

Regras da cidadania: aprendizado de ciência política por meio de jogos

Christine Gäbel¹, Diego H. P. Teixeira¹, Paola O. Cicarelli¹, Estaner C. Romão²

¹ Programa de Pós-Graduação em Projetos Educacionais de Ciências, Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, Lorena – SP

² Departamento de Ciências Básicas e Ambientais, Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, Lorena - SP

gabel@usp.br, dhpauloteixeira@usp.br, paolacicarelli@usp.br,
estaner23@usp.br

Abstract. *People are constantly exposed to situations in which they have or are induced to discuss politics. Seeking to introduce elementary education students to political science basic knowledge is a teacher's task. In this work we present a proposal for a game as a teaching tool for some topics that we understand to be essential in political science. Through a step by step application of the game, evaluating before and after game's application and the discussion of its results, we understand that this game is an important teaching alternative and that it can be replicated by other teachers.*

Resumo. *Vivemos expostos constantemente a situações nas quais temos ou somos induzidos a discutir sobre política. Buscar introduzir o aluno da educação básica nos conhecimentos básicos de ciência política é uma tarefa do professor. Para isso, neste trabalho apresentamos uma proposta de jogo como ferramenta de ensino para alguns tópicos que entendemos primordiais de ciência política. Através de um passo a passo da aplicação do jogo, avaliações antes e depois de sua aplicação e de uma discussão de seus resultados, entendemos que essa ferramenta é uma importante alternativa de ensino e que pode ser replicada por outros professores.*

1. Introdução

A constituição da República Federativa do Brasil de 1988, no Artigo 14, garante o acesso ao voto para o cidadão maior de dezesseis anos de forma facultativa, e para o maior de dezoito anos de forma compulsória (BRASIL, 1988).

Porém, em relação aos jovens que possuem o acesso facultativo ao voto, vimos, nas eleições de 2020, que o número de eleitores diminuiu praticamente pela metade em relação às eleições de 2016. Segundo especialistas, essa diminuição pode ser associada a vários fatores, porém, possivelmente, o de maior relevância seja a pandemia do Covid-19, que chegou a nosso país em 2020, desestimulando práticas que gerassem aglomeração de pessoas, como a ida a uma seção eleitoral. Outros dois fatores também apontados como relevantes para se entender esse desinteresse pela política por parte dos mais jovens seriam os intermináveis escândalos políticos presentes nos noticiários nos últimos anos e a falta de representatividade (FARIA; LAGO, 2020).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) elenca competências e habilidades fundamentais para a formação política dos jovens. Dentre as competências gerais da educação básica postuladas, encontra-se a décima competência, que aponta para a capacidade de se “agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários” (BRASIL, 2018, p. 9). Tal competência é denominada Responsabilidade e Cidadania. A BNCC também lista competências específicas para a etapa do ensino médio, na área de ciências humanas e sociais aplicadas, dentre as quais destacamos a de número seis:

Participar do debate público de forma crítica, respeitando diferentes posições e fazendo escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade (BRASIL, 2018, p. 570).

Tal competência visa ao desenvolvimento da percepção do papel da política na vida cotidiana, relacionando-a tanto ao conceito de Estado quanto ao papel dos sujeitos e organizações no funcionamento e gestão da sociedade.

Em meio às habilidades que devem ser conquistadas a fim de que se alcance a competência acima referida, encontra-se a habilidade EM13CHS603:

Analisar a formação de diferentes países, povos e nações e de suas experiências políticas e de exercício da cidadania, aplicando conceitos políticos básicos (Estado, poder, formas, sistemas e regimes de governo, soberania etc. (BRASIL, 2018, p. 579).

De acordo com Antunes (2018, p. 36), o interesse do aluno "passou a ser a força que comanda o processo de aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor, um gerador de situações estimulantes e eficazes". Nesse sentido, a escolha de uma metodologia ativa como a gamificação se mostra um interessante caminho.

Segundo Tolomei, o uso de jogos tem um papel importante no engajamento e na motivação dos estudantes. O autor afirma que "o prazer e o engajamento podem estar associados à aprendizagem, em uma linguagem e comunicação compatíveis com a realidade atual" (TOLOMEI, 2017, p. 151). Desta forma, infere-se que o jogo possa representar uma estratégia motivadora, que inclui ao mesmo tempo a diversão e a seriedade. Vale também ressaltar que jogar desenvolve, além dos aspectos cognitivos, aspectos sociais, afetivos e culturais. Sendo assim, como as principais habilidades socioemocionais que pretendeu-se despertar e aprofundar com a aplicação do projeto foram a criatividade, o pensamento crítico e a colaboração. Para isso, optou-se pela utilização de um jogo que não incentiva a competição entre os alunos e que só é desenvolvido de forma satisfatória se for jogado colaborativamente.

Para o presente trabalho, foi escolhido o *Role Playing Game* (RPG) que, segundo afirma Jackson (1994, p. 8), é mais que um jogo, "o RPG é uma forma de lazer que dá aos participantes a possibilidade de criarem histórias, de forma integral ou parcial e viverem papéis dentro do sistema".

O RPG apresenta pelo menos 5 formas diferentes de ser jogado (SCHMIDT, 2008), que são RPG de mesa, *live action*, aventuras solo, RPG eletrônico e *multiplayer*

online role playing game (MMORPG). Para ser compatível com a realidade escolar, optamos por uma modalidade sem caracterização ou movimentação e, porque os adolescentes já têm a tendência de passar muito tempo em frente a telas, sobretudo no período de pandemia, optou-se por uma modalidade que não utilizasse ferramentas digitais. A opção feita foi pelo RPG de mesa.

A seguir serão apresentados os detalhes do desenvolvimento do projeto (Seção 2), os resultados e discussões encontrados neste trabalho (Seção 3) e, por fim, as conclusões que foram tiradas desta proposta.

2. Desenvolvimento

O projeto foi aplicado em três turmas de terceiro ano do ensino médio de uma escola pública central, pela professora de sociologia. A disciplina conta com duas aulas semanais de 45 minutos, sendo oferecidas para as turmas em questão às segundas-feiras, em aulas duplas, perfazendo um total de uma hora e meia de tempo de aula ininterrupta. As três turmas contam com uma média de 39 alunos regularmente matriculados, porém a frequência se dividiu em presencial e online no primeiro dia de aplicação do projeto, devido ao rodízio de alunos imposto pelas regras de distanciamento decorrentes da fase de flexibilização pós-pandemia de Covid-19. Nos demais dias de aplicação, a frequência foi inteiramente presencial, por determinação do governo do Estado, que decretou o fim das aulas remotas a partir de 03/11/2021.

A metodologia proposta foi a aplicação de uma partida de RPG, precedida de uma etapa de retomada de conteúdo ensinado no bimestre anterior, a saber, a divisão dos Três Poderes e a organização política das nações. Como as avaliações deste conteúdo demonstraram dificuldade por parte dos estudantes em entender a divisão dos Poderes e o funcionamento dos mesmos, optou-se por se criar, como contexto para o jogo, uma simulação de tramitação de uma Medida Provisória - MP. As MP são instrumentos normativos com força de lei, editados pelo chefe do Executivo Federal em situações de relevância e comprovada urgência, que passam por apreciação posterior no Congresso Nacional, para se tornarem efetivamente leis ordinárias ou serem rejeitadas pelo Legislativo, totalmente ou em parte.

Apenas um dos pesquisadores tinha familiaridade com o Jogo de RPG, portanto as outras pesquisadoras, incluindo a professora que aplicou o projeto, tiveram que aprender a jogar. Para isso, contatou-se um jogador de RPG bastante experiente que explicou as regras, ajudou a definir a melhor estratégia e deu acesso às partidas online que desenvolve no aplicativo "*Discord*", onde foi possível para os pesquisadores participarem como ouvintes de algumas partidas para entenderem o funcionamento do jogo.

Como avaliação da eficácia da metodologia, foram aplicados dois questionários técnicos para aferição de conhecimentos adquiridos, um anterior à realização da partida do jogo e um posterior. Os questionários foram aplicados via formulário do Google e constavam de 10 questões cada, sendo 5 questões objetivas, cuja resposta se encontrava numa alternativa única e 5 questões dissertativas apresentadas logo após cada uma das objetivas, em que os alunos deveriam justificar a resposta escolhida na questão anterior. O critério de avaliação utilizado foi a rubrica, recurso avaliativo muito utilizado quando se trata de aprendizagem baseada em projetos - ABP (BACICH; HOLANDA, 2020).

De forma resumida, as atividades foram desenvolvidas seguindo as seguintes etapas:

1) Retomada do conteúdo visto no bimestre anterior, a saber: a organização política das nações, por meio da projeção de trechos do filme *Lincoln*, que retrata a aprovação pelo congresso nacional norte americano da 13ª emenda à constituição;

2) Aplicação de um questionário técnico sobre o tema, para verificação de conhecimento adquirido até então;

3) Apresentação do funcionamento do jogo RPG por meio de aula dialogada, com ênfase na colaboração de alunos que já conheciam o jogo;

4) Criação individual dos personagens, pautada numa ficha prévia definida pelos pesquisadores e apresentada à turma pela professora;

5) Definição coletiva de uma MP a ser apresentada para apreciação do Congresso, como contexto para a realização da partida do jogo;

6) Realização da partida do jogo;

7) Aplicação de questionário técnico pós-jogo para verificação de possíveis alterações no nível de aprendizado.

A cronologia das etapas citadas anteriormente está descrita na Tabela 1.

Tabela 1. Etapas do projeto

ETAPA	DATA	DESCRIÇÃO
1	18/10/2021	Filme
2	25/10/2021	Questionário pré-jogo
3	25/10/2021	Regras do RPG
4	25/10/2021	Criação do personagem
5	25/10/2021	Definição da MP
6	08/11/2021	Partida do jogo
7	08/11/2021	Questionário pós-jogo

Fonte: Os autores

3. Resultados e discussões

3.1. O filme

Para sensibilização e retomada do tema trabalhado no bimestre anterior, tema este previsto no Currículo Paulista de Sociologia para o terceiro ano do ensino médio, a organização política dos Estados Nacionais, foi escolhido o filme *Lincoln*, lançado em 2012. A escolha do filme se deu por ele retratar a votação da décima terceira emenda à constituição norte americana, que trata da abolição da escravidão, tendo como pano de fundo a Guerra da Secessão. Como o filme dura 2 horas e 30 minutos, foi selecionado um trecho de cerca de quarenta minutos que focaliza a atuação do presidente na articulação política para a aprovação da emenda e a votação em si, realizada pelo Poder Legislativo. A projeção do filme foi precedida de uma breve revisão a respeito da função dos Três Poderes e uma contextualização histórica dos fatos retratados na obra.

Por se tratar de um filme não tão recente e introspectivo, com caráter essencialmente histórico, houve o receio por parte da professora da disciplina de que os alunos não se interessassem no momento da projeção.

O filme foi projetado de forma híbrida, pois metade da turma não poderia estar presente devido ao distanciamento imposto pela pandemia. Sendo assim, uma parte dos alunos assistiram presencialmente e outros assistiram remotamente.

Na Tabela 2 estão descritas as quantidades de alunos que assistiram online ou presencialmente.

Tabela 2. Alunos que assistiram ao filme

TURMA	ALUNOS PRESENCIALMENTE	ALUNOS REMOTAMENTE	TOTAL DE ALUNOS
D	16	6	22
E	15	1	16
F	23	3	26

Fonte: Os autores

Os alunos que se ausentaram das aulas neste dia foram orientados tanto pelo grupo de *whatsapp* da turma quanto pela sala do *Google Classroom* a assistirem o filme como preparação para a atividade da semana seguinte.

Para surpresa da professora, em todas as turmas, os alunos que assistiram presencialmente demonstraram, em sua maioria, atenção e interesse, fazendo comentários e questionamentos enquanto assistiam ao filme (Figura 1). Eles se mostraram empolgados com a emoção demonstrada pelos atores que representavam os parlamentares norte-americanos. No momento da votação, vibraram a cada voto favorável à abolição e criticaram sobretudo os parlamentares que se abstiveram, com comentários como “os em cima do muro” e vaias.

Consideramos, então, que a apresentação do filme cumpriu os objetivos para os quais foi proposta, pois retomou conteúdos estudados anteriormente a respeito da divisão dos Poderes e sensibilizou os estudantes para a importância e complexidade da atuação política federal num contexto republicano.

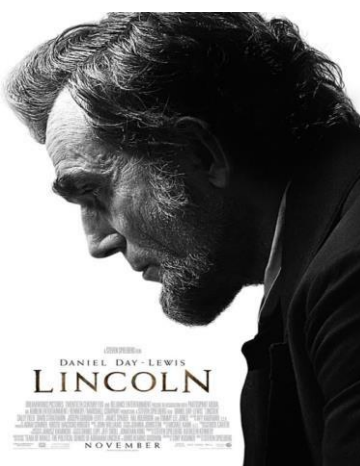


Figura 1. Pôster do filme Lincoln

3.2. Questionário pré-jogo

O questionário pré-jogo, como já mencionado, constava de 5 questões objetivas seguidas da justificativa da alternativa escolhida. Foi aplicado por meio de formulário do Google no início da aula presencial do dia 25/10. Como neste período ainda estava ocorrendo o rodízio de alunos por causa da pandemia, sendo liberada a presença de apenas 50% da turma por semana, os alunos que estavam em ensino remoto na semana de aplicação do questionário foram direcionados a responder ao formulário até o fim do dia seguinte. Alunos que deveriam estar presencialmente naquele dia, mas que se ausentaram por qualquer motivo, também tiveram a oportunidade de responder o formulário remotamente dentro do prazo estabelecido.

As questões contemplavam assuntos relacionados à divisão dos Poderes e algumas se remetiam ao filme assistido. Porém, as questões que citavam o filme foram elaboradas de forma que mesmo os alunos que não o assistiram pudessem respondê-las, bastando para isso possuir conhecimento sobre organização política, conteúdo já trabalhado no bimester anterior.

O número de alunos que realizaram a atividade ficou bem abaixo da quantidade de alunos regularmente matriculados. Tal fato deve decorrer da complexidade do momento de distanciamento social e do ensino híbrido, mas também do caráter não obrigatório da atividade, que não foi cobrada a fim de se obter uma nota. Esta última suposição decorre de falas dos próprios alunos e seus questionamentos, tais como: “É obrigado fazer?”, “Vale nota?”. Como um dos objetivos do projeto aplicado foi estimular a motivação para o aprendizado, optou-se por deixar a participação livre dos estudantes em todas as etapas, sem envolvimento de aferição de notas.

Com relação aos questionários, foi perceptível nos comentários em sala de aula que os alunos não estão familiarizados com a importância da produção de dados para avaliação de metodologias pedagógicas. Muitos se mostraram surpresos, outros desmotivados, pelo fato de terem sido informados de que a resposta aos formulários não teria como principal objetivo avaliar o desempenho deles e conferir-lhes uma nota por isso, mas avaliar a eficácia da utilização do jogo como instrumento de aprendizado.

A quantidade de alunos que responderam ao formulário pré-jogo está expressa na Tabela 3.

Tabela 3. Quantidade de alunos regularmente matriculados por turma e quantidade de alunos que responderam ao formulário pré-jogo

TURMA	ALUNOS MATRICULADOS	ALUNOS QUE RESPONDERAM
D	40	15
E	38	21
F	39	23

Fonte: Os autores

A análise dos resultados levou em consideração o critério de rubricas, por meio de cinco níveis de desempenho:

- 1) Ótimo: acerto da questão objetiva e justificativa correta;
- 2) Muito bom: acerto da questão objetiva e justificativa parcialmente correta;
- 3) Bom: acerto apenas da questão objetiva;
- 4) Regular: erro da questão objetiva, mas com demonstração de certo aprendizado na

justificativa;

- 5) Insuficiente: erro da questão objetiva e da justificativa.

Os resultados obtidos serão analisados posteriormente, em comparação com os resultados do questionário pós-jogo.

Os questionamentos apresentados aos estudantes no questionário pré-jogo, bem como as opções de respostas foram:

- 1) Sobre o filme "Lincoln", assistido na semana passada, podemos dizer que quem aprovou a 13ª emenda à constituição norte americana foi
 - a. o Poder Judiciário
 - b. o Poder Legislativo
 - c. o poder Executivo
 - d. os eleitores
 - e. as forças armadas
- 2) Justifique a resposta dada na questão 1.
- 3) No filme "Lincoln", vemos cenas de o Presidente participando em várias atividades, exceto:
 - a. governo da nação
 - b. articulação política
 - c. comando na guerra
 - d. votação da 13ª Emenda
- 4) Justifique a resposta dada na questão 3.
- 5) Leia a notícia e responda ao que se pede: O Ministro da Economia Paulo Guedes cobra do Senado a aprovação das reformas econômicas propostas pelo governo. Assinale a alternativa correta:
 - a. Cabe ao Poder Executivo aprovar as propostas do governo
 - b. Cabe ao Poder Judiciário aprovar as propostas do governo
 - c. Cabe ao Supremo tribunal Federal aprovar as propostas do governo
 - d. Cabe ao Poder Legislativo aprovar as propostas do governo
- 6) Justifique a resposta dada na questão 5.
- 7) Leia a notícia apresentada abaixo e identifique que poderes estão envolvidos: "2 em 3 brasileiros dizem que atos que defendem fechar o Supremo Tribunal Federal (STF) e o Congresso ameaçam democracia, diz Datafolha."
 - a. Somente Poder Judiciário
 - b. Somente Poder Executivo
 - c. Poder Legislativo e Poder Judiciário
 - d. Poder Legislativo e Poder Executivo
 - e. Poder Executivo e Poder Judiciário
- 8) Justifique a resposta dada na questão 7.
- 9) As Medidas Provisórias (MP) são normas com força de lei editadas pelo Presidente da República em situações de relevância e urgência. Apesar de produzir efeitos jurídicos imediatos, a MP precisa da posterior apreciação pelas Casas do Congresso Nacional (Câmara e Senado) para se converter definitivamente em lei ordinária. De acordo com o texto, as Medidas Provisórias são:

- a. Editadas pelo Poder Judiciário e apreciadas pelo Poder Legislativo
 - b. Editadas pelo Poder Legislativo e apreciadas pelo Poder Judiciário
 - c. Editadas pelo Poder Executivo e apreciadas pelo Poder Judiciário
 - d. Editadas pelo Poder Executivo e apreciadas pelo Poder Legislativo
- 10) Justifique a resposta dada na questão 9.

3.3. Regras do RPG, definição do personagem e criação da MP

Após a aplicação do questionário pré-jogo, a professora passou a dialogar com os estudantes a respeito das regras do jogo RPG. Nas turmas, apenas dois ou três alunos já haviam jogado RPG, embora a maioria já tivesse ouvido falar dele.

A modalidade de RPG escolhida foi a de mesa, pois pode ser realizada dentro da sala de aula, sem a necessidade de uso de caracterização de personagens em termos de vestuário/acessórios e sem a necessidade de uso de equipamentos eletrônicos.

Como exposto anteriormente, o tema da organização política e da divisão dos Três Poderes seria abordado por meio de uma partida de jogo que simularia a tramitação de uma MP. Sendo assim, as regras do jogo foram compartilhadas com a turma e confirmadas pelos alunos com experiência com RPG, de forma concomitante com a exposição das regras de tramitação das Medidas Provisórias. O tema político, pois, foi apresentado como enredo para a partida a ser realizada na aula seguinte. Foi visualmente expressivo o maior interesse dos alunos pelo compartilhamento das informações. Seu engajamento em se apropriar do conhecimento explicado pela professora foi muito maior que o usualmente demonstrado nas oportunidades anteriores de exposição de conteúdo, sobretudo no momento em que a turma deveria definir um assunto para ser o mote da MP a ser discutida. Os alunos, em sua maioria, envolveram-se na discussão do que propor, alguns utilizaram a internet (estes tinham celulares próprios e acesso à rede naquela ocasião) a fim de analisar se o que pensavam em propor era constitucional, outros debatiam se o que estava sendo levantado cumpria as premissas de urgência e relevância que caracterizam uma MP.

Como exemplo, pode-se citar a aluna do 3º D, que queria propor a legalização do aborto, mas que se deu conta de que o assunto não se enquadrava na categoria urgente. Outro exemplo foi a aluna do 3º F que, diante da proposta de alguns alunos de se colocar parte do Brasil à venda, para levantamento de recursos para socorro de vítimas e recuperação econômica após uma catástrofe natural, pesquisou no Google se era constitucional a venda de uma parcela do território brasileiro, bem como a quantidade de território que poderia ser vendida de forma legal.

Diante das várias possibilidades de MP e da grande participação de alunos na sua elaboração, os estudantes optaram por amadurecer a ideia e terminar a definição da proposta da turma no dia do jogo, um pouco antes da partida, o que foi autorizado pela professora.

A respeito da definição dos personagens, foi explicado aos estudantes que a turma seria composta por deputados e senadores, responsáveis por dois momentos distintos da tramitação da MP. Primeiro, pela formação de uma comissão mista para apreciação da proposta de MP, com autoridade para definir três resultados: rejeição, acolhimento integral ou acolhimento parcial. Nos dois últimos casos, os alunos seriam responsáveis pela simulação de uma votação em plenário da MP, acolhendo-a em sua integralidade ou parcialmente modificada, assim como ocorre no trâmite do Congresso Nacional.

Na realidade parlamentar, a comissão mista formada para avaliação de uma MP é composta de 12 membros, 6 Deputados Federais e 6 Senadores da República. Após a aprovação da MP, em sua integralidade ou com ressalvas, ela passa por votação nas duas casas que formam o Congresso Nacional. Diante da realidade escolar e da limitação de tempo de aula, ficou estabelecido que, na simulação dos estudantes, a comissão mista seria reduzida para 6 membros, sendo 3 Deputados e 3 Senadores, e que a votação dar-se-ia de forma única, num plenário também misto, de forma que todos os alunos presentes, quer tivessem definido seu personagem como Deputado, quer tivessem definido-o como Senador, pudessem participar da votação.

Para a definição dos personagens, foi apresentada à turma, de forma virtual, via aplicativo *whatsapp*, uma ficha de personagem segundo modelo utilizado em RPG, elaborada pelos pesquisadores. Esta atividade foi também postada no *Google Classroom* para realização por parte dos alunos que estavam no ensino remoto ou que faltaram à aula naquele dia. No *Classroom* das turmas, também foi disponibilizado material de consulta sobre a tramitação das MP. Aos alunos caberia escolher se seriam Deputados ou Senadores, seu nome, seus atributos, bem como a graduação de tais atributos, suas características e um pequeno resumo de sua história pessoal.

A respeito dos atributos, os alunos podiam distribuir 12 pontos entre eles, sendo listados: a capacidade de persuasão, a popularidade alcançada, a capacidade de articulação política e o Partido a que pertenciam. As características dos personagens deveriam ser definidas segundo os itens: formação pessoal, profissão, bandeira política que levanta e valores que prega. Havia, ainda, na ficha do personagem, um espaço para a exposição de um resumo da biografia do personagem.

Todos os alunos que participaram presencialmente realizaram e entregaram a atividade de forma amistosa e célere. Isso parece demonstrar que seu caráter criativo estimulou a participação. Vale ressaltar também que foi perceptível a colaboração entre os estudantes no momento da definição individual do próprio personagem.

O modelo de ficha disponibilizado para os alunos e a imagem de algumas das fichas produzidas encontram-se respectivamente nas Figura 2 e 3.

RPG	Turma: _____	RPG	RPG
Nome: _____		Sobre o preenchimento da ficha de personagem	Sobre o preenchimento da ficha de personagem
O Senador	O Deputado	Atributos: devem ser distribuídos 12 pontos entre os 4 atributos, pinte um número de bolinhas igual aos pontos destinados aos atributos. Persuasão: Capacidade de convencer as pessoas sobre suas idéias. Popularidade: Diz respeito a capacidade do personagem em ceder e/ou influenciar a opinião pública Política: Diz respeito a capacidade do personagem em encontrar caminhos políticos, ou ser influenciado por líderes políticos Partido: Diz respeito a força política do partido que o seu personagem faz parte.	Formação: Preencha com a formação acadêmica do seu personagem. Profissão: Preencha com a ocupação do personagem fora da vida política. Bandeira: Preencha com a principal bandeira defendida por seu personagem. Valores: Preencha com o principal valor de seu personagem. História: Conte brevemente a história de vida de seu personagem, falando das origens, sobre sua formação, onde estudou, como e porque entrou na vida política, e outras coisas que julgar relevante.
Atributos	Características		
Persuasão: 00000	Formação: _____		
Popularidade: 00000	Profissão: _____		
Política: 00000	Bandeira: _____		
Partido: 00000	Valores: _____		
História			

Figura 2. Modelo de ficha de caracterização de personagem

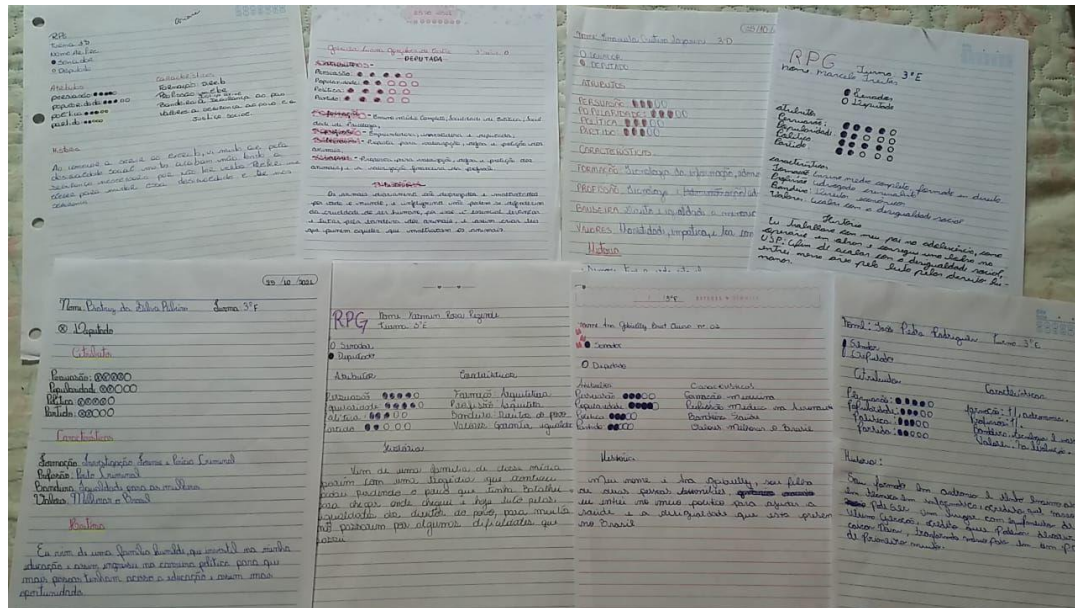


Figura 3. Fichas de personagens criadas a partir do modelo

3.4. Partida de RPG

No dia destinado à partida, a professora, desempenhando a função de mestre do RPG, definiu a data da tramitação da MP em 2041, 20 anos no futuro, época em que a totalidade dos estudantes envolvidos já teriam ultrapassado a idade mínima para se tornarem Senadores, a saber, 35 anos. Os alunos, coletivamente e com auxílio e sugestões da professora, terminaram de definir a proposta de MP que cada turma apresentaria. As propostas foram bastante criativas e satisfizeram os requisitos de urgência e relevância, conforme segue.

3.4.1. Turma do 3º D

→ **Situação geradora:** Queimadas generalizadas nas regiões Centro Oeste, Nordeste e Sudeste, agravadas pela estiagem prolongada.

→ **Contexto:** Brasil passando por uma situação financeira crítica, sem fundo de reserva para momentos de calamidade.

→ **MP proposta pelo Executivo:** Empréstimo em caráter de urgência de 20 bilhões de dólares do Fundo Monetário Internacional - FMI.

→ **Apreciação da comissão mista:** Aprovação da MP de forma parcial, com as seguintes ressalvas: ao invés de 20 bilhões, solicitação de 10 bilhões em empréstimo. Para captação do valor restante necessário, fazer à Organização das Nações Unidas - ONU uma petição de ação humanitária, com transferência de recursos por parte dos países membro para o Brasil.

→ **Resultado da votação do plenário:** dos 21 parlamentares presentes, 18 votaram sim para a proposta revista pela comissão mista, não houve votos contrários e 3 se abstiveram de votar.

3.4.2. Turma do 3º E

→ **Situação geradora:** calamidade ambiental e na saúde pública gerada pelo excesso de poluição atmosférica.

→ **Contexto:** Brasil ainda muito dependente do transporte rodoviário com utilização de combustíveis fósseis, grande emissão de CO₂ por parte de uma significativa porcentagem de setores industriais brasileiros.

→ **MP proposta pelo Executivo:** Fechamento imediato de fábricas que emitem CO₂ por um período de 4 meses e proibição da circulação de veículos poluentes pelo mesmo período, com exceção daqueles utilizados em serviços essenciais.

→ **Apreciação da comissão mista:** Aprovação da MP de forma parcial, com as seguintes ressalvas: o fechamento das indústrias poluentes será por um mês, com retorno de 50% das atividades após esse período. Carros poluentes somente podem circular em sistema de rodízio, durante 4 meses, com exceção daqueles utilizados em serviços essenciais.

→ **Resultado da votação do plenário:** dos 24 parlamentares presentes, 21 votaram sim para a proposta revista pela comissão mista, não houve votos contrários e 3 se abstiveram de votar.

3.4.3. Turma do 3º F

→ **Situação geradora:** Queda de meteoro no Vale do Paraíba, causando a morte de milhões de pessoas e calamidade social, econômica, ambiental e de saúde pública na região, afetando a economia de todo o país.

→ **Contexto:** Brasil em situação financeira muito crítica, sem crédito com credores internacionais e sem reservas de emergência. Necessidade de 10 bilhões de dólares para início da reversão do quadro de calamidade.

→ **MP proposta pelo Executivo:** Venda imediata de 1.500 hectares de terra do Acre para a China, uma região rica em recursos naturais, sobretudo o Nióbio.

→ **Apreciação da comissão mista:** Aprovação da MP de forma parcial, com as seguintes ressalvas: Ao invés de venda, o Brasil propor para a China, pelo valor de 10 bilhões de dólares, o aluguel da área, com possibilidade de exploração de 100% dos recursos disponíveis por parte da China durante dois anos, 50% por um ano e meio após este período, finalizando com 30% de possibilidade de exploração por mais um ano e meio, perfazendo um total de 5 anos de locação.

→ **Resultado da votação do plenário:** dos 27 parlamentares presentes, 24 votaram sim para a proposta revista pela comissão mista, não houve votos contrários e 3 se abstiveram de votar.

Nas três turmas onde o jogo foi aplicado, o que se pôde perceber foi o debate acalorado das MP e propostas de alteração delas, por parte dos alunos que representaram os três Deputados e os três Senadores da comissão mista. Estes mantiveram-se extremamente focados e interessados, cuidando da linguagem utilizada, privilegiando um português mais próximo do padrão culto, sem gírias ou palavrões, tão comuns na linguagem cotidiana dos adolescentes. Interessante que esse comportamento mais formal partiu dos próprios alunos, sem intervenção da professora. Em todas as salas, percebeu-se que os estudantes vivenciaram seus personagens. Cabe esclarecer que a escolha de quem participaria das comissões foi voluntária, sendo que os próprios alunos se autoindicaram para participar.

Os demais alunos que não compunham as comissões mistas, dividiram-se entre os que observavam com atenção as discussões da comissão e os que se dispersaram. Porém, em todas as turmas, no momento da simulação da votação do plenário, todos os estudantes presentes participaram, até demonstrando uma certa reverência, mantendo o silêncio e o semblante sério no momento de leitura da proposta aprovada pela comissão. Isso demonstra que o jogo foi

eficiente em gerar interesse e engajamento, promover a oralidade e o espírito crítico (sobretudo no momento de apreciação da proposta inicial da MP), a tolerância e a resolução de conflitos, diante das opiniões divergentes em face da necessidade de se definir uma única proposta em nome da turma. Especificamente em relação à votação, quase a totalidade dos “parlamentares” votaram de acordo com o parecer da comissão, não havendo votos contrários. Isso pode demonstrar que os estudantes começaram a compreender o princípio representativo da democracia contemporânea.

Ao longo dos debates das comissões, a professora, como mestre do jogo, ia trazendo para a trama situações problema, como complicadores para a atuação dos jogadores, que também tinham que lidar com a utilização do dado, cujo lançamento e numeração alcançada pela sorte podia auxiliá-los ou prejudicá-los quanto ao uso de seus atributos. Essas atividades, além de serem parte do roteiro previsto para um jogo de RPG, estimularam a criatividade e a flexibilidade, pois os jogadores precisaram lidar com novos desafios a cada jogada e agir conforme as capacidades advindas de seus atributos. Tais intervenções aumentaram a concentração e a atenção dos jogadores durante a partida.

Outra observação importante sobre a realização da partida foi que, em nenhuma das turmas, os alunos rejeitaram completamente as MP, o que seria uma forma de interromper a atividade, pois uma MP rejeitada encerra as discussões e não é levada ao plenário. Nas três turmas, os estudantes levaram a partida até o objetivo final, que seria a votação da MP. Isso leva à conclusão de que a metodologia se fez atraente e não gerou a iniciativa de boicote à atividade.

3.5. Questionário pós-jogo

O questionário pós-jogo seguiu o mesmo padrão do questionário pré-jogo, porém com questões diferentes, apesar de que relacionadas ao mesmo conteúdo.

Os questionamentos apresentados aos estudantes no questionário pós-jogo, bem como as opções de respostas foram:

- 1) Sobre a tramitação de uma Medida Provisória (MP), podemos dizer que ela é proposta ao Congresso Nacional
 - a. pelo Poder Judiciário
 - b. pelo Poder Legislativo
 - c. pelo Poder Executivo
 - d. pelos eleitores
 - e. pelas forças armadas
- 2) Justifique a resposta dada na questão 1.
- 3) São atividades que cabem ao Poder Executivo, exceto:
 - a. governo da nação
 - b. gestão de recursos públicos
 - c. proposição de Medidas Provisórias em caráter de urgência
 - d. criação de leis
 - e. execução do que as leis determinam para a gestão da sociedade
- 4) Justifique a resposta dada na questão 3.
- 5) Leia a notícia e responda ao que se pede: Câmara e Senado estão fora de sintonia e reformas não avançam. Assinale a alternativa falsa:

- a. Câmara e Senado formam o Congresso Nacional
 - b. Câmara e Senado representam o Poder Judiciário federal
 - c. Câmara e Senado representam o Poder Legislativo federal
 - d. Câmara e Senado são responsáveis por aprovar as reformas propostas pelo governo
- 6) Justifique a resposta dada na questão 5.
- 7) Leia a notícia apresentadas abaixo e identifique que poderes estão envolvidos: "Supremo Tribunal Federal (STF) suspende pagamentos feitos pelo governo por meio do orçamento secreto."
- a. Somente Poder Judiciário
 - b. Somente Poder Executivo
 - c. Poder Legislativo e Poder Judiciário
 - d. Poder Legislativo e Poder Executivo
 - e. Poder Executivo e Poder Judiciário
- 8) Justifique a resposta dada na questão 7.
- 9) As Medidas Provisórias (MP) são normas com força de lei editadas pelo Presidente da República em situações de relevância e urgência. Apesar de produzir efeitos jurídicos imediatos, a MP precisa da posterior apreciação pelas Casas do Congresso Nacional (Câmara e Senado) para se converter definitivamente em lei ordinária. Os Poderes envolvidos no texto são:
- a. Poder Judiciário e Poder Legislativo
 - b. Poder Executivo e Poder Judiciário
 - c. Poder Executivo e Poder Legislativo
- 10) Justifique a resposta dada na questão 9.

A quantidade de alunos que responderam ao formulário pós-jogo está expressa na Tabela 4.

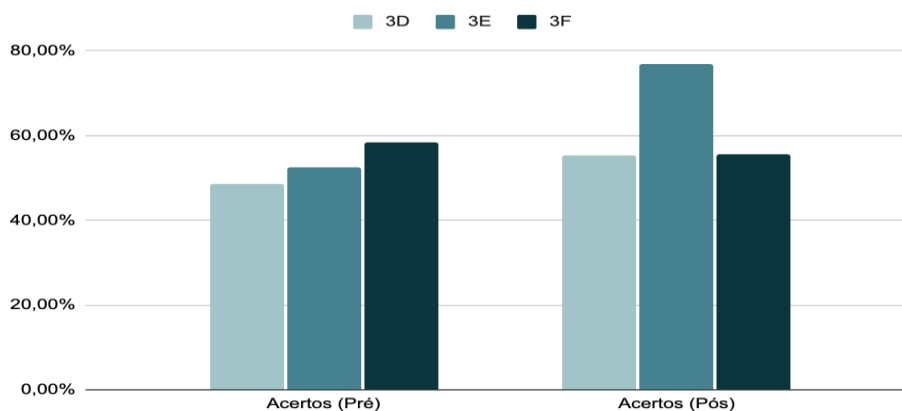
Tabela 4. Quantidade de alunos regularmente matriculados por turma e quantidade de alunos que responderam ao formulário pós-jogo

TURMA	ALUNOS MATRICULADOS	ALUNOS QUE RESPONDERAM
D	40	22
E	38	19
F	39	14

Fonte: Os autores

Mais uma vez, o caráter não obrigatório do questionário pode ter sido a causa de muitos alunos não realizarem a atividade. Os resultados obtidos mediante a análise dos acertos das questões objetivas dos questionários pré e pós-jogo encontram-se no Gráfico 1.

Gráfico 1 - Acertos nas questões objetivas do questionário pré e pós-jogo por turma

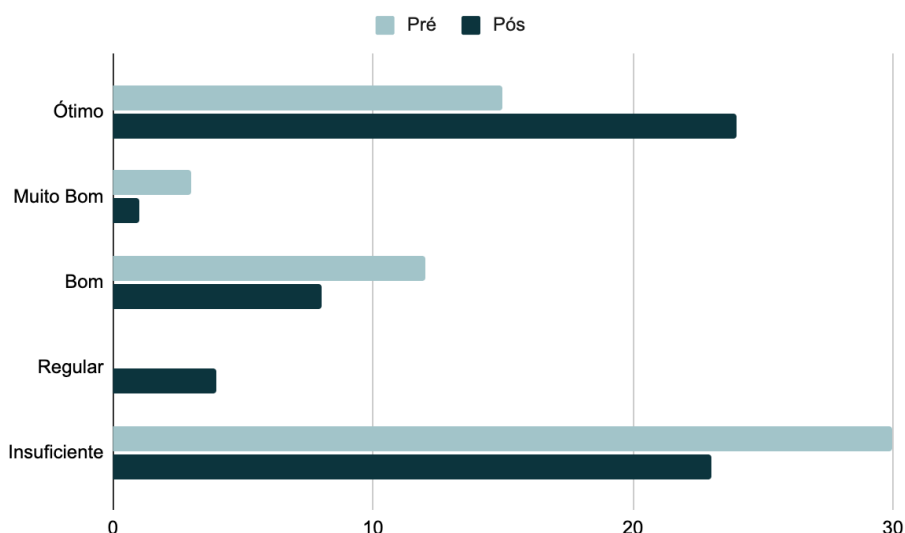


Fonte: Os autores

Em duas das três turmas, pode-se notar um aumento (muito significativo no caso do 3º E) no número de acertos após a aplicação do jogo. Em uma das turmas, os acertos diminuíram. Mas vale ressaltar que estes resultados foram obtidos levando-se em consideração todos os alunos que responderam aos questionários, independentemente se estiveram presentes na escola nas datas de aplicação do projeto, uma vez que o preenchimento do questionário pré foi disponibilizado também de forma remota e o questionário pós foi realizado totalmente de forma remota.

Por esses motivos, a análise mais profunda dos dados, levando-se em consideração as rubricas, abordou apenas as respostas dos alunos que responderam aos dois questionários e que presenciaram às atividades propostas. Os resultados dessa análise aprofundada são apresentados nos Gráficos 2 a 4, que trazem dados separados por turma.

Gráfico 2 - Análise das rubricas da turma 3º D



Fonte: Os autores

O 3º ano D pode ser descrito como uma sala que tem como característica ser participativa, tendo-se mantido assim durante as atividades realizadas. Analisando-se o Gráfico 2, referente às rubricas aplicadas nas questões dissertativas, em que os alunos

deveriam justificar as opções apontadas nas questões objetivas, percebe-se um decréscimo na quantidade de respostas que obtiveram como avaliação bom e muito bom, paralelo ao acréscimo de respostas que obtiveram avaliação regular. Contudo, as respostas consideradas insuficientes tiveram uma inflexão, ao passo que as respostas consideradas ótimas demonstraram um crescimento considerável. O exposto parece apontar para a conclusão de que a atividade proposta conseguiu melhorar os argumentos utilizados pela turma em suas justificativas.

Seguem exemplos de justificativas dadas pelos alunos da turma 3º D a uma questão que tratava das funções dos Poderes, no questionário pré e pós jogo.

Questão do questionário pré-jogo: “Sobre o filme ‘Lincoln’, assistido na semana passada, podemos dizer que quem aprovou a 13ª emenda à constituição norte americana foi...”. A resposta correta a essa pergunta era: Poder Legislativo. A justificativa correta era: cabe ao Poder Legislativo a elaboração de leis, bem como alterações no texto constitucional.

Abaixo, alguns exemplos de justificativas dadas pela turma D, no questionário pré-jogo:

- “Pois eles fizeram a votação pra fazer os escravos a não serem escravos”
- “Se não me engano esse poder era o que botava em ação.”
- “Não sei, eu chutei”
- “Por que eles estavam fazendo votação para retirar os escravos!”
- “É o papel do poder legislativo.”
- “Acho que é o poder executivo”

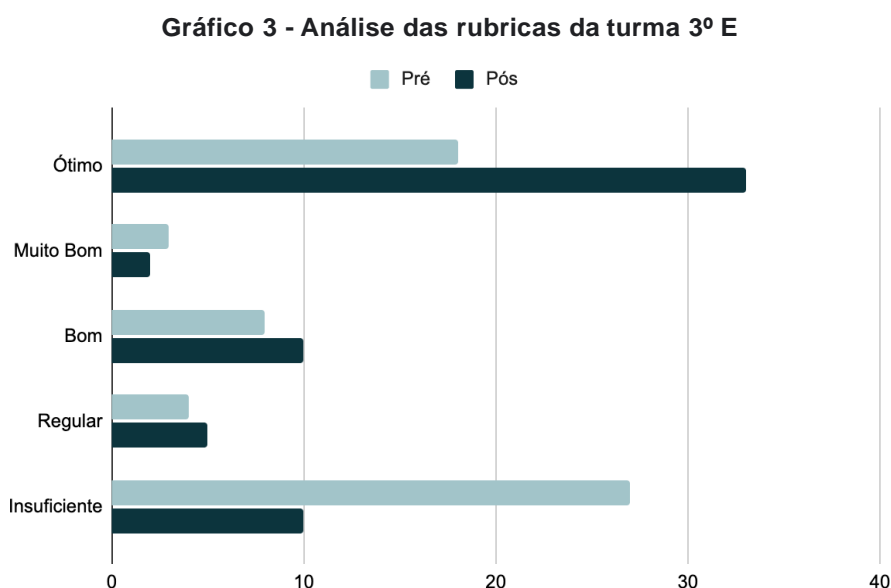
Questão correlata à exposta acima presente no questionário pós-jogo: “Sobre a tramitação de uma Medida Provisória (MP), podemos dizer que ela é proposta ao Congresso Nacional...” A resposta correta a essa pergunta era: pelo Poder Executivo. A justificativa correta era: cabe ao Poder Executivo a edição de Medidas Provisórias com força de lei, em situações de relevância e urgência.

Abaixo, alguns exemplos de justificativas dadas pela turma D, no questionário pós-jogo:

- “O poder executivo (presidente da república) é quem propõe as medidas provisórias.”
- “O presidente que a faz.”
- “Ela é proposta pelo governo.”
- “Porque medidas provisórias são feitas pelo presidente em caso de emergência.”

- “Ato unipessoal do presidente”
- “O poder executivo prepara uma proposta de medida provisória que pode ou não ser aceita”
- “O presidente em uma situação de urgência pode solicitar uma lei provisória”
- “Pois assim consegue " mudar " a lei sem passar por nada”

Além do aumento do número de acertos, nota-se uma melhor qualidade nas justificativas dadas, em relação às justificativas corretas, porém mais superficiais, do questionário pré-jogo.



Fonte: Os autores

O 3º ano E, turma normalmente descrita como apática pelo corpo docente da escola, mostrou-se muito engajada durante todo o desenvolvimento do jogo, desde a criação dos personagens até o dia da partida, o que parece apontar para o fato de o jogo ter sido eficaz em motivar os alunos à participação e despertar interesse. O engajamento se soma aos resultados atingidos por essa sala, que se mostrou a melhor na comparação do pré e pós teste, tanto quanto se levou em consideração todos os alunos, quanto na análise apresentada no Gráfico 3, referente apenas aos alunos que estavam presentes ao longo de todo processo de desenvolvimento do jogo. Nessa turma, as respostas insuficientes caem, no questionário pós-jogo, paraquase um terço em relação ao número obtido no pré-jogo e as respostas consideradas ótimas praticamente dobram em relação ao pré-teste.

Seguem exemplos de justificativas dadas pelos alunos da turma 3º E a uma questão que tratava das funções do Poder Executivo, no questionário pré e pós jogo.

Questão do questionário pré-jogo: “No filme ‘Lincoln’, vemos cenas de o Presidente participando em várias atividades, exceto:”. A resposta correta a essa

pergunta era: votação da 13ª Emenda. A justificativa correta era: Não faz parte das atribuições do Poder Executivo participar de votações para alterações constitucionais. Essa função cabe ao Poder Legislativo.

Abaixo, alguns exemplos de justificativas dadas pela turma E:

- “O poder executivo não interfere no legislativo.”
- “O Presidente pertence ao poder executivo, portanto ele não possui autoridade para legislar.”
- “durante a votação ele ficou em sua casa com seu filho.”
- “Isso foi mostrado no filme.”
- “eu acho que é na votação da 13ª emenda, pelo fato de o presidente não poder criar leis, somente aprovar.”
- “Pois ele não tem o cargo de comandante de guerra.”
- “Eu creio que o presidente não comandaria a guerra.”
- “essa alternativa foi escolhida pois muitos políticos tendem a ter esse tipo de atitude em determinadas situações.”
- “O presidente só espera a ordem para poder executar”
- “Pois o presidente, sendo do poder executivo não pode votar”

Questão correlata do questionário pós-jogo: “São atividades que cabem ao Poder Executivo, exceto?”. A resposta correta a essa pergunta era: Criação de leis. A justificativa correta era: Criação de leis cabe ao Poder Legislativo.

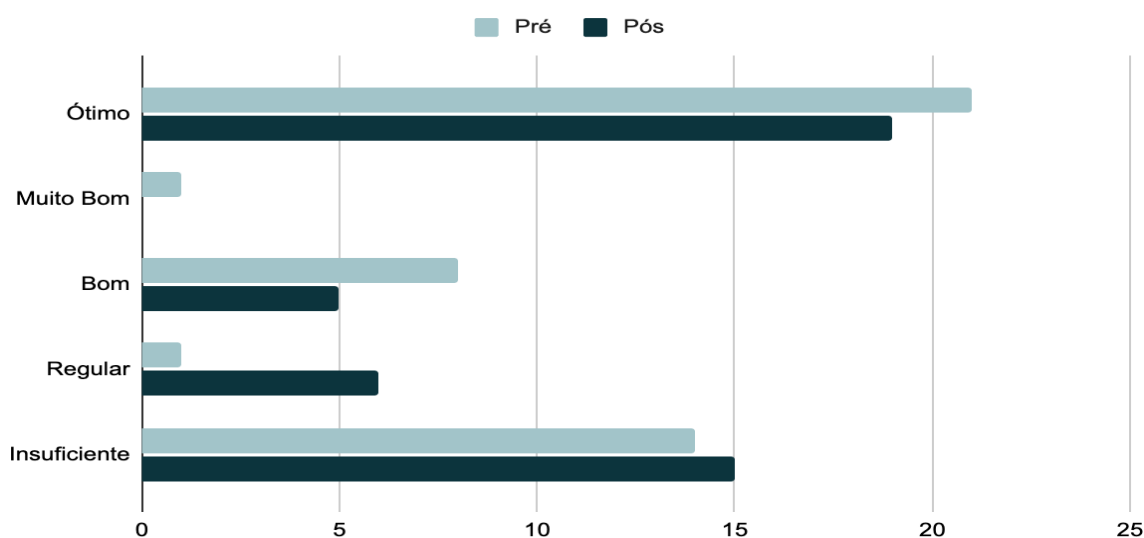
Abaixo, alguns exemplos de justificativas dadas pela turma E:

- “Apenas o Poder Legislativo que cria leis”
- “Apenas o poder legislativo que cria leis”
- “Executivo apenas obedece”
- “Porque é função do poder legislativo.”
- “A criação de leis é de responsabilidade do poder legislativo.”

- “Leis são criadas pelo poder Legislativo”
- “pois essa função é exercida pelo poder legislativo e apenas obedecido pelo executivo.”

Apesar de já encontrarem-se respostas corretas nas justificativas do questionário pré-jogo, ainda pode-se perceber um grau de confusão a respeito das atribuições do Poder Executivo. No questionário pós-jogo, contudo, todas as justificativas foram corretas, demonstrando o aprendizado desse conteúdo.

Gráfico 4 - Análise das rubricas da turma 3º F



Fonte: Os autores

Resultados insatisfatórios em termos de acertos nas questões objetivas e na aplicação das rubricas para as questões discursivas foram encontrados nos questionários aplicados no 3º ano F. A sala foi descrita pelo corpo docente da escola como muito agitada e, em certo ponto, rebelde, pois constantemente apresentava dificuldades disciplinares nas atividades presenciais e participação quase nula nas atividades remotas, desenvolvidas na época da pandemia. Em relação ao projeto tratado neste artigo, os estudantes mostraram-se contrariados por ter que responder aos questionários, verbalizando sua insatisfação, por considerá-los como uma “tarefa”. A característica rebelde da turma pode ser uma das explicações para seu baixo desempenho no questionário pós-jogo (Gráfico 4). Apesar de todas essas dificuldades, a turma demonstrou interesse e engajamento durante a aplicação do projeto. Contudo, a adesão foi muito baixa no momento de resposta ao questionário. Somente 9 alunos responderam o questionário pós-jogo e, mesmo assim, na análise das rubricas, das 45 justificativas para as 5 questões objetivas, 11 simplesmente foram deixadas em branco.

Não obstante, se, do ponto de vista do aprendizado de conteúdo, não se pode afirmar que o projeto com a aplicação do jogo foi eficiente para essa turma, vale ressaltar que, do ponto de vista socioemocional, as atividades contribuíram para a geração de um clima amistoso e cooperativo entre alunos e professora, numa sala que tinha a característica de reagir mal a qualquer pessoa que exercesse sobre eles algum nível de autoridade. Nesse sentido, pode-se considerar que o jogo permitiu a abertura para um

relacionamento saudável que, posteriormente, poderia vir a se traduzir também num ganho de aprendizado.

Numa análise da comparação do pré e pós-questionário, considerando-se as turmas D e E, percebeu-se uma significativa queda na quantidade de justificativas que traziam a resposta em branco, ou foram respondidas com "chutei" ou "não sei". Isso pode apontar para um efetivo aprendizado dos conceitos trabalhados, bem como para um maior engajamento com a atividade avaliativa após a aplicação do jogo.

4. Considerações finais

Apesar de o montante de alunos participantes do projeto ter sido bastante limitado, em todas as turmas, devido ao momento de pandemia e período de transição do ensino híbrido para o presencial, as observações e dados levantados demonstraram que o uso do RPG para ensino de Ciência Política mostra-se promissor.

A aplicação do jogo potencializou a empatia entre professora e alunos, num ano letivo bastante desafiador, em que estudantes e professores vieram a se conhecer pessoalmente apenas no segundo semestre, após quase um ano e meio de distanciamento social e escolas fechadas. A oportunidade para se exercitar a criatividade que o jogo permitiu gerou uma atmosfera emocional favorável ao engajamento. Em todas as três turmas pesquisadas, o processo de aplicação do jogo foi marcado por momentos descontraídos e leves.

Apesar de os resultados, em termos de avaliação dos questionários, não terem sido tão assertivos quanto à relevância do projeto para o aprendizado de conteúdo, em todas as turmas analisadas, o engajamento da totalidade dos presentes no dia destinado à aplicação do jogo se mostra como um resultado extraordinário, sobretudo em um contexto em que os estudantes ficaram tanto tempo distanciados e encontravam-se um tanto quanto desconfortáveis com a volta das atividades regulares presenciais. Tal engajamento foi mais impressionante na turma do 3ºE, até então vista pelo corpo docente como uma turma desinteressada e apática. Como exposto anteriormente, os alunos demonstraram paixão ao assistir ao filme, interesse e dedicação ao realizar as atividades de preparação para o jogo e entusiasmo no momento da partida, durante a simulação do trâmite da MP no Congresso Nacional. Foi muito gratificante ver alunos que já possuíam direito a voto, por serem todos maiores de 18 anos, compreendendo as atribuições dos Poderes da República e estabelecendo suas primeiras conversas sobre política que iam além de frases feitas e opiniões baseadas no senso comum. Assim, o jogo pareceu contribuir para o desenvolvimento de um espírito crítico, tão caro ao exercício da plena cidadania.

Limitações percebidas no projeto deveram-se, principalmente, ao curto período de tempo para sua aplicação. Com um único encontro semanal e devido à ocorrência de dois feriados durante a aplicação, o projeto ficou limitado a três encontros. Possivelmente, com pelo menos mais um encontro, as etapas do projeto poderiam ter sido realizadas de forma mais reflexiva, o que favoreceria o aproveitamento em termos de aprendizado.

Ao analisar as respostas dissertativas ficou evidente que os alunos após o desenvolvimento do jogo, passaram a pelo menos tentar justificar suas respostas, o que

mostra que de alguma forma eles ficaram mais confortáveis em tratar das questões que envolviam o conteúdo relacionado à política, desenvolvendo assim as habilidades e competências propostas por este projeto.

Na análise das rubricas, percebe-se que as questões que envolviam o Poder Judiciário traziam as justificativas mais incorretas. Tal fato pode ser um indicador de que efetivamente o jogo auxiliou na aquisição de conhecimento sobre o Poder Executivo e Legislativo, envolvidos na trama proposta para a partida de RPG. Portanto, em um projeto futuro, espera-se trabalhar com a possibilidade de tramas variadas, englobando o funcionamento dos Três Poderes e, possivelmente, aprofundando aspectos pertinentes a cada um deles, inclusive em âmbitos estaduais e municipais.

O projeto também demonstrou um grande potencial de desenvolvimento interdisciplinar, não somente com outras disciplinas das Ciências Humanas, como História, Geografia e Filosofia, mas também com as linguagens, dado o caráter criativo e literário da criação do enredo e dos personagens. Dependendo do teor do enredo proposto, o projeto ainda pode dialogar com outras áreas do conhecimento, como as Ciências Naturais, por exemplo. Efetivamente, na experiência exposta neste artigo, pode-se observar alunos realizando pesquisas sobre conteúdos das Ciências da Natureza para fundamentar suas propostas de MP.

Conclui-se, portanto, que a utilização da ferramenta RPG possui um potencial muito rico de utilização e suscita interesse e engajamento, podendo ser replicado por professores das mais diversas áreas.

Referências

- ANTUNES, C. Jogos para estimulação das múltiplas inteligências. 20. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2018.
- BACICH, Lilian; HOLANDA, Leandro (org). STEAM em sala de aula: a aprendizagem baseada em projetos integrando conhecimentos na educação básica. Port o Alegre: Penso, 2020.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Centro gráfico, 1988.
- BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Base Nacional Comum Curricular, 2018.
- CASTELLS, M. A sociedade em rede. 22. ed. São Paulo: [s.n.].
- CONGRESSO NACIONAL. Entenda a tramitação da Medida Provisória. Disponível em: <<https://www.congressonacional.leg.br/materias/medidas-provisorias/entenda-a-tramitacao-da-medida-provisoria>>. Acesso em 15/11/2021.
- FARIA, Isabella; LAGO, Gustavo. Participação de jovens nas eleições deste ano será menor. CNN BRASIL, São Paulo, 10/11/2020. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/politica/participacao-de-jovens-nas-eleicoes-deste-ano-sera-menor/>>. Acesso em: 08/11/2021
- GJEDDE, Lisa; Role Game Playing as a Platform for Creative and Collaborative Learning - Proceedings of the 7th European Conference on games based learning, vol, 1, 2013. Disponível em: < https://issuu.com/acpil/docs/ecgbl2013-issuu_vol_1>. Acesso em: 08/11/2021.
- JACKSON, S. Módulo Básico GURPS. São Paulo: Devir Livraria Ltda, 1994.
- JOVAED 2021. Workshop. Criando jogos de RPG para a gamificação da EAD. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3hP8pqqeRQs>>. Acesso em 24/10/2021

PRIOLI, Gabriela. Política é para todos. São Paulo: Companhia das Letras, 2021.

SHMIT, L. W. RPG e educação: alguns apontamentos teóricos. Dissertação—Londrina, PR: Universidade Estadual de Londrina, 2008. Disponível em: <<http://www.uel.br/pos/ppedu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>>. Acesso em: 11/11/2021.

TOLOMEI, B. V. (2017). A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. EaD Em Foco, 7(2). Disponível em: <<https://doi.org/10.18264/eadf.v7i2.440>>. Acesso em: 07/01/2021.