagógico mais abrangente que fosse além de promover a integração do grupo, isolado pela pandemia. Aliado a isso, reitera-se que os conceitos trabalhados superficialmente não eram próprios do currículo da primeira série do Ensino Médio.

A quarta pergunta, que tratou de saber de que forma a atividade auxiliou o estudante que passava por um período bastante crítico em relação à pandemia, foi a de maior relevância para este trabalho, uma vez que o foco dessa atividade foi justamente o de promover uma integração entre os estudantes que estavam há cerca de 3 meses isolados fisicamente e sem um maior contato uns com os outros. Segundo alguns estudantes:

Achei muito interessante pois me ajudou a ter uma interação em um momento o qual estava isolado de todos os meus amigos, e ter o contato com eles em um momento lúdico, mesmo que a distância, fez uma grande diferença (Estudante B).

Esta atividade me ajudou mentalmente em relação ao contexto da pandemia (Estudante C).

Por ser um contexto de isolamento social, eu não tinha contato com muitas pessoas através da internet. Com essa atividade, eu tive a chance de ter um contato com os colegas. Acho que atividades assim sejam muito positivas para a situação atual (Estudante D).

Ela me deixou mais interessado em física por um tempo, e em questão da pandemia ajudou muito pois eu estava bem desmotivado, foi uma das únicas aulas que eu realmente me sentia motivado a assistir, sem ser por obrigação (Estudante F).

Na época que a atividade foi feita não estava tendo nenhuma atividade escolar, então foi muito legal reencontrar alguns amigos, mesmo que on-line (Estudante G).

Participar de uma atividade mais lúdica junto a outros colegas durante a pandemia foi algo fora da rotina, que me distraiu por um momento e ajudou a retomar contato com temas escolares ao mesmo tempo (Estudante H).

Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v. 9, n. 1, 2023. ISSN: 2447-6943

Este artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a publicação original seja corretamente citada.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



A partir do que se observa, entende-se que a atividade teve uma boa aceitação pelos estudantes e foi muito importante para todos, na medida em que contribuiu para aproximá-los mais, embora virtualmente, e lhes proporcionou algumas horas de entretenimento saudável e científico, numa época em que as notícias nas mídias de forma geral só falavam de números de internamentos e mortes pela Covid-19.

A última pergunta feita aos participantes fazia menção ao o que eles tinham a dizer sobre essa experiência de vivenciar um RPG Pedagógico a partir de plataformas digitais, como o *Roll20* e o *Google Meet*. Os estudantes disseram se mostrar surpreendidos, de modo que a experiência foi melhor do que imaginavam. Consideraram que as ferramentas foram bem utilizadas, convenientes e úteis, cumprindo o que prometem. Nas palavras dos participantes, tais ferramentas “providenciaram uma experiência que guardaremos no coração” (Estudante F). Houve ainda quem dissesse que “o formato não atrapalhou a execução do RPG e vivenciaria novamente” uma outra experiência do tipo (Estudante H).

Nesse sentido, percebe-se que a relação dos estudantes com os recursos utilizados ocorreu de forma tranquila e orgânica, de modo que em nada atrapalhou a experiência, mas, ao contrário, ajudou a exponenciá-la na medida em que os recursos gráficos e sonoros contribuíram para imergi-los ainda mais no ambiente sugerido da aventura.

5. Considerações finais

A pandemia da Covid-19 nos forçou a pensar novas estratégias e a aprender a utilizar recursos, até pouco tempo atrás, impensáveis. De toda experiência, qualquer que seja ela, devemos retirar aprendizados. Ao experimentar o uso de recursos *online* para a realização do RPG pedagógico, abriu-se um novo universo de possibilidades para o professor e para os estudantes. Mas, com isso, também surgem os desafios.

É sabido que este trabalho foi desenvolvido com grupos de, no máximo, cinco jogadores, excluindo-se o narrador da aventura. Para todo o controle do que se passa na narrativa remota via *Google Meet* e no manuseio do *Roll20*, é difícil pensar numa



distribuição que comporte quinze ou trinta alunos num único encontro. Mas é algo que não foi experimentado ainda. Entretanto, pode-se dizer que desenvolver a mesma atividade três vezes no intervalo de uma semana foi algo cansativo para o professor. Imaginando que numa turma de trinta estudantes seja preciso fazer a mesma atividade pelo menos em cinco grupos diferentes, cada um com seis participantes, seria algo a demandar bastante tempo do professor que já tem sua carga horária bem comprometida. Some-se a isso toda a produção da atividade junto ao Roll20, preparando mapas e cenários, selecionando sons ambientes e fundos musicais, etc. Então, para a realização de atividades desse tipo com muitos jogadores, talvez seja necessário repensar a metodologia utilizada e experimentar outros caminhos possíveis, os quais não cabem a este trabalho discutir.

Por outro lado, são inestimáveis os ganhos que a atividade proporcionou a esses estudantes que, voluntariamente, se propuseram a viver uma nova experiência, ainda mais tendo em mente o contexto social e sanitário vivido por todos à época. Por algumas horas, todos foram transportados a um universo imaginário onde podiam viver o que queriam e se locomover até onde desejavam, sempre envolvidos a sorrisos, a surpresas e a desafios a serem sobrepujados.

Nesse sentido, o RPG Pedagógico, em ambiente virtual e com jogadores participando à distância, mostrou ser um recurso eficaz para este pequeno grupo de estudantes, uma vez que atingiu os objetivos para os quais foi destinado: a) permitir a socialização de colegas de turma isolados devido à pandemia; e b) vivenciar, mesmo que de forma sutil, situações em que eram aplicados conceitos físicos contextualizados.

Para o futuro, esperam-se por estudos mais detalhados e aprofundados sobre o potencial do RPG pedagógico em ambiente virtual, contemplando um número maior de participantes, visando a uma menor sobrecarga do professor.

Faz-se necessário ainda afirmar que o uso do RPG em ambiente virtual, por demandar necessariamente o uso de computadores com acesso à internet, não seria ainda a forma mais democrática para o acesso dos estudantes ao ambiente de jogo, tendo em vista o abismo social que vivemos no país, ainda mais aprofundado com a

Revista Cadernos de Estudos e Pesquisa na Educação Básica, Recife, v. 9, n. 1, 2023. ISSN: 2447-6943

Este artigo está licenciado sob forma de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional, que permite uso irrestrito, distribuição e reprodução em qualquer meio, desde que a publicação original seja corretamente citada.

https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pt_BR



pandemia que experimentamos.

Para uma vivência realmente democrática, ainda é suficiente o velho e bom RPG de mesa, original, que não necessita de qualquer equipamento ou recurso além da imaginação. Esse recurso temos de sobra e nos é dado gratuitamente, sendo, para todos, um bem universal.

6. Referências

AMARAL, R. **Uso do RPG pedagógico no ensino de Física**. 2008. 170 f. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife: UFRPE, 2008.

AMARAL, R. **RPG na escola: aventuras pedagógicas**. Recife: Ed. Universitária, 2013.

AMARAL, R. **RPG na escola**, 2016. Aventura pronta: a torre de cristal. Disponível em <<https://www.rpgnaescola.com.br/downloads-material-extra/>>. Acesso em: 21 de Out. de 2021.

GALLINA, P; AZEVEDO, T. **Porvir**, 2020. Professores de História levam jogos de RPG para outras disciplinas durante a quarentena. Disponível em <<https://porvir.org/professores-de-historia-levam-jogos-de-rpg-para-outras-disciplinas-durante-a-quarentena/>>. Acesso em: 06 de Out. de 2021.

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

MESQUITA, J. **Ensino de História e jogos digitais: experiência com RPGAD para o ensino da independência do Brasil na Bahia**. 2018. 206 f. Tese (Doutorado em Educação e Contemporaneidade) – Universidade do Estado da Bahia. Salvador: PPGEDUC, 2018.

PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game**. 2. Ed. São Paulo: Devir, 2000.

