



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO  
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR  
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

TIAGO HENRIQUE PAIXÃO DA COSTA

**ESTÁGIO GO!**  
UMA PROPOSTA DE JOGO DE TABULEIRO PARA A  
PEDAGOGIA

BELÉM- PARÁ  
2024

TIAGO HENRIQUE PAIXÃO DA COSTA

**ESTÁGIO GO!**  
**UMA PROPOSTA DE JOGO DE TABULEIRO PARA A**  
**PEDAGOGIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: INOVAMES

Orientador (a): Prof. Dr. Marcio Lima do Nascimento

BELÉM-PARÁ  
2024

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD**  
**Biblioteca Central/UFPA-Belém-PA**

---

C837e Costa, Tiago Henrique Paixão da, 1989-  
Estágio Go! uma proposta de jogo de tabuleiro para a pedagogia / Tiago Henrique Paixão da Costa. — 2024.  
160 f. : il. color. ; 30 cm + 1 jogo de tabuleiro

Orientador: Marcio Lima do Nascimento  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Pará, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Belém, 2024.

Acompanhado do Jogo de tabuleiro: Estágio Go!.

1. Professores – Formação. 2. Educação – Estudo e ensino. 3. Estágio supervisionado – Licenciaturas. 4. Criatividade (Educação). 5. Jogos educacionais. I. Título. II. Título: Estágio Go!.

CDD 23. ed. – 370.711

---

**Elaborado por Ingrid Maria Luz Vergolino Zahlouth – CRB-2/582**

TIAGO HENRIQUE PAIXÃO DA COSTA

**ESTAGIO GO**  
**UMA PROPOSTA DE JOGO DE TABULEIRO PARA A**  
**PEDAGOGIA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. Área de Concentração: Metodologias de Ensino-Aprendizagem. Linha de Pesquisa: Inovames.

Orientador(a): Marcio Lima do Nascimento

RESULTADO: (X) Aprovado ( ) Reprovado

DATA: 25/03/2024.

 Documento assinado digitalmente  
**MARCIO LIMA DO NASCIMENTO**  
Data: 16/07/2024 10:21:06-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ISSÃO EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Márcio Lima do Nascimento [Orientador] – (PPGCIMES/UFPA)

Documento assinado digitalmente

 **EDINA FIALHO MACHADO**  
Data: 11/07/2024 21:32:39-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profa. Dra. Edina Fialho Machado [Examinadora externa] – (DEPTEG/UEPA)

Documento assinado digitalmente

 **ELIZABETH OROFINO LUCIO**  
Data: 10/07/2024 14:08:15-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profa. Dra. Eli

---

r interno] – (PPGCIMES/UFPA)

BELÉM-PARÁ  
2024

## **DEDICATÓRIA**

Dedico à Jesus Cristo, meu Senhor, Salvador e Melhor Amigo.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, meu amor maior, por me conceder força nos momentos mais difíceis de minha vida.

À Terezinha Araújo da Costa, este trabalho foi por você, com você, mas infelizmente sem você. Espero poder continuar honrando a sua memória.

À minha família, especialmente ao meu avô João de Araújo Costa e meu pai Osvaldo de Araújo Costa, por todo o incentivo nessa trajetória acadêmica.

Ao meu orientador, professor Dr. Márcio Lima do Nascimento, pela oportunidade de aprendizado e pelos direcionamentos. Ao senhor, toda a minha admiração.

À professora Dra. Fernanda Chocron Miranda, por todos os ensinamentos. À senhora, todo o meu respeito.

À minha companheira, Cleici Maissa, por todo o apoio e compreensão.

Às minhas filhas afetivas, Luna Eduarda e Lara Sophia, pela companhia nas longas viagens à UFPA e pela presença nos momentos mais importantes dessa jornada acadêmica.

Aos meus colegas Luiz Pedro, Rose Gatinho, Grasião Reis e Jaqueline Brito pela parceria e amizade durante a trajetória do mestrado.

Gratidão a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para a realização deste objetivo.

## RESUMO

O estágio curricular supervisionado, em ambiente escolar, do curso de Pedagogia é uma etapa em que o graduando tem a oportunidade de acompanhar e auxiliar o trabalho de um professor em sala de aula. Nesse contexto, é necessário um trabalho conjunto e uma troca de conhecimentos entre todos os membros que fazem parte do percurso do estágio. De acordo com Raymundo (2013), o estágio é um momento de socialização e troca de experiências. Porém, por conta de uma série de fatores, esse diálogo e abertura não são favorecidos, ou são escassos e limitados, ou restritos a alguns momentos específicos.

Diante disso, esta pesquisa teve como principal objetivo desenvolver o Estágio Go! Um jogo de tabuleiro, com mecânica baseada em *Quests* (Howard, 2022) e *Roleplaying Games* (RPGs), com o propósito de facilitar o compartilhamento de saberes entre os integrantes do processo de estágio de Pedagogia nas séries iniciais do ensino fundamental.

A partir do conceito de realidade simulada (Kapp, 2012), o Estágio Go! Propõe um universo imaginário, no qual o estagiário de Pedagogia assume o papel de jogador e enfrenta uma série de situações que poderiam, de fato, acontecer no ambiente real do estágio. Uma vez colocado diante dessas situações ou missões, deve usar seus conhecimentos e experiências vivenciadas na graduação para propor soluções e assim superar os desafios do jogo.

Esta pesquisa de abordagem qualitativa teve como delineamento a pesquisa-ação e o processo metodológico foi organizado da seguinte maneira:

(1) estudo bibliográfico sobre formação de professores, estágio supervisionado, utilização de jogos no contexto do ensino e criação de jogos de tabuleiro e RPG; (2) desenvolvimento das primeiras versões do jogo de tabuleiro; (3) testagem dos protótipos do jogo realizada com alunos e docentes da disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, do curso Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade do Estado do Pará; e análise de duas especialistas experientes no âmbito escolar; (4) desenvolvimento do produto final Estágio Go! Aperfeiçoado conforme os resultados da experiência em campo e avaliação das especialistas.

Os resultados da investigação apontaram que o produto educacional Estágio Go! Se mostrou uma ferramenta de auxílio útil para a disciplina de estágio e foi bem recebido pelos discentes e docentes participantes da pesquisa.

Palavras-chave: Formação de professores; Pedagogia; Estágio; jogo de tabuleiro; RPG.

## ABSTRACT

The supervised curricular internship, in a school environment, of the Pedagogy course is a stage in which the undergraduate has the opportunity to follow and assist the work of a teacher in the classroom. In this context, joint work and an exchange of knowledge are necessary between all members who are part of the internship journey.

According to Raymundo (2013), the internship is a time for socialization and exchange of experiences. However, due to a series of factors, this dialogue and openness are not favored, or are scarce and limited, or restricted to some specific moments.

Therefore, this research had the main objective of developing *Estágio Go!* A board game, with mechanics based on Quests (Howard, 2022) and Roleplaying Games (RPGs), with the aim of facilitating the sharing of knowledge between members of the process. Pedagogy internship in the initial grades of elementary school.

Based on the concept of simulated reality (Kapp, 2012), *Estágio Go!* Proposes an imaginary universe, in which the Pedagogy intern assumes the role of a player and faces a series of situations that could, in fact, happen in the real environment of the internship. . Once faced with these situations or missions, you must use your knowledge and experiences from your undergraduate studies to propose solutions and thus overcome the challenges of the game.

This qualitative research was designed as action research and the methodological process was organized as follows:

(1) bibliographical study on teacher training, supervised internship, use of games in the context of teaching and creation of board and RPG games; (2) development of the first versions of the board game; (3) testing of game prototypes carried out with students and teachers of the supervised internship discipline in the initial years of Elementary School, of the Full Degree in Pedagogy course at the State University of Pará; and analysis by two experienced school experts; (4) development of the final product *Estágio Go!* Improved according to the results of field experience and expert evaluation.

The results of the investigation showed that the educational product *Estágio Go* proved to be an aid tool for the internship discipline and was well received by the students and teachers participating in the research.

Keywords: Teacher training; Pedagogy; Internship; board game; RPG.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: jogo Dixit	34
Figura 2: rodízio lúdico	35
Figura 3: jogo Coup	36
Figura 4: jogo 3D&T	38
Figura 5: primeira versão da carta-comum em tamanho reduzido.	45
Figura 6: primeira versão da carta-desafio em tamanho reduzido.	48
Figura 7: primeira versão da carta amarela em tamanho reduzido.	51
Figura 8: primeira versão da carta verde em tamanho reduzido.	54
Figura 9: primeira versão da carta roxa.	56
Figura 10: conteúdo da primeira versão das cartas roxas.	57
Figura 11: primeira versão do tabuleiro em tamanho reduzido.	59
Figura 12: primeira versão da ficha de personagem em tamanho reduzido.	61
Figura 13: atributos da ficha de personagem.	63
Figura 14: primeira versão da ficha do mestre	67
Figura 15: registro fotográfico do primeiro playtest.	73
Figura 16: primeira versão dos sinalizadores de pontuação.	86
Figura 17: registro fotográfico do segundo playtest.	95
Gráfico 1: classificação dos jogadores sobre o nível de dificuldade do jogo	97
Figura 18: apresentação na jornada de estágio.	100
Figura 19: registro da jornada de estágio	101
Figura 20: logotipo Estágio Go!	120
Figura 21: capa do manual Estágio Go! Em tamanho reduzido	121
Figura 22: sumário do manual	122
Figura 23: versão final da ficha de personagem em tamanho reduzido	123
Figura 24: versão final da ficha de mestre em tamanho reduzido	124
Figura 25: versão final do tabuleiro em tamanho reduzido	126

Figura 26: modelo das cartas geradoras em tamanho reduzido	127
Figura 27: versão final das cartas azuis em tamanho reduzido.	127
Figura 28: versão final das cartas vermelhas em tamanho reduzido.	128
Figura 29: versão final das cartas amarelas em tamanho reduzido.	128
Figura 30: versão final das cartas verdes em tamanho reduzido.	129
Figura 31: versão final das cartas roxas em tamanho reduzido.	129
Figura 32: versão final dos sinalizadores de pontuação.	133
Figura 33: projeto da versão final dos peões	135

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: percentual de matrículas nas licenciaturas em 2021	16
Quadro 2: elementos do jogo	27
Quadro 3: material utilizado.	41
Quadro 4: elementos das <i>Quests</i> .	43
Quadro 5. tipos, cores, significados e conteúdos das cartas geradoras.	44
Quadro 6: conteúdo das cartas-comum	46
Quadro 7: números das cartas-comum	47
Quadro 8: conteúdo da primeira versão das cartas vermelhas	49
Quadro 9: números das cartas vermelhas	50
Quadro 10: primeira versão da carta amarela em tamanho reduzido	52
Quadro 11: descrição da primeira versão da carta verde	54
Quadro 12: descrição da primeira versão das cartas roxas	56
Quadro 13: perfil de personagem	62
Quadro 14: Inspirações para os conhecimentos da ficha de personagem	65
Quadro 15: inspirações para as habilidades da ficha de personagem	65
Quadro 16: fluxograma do modo rápido.	70
Quadro 17: fluxograma do modo lento	71
Quadro 18: marcações do primeiro playtest	74
Quadro 19: comentários do primeiro playtest.	75
Quadro 20: mecânicas do primeiro playtest.	76
Quadro 21: ajustes no conteúdo das cartas azuis.	79
Quadro 22: ajustes no conteúdo das cartas vermelhas	81
Quadro 23: descrição da primeira versão das cartas-recurso	84
Quadro 24: números das cartas-vermelhas pós-ajustes	86
Quadro 25: números das cartas-comum pós-ajuste	88
Quadro 26: possibilidades da carta azul	89
Quadro 27: possibilidades da carta vermelha	90
Quadro 28: marcações do segundo playtest.	92
Quadro 29: componentes no segundo playtest.	93
Quadro 30: mecânicas no segundo playtest.	94
Quadro 31: justificativa da experiência positiva com o jogo.	96
Quadro 32: justificativa da relevância do jogo para a disciplina de estágio	98

Quadro 33: qualificação das especialistas.	101
Quadro 34: notas da especialista E1 para as cartas-comum.	103
Quadro 35: notas da especialista E1 para as cartas-desafio.	107
Quadro 36: notas da especialista E2 para as cartas-comum.	111
Quadro 37: notas da especialista E2 para as cartas-desafio.	115
Quadro 38: cores e significados da versão final do tabuleiro	125
Quadro 39: versão final do conteúdo das cartas azuis	130
Quadro 40: versão final do conteúdo das cartas vermelhas	131

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

MEC – MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA

DCN – DIRETRIZES CURRICULARES NACIONAIS

IES – INSTITUIÇÃO DE ENSINO SUPERIOR

UFPA – UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ

PPGCIMES – PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO EM METODOLOGIAS NO ENSINO SUPERIOR.

RPG – ROLEPLAYING GAME

NPC - NON PLAYABLE CHARACTER

UEPA – UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ

PPP – PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO

PNE – PLANO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

LDB – LEI DE DIRETRIZES E BASES

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
1.1 A Pedagogia no Brasil .....	17
1.2 Considerações iniciais sobre o estágio curricular supervisionado.....	18
1.3 O contexto da pesquisa.....	19
1.4 O caminho da pesquisa.....	20
1.5 A estrutura da dissertação.....	23
2. O ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO NAS LICENCIATURAS .....	24
3. JOGOS: CONCEITOS E MECÂNICAS .....	27
3.1 O que caracteriza um jogo? .....	27
3.2 O que são <i>Quests</i> ? .....	28
3.2.1 O espaço .....	28
3.2.2 Os atores .....	28
3.2.3 Os itens .....	29
3.2.4 Os desafios.....	29
3.3 O que é RPG? .....	29
3.4 Algumas considerações sobre jogos e ensino.....	32
4. INSPIRAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL .....	33
4.1 DIXIT .....	33
4.2 COUP .....	35
4.3 3D&T.....	37
5. CONCEPÇÃO DA PRIMEIRA VERSÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL: ESTÁGIO GO!.....	39
5.1 Descrição da primeira versão .....	40
5.2 objetivos da primeira versão.....	41
5.3 Design.....	41
5.4 Componentes do jogo .....	42

5.4.1	Cartas Geradoras.....	43
5.4.2	Tabuleiro.....	57
5.4.3	Ficha de Personagem.....	59
5.4.4	Ficha do Mestre.....	67
5.4.5	Manual de Regras.....	68
5.4.6	Dado de seis lados e peões.....	68
5.5	Mecânica do jogo.....	69
6.	TESTAGEM E VALIDAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL.....	71
6.1	Primeiro <i>Playtest</i> .....	72
6.2	Ajustes após o primeiro <i>playtest</i> .....	79
6.2.1	Ajustes nas Cartas-Comum.....	79
6.2.2	Ajustes nas cartas-desafio.....	81
6.2.3	Observação sobre as cartas-problema.....	83
6.2.4	Nova carta-recurso.....	83
6.2.5	novo componente e alteração na mecânica de pontuação.....	85
6.2.6	Observações sobre a carta-conquista.....	87
6.2.7	Ajustes na mecânica de dificuldade de ação.....	87
6.3	Segundo <i>playtest</i> .....	90
6.4	Resultados alcançados.....	95
6.5	Análise das especialistas.....	101
7.	O PRODUTO FINAL.....	119
7.1	Ajustes e novidades para a versão final.....	120
7.1	Os componentes do jogo.....	121
7.1.1	O Manual de Regras.....	121
7.1.2	Tabuleiro.....	125
7.1.3	As Cartas Geradoras.....	127
7.1.4	Versão Final das Cartas-Comum.....	129

7.1.5 Versão Final das Cartas-Desafio .....	131
7.1.6 Versão Final das Cartas-Problema, Cartas-Recurso e Cartas-Conquista. ....	132
7.1.7 Sinalizadores de Pontuação .....	133
7.1.8 Peões.....	133
7.1.9 Dados de seis lados.....	135
REFERÊNCIAS .....	139
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DO SEGUNDO PLAYTEST.....	145
APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO .....	150
APÊNDICE C – FORMULÁRIO PARA AS ESPECIALISTAS.....	151

## INTRODUÇÃO

A priori, é válido apresentar uma breve trajetória da formação docente no Brasil até os dias atuais, para então adentrar no curso da licenciatura em Pedagogia e por sua vez o estágio curricular supervisionado, que é o enfoque desta pesquisa.

A formação de professores no Brasil é um assunto amplamente discutido pelos estudiosos da educação, pois é complexo e que está articulado a outros fatores que compõe o quadro das questões educacionais no país. De acordo com Gatti (2010), os cursos de licenciatura formam professores aptos a atuar nas etapas e modalidades da educação básica. Ainda segundo a autora, não é de hoje que a institucionalização e os currículos da formação de professores vêm sendo colocados em pauta, por conta de problemas relacionados ao direcionamento dos propósitos formativos, os problemas atuais graves das aprendizagens nas escolas e os outros fatores como as políticas educacionais, a condição do professorado, a gestão das escolas, entre outros.

Segundo Saviani (2020), já se falava sobre esse assunto desde Comenius, no século XVII. Mas a resposta institucional para a exigência da universalização da instrução e a formação docente em larga escala, ocorreu apenas no século XXI, com a criação das Escolas Normais, de nível médio, cujo propósito era o de formação de professores primários. Mais tarde, surgiram também os institutos de educação que contribuíram para suprir as debilidades das escolas normais, ampliando um novo padrão em nível secundário.

De acordo com Gatti (2019, p.22-23):

Para o nível secundário de ensino não havia até o final dos anos trinta propriamente uma formação específica para os docentes. Estes eram 23 profissionais com formações diversas que eventualmente vinham lecionar nessas escolas. Com o advento das licenciaturas, em nível superior, para a formação de professores especialistas para o secundário, ao final dos anos trinta, e o surgimento do curso de Pedagogia destinado a formar especialistas em educação (bacharelado) e professores destinados a atuar nas escolas normais (licenciatura) completa-se o quadro formativo de professores e educadores especialistas no modelo que se consagra com formação quantitativamente superior nas áreas de conhecimento, e, formação menos enfatizada nas questões pedagógicas: o chamado modelo 3+1, um ano apenas destinado à formação para ser docente na educação básica. Cultura de formação que se enraizou nas instituições até nossos dias, voltando a consagrar a separação entre área de conhecimentos específicos e área de conhecimentos para a docência.

Só a partir da promulgação da Lei 9394/96, conhecida como LDB, ou Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, levou a extinção gradativa das antigas escolas normais. Determinou também a exigência da certificação de nível superior para a atuação nas etapas da educação. Em 2009, a quantidade de professores não licenciados ainda era grande, mas esse

número diminuiu bastante em 2016. No mesmo ano o número de matriculados nos cursos de licenciatura ultrapassou 1,5 milhão. (Gatti, 2019).

De acordo com Brasil (2021), o percentual de alunos ingressantes nas licenciaturas era somente 15% do total de pessoas cursando nível superior, uma queda de mais de 10% em comparação com o ano anterior. O líder em número de matrículas é o curso de Pedagogia, com quase 800 mil alunos, quantidade próxima a metade dos alunos de licenciaturas. O quadro 1 a seguir apresenta esses dados.

Quadro 1: percentual de matrículas nas licenciaturas em 2021.

Posição	Curso/Cine Brasil	Matrículas	Percentual (%)	Percentual Acumulado (%)
1	Pedagogia	789.197	47,9	47,9
2	Educação física formação de professor	122.289	7,4	55,3
3	Matemática formação de professor	98.250	6,0	61,3
4	História formação de professor	93.873	5,7	67,0
5	Letras português formação de professor	80.415	4,9	71,8
6	Biologia formação de professor	78.106	4,7	76,6
7	Geografia formação de professor	52.547	3,2	79,8
8	Letras português inglês formação de professor	42.958	2,6	82,4
9	Química formação de professor	37.374	2,3	84,6
10	Física formação de professor	29.997	1,8	86,5
11	Letras inglês formação de professor	27.761	1,7	88,1
12	Artes visuais formação de professor	25.968	1,6	89,7
13	Filosofia formação de professor	22.222	1,3	91,1
14	Música formação de professor	17.617	1,1	92,1
15	Ciências sociais formação de professor	17.515	1,1	93,2

Fonte: Brasil (2021)

Desse número exponencial de matriculados em Pedagogia, 72,5% são mulheres e mais da metade as pessoas cursam em universidade particular, dentre estes, apenas 23% optaram pela modalidade presencial do curso e a grande maioria é matriculada na modalidade a distância.

De acordo com a Revista Educação em Brasília<sup>1</sup> (2024), a CONAE (Conferência Nacional de Educação); que reuniu entidades educacionais para discutir acerca de um novo PNE (Plano Nacional de Educação); propôs ao MEC (Ministério da Educação e Cultura) o fim das licenciaturas EAD (Educação a distância). A justificativa para isso é que os cursos EAD têm demonstrado fragilidades em seus propósitos formativos e por conta disso não estão formando

<sup>1</sup> Disponível em: <https://revistaeducacao.com.br/2024/02/14/fim-ead-licenciaturas/> Acesso

adequadamente os professores. No entanto, o MEC ainda deverá propor um projeto de Lei para passar por votação no Congresso.

A discussão sobre a formação de professores no Brasil continua bastante aquecida. Nessa breve trajetória apresentada, observa-se que a formação docente tem sua trajetória de maneira fragmentada, avançando em meio a pressões e tentando responder as exigências demandadas no momento histórico-social (Gatti, 2019).

### 1.1 A Pedagogia no Brasil

De acordo com Libâneo (2001), a Pedagogia, no senso comum, ainda está relacionada a ideia de ensinar crianças e há de fato uma tradição na trajetória da formação de professores que coloca o pedagogo como alguém que ensina e uma vez que etimologicamente o termo Pedagogia significa condutor de criança, seria então o pedagogo aquele que ensina as crianças. Mas o autor, ao considerar isso simplista, afirma que o ensino de crianças é uma ocupação da Pedagogia, mas antes disso, é principalmente é um campo de conhecimento que se ocupa da problemática educativa como um todo e é também uma diretriz da ação educativa, sendo assim um campo que estuda sistematicamente a educação. Ainda que outras ciências também estudem a educação, mas cada uma enxerga os processos educativos a partir da ótica de seus conceitos e métodos. A Pedagogia, no entanto, tem sua própria identidade, estuda o processo educativo em si.

A Pedagogia, enquanto curso, surgiu no Brasil em 1939, na Universidade do Brasil, na antiga Faculdade Nacional de Filosofia, motivado pela necessidade de preparo de docentes para a escola secundária. Os pedagogos eram formados com a fórmula “3+1”, sendo os três primeiros anos do curso a formação do bacharelado e o quarto ano seria para a licenciatura. Esse quadro perdurou até 1969, quando se tornou formador dos especialistas em educação e desde 1970 o assunto base comum nacional sempre esteve presente nos debates sobre educação (Saviani, 2008), (Scheibe e Aguiar, 1999).

A LDB 9394/96 trouxe a exigência de que para atuar na educação básica seria necessário o diploma de licenciatura. Em 2014 foi aprovado o PNE (2014-2024), um dos documentos norteadores da educação básica no Brasil. De acordo com Gatti (2019, p. 66): “O Plano, composto por 10 diretrizes, 20 metas e um conjunto de 254 estratégias, aglutinou um conjunto de necessidades para a educação brasileira estipulando em alguns casos prazos para a sua concreta realização”.

Atualmente, o curso de Pedagogia foi um dos mais procurados dentre as licenciaturas em 2021. Isso foi constatado no tópico anterior e apresentado estatisticamente no Quadro 1. De acordo com Brasil (2021), a licenciatura em Pedagogia foi também um dos maiores cursos de graduação, naquele ano, em número de matriculados, vice-líder na rede federal na modalidade presencial, perdendo apenas para o curso de Administração, e líder na mesma esfera na modalidade EAD. Na rede privada, lidera também no EAD e ocupa a décima posição no presencial.

Vale ressaltar que a Pedagogia não está restrita a ambiente escolar, há profissionais que atuam em diversos espaços. Com essa afirmação, surge, então, a seguinte questão: quem é o pedagogo?

De acordo com Libâneo (2001), é o profissional que atua na prática educativa, de forma direta ou indireta na transmissão e assimilação de diversos saberes, considerando os objetivos de formação humana desejados para o seu contexto histórico. Há ainda três tipos de pedagogos: os *lato sensu*, ocupados com a prática educativa; os *stricto sensu*, ocupados com a pesquisa e muitas outras atividades; e os ocasionais, que se dedicam a uma série de saberes. O autor afirma também que o curso de Pedagogia deve formar o professor-especialista, com qualificação para atuar profissionalmente em variados campos da educação.

Segundo Lucindo e Ribeiro (2019), dentre as diversas funções que um pedagogo pode desempenhar no mercado de trabalho, constam os ambientes: empresarial, hospitalar, escolar, penitenciária, campo, entre outros. O pedagogo é, então, um profissional essencial nos diversos ambientes das etapas e modalidades da educação, em espaços escolares e não escolares.

## 1.2 Considerações iniciais sobre o estágio curricular supervisionado

Dando continuidade com as considerações sobre formação de professores e Pedagogia, desejo adentrar neste momento no assunto principal desta pesquisa, o estágio curricular supervisionado. Mas o que seria o estágio?

A interação dos cursos de formação de professores com o campo das práticas educativas produz o estágio (Pimenta e Lima, 2012). É um período comumente conhecido como a parte prática de um curso, o momento em que o discente aprende a prática da teoria a partir da observação das atividades do campo de estágio e da participação ativa atuando como um aprendiz nesse mesmo ambiente.

Nas licenciaturas, que são os cursos que formam os professores que irão atuar no ensino básico, há dois tipos de estágios: obrigatório e não obrigatório. De acordo com a Lei n.

11.788/2008, conhecida como a lei do estágio, determina que o estágio obrigatório deve ser supervisionado e é por natureza um componente curricular dos cursos de formação, requisito obrigatório para a obtenção do diploma; enquanto o estágio não obrigatório não compõe a grade curricular do curso e é opcional, porém também está sujeito a regras de carga horária. Atividades de extensão, iniciação científica e monitoria não podem ser equiparadas ao estágio, salvo quando previstas no projeto pedagógico de um curso.

Apesar de ser um assunto bastante relevante dentro da formação de professores, segundo Calderano (2012), entre os anos 1998 e 2009, no nosso país, não havia muita preocupação com a temática entre os estudantes de pós-graduação no Brasil. Em uma amostra superior a 1100 dissertações de mestrado realizadas entre essas datas, apenas 38 abordavam o estágio curricular.

Essa escassez de estudos sobre estágio supervisionado nos programas de Pós-Graduação é algo que também gerou inquietações e reflexões que contribuíram para a decisão de optar por esse tema. Apesar da existência de autores muito importantes para o campo de estudo do estágio no Brasil, ainda é um tema com muito potencial a ser explorado e de indiscutível relevância para a formação de professores.

### 1.3 O contexto da pesquisa

Uma das principais motivações que levou ao desenvolvimento desta pesquisa foi a experiência com as disciplinas de estágio curricular supervisionado em ambiente escolar, durante a graduação em licenciatura plena em Pedagogia na Universidade do Estado do Pará.

Durante os primeiros encontros da disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental, houve uma orientação cuidadosa dos discentes em geral. No entanto, havia os inexperientes em estágio, que pisariam pela primeira vez em uma sala de aula no papel de auxiliar no exercício de docência. Alguns sentimentos surgiram: nervosismo, medo de errar, a sensação de ser testado na prática e constantemente avaliado por uma atividade nova, apesar de ter estudado teorias por seis semestres que antecederam este momento.

A orientação preliminar para o ingresso em ambiente de estágio não poderia preparar um aluno para tudo o que iria enfrentar no campo de estágio, mas na verdade seria impossível prever todas as possibilidades de acontecimentos no ambiente escolar, uma vez que é um local que costuma acontecer as mais diversas situações imprevistas e espontâneas. No entanto, as orientações foram perfeitamente capazes de dar direcionamentos sobre como o estagiário deveria se comportar em campo, que tipo de atitudes tomar em caso de dúvidas e o que era permitido ou não permitido fazer.

É válido ressaltar que os discentes já experimentados em estágios não obrigatórios apresentaram menos dificuldade de adaptação. Porém, os inexperientes davam a impressão de sentirem-se perdidos diante da realidade da sala de aula. Essas percepções aconteceram durante os primeiros dias em campo de estágio.

Após esse período de adaptação, penso que comecei a compreender o papel de um estagiário em uma escola, aprendendo a prática docente com a rotina da sala de aula, um processo trabalhoso e delicado, que demandou muita atenção. Obviamente, erros foram cometidos por conta da falta de experiência e oportunidades foram desperdiçadas pelo desconhecimento das mesmas. Enquanto que os mais experientes alcançaram maior destaque e foram os que abraçaram sem hesitação as oportunidades que surgiram.

Os questionamentos que surgiram durante a realização do estágio foram esses: devo imitar o professor? Que tipo de abordagem pedagógica utilizar ao interagir com um aluno? Qual modelo se deve seguir? Quais teorias estão direcionando as minhas ações durante as atividades no estágio?

As inquietações causadas por essa experiência geraram outras reflexões sobre as disciplinas de estágio curricular supervisionado, o papel dos professores dessas disciplinas, o papel dos professores dos locais de estágio e a importância dos estágios e como e o que se deve aprender em um estágio.

Dessa forma, era notável a necessidade de se compreender o estágio desde os seus conceitos e fundamentações. Somente um estudo aprofundado nesse assunto poderia responder a tantas perguntas.

As reflexões apresentadas neste tópico em conjunto com os saberes adquiridos durante o mestrado e todas as leituras que se fizeram necessárias para ampliar os conhecimentos nesse campo, alicerçaram a presente pesquisa e subsidiaram a idealização do produto educacional. A ideia inicial era criar uma ferramenta capaz de contribuir de alguma maneira para uma experiência mais significativa de estágio obrigatório de Pedagogia.

#### 1.4 O caminho da pesquisa

Os temas investigados nesta pesquisa são o estágio supervisionado de Pedagogia, jogos de tabuleiro e jogo de RPG, que culminou na elaboração de um produto educacional que utiliza um jogo para o estágio de Pedagogia.

Esta pesquisa de abordagem qualitativa teve como delineamento a pesquisa-ação, que de acordo com Severino (2017), é o tipo de pesquisa que objetiva a compreensão de determinada

situação a ser pesquisada, mas também procura intervir com a intencionalidade de alterá-la. (Prodanov; Freitas, 2013) ressalta que na pesquisa-ação há um envolvimento do pesquisador com os sujeitos pesquisados de forma colaborativa para resolverem um problema, pois há um interesse coletivo na resolução do mesmo.

Todo o processo metodológico foi organizado da seguinte maneira:

- a) Estudo bibliográfico: levando em consideração que “todas as pesquisas necessitam de um referencial teórico” (Prodanov; Freitas, 2013 p. 55); nesta etapa inicial estudei obras de autores da educação, pedagogia, formação de professores, estágio supervisionado, jogos e ensino, criação de jogos.
- b) O desenvolvimento de um produto educacional voltado para o estágio curricular supervisionado do curso de Pedagogia, elaborado na estrutura de *Quests e RPGs* (Howard, 2022) e (La Carreta, 2018); e realidade simulada (Kapp, 2012).
- c) Testagem e validação do produto educacional, intitulado Estágio Go! Com uma pesquisa-ação na Universidade do Estado do Pará, campus Belém/PA e posterior avaliação de duas especialistas da área da Pedagogia escolar.
- d) Elaboração do produto educacional em sua versão final.

As técnicas para a coleta de dados da pesquisa foram as seguintes:

- a) Observação participante: o pesquisador participa da realidade vivenciada por um grupo e até certo ponto pode ser considerado como membro (Prodanov; Freitas, 2013).
- b) Questionário: o pesquisador elabora perguntas simples, claras e objetivas para que os sujeitos pesquisados respondam (Prodanov; Freitas, 2013).

O objetivo geral deste trabalho foi desenvolver um jogo educacional para facilitar o compartilhamento de saberes entre os integrantes do processo de estágio curricular supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental do curso de Pedagogia.

Para o alcance do objetivo geral, proponho também os seguintes objetivos específicos:

- a) Relacionar conteúdos pedagógicos específicos com a rotina do estágio curricular supervisionado.
- b) Identificar situações e problemas comuns ao ambiente de estágio para compor as cartas do jogo.
- c) Experimentar estratégias reflexivas sobre o estágio.

Uma vez que o principal objetivo deste trabalho é facilitar o compartilhamento de saberes, o primeiro questionamento que surge é: o que são os saberes?

De acordo com Tardif (2012), os saberes relevantes no contexto da formação de professores e teorias e práticas do professorado são chamados de saberes docentes. Estes provêm de variadas fontes: “saberes disciplinares, curriculares, profissionais (incluindo os das ciências da educação e da pedagogia) e experienciais” (p.33). Os saberes disciplinares são construídos pelas ciências da educação e fazem parte da prática docente. Os saberes curriculares são modelos para a cultura erudita e se apresentam como programas escolares. Os saberes experienciais são adquiridos no cotidiano da prática da profissão, são validados pela experiência. O autor chama estes de saber-fazer e saber-ser.

É possível, então, presumir que, segundo o autor supracitado, existe uma pluralidade de saberes docentes. Sendo assim, diante de sua pluralidade e abrangência, o ato de compartilhar esses saberes não pode se tratar meramente de uma transmissão de conhecimentos previamente constituídos (Tardif. 2012).

Dessa forma, entendo que o partilhar dos saberes docentes requer reflexão, análise e contextualização, é também uma troca em que seus participantes são afetados por aquilo que o outro tem a oferecer. É necessário que exista disponibilidade, disposição e um ambiente propício para que possa acontecer. Essa apropriação conceitual foi um importante fio condutor para a pesquisa.

A decisão pela utilização de um jogo como ferramenta de auxílio para o alcance do objetivo de compartilhar saberes está pautada no conceito de socialização do jogo. De acordo com Nunes, (2004, p. 80): “no jogo é possível compartilhar emoções, crenças, valores e conhecimentos”. Sendo assim, jogos de tabuleiro e de RPG, que geralmente são conhecidos como jogos de mesa, tem o potencial de proporcionar um momento de partilha entre os jogadores.

A disciplina escolhida para o desenvolvimento desta pesquisa foi a “estágio supervisionado em ensino fundamental”, que consta no desenho curricular do Projeto Político Pedagógico (PPP), aprovado em 2007, do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade do Estado do Pará, conforme a Resolução n. 1407/07 – CONSUN.

Voltando então ao objetivo geral, cheguei finalmente à questão norteadora da pesquisa: como um jogo pode promover uma maior aproximação entre os integrantes do processo de estágio? Para tentar responder a essa questão é que desenvolvi todo o percurso desta pesquisa.

## 1.5 A estrutura da dissertação

Os demais capítulos desta dissertação estão assim estruturados:

**Capítulo 2:** nesse capítulo faço algumas considerações e observações sobre o estágio curricular supervisionado e sua importância para a formação docente, pautado em autores cujas obras partem da formação de professores e fundamentam e contextualizam o estágio da docência e da Pedagogia.

**Capítulo 3:** apresento a fundamentação teórica sobre a criação de jogos de tabuleiro e RPG que embasaram e estruturaram o desenvolvimento do produto educacional, o que inclui o conceito de *Quests*, RPG e realidade simulada.

**Capítulo 4:** faço um breve comentário acerca dos produtos que foram inspiradores para a criação do Estágio Go! E sobre as experiências vivenciadas que iluminaram e alavancaram o processo criativo.

**Capítulo 5:** Neste capítulo faço uma apresentação das primeiras versões do produto educacional, justificando as decisões, os componentes e os conteúdos relacionados a estrutura, mecânica e aparência do jogo.

**Capítulo 6:** apresento as etapas de testagem do jogo realizadas durante o período do estágio do mestrado, realizado na disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, em uma turma do curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Pará; também apresento as avaliações do conteúdo das cartas do jogo, feito por duas especialistas, cuja experiência profissional como pedagogas é focada nos anos iniciais do Ensino Fundamental, Também apresento os resultados alcançados com esta pesquisa.

**Capítulo 7:** nesse capítulo de desfecho, apresento a versão final do produto educacional Estágio Go! Mostrando o design de todos os componentes desenvolvidos pra o jogo e faço algumas observações sobre as alterações, tendo em vista a coleta de dados da pesquisa-ação e as avaliações das especialistas.

## 2. O ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO NAS LICENCIATURAS

No Brasil, há documentos expedidos pelo Conselho Nacional de Educação que norteiam o estágio supervisionado, como o Parecer CNE/CP n. 9/2001, que dá diretrizes para formação de professores da educação básica, em nível superior, dos cursos de licenciatura. Mas o texto jurídico que regulariza o estágio de estudantes é a Lei n. 11.788/2008, cuja disposição define os tipos de estágio e determina as obrigações das universidades, escolas e dos próprios estagiários.

Sendo assim, é possível inferir, com base na lei supracitada, que o estágio supervisionado, no âmbito das licenciaturas, é um componente curricular obrigatório. Ou seja, ninguém pode adquirir o diploma de nível superior sem antes passar por todas as disciplinas do curso de formação. Dentre essas disciplinas, deve constar o estágio curricular supervisionado. Vale ressaltar que como acontece em grande parte nas práticas nos ambientes escolares e não escolares, envolve todas as disciplinas de um curso de formação de professores (Lima e Pimenta, 2012).

O estágio seria, então, o momento de exercer na prática aquilo que foi estudado durante o curso? Os demais componentes curriculares são a teoria e o estágio a prática? De acordo com Lima e Pimenta (2012), não pode ser considerada saudável a separação de teoria e prática, de tal forma que o estágio é teoria e prática, ambos indissociáveis. Partindo dessa perspectiva, o estágio pode ser uma “atitude investigativa, que envolve a reflexão e a intervenção na vida da escola, dos professores, dos alunos e da sociedade” (p. 134).

Nesse mesmo espírito, Corrêa (2021) aponta o momento do estágio como uma fragilidade dos cursos de formação de professores. Em razão disso, levanta dois questionamentos bastante intrigantes “o estágio na formação de professores é uma imitação de modelos ou uma técnica instrumentalizada? Ou podemos dizer que é um momento de reflexão sobre a prática observada?” (p. 4). A autora sustenta sua argumentação afirmando que em campo, o estagiário está sujeito a observação das práticas docentes, mas se irá reproduzi-las ou não, isso está condicionado a sua capacidade de reflexão crítica, que pode reescrever ou adaptar os modelos docentes observados ou dar seguimento a um tradicionalismo considerado, por vezes, ineficaz.

A fragilidade do estágio, de acordo com Lima e Pimenta (2012) acontece quando o estagiário não sabe como proceder no campo propriamente dito de maneira que o processo possa de fato lhe ser benéfico. O aluno muitas vezes não sabe se deve imitar o professor da escola, ou imitar modelos estudados na graduação, ou ainda se deve refletir na prática

observada e assim desenvolver a sua própria maneira de ensinar. Dessa forma, pode ser mais interessante uma atitude de análise crítica fundamentada no lugar da reprodução de modelos.

Então, o estágio requer certo grau de autonomia do estudante de licenciatura, pois, a sua atitude, ativa ou passiva, reflexiva ou limitada a observação e imitação, determinará, em grande parte, a qualidade da experiência para o seu processo formativo.

Contudo, a inserção dos discentes de licenciatura nos ambientes escolares não é uma tarefa simples. Pois, demanda certo grau de planejamento, acompanhamento e avaliação do que é realizado no estágio. (Noffs e Rodrigues, 2016).

Sobre o ambiente de estágio, Krasilchik (2004) propõe a existência de um cenário ideal, um estágio adequadamente organizado, em que o discente adentra as dependências da escola sabendo o que fazer em sala de aula e o que absorver e refletir sobre o tempo em que esteve atuando juntamente ao professor-monitor e alunos da turma em que estagiou. Esse cenário ideal, no entanto, nem sempre corresponde ao cenário real da realidade escolar. Pois, para que o estágio ocorra dessa maneira, faz-se necessário um esforço conjunto dos integrantes do processo. Quanto mais experiência tiver em rede escolar o professor da prática de ensino, melhor será sua orientação. Se a escola receber o estagiário de forma amistosa, não como um problema a mais, mas como um recurso auxiliador, mais chances o trabalho tem de dar certo. E se o professor-monitor não encarar a vinda de um estagiário como sobrecarga, mas como uma oportunidade valiosa de instruir e orientar um futuro colega de trabalho, mais eficiente será o estágio.

Um ponto problemático desse contexto é a falta de envolvimento entre as partes que compõe o estágio. Autores do campo indicam que é necessária uma maior integração entre os agentes envolvidos no estágio curricular supervisionado (Sodré e Neira, 2011; Krasilchik 2004; Benites, Ccyrino e Souza Neto, 2013; Noffs e Rodrigues, 2016; Corrêa, 2021; Viella, 2019). Pois, uma atuação mais participativa das partes envolvidas só beneficiaria o bom andamento do processo. A ausência desse trabalho participativo em conjunto, porém, torna o estágio frágil e desorganizado.

Segundo Raymundo (2013), o estágio é um momento de socialização, para se partilhar o que se aprendeu até aquele momento e isso deve ser feito com todos os envolvidos no processo: os professores regentes, professores do curso, colegas de curso e alunos da escola. Os integrantes que compõe o processo de estágio precisam fazer parte dessa socialização de conhecimentos. Uma vez que os saberes docentes (Tardif, 2012), que são os essenciais para a formação de um professor, não podem ser restritos aos disciplinares, ou seja, os

conhecimentos teóricos adquiridos pela leitura e disciplinas curriculares. Mas são plurais e oriundos de diversas fontes.

Nenhum dos integrantes do processo do estágio é uma folha em branco, todos tem o que partilhar e podem contribuir de alguma forma com o andamento dessa etapa. O estagiário precisa lidar com todos os seres humanos que irão encontrar na jornada do estágio e deverá aprender a lidar com essas pessoas e terá a oportunidade de acompanhar processos complexos formativos. Assim, perceberá que a prática docente requer a invenção e reinvenção de práticas e a realização de vários tipos de intervenção (Arroyo, 2019). Pois, não há uma fórmula exata para enfrentar as situações do dia a dia do estágio.

De acordo com Noffs e Rodrigues (2016, p.165), “o papel do estágio na formação dos professores representa uma oportunidade de inserção no universo escolar, possibilitando a aproximação com o campo profissional”. Dessa maneira, entende-se que o estagiário é um futuro professor e se realmente almeja a docência, deve passar por boas experiências de estágio que fazem parte do processo formativo.

O estágio é, então, um momento relevante dos cursos de formação. Uma vez que o estagiário é inserido nos ambientes, as experiências irão proporcionar uma visão sobre os desafios que terão de enfrentar na carreira docente e deverão agregar de maneira significativa para o avanço dos conhecimentos do futuro professor (Raymundo, 2013).

Certamente é importante observar as técnicas e as decisões de um professor regente de turma, mas é fundamental que isso seja um exercício de reflexão sobre as práticas e as teorias que as subsidiam (Lima e Pimenta, 2012).

Portanto, o estágio curricular supervisionado é um componente obrigatório nos currículos das licenciaturas e a sua importância é inquestionável. Ainda são muitas as dificuldades que o estágio precisa superar para atingir um cenário ideal que favoreça a experiência de profundo aprendizado para o estagiário e que reconheça também o valor que possui a socialização dos saberes entre todos os integrantes que compõe o processo do estágio.

As fragilidades do estágio apontadas neste capítulo são complexas e profundas, arraigadas em outros problemas da formação de professores no Brasil. Isso aponta para a necessidade do desenvolvimento de pesquisas que possam propor caminhos para melhorar as condições do estágio, para que passos sejam dados em direção na direção de um cenário real mais próximo do ideal.

### 3. JOGOS: CONCEITOS E MECÂNICAS

Os tipos de jogos que são o foco desta pesquisa são jogos de tabuleiro e os jogos de RPG. Neste tópico, apresento as características de um jogo, o que são as *quests* e o conceito dos jogos do tipo *Roleplaying game* (RPG).

#### 3.1 O que caracteriza um jogo?

De acordo com Kapp (2012), há vários elementos que integram os jogos. No entanto, os principais são: as abstrações da realidade; os objetivos ou metas; as regras; o conflito ou a competição ou a colaboração; o tempo; as estruturas de recompensa; o *feedback*; os níveis; a narrativa; a curva de interesse; a estética; o *replay*. O quadro 2 a seguir demonstra as funções dos elementos mencionados pelo autor.

Quadro 2: Elementos do jogo.

ELEMENTOS DE JOGO	FUNÇÃO
Abstrações da realidade	Proporcionar uma experiência a partir de uma realidade modelada.
Objetivos ou metas	Propor condições de vitória para os jogadores.
Regras	Possibilitar ações e estratégias a partir de um sistema de regras
Conflito, ou competição, ou colaboração.	Envolver os jogadores. É possível utilizar até os três elementos ao mesmo tempo, dependendo do jogo.
Tempo	Tornar as ações mais valiosas pelo risco de desperdício de tempo.
Estruturas de recompensa	Elemento divertido, ganhar recompensas pode envolver o jogador
Feedback	Indicar o que se pode ou não fazer.
Níveis	O personagem de um jogador pode evoluir conforme o andamento da narrativa ou ainda há graus diferentes de dificuldade do jogo.
Narrativa	Há quatro sub elementos citados pelo autor: personagens, enredo, tensão e resolução. Esse conjunto forma a narrativa do jogo.

Curva de interesse	Gerar interesse do jogador e cativar a sua atenção.
Estética	O design deve favorecer a experiência do jogador.
Replay	Tornar o fracasso parte do jogo e assim propor a opção de jogar novamente à vontade.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Uma vez caracterizado o jogo, é necessário compreender como se compõe a estrutura dos *games* (jogos). Uma das maneiras de criar um jogo é desenvolvê-lo utilizando a estrutura de *Quests*, que é o assunto do tópico a seguir.

### 3.2 O que são *Quests*?

Uma das maneiras de se construir um jogo é seguindo a receita do sistema de estrutura de *Quests*. Segundo Howard (2022), as *Quests* são, no universo dos jogos e narrativas, as missões nas quais um personagem se aventura para alcançar um objetivo. Ele afirma que as *Quests* possuem quatro elementos: espaço, itens, atores e desafios.

#### 3.2.1 O espaço

La Carreta (2018) declara que o espaço de um jogo de tabuleiro é o próprio tabuleiro em si, podendo ser em formato de circuito, linear ou não, que necessita ter condições de vitória, como chegar ao fim, ou dar duas voltas, ou recolher itens específicos. Esse espaço pode apresentar mais de uma maneira de trilhar o caminho, com atalhos que oferecem um risco maior de penalidades (uma rodada sem jogar, voltar casas) e caminhos mais longos que proporcionam mais benefícios. É importante balancear o espaço para não exagerar em penalizações e também não facilitar demais para o jogador. O autor afirma também que há três possibilidades de espaço: progressão, exploração e combate. O espaço do tabuleiro é dividido em casas, sendo uma casa uma unidade de dimensões visualmente delimitadas, para fazer separação entre uma casa e outra.

#### 3.2.2 Os atores

O segundo aspecto das *Quests* apontado por Howard (2022) é chamado de atores. De acordo com La Carreta (2018), os atores são peças que marcam geograficamente o jogo no tabuleiro, que podem indicar também o progresso de uma partida. O jogador pode se localizar no ambiente do jogo, saber quais caminhos estão disponíveis e pensar em possíveis estratégias para chegar ao final do percurso. Nesse caso, um peão pode cumprir essa função.

Em um jogo, os atores são divididos em controláveis pelo jogador e os não controláveis, estes últimos no universo do jogo são comumente conhecidos como NPCs (*Non Playable Character*). A função destes é, muitas vezes, dar direcionamentos aos protagonistas em direção aos itens do jogo (Howard, 2022). Um NPC pode ser muito útil também para interagir com os personagens controlados por jogadores, para o bem ou para o mal, para ajudar ou atrapalhar, podem servir de auxiliares ou até mesmo vilões.

### 3.2.3 Os itens

Segundo Howard (2022), o terceiro aspecto das *Quests* são os itens, que são objetos norteadores que oferecem estratégias de movimentação ou ajudam o jogador de alguma forma, pode ser também um motivador da *Quest*, como um troféu, por exemplo. Os itens podem ser coletáveis, sendo também interessante a inserção de cartas-objetivo, que funcionam como *sidequests*, ou seja, missões secundárias. Os chamados itens de inventário são objetos colecionáveis para uso tático. Os outros itens possíveis são de uso temporário e instantâneo. (La carreta, 2018).

### 3.2.4 Os desafios

O quarto aspecto das *Quests*, segundo Howard (2022) é chamado de desafios. São os obstáculos, as provações que os atores precisam superar para conquistarem seus objetivos no jogo. Essas missões podem ser classificadas em graus de dificuldade e podem oferecer recompensas distintas de acordo com o nível de complexidade do desafio.

Grande parte da diversão de um jogo é poder enfrentar desafios e assim utilizar as estratégias disponíveis e testar o raciocínio do usuário, bem como o sentimento gerado após receber uma recompensa por sorte ou mérito, ou mesmo após ter cumprido um objetivo. Sem o elemento desafiador, que torna o jogo interessante e instigante, a experiência corre o risco de se tornar enfadonha pela extrema simplicidade e facilidade ou pode fazer com o que jogador sinta que seu personagem não tem propósito.

## 3.3 O que é RPG?

*Roleplaying game*, ou como usualmente é conhecido, RPG, é um jogo de interpretação de personagem. Para se jogar RPG é necessário um mestre, ou narrador, que cria e conta uma história, também é preciso de jogadores, que tem o papel de interpretar um personagem (Araujo e Simon, 2008).

De acordo com Nunes (2004), um dos objetivos do RPG é proporcionar uma experiência na qual o jogador se coloca no lugar do seu personagem. Assim, suas decisões devem ser pensadas com base na identidade do personagem.

É importante ressaltar que o objetivo central de um jogo de RPG não é necessariamente vencer no final. Uma aventura roteirizada e contada pelo mestre e influenciada pelas ações dos jogadores pode ter um desfecho, mas isso não é obrigatoriamente o fim. Histórias encerradas muitas vezes ganham continuações ou até recomeços. Cada jogador pode se interessar por objetivos diferentes para seus personagens. Um exemplo disso é quando determinado jogador prefere a *Quest* principal (missão principal) da narrativa, por outro lado um segundo jogador opta pelas *sidequests* (missões secundárias), enquanto um terceiro descobre seu próprio objetivo pessoal.

Sendo assim, enquanto o mestre puder usar sua criatividade e tiver vontade de continuar a narrar uma história e os jogadores também optarem por seguir atuando com os mesmos personagens, o jogo não terá fim. Então, o propósito da vitória acaba se tornando secundário. Na verdade, até surge uma questão: o que é vencer no RPG? A resposta imediata para esta pergunta é: se todos estiverem se divertindo, então estão atingindo o real propósito do jogo, logo, são todos vitoriosos. A outra resposta pode ser: depende dos desejos de cada jogador para seus respectivos personagens.

Um jogo normalmente possui ao menos uma condição de vitória, que é aquilo que o jogador deve alcançar para que seja declarado como o vencedor de uma partida. No RPG não é costumeiro estabelecer condições de vitória para que alguém vença ao final. Pode surgir assim uma questão importante: é divertido um jogo sem fim e que não pode ser vencido? Enquanto jogador de RPG de longa data, consigo responder essa pergunta de duas maneiras. Primeiro, o RPG é uma experiência, logo, não jogamos para vencer, mas pela emoção da aventura e pela diversão de se jogar ao lado de nossos amigos. Em segundo lugar, ainda que não exista uma condição de vitória clara, isso não impede de um jogador considerar suas próprias condições de conquista, ou seja, aquilo que deseja alcançar no jogo, de tal forma que sinta o progresso do seu personagem e experimente uma sensação de vitória a cada desafio superado.

Em uma partida de RPG é comum perder a noção do tempo. É provável que para muitos jogadores, a experiência seja próxima ao que Csikszentmihalyi (2020) denomina de experiência ótima, com base no significado de *flow*, ou em português, fluxo, que acontece quando alguém se entrega a uma atividade de tal forma, a ponto de sentir a plena satisfação de sua realização.

Isso quer dizer que ao assumir o compromisso de jogar RPG é necessário dispor de tempo. Partidas rápidas podem ser divertidas e as vezes deixam uma sensação de querer mais, porém, os fãs de RPG tem o hábito de passar longas horas jogando. Afinal, assim como a leitura de um livro pode ser rápida e apressada, também pode ser lenta, relaxante, atenciosa e prazerosa, assim é jogar uma narrativa de RPG.

Há RPGs como os Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG), que são jogados em computadores, também os jogos de videogames, por exemplo, os da franquia *Final Fantasy*, além de muitos outros. Mas também há o RPG de mesa.

Um RPG de mesa é jogado em grupos que se encontram presencialmente e utilizam recursos materiais diversos, tais como: manuais de regras, fichas de personagem, dados para rolagem, tabuleiros, cartas, entre outros. Isso depende do sistema de RPG utilizado por aquele grupo. Vale ressaltar que, apesar do termo “mesa” se referir a superfície em que os componentes do jogo são colocados para que o jogo aconteça, também carrega o significado de encontro de amigos, uma aproximação física de pessoas, uma reunião presencial em que todos assumem o contrato social do jogo e vivenciam uma experiência juntos.

No entanto, a tecnologia permite que as mesas também aconteçam remotamente. Como exemplo disso pode-se citar um *site* brasileiro chamado *RRPG Firecast*<sup>2</sup>, que oferece o serviço de proporcionar uma experiência *online*, na qual todos podem criar suas próprias mesas e é possível entrar em contato com outros jogadores. Faz parte também do serviço a disponibilidade de uma biblioteca virtual para criação de material, incluindo recursos úteis para a maioria dos sistemas de RPG.

Seja presencial ou *online*, uma coisa que os RPGs tem em comum é o uso de um sistema estruturado de regras. Existem os sistemas clássicos de RPG, alguns mais complexos como o AD&D e GURPs e outros mais simplificados como o *Storyteller*. São sistemas de regras específicas que contém um cenário, tipos de personagens, cálculos matemáticos para rolagem de dados e muitos detalhes que auxiliam e tornam o jogo mais divertido, prazeroso e imersivo (Pavão, 2000). Mas como o jogo possui uma natureza criativa, o mestre pode optar entre um desses sistemas ou pode criar o seu próprio, com regras coerentes com o cenário e objetivo que se deseja jogar.

Segundo Dantas de Sá e Paulucci (2021), há vários sistemas comerciais de RPG, mas como foram desenvolvidos para o lúdico e muitas vezes densos e complexos, o seu uso em sala de aula exigiria trabalho extra por parte dos professores, que em sua maioria

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.rrpg.com.br/>

desconhecem esses sistemas e teriam de compreendê-los e adaptá-los para então utilizá-los em sua prática pedagógica. O RPG, no entanto, acaba despertando o interesse de educadores, por ser um jogo colaborativo, interativo, divertido e que quando utilizado em sala de aula, permite aos alunos vivenciarem conceitos e conteúdos estudados.

### 3.4 Algumas considerações sobre jogos e ensino

Quando o assunto é a utilização de jogos como ferramentas educacionais, é importante falar também sobre metodologias ativas de aprendizagem, nas quais o aluno aprende por meio de situações-problema reais, uma vez que são estas que terão de enfrentar na sua profissão. Por isso devem ser exploradas de forma antecipada durante a sua formação acadêmica (Morán, 2015).

Nesse contexto os jogos possuem uma proposta similar, uma vez que, de acordo com Kapp (2012), podem ser construídos a partir de uma realidade modelada, ainda que hipotética, ou imaginativa ou simulada, uma narrativa que pode apresentar situações baseadas na realidade, para as quais os jogadores precisam buscar soluções criativas dentro das limitações das regras para resolver os problemas vivenciados. A ideia em si tem um grande potencial de promover a aprendizagem quando usados para fins educativos, por conta da experiência lúdica envolvendo alunos com conteúdos didáticos de modo de necessitem do conhecimento e do trabalho colaborativo ou mesmo da competição para superar os desafios do jogo.

Vários trabalhos consideram o uso de metodologias ativas a partir do RPG para fins específicos de áreas de ensino, como Da Silva, Rodrigues e Silva (2008); Randi e Carvalho (2013); Soares (2015); Trevizani (2022); Dos Santos (2020); Cordeiro (2017). Esses demonstram o potencial do uso do RPG na educação para cativar a atenção dos alunos em relação aos conteúdos estudados e para facilitar a sua aprendizagem, visto que o RPG coloca seus jogadores em uma situação de protagonistas de uma história, na qual precisam resolver missões de forma autônoma, mas também colaborativa. Quando bem utilizado na educação, os resultados podem ser muito positivos, conforme pontuam os referidos estudos.

Nos últimos anos, diversos sistemas de RPG vêm sendo desenvolvidos ou adaptados por pesquisadores da educação (Bezerra, 2021; Dal Pizzol e Zanatta, 2001; Zuchi, 2000; De Sá e Paulucci, 2021; Sousa e Dandolini, 2003; Almeida, 2018; Da Costa, 2022). Isso mostra como o RPG pode ser útil como ferramenta utilizada no contexto do ensino e indica, também, que sistemas podem ser produzidos para melhor atingir os objetivos educacionais.

#### 4. INSPIRAÇÕES PARA A CRIAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

A principal fonte de inspiração para a criação do produto educacional Estágio Go! Foi a experiência enquanto discente do curso de Pedagogia na Universidade do Estado do Pará. As dificuldades vivenciadas nas disciplinas de estágio curricular supervisionado em ambiente escolar e as reflexões críticas posteriores resultaram no nascimento da ideia inicial, que era a de criar um jogo que pudesse simular o ambiente do estágio de Pedagogia, para que a partir dessa realidade simulada o discente pudesse se preparar para a realidade do campo de estágio.

O contato com as obras de autores estudados em todo o meu percurso acadêmico, vários deles citados no presente trabalho também inspiraram e subsidiaram o desenvolvimento do produto educacional. A experiência com jogos a nível pessoal também se mostrou inspiradora e contribuíram para o processo inventivo dos componentes e a mecânica do jogo. O intuito da criação de um produto educacional capaz de aliar conhecimento e ludicidade era um desafio trabalhoso, mas jamais maçante.

Csikszentmihalyi (2020) afirma que a experiência ótima é quando nos sentimos donos de si mesmos, senhores do nosso destino e somos entregues a um momento de intensa fruição, no qual não percebemos o passar das horas e quando termina pensamos que é assim que a vida deveria ser. O processo criativo em si foi uma experiência prazerosa, apesar de complexa e trabalhosa. Posso afirmar que tenho vivenciado o que parece ser a experiência ótima mencionada pelo autor na maioria das mesas de jogos que participei. No entanto, destaco a seguir algumas dessas experiências ótimas que vivenciei com produtos comerciais que inspiraram e contribuíram com o desenvolvimento do Estágio Go!.

##### 4.1 DIXIT

De acordo com Da Cruz (2022): Dixit é um jogo de tabuleiro que se utiliza de cartas que contém imagens que deverão ser lidas e interpretadas pelos jogadores. As ilustrações desafiam o senso de criatividade dos jogadores, pois cada um em algum momento serão os contadores de história e assim devem inventar uma narrativa para determinada imagem contida em uma carta. O tabuleiro serve apenas para marcar pontos. O grande diferencial desse jogo é a mecânica de contar histórias a partir de cartas ilustradas.

O Dixit funciona da seguinte maneira, cada jogador recebe uma quantidade igual de cartas e em cada rodada um jogador será o contador de histórias. Este indivíduo deve dizer uma frase que faça referência a imagem representada em uma de suas cartas, sem revelar de qual imagem está falando. Cada jogador deve absorver a frase e interpretá-la da sua maneira e após

isso escolhe uma das cartas em sua mão, a que mais faça sentido com as palavras ditas pelo contador de histórias (Galápagos, 2024).

Então, os jogadores colocam na mesa as cartas que escolheram, sem revela-las. Assim que todos terminarem, essas cartas são embaralhadas e depois reveladas e enumeradas. O momento final é o da votação. Cada jogador, exceto o contador, vota em secreto no número da carta que acredita ser a do contador de histórias. Os votos são revelados e a rodada termina com a marcação de pontos. Quem acertou a imagem do contador, pontua, quem errou não pontua. O jogador que recebeu voto na sua carta também pontua e isso é interessante, pois é possível enganar os demais os convencendo que a sua carta é a certa. Se o contador for óbvio demais e obtiver todos os votos, ele não pontua. O mesmo acontece se ele tiver contado uma história difícil de associar com a sua carta e não receber votos. Todos caminham no tabuleiro conforme a pontuação adquirida em cada rodada (Galápagos, 2024). A figura 1 a seguir é uma imagem do jogo.

Figura 1: Jogo Dixit



Fonte: (Galápagos, 2024)

Durante as vivências na Universidade Federal do Pará, fui um dos organizadores de um evento sobre jogos, intitulado Rodízio Lúdico. Nessa ocasião tive a função de mediador do jogo Dixit e assim orientei os participantes e os observei jogar. A imagem (figura 2), a seguir é um registro fotográfico desse momento.

Figura 2: Rodízio lúdico



Fonte: Arquivo do Autor (2023).

A perspectiva de observador foi a oportunidade de refletir sobre a mecânica do jogo, principalmente no que se refere a espontaneidade dos jogadores na criação das narrativas, para contar a história das suas cartas.

A ideia de contar histórias com as cartas foi algo que causou reflexão e posteriormente uma solução para a questão da criação de elementos palpáveis para o Estágio Go! Pois, nas fases iniciais do surgimento do produto educacional, ainda não havia pensado em um componente palpável para facilitar a contação de uma história e que pudesse deixar o jogo mais fluido.

A experiência com o Dixit, então, se mostrou revolucionária para o desenvolvimento de um dos principais componentes do Estágio Go!. A utilização de cartas em jogos de tabuleiro não é novidade, mas a forma que o Dixit se apropria dessas cartas que chamou a atenção e contribuiu para pensar em produzir algo que pudesse ter um efeito similar e que se encaixasse de maneira válida para o produto educacional.

#### 4.2 COUP

Idealizado por Rikki Tahta, Coup é um jogo de cartas para jogar com 2 a 6 jogadores. Editado pelas Grok Games, Mandala Jogos, Funbox Jogos, La Mame Games, Igrato, Ferti, Indie Boards and Cards, New Games Order e LCC (Ludopedia, 2024). No site da editora Grok Games contém a seguinte descrição do jogo:

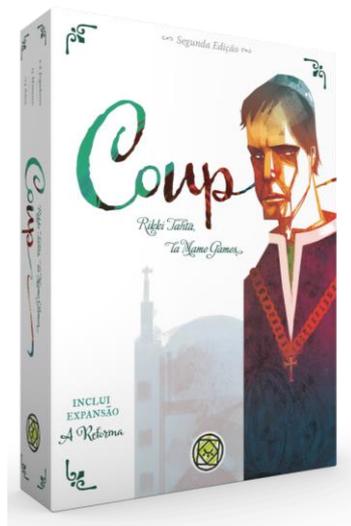
Você é o chefe de uma família em uma cidade-estado italiana administrada por uma corte fraca, corrupta e repleta de intrigas. Você está tentando controlar a cidade através de manipulação, blefe e suborno para chegar ao poder. Seu objetivo é

destruir a influência de todas as outras famílias, forçando-as ao exílio. Apenas uma família sobreviverá (Grokgames, 2024).

O jogador começa com duas moedas e duas cartas viradas para baixo, que são personagens que o jogo chama de influências. Há cinco tipos delas: Duque, Assassino, Condessa, Capitão e Embaixador. Cada uma possui ações específicas que são possíveis para o jogador realizar. Em cada rodada é necessário que o jogador realize uma ação, que pode ser de qualquer uma das cinco influências, independentemente da que estiver em sua mão, ou pode realizar uma das ações livres, que podem ser executadas por todos os personagens (Grokgames, 2024).

Toda vez que uma ação for declarada, pode ser realizada, seja ativa ou defensivamente, desde que não seja contestada. Caso um dos jogadores suspeite de blefe, poderá contestar a ação de alguém, se quiser. Se a contestação for válida, o contestado perde uma influência. Se a contestação for inválida, o contestador perde uma influência. Quem perde as suas duas influências sai do jogo. O último jogador que ainda possuir ao menos uma influência vencerá no final (Grokgames, 2024). A figura 3 ilustra o jogo.

Figura 3: Jogo Coup.



Fonte: (Grokgames, 2024).

Durante o evento Rodízio Lúdico, anteriormente mencionado, houve também uma mesa de COUP. essa vez assumi o papel de jogador e não mediador. Isso foi interessante, pois se colocar no lugar de jogador altera completamente a perspectiva sobre o jogo e permite uma experiência com as regras, limitações, possibilidades estratégicas diante da competição com outros jogadores.

A ideia de depender menos da sorte e mais das estratégias possibilitou uma ponderação acerca da inteligência artificial de um jogo e como as regras devem ser elaboradas de tal forma que os jogadores não necessitem se prender ao óbvio, mas tenham certa liberdade de pensar estrategicamente com seus personagens dentro de uma narrativa.

Enquanto criador de um produto educacional que ainda estava em desenvolvimento, a experiência estimulou a formular maneiras de permitir ao jogador a liberdade de fala e de escolha, bem como pensar em um balanceamento entre elementos colaborativos e competitivos, por não julgar competição pura como algo mais favorável a ideia do produto educacional, pois, esse balanceamento pode favorecer ao jogador o viver a experiência em si, para que não aconteça que a preocupação com a vitória em detrimento do fracasso dos demais se sobressaísse ao desejo de aprender em conjunto com os outros.

Em outras palavras, a frase “estamos juntos nessa missão e precisamos um do outro” pareceu um pouco mais interessante para a proposta do jogo do que esta outra frase “preciso derrotar vocês para que eu possa vencer”. Não que a competitividade não possa ser saudável ou que um jogo competitivo não possa ser eficaz como ferramenta de aprendizado, mas optei por inserir tanto elementos colaborativos quanto competitivos, pois pareceu ser mais apropriado para o tipo de jogo a ser desenvolvido, uma vez que o tabuleiro utilizado propõe a competição, mas o RPG propõe o trabalho em equipe para a resolução de conflitos.

### 4.3 3D&T

Enquanto narrador de RPG, possuo uma experiência de vinte anos, sou conhecedor de alguns sistemas comerciais como Dungeons and Dragons (masmorras e dragões), Tormenta RPG, 3D&T, Storyteller, entre outros. Também criei sistemas não comerciais, apenas para fins lúdicos. Essa experiência sustentou a confecção dos componentes do produto educacional e suas conexões com os conceitos de RPG.

Dentre os sistemas comerciais conhecidos, destaco aqui o 3D&T, da Jambô Editora, pela proposta de um jogo fácil de aprender e de adaptar. De fato, muitos jogadores de RPG por vezes consideram esse sistema como muito simples e ideal para a iniciação de um jogador novato em *Roleplaying games*.

De acordo com o site Ludopedia (2024):

3D&T, anteriormente conhecido como "Defensores de Tóquio", é um sistema simples de RPG que satiriza os animes, mangás, jogos de luta e séries japonesas (Tokusatsu) indicado para jogadores iniciantes. Foi criado por Marcelo Cassaro, editor executivo da revista Dragão Brasil, com o objetivo de apresentar o RPG para iniciantes (Ludopedia, 2024).

O jogo se passa em um mundo imaginário chamado Arton, onde é possível jogar com personagens de diversas raças, como humano, elfo, anão, etc. Também existe uma série de classes, tais como magos, clérigos, ladrões, entre outras. A forma de se jogar é interpretativa, pois se trata de um *roleplaying game* (RPG), ou jogo de interpretação de personagem. No entanto, para que as ações possam ser realizadas pelos jogadores, há o elemento do acaso, que no 3D&T ocorre com uma rolagem de um dado de seis lados para testar habilidades, perícias e combate dos personagens. Como todo jogo de RPG, há um narrador que conta a história que se passa em Arton e os jogadores criam fichas de personagens, obedecendo as regras do manual, para que possam nortear suas ações (Sesterrem, 2006).

A ilustração a seguir (figura 4) mostra a imagem de capa do manual de regras para 3D&T.

Figura 4: Jogo 3D&T



Fonte: (Jambô Editora, 2024).

A experiência com esse sistema comercial proporcionou uma visão de que algo simples pode ser bom, quando não há necessidade de se apegar a cálculos matemáticos extensos de um sistema muito complexo. Como o produto que estava sendo desenvolvido é voltado a um público que é predominantemente inexperiente em jogos, pelo menos foi isso que foi observado durante a fase de testagem, era necessário construir regras simples no tocante ao sistema de RPG e ser mais profundo no conteúdo textual e na apresentação visual. A reflexão sobre tornar o sistema mais interpretativo e não tão algébrico aconteceu por conta de criar um jogo que pudesse envolver facilmente os jogadores iniciantes e pouco experientes em RPG.

Esse pensamento resultou em regras mais simples e na utilização do RPG como mecânica de funcionamento do jogo, mais como forma de jogar do que como o jogo em si.

Apropriando-se do que afirma os autores Araujo e Simon (2008): “o RPG se caracteriza mais como um método do que como um jogo” (p. 16); e Jaques (2016): “embora conste a palavra jogo em seu nome, RPG não se refere a um jogo em particular, mas a um estilo de jogo com características específicas” (p. 53).

Sendo assim, a experiência com 3D&T inspirou a criação das regras e a definição da mecânica do jogo, contribuiu também inspirando o design do jogo, manual de regras e na decisão por se utilizar de um sistema matemático simples e facilitador da fluidez do jogo.

Elenquei os produtos que contribuíram diretamente para o desenvolvimento do produto educacional Estágio Go!. Essas experiências foram relevantes para cada etapa de criação. O intuito deste capítulo foi o de mostrar como nasceu e como foram nutridas as ideias do jogo, sempre pensadas à luz de um referencial teórico norteador.

## 5. CONCEPÇÃO DA PRIMEIRA VERSÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL: ESTÁGIO GO!

O produto educacional Estágio Go! É fruto desta pesquisa e é apoiado pelas experiências inspiradoras mencionadas na capítulo anterior e por uma leitura crítica dos autores que embasam e sustentam o aporte teórico. Trata-se de um jogo de tabuleiro com mecânica baseada em *role playing game* (jogo de interpretação de personagem).

O jogo pretende simular algumas situações do ambiente de estágio supervisionado de Pedagogia em ambiente escolar, a partir de uma realidade simulada (Kapp, 2012), em que os jogadores são convidados a criar personagens que farão parte de uma narrativa desse universo. Dessa maneira, norteados e também limitados pelas regras, deverão realizar suas ações para interagir com os outros personagens do jogo a fim de solucionar situações que lhes serão apresentadas. Assim, poderão falhar e receber penalidades ou obter sucesso em suas ações e assim receber vantagens que os beneficiarão.

Algo interessante sobre essa realidade simulada ocorre quando os jogadores são colocados como protagonistas de uma narrativa que contém problemas que de fato poderiam acontecer na vida real. Considerando isso, o jogo foi elaborado também a partir do conceito de metodologias ativas de aprendizagem, em que um aluno aprende por meio de situações-problema reais, uma vez que são estas que terão de enfrentar na sua profissão. Por isso devem ser exploradas de forma antecipada durante a sua formação acadêmica (Morán, 2015).

O público ao qual se destinou essa primeira versão foram os discentes de Pedagogia, cursando a disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental, da Universidade do Estado do Pará. Também foram incluídas as docentes da mesma disciplina.

Esse locus da pesquisa foi onde realizei o estágio supervisionado enquanto pesquisador-mestrando. Por isso, as testagens do produto educacional aconteceram nesse campo de estágio.

Estágio Go! é um jogo de mesa. A decisão por esse formato teve como base as seguintes motivações:

- a) A afinidade e a experiência do pesquisador-mestrando com esse tipo de jogo.
- b) As reflexões críticas oriundas da experiência com as disciplinas de estágio supervisionado em ambiente escolar durante a formação em Pedagogia e apoiadas pelos autores Lima e Pimenta (2018), Almeida e Pimenta (2015), Calderano (2012) e Raymundo (2013).
- c) A busca pela criação de uma ferramenta pensada a partir do conceito de metodologias ativas de aprendizagem (Morán, 2015), capaz de, ao mesmo tempo, entreter e aproximar os integrantes do processo de estágio supervisionado de Pedagogia.
- d) As leituras de La Carreta (2018), Howard (2022) e Kapp (2012), que se mostraram instrutivas e facilitadoras do processo de criação de um jogo desse tipo.

Todo esse processo culminou na produção da primeira versão do produto educacional Estágio Go!. Essa versão inicial foi submetida a testagem e passou por ajustes importantes para então ser submetida a uma nova testagem, após a qual foi desenvolvida a versão final do produto.

### 5.1 Descrição da primeira versão

O nome escolhido para a primeira versão foi uma junção das palavras Estágio; uma referência ao próprio tema ao qual se trata o jogo; e *Go*; que é o verbo “ir” da língua inglesa. De acordo com o dicionário Cambridge<sup>3</sup>, *go* significa viajar ou mover para outro lugar”. Por conta dessas referências e significados, a junção dessas palavras pareceu apropriada para nomear o jogo: Estágio Go!.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/go>

Os seguintes componentes fizeram parte da primeira versão: cartas geradoras, tabuleiro, ficha de personagem, ficha do mestre, manual de regras, dados de seis lados e peões. Esses elementos serão descritos em tópico próprio.

### 5.2 objetivos da primeira versão

Os objetivos dessa versão do jogo foram definidos da seguinte maneira:

- a) Criar um ambiente imaginário para possibilitar a interação dos estagiários com os demais agentes envolvidos no estágio supervisionado de Pedagogia em ambiente escolar.
- b) Relacionar conteúdos pedagógicos específicos com a rotina de estágio.
- c) Identificar situações e problemas comuns ao ambiente de estágio.
- d) Experimentar estratégias reflexivas para a orientação de estagiários de Pedagogia.

### 5.3 Design

No quadro 3 a seguir, apresento os componentes do jogo e seus respectivos materiais utilizados para a confecção dos mesmos.

Quadro 3: Material utilizado.

COMPONENTES	MATERIAL UTILIZADO
Tabuleiro	Papel A4 e Papel cartão
Manual de regras	Digital
Cartas geradoras	Papel A4 e Papel cartão
Ficha de personagem	Digital e impressa em A4
Ficha do mestre	Digital e impressa em A4
Dados de seis lados	Acervo pessoal
Peões	Acervo pessoal

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Como é possível deduzir, o material utilizado foi de baixo custo, uma vez que o intuito era somente a experimentação, pois era previsto que passaria por ajustes resultantes das etapas de testagem. Como dois testes eram esperados, considerei, então, mais viável confeccionar o jogo de tal forma que os componentes pudessem ser facilmente ajustados e substituídos para a realização da segunda testagem.

O *design* do tabuleiro foi elaborado pelo próprio pesquisador-mestrando com o auxílio do programa de computador *Microsoft word*, tendo-o imprimido em A4 e colado na superfície de papel cartão para enrijecê-lo.

As cartas geradoras foram produzidas no programa *Microsoft Word*, com auxílio de mecanismos de busca da internet para encontrar imagens que correspondessem a proposta de significado simbólico de cada tipo de carta. Todas foram impressas em A4, nas dimensões 10,41 cm por 6,49 cm. No verso de cada carta desta versão há uma ilustração relacionada ao tipo da carta e na frente da mesma há o conteúdo escrito. Cada uma foi colada em papel cartão para enrijecimento e para facilitar o manuseio.

As fichas de personagem e a ficha de mestre foram elaboradas por um profissional da área de *design*. Ambas as fichas possuem uma versão para impressão e outra versão em PDF editável, para que os jogadores que participaram da experimentação pudessem, caso preferissem, preencher suas fichas em *smartphones* ou *laptops*. Essa opção digital favoreceu muito os jogadores nos momentos de testagem do produto educacional, pois se mostrou como um elemento prático.

O manual de regras foi confeccionado pelo pesquisador em formato de e-book, disponível em PDF. Esse arquivo possui 14 laudas e está redigido na fonte *times new roman*, tamanho 12, com uma linguagem acessível para novatos em jogos de tabuleiro e RPG.

Os demais componentes da primeira versão, a saber, os dados de seis lados e os peões pertencem ao acervo pessoal do pesquisador-mestrando. Por isso, não houve a necessidade de confeccioná-los para as etapas de testagem.

#### 5.4 Componentes do jogo

Cada componente possui funções específicas para auxiliar a mecânica do jogo. Eles foram elaborados tendo como base a estrutura de *Quests* teorizada por Howard (2022), apresentada no tópico 3.2. Dessa forma, esses componentes estão inseridos no jogo para desempenhar funções dentro dessa estrutura em que foram criados.

Os componentes da primeira versão do Estágio Go! são estes: cartas geradoras, tabuleiro, ficha de personagem, ficha do mestre, manual de regras, dados de seis lados e peões. O quadro 4 a seguir mostra as funções de cada componente do jogo dentro da estrutura de *Quests*.

Quadro 4: Elementos das *Quests*.

ELEMENTO DAS <i>QUESTS</i>	COMPONENTES DO JOGO	FUNÇÕES
Espaço	Tabuleiro	Servir de trilha para os peões e indicar as cartas geradoras.
Atores	Ficha de personagem, peões.	Representar os personagens criados pelos jogadores.
Atores	Ficha do mestre	Auxiliar o papel do mestre.
Itens	Cartas-conquista.	Beneficiar os personagens dos jogadores.
Desafios	Carta-comum, carta desafio, carta-problema e carta-reflexão.	Apresentar os desafios aos personagens dos jogadores.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Uma vez enquadrados na estrutura de *Quests*, apresento nos tópicos a seguir os componentes individualmente, detalhando-os para expor suas características e justificar a escolha de seus conteúdos.

#### 5.4.1 Cartas Geradoras

As cartas geradoras foram assim nomeadas porque são responsáveis por gerar situações, dificuldades e benefícios para os personagens dos jogadores. Há cinco tipos de cartas geradoras, a saber: carta-comum, carta-desafio, carta-reflexão, carta-problema e carta-conquista.

Cada carta possui uma cor específica. A escolha delas e seus significados foram baseados nos estudos de Heller (2022), que aborda a percepção das pessoas acerca das cores e traz uma série de informações sobre a representação das cores para culturas antigas e atuais, analisando também os significados que foram preservados e os que sofreram modificações.

Por esses motivos, considerei, então, a obra uma fonte excelente de informações para embasar a escolha das cores que estariam presentes nas cartas geradoras, para que fossem definidas de maneira coerente e para facilitar a experiência dos jogadores.

A seguir, o quadro 5 apresenta a relação dos tipos de cartas geradoras com suas respectivas cores, bem como os significados dessas cores, que estão associados ao conteúdo das cartas.

Quadro 5. Tipos, cores, significados e conteúdos das cartas geradoras.

<b>CARTA GERADORA</b>	<b>COR DA CARTA</b>	<b>SIGNIFICADO DA COR</b>	<b>CONTEÚDO DA CARTA</b>
Comum	Azul	Harmonia e concentração	Missões simples
Desafio	Vermelho	Perigo e guerra	Missões difíceis
Reflexão	Amarelo	Maturidade e inteligência	Aprendizado
Problema	Verde	Veneno e imaturidade	Penalidade
Conquista	Roxo	Poder e extravagância	Troféus

FONTE: Elaborado pelo Autor (2023).

#### 5.4.1.1 Carta-Comum

As cartas-comum possuem a cor azul e é ilustrada por uma representação simbólica do conhecimento e por vezes atribuída a Pedagogia, a saber, a coruja, uma referência a antiga deusa grega da sabedoria, Minerva. Na ilustração, a coruja está assentada sob dois livros, usando óculos e capelo e está lendo um livro, referenciando a vida acadêmica de um graduando, conforme é possível visualizar na figura 5.

Figura 5: primeira versão da carta-comum em tamanho reduzido.



Fonte: Adaptado de (Lovepik, 2023)<sup>4</sup> pelo Autor.

O conteúdo das cartas azuis apresentam situações que podem acontecer na rotina de estágio, algumas dessas observadas pelo pesquisador-mestrando enquanto graduando em Pedagogia, outras foram relatadas por colegas de curso. A maioria das cartas, no entanto, está embasada em estudos de autores que desenvolveram trabalhos que contém relatos ou acontecimentos que inspiraram a elaboração das cartas.

As cartas “Ele não vai bem” e “faça a chamada” foram baseadas nos estudos de Viera Et.al (2018), um relato de experiência sobre a ausência escolar. As cartas “briga boba?”, “coisa feia” e “não faça isso” foram inspiradas no trabalho de Lopes Neto (2005), um texto muito interessante sobre a agressividade do comportamento de alunos e o *bullying* na educação infantil e ensino fundamental. Tive a ideia para a carta “mapeando” durante a leitura de Francischett [s.d]. um estudo muito válido sobre cartografia com alunos cegos; e também Brasil (2018) sobre as formas de representação e pensamento espacial, uma unidade temática da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A carta “Aluno repetente” surgiu da leitura de Pereira (2021), que traz uma reflexão muito importante sobre as razões de se estudar e aprender história.

O quadro 6 seguir mostra as situações apresentadas em cada carta-comum da primeira versão do produto educacional Estágio Go!.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://pt.lovepik.com/image-450063503/a-smart-owl-is-reading-and-studying-vector-illustration.html>. Acesso em: 01/08/2023.

Quadro 6 – Conteúdo das cartas-comum

CARTA	SITUAÇÃO
Ele não vai bem	Um aluno está com muitas faltas e não está conseguindo acompanhar o ritmo das aulas de matemática. O professor pediu que você o auxiliasse na aula de hoje.
Faça a chamada	Faça a chamada e verifique como anda a frequência da turma. Dê o feedback ao professor.
Ele está distraído	O professor contava a historinha africana “o sapo e o escorpião”. Mas um dos alunos parecia muito distraído. O professor lhe perguntou quem eram os dois personagens da história e ele não soube responder. Então pediu que você falasse com ele para ajudá-lo.
Briga boba?	Duas alunas estavam brigando por causa de um assunto bobo. O professor pediu que você conversasse com elas, enquanto ele corrigia uma atividade da turma.
Coisa feia!	Durante um seminário, um aluno mostrou o dedo do meio para seu colega e o ofendeu com palavrão. O professor disse que era normal. Você vai fazer algo a respeito ou vai deixar por isso mesmo?
Não faça isso!	Quando o professor estava distraído, jogaram uma bolinha de papel nele. O papel continha um desenho repleto de imoralidades. O professor repreendeu a turma, mas ninguém se acusou. Porém, você sabe quem foi o responsável. E aí? Fará algo?
Mestre precisa do aprendiz	A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.
Mapeando	Durante uma aula de geografia, uma aluna chamou o (a) estagiário (a) para lhe ajudar a desenhar um mapa e lhe fez perguntou qual a necessidade de existir mapas.
Aluno repetente	Um aluno que já repetiu essa série 4 vezes, tem dificuldade em interpretação de texto e possui muita preguiça de ler. Ele gosta de cozinhar e quer ser sushiman. Ele quer saber qual a importância de se estudar história, uma vez que para ele: o que passou, passou e não volta mais.

Corrija as provas	O professor pediu para você corrigir a prova de português, que incluía 5 questões discursivas e um pequeno texto. O mestre pedirá um teste para verificar se você corrigiu bem.
Você entende disso?	O professor não conseguiu agendar o único Datashow da escola para a aula de hoje. No entanto, trouxe a televisão e lhe pediu ajuda, pois não sabe conectar o seu notebook nela para passar um filme para os alunos.
Passando mal!	Um aluno começou a se sentir muito mal repentinamente. O professor pediu que você fosse chamar por ajuda.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Como visto no quadro acima, o conteúdo das cartas azuis consiste em situações rotineiras do ambiente escolar de estágio. São acontecimentos que demandam ações ativas de um estagiário. É sempre um aluno precisando de ajuda ou momentos em que o professor solicita alguma tarefa ou precisa de alguma ajuda. Nenhuma das situações representadas nessas cartas é muito desafiadora para a experiência de estágio de uma graduando em Pedagogia.

Essas cartas contêm também outras informações, a saber: dificuldade de ação, recompensa e falha. Esses três elementos são quantificados em números naturais conforme o quadro 7 abaixo:

Quadro 7 – Números das cartas-comum

CARTA	DIFICULDADE	RECOMPENSA	FALHA
Ele não vai bem	8	1	1
Faça a chamada	8	1	1
Ele está distraído	7	1	1
Briga boba?	7	1	1
Coisa feia!	8	1	1
Não faça isso!	8	1	1
Mestre precisa do aprendiz	8	1	1
Mapeando	7	1	1
Aluno repetente	7	1	1
Corrija as provas	8	1	1
Você entende disso?	8	1	1
Passando mal!	6	1	1

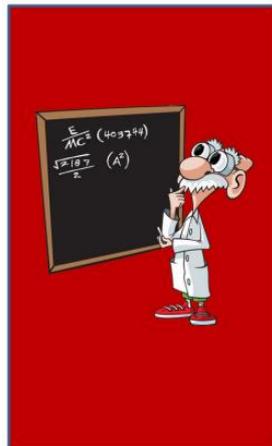
Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

A dificuldade de ação se trata do nível de complexidade que a situação exposta na carta apresenta ao jogador, quanto maior o número, mais difícil é a solução. A recompensa em caso de sucesso na ação e a penalidade da falha, ambos os casos envolvem o sistema de pontuação do jogo, que fornece 1 ponto ao jogador em caso de sucesso e retira 1 ponto em caso de falha.

#### 5.4.1.2 Cartas-Desafio

As cartas-desafio possuem a cor vermelha, são ilustradas pela imagem de um homem idoso, vestido de branco, que está diante de um quadro negro que contém equações matemáticas. A postura pensativa do indivíduo diante das equações pode transmitir a ideia de complexidade e dificuldade. Por isso a imagem foi escolhida para representar o termo desafio. A figura 6 a seguir mostra o verso da primeira versão das cartas vermelhas.

Figura 6: primeira versão da carta-desafio em tamanho reduzido.



Fonte: Adaptado de Yayimage (2023)<sup>5</sup> pelo autor

O conteúdo das cartas vermelhas apresentam situações realmente desafiadoras que podem ocorrer em de estágio e que exigem muito de um estagiário, algumas dessas narrativas vivenciadas pelo pesquisador-mestrando enquanto graduando em Pedagogia, outras foram relatos de colegas de curso, que foram ouvidos e adaptados para o jogo. Mas há cartas que surgiram a partir da leitura de autores que desenvolveram algum trabalho que serviu de inspiração para a construção da situação apresentada nessas cartas vermelhas.

A carta “Bullying” e “Palhaço” foram inspiradas a partir da leitura de Lopes Neto (2005) e Santos et al. (2015), ambas as obras contém uma análise interessante sobre *bullying* e comportamento agressivo de estudantes. A carta “Desenho violento” foi inspirada na leitura

<sup>5</sup> Disponível em: [https://pt.pngtree.com/freepng/brainiac-vector-professor-classroom-vector\\_9431502.html](https://pt.pngtree.com/freepng/brainiac-vector-professor-classroom-vector_9431502.html). Acesso em: 01/08/2023.

de Ananias (2010) acerca da relação sobre o desenho da criança e a violência doméstica, a partir de gravuras coletadas de alunos da educação infantil e ensino fundamental.

O quadro 8 a seguir mostra as situações apresentadas em cada carta-desafio da primeira versão do produto educacional Estágio Go!.

Quadro 8 – Conteúdo da primeira versão das cartas vermelhas

CARTA	SITUAÇÃO
Bullying	Durante a ausência do professor, você percebeu que alguns alunos estavam ridicularizando um colega e o ofendendo com um apelido. No seu momento de ira, o ofendido disse que ia matar todos na escola. Você fará algo a respeito?
Aluno diferente	Um dos alunos possui uma dificuldade de aprendizagem não diagnosticada. O professor quase sempre se preocupa em inclui-lo nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de uma pesquisa que consiste em tirar fotos do lixo no bairro.
Palhaço!	Um dos alunos se tornou o bobo da corte. Ele gosta de apelidar os colegas. O professor tem medo dele, pois aparentemente o pai do aluno é traficante de drogas. Você teve a impressão de tê-lo visto guardando uma faca na mochila. Você fará algo?
Aluna diferente	Uma das alunas possui Síndrome de Down. O professor quase sempre se preocupa em inclui-la nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de um recital de poesia.
Chegou a sua vez!	Chegou a sua oportunidade de mostrar a que veio. Desenvolva um projeto para apresentar para a turma. Mostre a sua proposta na próxima rodada.
Relatório de Estágio!	Redija um resumo do seu relatório de estágio e entregue na próxima rodada.
Dê a aula	Hoje você é o professor. Prepare um plano de aula sobre o assunto que você mais domina. Apresente sua proposta na próxima rodada.
Conte uma	Prepare a melhor historinha que você conhece e conte aos alunos na

história	próxima aula. Você vai conseguir cativar a atenção de todos?
Aluna mais velha	Durante a aula de matemática, uma aluna de faixa etária mais alta que o padrão começou a chamar você para te fazer as perguntas mais difíceis do livro didático. O professor disse que ela era assim desafiadora.
Ajude o colega!	Guarde essa carta até outro jogador ganhar uma carta vermelha. Quando isso acontecer, ajude-o ou ajude-a.
Ajude o colega!	Guarde essa carta até outro jogador ganhar uma carta vermelha. Quando isso acontecer, ajude-o ou ajude-a.
Desenho violento	Na aula de artes, foi pedido que os alunos desenhassem o que fizeram nas férias. O desenho de uma aluna era muito violento. O professor pediu que você falasse com ela.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

As situações contidas nas cartas vermelhas são verdadeiros desafios, que demandam mais raciocínio, atenção da parte do jogador, algumas dessas cartas podem apresentar situações delicadas que exigem certos cuidados com o que falar e como agir. É por isso que o nível de dificuldade é maior do que a exigida pelas cartas azuis. No entanto, a recompensa e a penalidade de falha permanecem as mesmas, pelo menos nessa primeira versão das cartas. O quadro 9 a seguir apresenta os números dos quesitos dificuldade de ação, recompensa e falha.

Quadro 9: Números das cartas vermelhas

CARTA	DIFICULDADE	RECOMPENSA	FALHA
Bullying	10	1	1
Aluno diferente	10	1	1
Palhaço!	8	1	1
Aluna diferente	10	1	1
Chegou a sua vez!	8	1	1
Relatório de Estágio!	8	1	1
Dê a aula	8	1	1
Conte uma história	8	1	1
Aluna mais velha!	8	1	1
Ajude o colega!	8	1	1

Ajude o colega!	8	1	1
Desenho violento	8	1	1

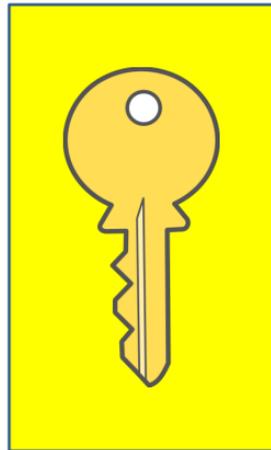
Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

O que enquadra a dificuldade que varia de 8 a 10 como mais difícil do que as exigidas pelas cartas azuis é o parâmetro do sistema matemático do jogo. O tema do sistema e da mecânica serão abordados nos tópicos que correspondem a esses assuntos.

#### 5.4.1.3 Cartas-Recurso

As cartas-reflexão possuem a cor amarela e contém uma ilustração de uma chave, que representa a ideia de abrir uma porta ou um baú, fazendo referência a um benefício específico que essas reflexões desbloqueavam no jogo. A figura 7 a seguir mostra o design da carta.

Figura 7: primeira versão da carta amarela em tamanho reduzido.



Fonte: Adaptado de Publicdomainvectors (2023)<sup>6</sup> pelo Autor.

O conteúdo das cartas amarelas apresentam trechos de obras que tratam do tema estágio supervisionado nas licenciaturas: Kern (2019), Pimenta e Lima (2018), Pimenta (1995), Pimenta e Lima (2012), Gaeta e Masetto (2010), Raymundo (2013), Arroyo (2019), Arroyo (2000) apud Viella (2019).

A função dessa carta era fazer uma pausa no jogo para refletir sobre questões relevantes do estágio supervisionado. Um jogador com essa carta convidaria os demais a uma reflexão de sua linha de raciocínio sobre o assunto apresentado na carta.

O quadro 10 a seguir mostra as situações apresentadas em cada carta-reflexão da primeira versão do produto educacional Estágio Go!.

<sup>6</sup>A imagem original está disponível em: <https://publicdomainvectors.org/pt/vetorial-gratis/Imagem-de-vector-chave-do-cadeado-amarelo/19919.html>

Quadro 10: primeira versão da carta amarela em tamanho reduzido

CARTA	RECURSO
Reflexão 01	<p>Aponta-se para o desafio da realização dos estágios nas licenciaturas, por compreendê-los como necessários e significativos na formação e constituição da identidade docente. Admite-se que esse processo de constituição identitária não se encerra com a conclusão dos estágios, uma vez que é contínuo e resultante das relações estabelecidas entre os sujeitos ao longo de toda sua trajetória profissional.</p> <p>Caroline Kern (adaptado)</p>
Reflexão 02	<p>A finalidade do estágio é propiciar uma aproximação do aluno à realidade na qual atuará. Dessa forma, o estágio se afasta da compreensão de que seria a parte prática do curso. Uma nova postura surge então, a reflexão a partir da realidade.</p> <p>Selma Garrido Pimenta (adaptado)</p>
Reflexão 03	<p>Crianças em diversas condições desfavoráveis (decorrência do meio em que vivem), se trabalhadas e educadas crítica e conscientemente podem vir a atuar de maneira a transformar a sociedade. Mascaram a realidade apenas reflete o não comprometimento consciente ou não consciente com a educação.</p> <p>Selma Garrido Pimenta (adaptado)</p>
Reflexão 04 e 06	<p>O estágio prepara para um trabalho docente coletivo, uma vez que o ensino não é um assunto individual do professor, pois a tarefa escolar é resultado das ações coletivas dos professores e das práticas institucionais, situadas em contextos sociais, históricos e culturais.</p> <p>Selma Garrido Pimenta (adaptado)</p>
Reflexão 05	<p>O estágio envolve todas as disciplinas do curso de formação.</p> <p>Selma Garrido Pimenta &amp; Maria Socorro Lucena Lima (adaptado)</p>
Reflexão 07	<p>“Ao mesmo tempo em que integra prática e teoria, o estágio colabora para que o aprendiz viva o ambiente, o cenário, os personagens, os grupos, os companheiros, o ambiente físico, os problemas e as questões do dia-a-dia de sua profissão”.</p> <p>C.R.F Pacheco &amp; M.T. Masetto</p>
Reflexão 08	<p>A produção e socialização de saberes necessários à docência não têm como</p>

	<p>locus somente instituições formadoras, mas também estão presentes nas escolas e em outros espaços de desenvolvimento profissional docente.</p> <p>Gislene Miotto Catolino Raymundo (adaptado)</p>
Reflexão 09	<p>Para os acadêmicos, o estágio constitui situações de expectativas, estudos, pesquisas, discussões, reflexões, amizades, desafios, insegurança e muitas outras possibilidades que fazem da vivência do Estágio Supervisionado um momento de crescimento e de experiências que agregam conhecimento significativo ao futuro docente.</p> <p>Gislene Miotto Catolino Raymundo (adaptado)</p>
Reflexão 10	<p>O estágio é também momento de partilha, socialização, trocas de experiências e conhecimentos vivenciados e apreendidos, enfim, de todos os sentimentos que o acadêmico estabelece com os professores regentes, os professores do curso de formação e os alunos da escola.</p> <p>Gislene Miotto Catolino Raymundo (adaptado)</p>
Reflexão 11	<p>A tradição pedagógica pensa e trata os educandos como destinatários dos conhecimentos, folhas em branco onde passar os saberes legítimos, científicos, as leituras de mundo, da sociedade, do espaço, da natureza, da história, produzidas em cada área dos conhecimentos.</p> <p>Miguel G. Arroyo (adaptado)</p>
Reflexão 12	<p>Aprender a lidar com pessoas, de acompanhar seus processos complexos de formação, de produção e apreensão de saberes e valores, exige inventar e reinventar práticas, atividades e intervenções. As práticas cotidianas da escola giram em torno dos educandos, da formação de sua mente, do domínio de competências, de sua formação como humanos.</p> <p>Miguel G. Arroyo (adaptado)</p>

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Ao contrário das cartas mostradas anteriormente, as amarelas não continham nenhum quesito numérico, mas proporcionavam o benefício de desbloquearem uma carta-conquista quando um jogador acumulava três reflexões.

#### 5.4.1.4 Cartas-Problema

As cartas-problema possuem a cor verde e são ilustradas com a figura de uma serpente em forma de ponto de interrogação. O animal escolhido para representar a carta é uma referência

comum nos jogos a penalidade por conta de efeito de veneno. No universo dos jogos, geralmente o *status*, ou estado atual do personagem, é prejudicado ao sofrer o efeito de um veneno, que por vezes gera lentidão de movimento, ou danos a saúde de um personagem, ou ainda a o *status* de confusão que faz com que o jogador perca o controle do seu personagem por algum tempo. O sinal de interrogação, por sua vez, foi inserido para gerar uma expectativa do desconhecido.

Figura 8: Primeira versão da carta verde em tamanho reduzido.



Fonte: Adaptado de Pngwing<sup>7</sup> (2023) pelo Autor

O conteúdo das cartas verdes é sobre penalidades que podem afetar um ou mais jogadores por algumas rodadas. Todas as cartas-problema são recebidas após um jogador falhar em um desafio. O propósito dessa carta é transmitir a ideia de que as ações descuidadas ou mal sucedidas no jogo podem ter consequências negativas. Isso também propõe que se o jogador está diante de uma realidade simulada de estágio supervisionado e que suas ações refletem em consequências boas ou ruins, o ambiente real também.

O quadro 11 a seguir mostra as situações apresentadas em cada carta-problema da primeira versão do produto educacional Estágio Go!.

Quadro 11: Descrição da primeira versão da carta verde

CARTA	PENALIDADE	ALVO	DURAÇÃO
Sonolência	+1 de dificuldade em todos os testes.	Individual	2 rodadas
Sorte ou azar	Role o dado de movimento, se o resultado for ímpar ande para trás,	Todos os jogadores	2 rodadas

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.pngwing.com/pt/free-png-bklhp>. Acesso em: 01/08/2023.

	se for par, ande para frente.		
Distração	+2 de dificuldade em testes que envolvam conhecimentos.	Individual	2 rodadas
Desatenção	+2 de dificuldade em testes que envolvam habilidades.	Individual	2 rodadas
Todos voltam duas!	Ao final do seu movimento, volte duas casas.	Todos os jogadores	2 rodadas
Que confusão!	Casas azuis dão cartas amarelas, casas amarelas dão cartas vermelhas, casas vermelhas dão cartas azuis.	Todos os jogadores	2 rodadas
Todos voltam uma	Ao final do seu movimento, volte uma casa.	Todos os jogadores	2 rodadas
Eu não quero isso!	+ 1 de dificuldade em todos os testes	Todos os jogadores	Esta carta passará para o colega da direita a cada rodada, até que todos tenham sido penalizados.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Como é possível observar no quadro 11, os problemas contidos nas cartas verdes afetam os jogadores por duas rodadas, exceto a carta – Eu não quero isso – que depende da quantidade de jogadores.

As penalidades variam e podem prejudicar o movimento dos peões dos jogadores no tabuleiro, ou podem aumentar a dificuldade de ação das cartas azuis e vermelhas, ou podem embaralhar as cores das casas do tabuleiro, como é o caso da carta – que confusão! – que alteram temporariamente a dinâmica do relacionamento das cores das casas do tabuleiro com as cores das cartas geradoras.

#### 5.4.1.5 Cartas-Conquista

As cartas-conquista possuem a cor roxa e são ilustradas por uma medalha, o que simboliza recompensa, troféu, ou mérito. Trata-se de um item colecionável do jogo. Obter cartas roxas certamente irá favorecer o jogador em certos testes de ações e poderá lhe ajudar a atingir mais rapidamente a linha de chegada do tabuleiro. Essas cartas são desbloqueadas pelo acúmulo de três reflexões realizadas de maneira satisfatória. A figura a seguir mostra uma versão reduzida do modelo da carta roxa.

Figura 9: Primeira versão da carta roxa



Fonte: Adaptado de Pngegg (2023<sup>8</sup>) pelo Autor

Cada carta geradora roxa contém o nome da carta, seu benefício e uma ilustração que faz referência ao seu nome. O quadro 12 a seguir mostra os nomes das cartas e as vantagens alcançadas por cada carta roxa.

Quadro 12: descrição da primeira versão das cartas roxas.

CARTA	CONQUISTA DESBLOQUEADA
Mãos Talentosas	Criatividade +1
Voz Encantadora	Carisma +1
Faz-tudo	Raciocínio +1
Docência Brilhante	Didática +1
Calculadora Ambulante	Raciocínio +1
Ás do Ensino	Didática +1
Alma Criativa	Criatividade +1
Alma Pacificadora	Carisma +1

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

<sup>8</sup> A imagem original está disponível em: <https://www.pngegg.com/pt/png-bxphr>

A figura 10 a seguir apresentam os conteúdos das cartas roxas juntamente com as suas respectivas ilustrações.

Figura 10: Conteúdo da primeira versão das cartas roxas.

 <p><b>Calculadora Ambulante</b> Raciocínio +1</p>	 <p><b>Mãos Talentosas</b> Criatividade +1</p>	 <p><b>Voz Encantadora</b> Carisma +1</p>	 <p><b>Alma Criativa</b> Criatividade +1</p>
 <p><b>Às do Ensino</b> Didática +1</p>	 <p><b>Faz-Tudo</b> Raciocínio +1</p>	 <p><b>Alma Pacificadora</b> Carisma +1</p>	 <p><b>Docência Brilhante</b> Didática +1</p>

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

As imagens usadas para ilustrar as cartas-conquista não possuem direitos autorais e foram editoras por um profissional da área de *design*, que buscou fazer correspondências óbvias entre os nomes de cada carta e sua ilustração correspondente, a fim de que as cartas roxas fossem visualmente agradáveis e de fácil associação entre imagens e palavras.

Os nomes das cartas foram definidos levando em consideração o contexto do jogo, uma vez que envolve docência, Pedagogia e estágio supervisionado, os troféus foram criados pensando nesse sentido e também considerando os nomes dos atributos de personagem (didática, criatividade, raciocínio e carisma) que serão abordados em outro tópico.

#### 5.4.2 Tabuleiro

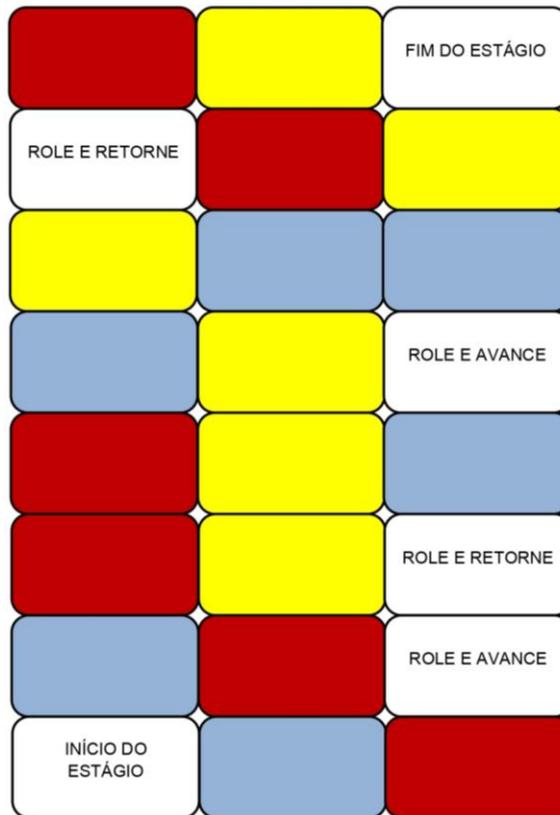
De acordo com Huizinga (1971, p. 13): “Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea”. O Estágio Go! utiliza o espaço imaginário do RPG, lugar no qual a interpretação dos personagens do jogo acontecem, mas também faz uso de um espaço físico delimitado que o classifica como jogo de tabuleiro.

O tabuleiro da primeira versão do jogo Estágio Go! possui a estrutura de progressão. Segundo La Carreta (2018), isso significa uma trilha a qual o jogador sabe onde começa e onde deve chegar para vencer o jogo. Há casas azuis, vermelhas e amarelas as quais se relacionam com as cartas geradoras que possuem estas mesmas cores. Há também casas brancas que não estão vinculadas a nenhuma carta, mas são apenas sinalizações do tabuleiro. Esses textos indicam a casa que o jogo inicia e a que termina, também podem indicar um movimento extra na rodada, que gera progresso ou regressão no movimento do peões no tabuleiro.

Esse formato foi escolhido por ser o mais simples das três estruturas mais comuns de *trick design* (soluções e truques de *gamedesign*) propostos por La Carreta (2018) para jogos de tabuleiro. De acordo com o autor, além do design de progressão, há também o de exploração e de combate. No primeiro a movimentação é livre, jogo focado em acúmulo de itens colecionáveis e possui uma complexidade maior para criar, balancear e gerenciar. No design de combate, a condição de vitória é eliminar oponentes para conquistar território. Sendo assim, a melhor alternativa entre as três opções pareceu, inicialmente, o *design* de progressão, uma vez que a proposta do produto educacional era ser baseada em regras simples.

Uma vez decidido qual seria a estrutura do tabuleiro, o mesmo foi criado pelo pesquisador-mestrando com o auxílio do programa de computador Microsoft Word, feito para ser impresso em papel A4 nas dimensões 23,54 cm por 16,22 cm. O modelo está estruturado em 24 casas no total, organizadas em 8 linhas e 3 colunas e divididas em seis casas azuis, seis casas amarelas, seis casas vermelhas e seis casas brancas. A figura 11 a seguir é uma ilustração do tabuleiro em tamanho reduzido.

Figura 11: primeira versão do tabuleiro em tamanho reduzido.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

#### 5.4.3 Ficha de Personagem

Este componente é comum a maioria dos jogos do gênero RPG. Os manuais desses jogos apresentam uma ficha de criação de personagem, a qual se submete as regras mecânicas e do universo em que se passa o jogo. O manual fornece essas escolhas possíveis e quais estão ou não disponíveis para o tipo de personagem que o jogador deseja criar.

Em uma ficha de personagem de sistemas mais conhecidos de RPG, como D&D, o jogador opta por raças, classes, perícias e poderes de seu personagem. Assim, poderá criar um humano capaz de realizar magias de cura, por exemplo, alguém da raça humana que detém o uso de poderes mágicos capaz de auxiliar os personagens aliados curando os seus ferimentos em batalha. Ou se preferir, pode criar uma ficha de personagem da classe ladino, um homem ágil e capaz de entrar e sair de lugares perigosos, encontrar tesouros e realizar trapaçaz. Ou caso prefira algo diferente, pode criar personagens não humanos e de classes diferenciadas que pertençam ao universo do jogo.

A ficha é, então, a identidade do personagem criado. Uma vez que o jogador preencha as informações, estará criando um novo ser, que viverá no ambiente imaginativo do jogo. Esse ser terá uma visão de mundo, uma filosofia de vida, um passado, sonhos e planos, qualidades

e defeitos, conhecimentos, habilidades, terá um corpo, uma maneira de falar, uma personalidade, todas as características que o sistema do jogo permitir a um personagem.

A ficha de personagem do produto educacional Estágio Go! foi idealizada pelo pesquisador-mestrando e editada por um profissional da área de *design*, foi estruturada em um modelo simples, de apenas uma página em folha A4 e foi desenvolvida para criar personagens graduandos em Pedagogia e que irão iniciar o estágio supervisionado em uma escola.

A ficha contém um espaço para que o jogador redija o nome e idade do personagem, a instituição de ensino do estágio e a turma que irá atuar. Também apresenta quatro atributos de personagem (Criatividade, Didática, Raciocínio e Carisma), oito conhecimentos (Artes, Língua Portuguesa, Matemática, História, Geografia, Ciências Naturais, Literatura e Educação Ambiental), oito habilidades (Contação de histórias, Jogos e Brincadeiras, Desenho, Oratória, Habilidades Manuais, Performance Artística, Tecnologias Educacionais e Metodologias Ativas) e as oito conquistas que são as mesmas das cartas-conquista (Mãos Talentosas, Alma Pacificadora, Calculadora Ambulante, Voz Encantadora, Faz-Tudo, Alma Criativa, Ás do Ensino e Docência Brilhante).

A figura 12 a seguir apresenta o modelo de ficha de personagem do produto educacional Estágio Go! em tamanho reduzido.

Figura 12: primeira versão da ficha de personagem em tamanho reduzido.



# Estágio Go!



Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_  
 Instituição: \_\_\_\_\_ Turma: \_\_\_\_\_

**Ficha de Personagem**

Atributos Únicos			
Criatividade	○○○○	Didática	○○○○
		Raciocínio	○○○○
		Carisma	○○○○

Conhecimentos	Habilidades
Artes ○○○	Contação de Histórias ○○○
Língua Portuguesa ○○○	Jogos e Brincadeiras ○○○
Matemática ○○○	Desenho ○○○
História ○○○	Oratória ○○○
Geografia ○○○	Habilidades Manuais ○○○
Ciências Naturais ○○○	Performance Artística ○○○
Literatura ○○○	Tecnologias Educacionais ○○○
Educação Ambiental ○○○	Metodologias Ativas ○○○

Conquistas			
 <b>Mãos Talentosas</b> Criatividade +1 <input type="checkbox"/>	 <b>Alma Pacificadora</b> Carisma +1 <input type="checkbox"/>	 <b>Calculadora Ambulante</b> Raciocínio +1 <input type="checkbox"/>	 <b>Voz Encantadora</b> Carisma +1 <input type="checkbox"/>
 <b>Faz-Tudo</b> Raciocínio +1 <input type="checkbox"/>	 <b>Alma Criativa</b> Criatividade +1 <input type="checkbox"/>	 <b>Âs do Ensino</b> Didática +1 <input type="checkbox"/>	 <b>Docência Brilhante</b> Didática +1 <input type="checkbox"/>

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

De acordo com Machado, Coqueiro e Hermann (2012) são os atributos que definem aquilo que um personagem pode ou não realizar, o valor de cada uma dessas características é definido no momento de criação ou preenchimento da ficha de personagem.

Para pensar em quais seriam os atributos, primeiro foi necessário traçar um perfil de personagem. Pois, diferentemente dos sistemas comerciais de entretenimento que permitem a criação de personagens de raças diferentes, como criaturas sobrenaturais, folclóricas, mitológicas, o Estágio Go! parte do princípio da realidade simulada de Kapp (2012). Sendo assim, era necessário traçar um perfil de personagem que fosse adequado ao contexto escolar do estágio curricular supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental. O quadro 13 mostra as características desse perfil desejado para o jogo.

Quadro 13: perfil de personagem.

Perfil do personagem	Descrição
Ser humano adulto	Espera-se que um estagiário possua maioridade, autonomia para tomar suas próprias decisões e seja responsável pelos seus atos, sabendo que suas ações produzem consequências.
Estudante de Pedagogia	Isso significa que não possui os mesmos “poderes” de um professor regente de classe e deve auxiliá-lo em sala de aula e agir conforme as orientações do supervisor de estágio.
Conhecimentos e habilidades prévias	Um estudante de nível superior certamente trás consigo um arcabouço teórico de conhecimentos adquiridos antes e durante o curso. Também possui habilidades que adquiriu em sua trajetória de vida.
Capacidades básicas	Um ser humano adulto, estagiário, deve ser capaz de se comunicar, ensinar, aprender, raciocinar, criar, se expressar de várias maneiras.

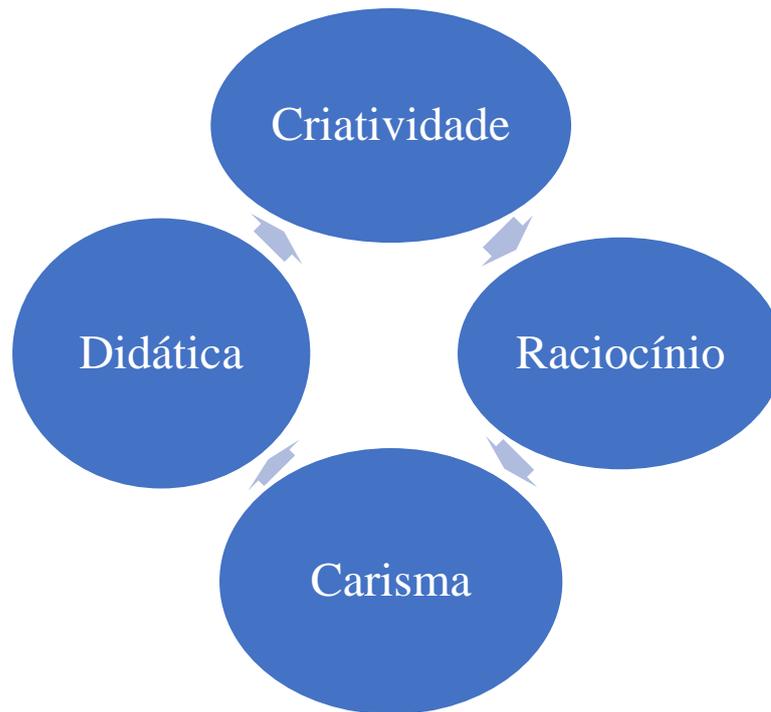
Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Uma vez traçado esse perfil; assumindo também que este poderia também ser desenvolvido com uma série de variações, tais como idade, gênero, níveis de conhecimentos e habilidades; seria necessário pensar em uma gama de conceitos mais importantes dentro da Pedagogia e verificar quais atributos comumente se usa nos sistemas comerciais de RPG de entretenimento, pois são funcionais e balanceados pelo sistema matemático dos jogos.

Dentre todos os atributos que cogitei, optei primariamente por Empatia, Inteligência, Persuasão e Carisma. Mas durante a apresentação do protótipo no exame de qualificação do mestrado, fui orientado pela banca examinadora a analisar cuidadosamente essas escolhas.

Após uma análise minuciosa tendo como base os autores que mencionarei nos próximos parágrafos, optei por modificar três daqueles atributos e o resultado das escolhas está contido na Figura 13.

Figura 13: atributos da ficha de personagem.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

A escolha da Criatividade se deu dois motivos:

- A) A experiência com a disciplina “Professor Criativo”, ofertada pelo PPGCIMES e que cursei como disciplina optativa. Relembrando os assuntos estudados, refleti acerca de como a criatividade é algo relevante como um atributo real de um professor.
- B) Os estudos de Nakano (2009) acerca da importância do estímulo à criatividade em ambiente escolar; Oliveira e Alencar (2008) cujo trabalho propõe que o professor criativo é capaz de formar alunos criativos, pois é uma exigência atual; Oliveira e Alencar (2012), que apresenta a necessidade da criatividade do professor pela ótica dos coordenadores de algumas escolas particulares de Brasília.

No aspecto mecânico do jogo, a criatividade funciona como a capacidade de criar e propor soluções criativas diante das circunstâncias apresentadas no jogo. Pode combinar com a maioria das habilidades, dependendo da estratégia elaborada pelo jogador em sua ação.

O atributo didática representa a capacidade de ensinar e identificar dificuldades de aprendizagem de um aluno, transpor os obstáculos que surgem entre um aluno e a aprendizagem, sendo facilitador deste processo.

Segundo Libâneo (2017, p.25): “A Didática é o principal ramo de estudos da Pedagogia. Ela investiga os fundamentos, condições e modos de realização da instrução e do ensino”. Sendo assim, um conceito muito relevante dentro da proposta de perfil de personagem.

O atributo raciocínio foi uma escolha mais relacionada a como os sistemas comerciais definem quais atributos são adequados para representar os processos mentais de um personagem: sua inteligência, capacidade de aprender e perceber. Sendo assim, o raciocínio foi estabelecido como uma característica cognitiva do personagem.

Por fim, o atributo carisma foi selecionado como a capacidade de comunicação, interação social e expressão. Assim como no caso do raciocínio, o carisma também leva em consideração as regras mais comuns aos sistemas de RPG.

Os conhecimentos e as habilidades foram selecionados a partir de uma leitura e análise da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Segundo Brasil (2018) esse é um documento normativo que se aplica exclusivamente à educação escolar, que define o conjunto das aprendizagens essenciais que devem ser desenvolvidas nas etapas e modalidades da educação básica.

Considerando, então, o contexto da ambientação do jogo, voltado para o ensino fundamental I (anos iniciais) e a necessidade de criar conhecimentos e habilidades para a ficha de personagem que fossem baseados a partir de uma realidade que o jogo pretende simular, a BNCC foi a fonte de inspiração, principalmente no que diz respeito ao conceito de competências, definido pelo documento.

Para Brasil (2018), o conceito de competência se refere a conhecimento, habilidades e atitudes e valores. Essas palavras chave foram pontos de referência que nortearam a busca pelos conhecimentos e habilidades da ficha de personagem, pois esses elementos são trabalhados no cotidiano real do ambiente escolar.

Para a escolha dos conhecimentos, foi necessário compreender a organização da BNCC em áreas. Nos anos iniciais do ensino fundamental, a área de linguagens, de acordo com Brasil (2018) contém a Língua Portuguesa, Arte e Educação Física. Mas como esta última é uma função específica do professor licenciado em educação física, os primeiros conhecimentos definidos na ficha de personagem foram: Língua Portuguesa e Artes.

Os demais conhecimentos foram baseados nas demais áreas para o ensino fundamental, exceto pela Educação Ambiental, que é indicado pela BNCC como um componente curricular e recomenda a leitura da Lei nº 9.795/1999, que dispõe acerca da

educação ambiental e afirma que este é um componente essencial e permanente da educação. No Quadro 14 há todos os conhecimentos da ficha de personagem e suas respectivas inspirações.

Quadro 14: Inspirações para os conhecimentos da ficha de personagem

Conhecimento da ficha de personagem	Inspiração
Artes	Área de linguagens BNCC
Língua Portuguesa	Área de linguagens BNCC
Matemática	Área de Matemática BNCC
História	Área de Ciências Humanas BNCC
Geografia	Área de Ciências Humanas BNCC
Ciências Naturais	Área de Ciências da Natureza BNCC
Literatura	Área de linguagens BNCC
Educação Ambiental	Lei 9.795/1999

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

A literatura, apesar de não estar classificada como uma segmentação da área de linguagens aparece como campo artístico-literário dentro da área de linguagens Brasil (2018). Poderia ainda inserir outros conhecimentos na lista correspondente da ficha de personagem, mas não percebi a necessidade de criar uma lista tão longa dessas características, tendo em vista que a proposta do jogo objetiva a simplicidade das regras, sendo assim o excesso poderia não ser satisfatório.

Era importante, então, pensar na interatividade desses conhecimentos para com os atributos para que essa relação pudesse ser útil na resolução das missões das cartas que necessitassem da combinação de tais atributos e conhecimentos. Era crucial também que o conteúdo das cartas fosse planejado para estar de acordo com as possibilidades dos atributos, conhecimentos e habilidades, para não acontecer de uma situação ter uma solução impossível diante das limitações das características de um personagem. Mas esse ponto foi considerado durante a criação da mecânica e foi observada e analisada durante a fase de testagem.

Em relação às habilidades da ficha de personagem, estas tiveram mais de uma fonte de inspiração, conforme mostra o Quadro 15.

Quadro 15: Inspirações para as habilidades da ficha de personagem

HABILIDADE	INSPIRAÇÃO
Contação de histórias	Componente do eixo da oralidade da língua portuguesa

	(Brasil, 2018).
Jogos e brincadeiras	“É importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais trazidas pelo aluno por meio do lúdico” (Brasil, 2018, p.355)
Desenho	Unidade temática: formas de representação e pensamento espacial (Brasil, 2018).
Oratória	Conceito de professor-orador e a potencialidade de alcançar o público por meio da mensagem (Jorge, 2020) Apud (Rodrigues (2023).
Habilidades manuais	Transição da educação infantil para o ensino fundamental: coordenação das habilidades manuais (Brasil, 2018).
Performance artística	Performance oral: Eixo da Oralidade. Componente curricular Arte: artes visuais, dança, música e teatro. (Brasil, 2018)
Tecnologias educacionais	Competência geral 6: “Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais” (Brasil, 2018, p. 65).
Metodologias Ativas	Estudos de Bacich e Morán (2017) sobre a necessidade de transformar as aulas em experiências mais significativas para estudantes inseridos na cultura digital, que demandam de seus professores habilidades e competências para as quais não estão sendo preparados.

Fonte: Elaborado pelo Autor

As competências da BNCC, ainda que objetivadas para o ensino e desenvolvimento dos alunos da educação básica, é possível afirmar que também são habilidades e conhecimentos que um personagem estagiário pode possuir. Pois, em sua função de auxiliar o professor e aprender com a prática e a observação e reflexão dos modelos e métodos de ensino, deve ser um facilitador dos caminhos de aprendizagem dos alunos.

Sobre a parte final da ficha, o espaço indicado como conquistas é uma referência as cartas-conquista. Logo, são as mesmas ilustrações e nomenclaturas. Esse espaço existe na

ficha para que o jogador marque uma eventual conquista alcançada ou até mesmo coloque a sua carta sob o espaço indicado, ou próximo ao mesmo.

#### 5.4.4 Ficha do Mestre

Enquanto a ficha de personagem leva em consideração todas as informações essenciais de um personagem criado por um jogador, para que este possa consultá-las durante a partida e acompanhe a evolução gradual do ser criado, a ficha do mestre funciona de um modo diferente.

A ficha do mestre é uma forma de o narrador registrar as informações relevantes dos elementos que compõem a sua narrativa. É nessa ficha que deverá anotar nomes e informações dos personagens de todos os jogadores e também dos personagens que não são controlados por jogadores e que farão parte da narrativa a ser contada durante uma partida. Também serve para controlar a quantidade de pontos recebida pelos jogadores para quantificar também a nota final de cada um.

O modelo da ficha do mestre é estruturado de maneira simples, idealizado e criado pesquisador-mestrando. Foi elaborado em apenas uma única folha A4 e contém um espaço para as informações escolares do ambiente de estágio em que irá se passar o jogo, a lista de personagens estagiários com a contagem de notas e a lista de alunos da escola com suas características mais expressivas. A figura 14 representa o modelo da ficha do mestre em dimensões reduzidas.

Figura 14: Primeira versão da ficha do mestre

**Estágio Go!**

**FICHA DO MESTRE**

Nome da escola: \_\_\_\_\_

Nome do (a) professor (a) da disciplina de estágio: \_\_\_\_\_

Nome do (a) professor (a) da escola: \_\_\_\_\_

Faixa etária dos alunos da escola: \_\_\_\_\_

Série: \_\_\_\_\_

**Lista de estagiários**

1. \_\_\_\_\_ Nota final: \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ Nota final: \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ Nota final: \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_ Nota final: \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_ Nota final: \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_ Nota final: \_\_\_\_\_

**Lista de alunos da escola**

1. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

8. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

10. \_\_\_\_\_ Frequência: \_\_\_\_\_ Características: \_\_\_\_\_

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

#### 5.4.5 Manual de Regras

Todos os jogos possuem regras. É isso que os diferencia dos brinquedos (La Carreta, 2008). De acordo com Huizinga (1971), a regra é um fator de muita importância e são elas que determinam o que pode ou não ser realizado em um jogo. Geralmente, os jogos de RPG comerciais e os jogos de tabuleiro contêm um manual escrito ou digital que contém as regras de como jogar.

A primeira versão do manual de regras do Estágio Go! possuía 14 páginas, fonte *times new roman*, tamanho 12. Seu conteúdo continha instrução predominantemente textual, com poucas ilustrações. O documento existia apenas na versão digital e sua estrutura estava organizada em três partes: apresentação, como criar um personagem e como jogar.

A apresentação era um texto sobre o que é jogo de tabuleiro, o que é RPG e uma breve descrição dos componentes do jogo. A segunda parte ensinava a criar um personagem, passo a passo, fornecendo explicações e parâmetros comparativos das partes da ficha. A terceira parte instruía sobre o funcionamento do jogo, ensinando como jogar e como realizar os testes com os dados. Também continha a ficha de personagem e de mestre nas últimas páginas.

Essa versão inicial do componente era muito simples e mais focada em auxiliar o jogador a construir seu personagem. Foi desenvolvida unicamente para a utilização durante a fase de testagem.

#### 5.4.6 Dado de seis lados e peões

O princípio para o uso de dados em jogos de tabuleiro é a utilização do fator sorte, que gera situações aleatórias do cenário do jogo, ou *random*, em inglês, que significa aleatório. Isso carrega a ideia de destino ou situações que o jogador não possui controle sobre aquilo que irá acontecer. Se a proposta do jogo é imitar a realidade a partir de uma simulação, vale considerar que na vida real muitos acontecimentos ocorrem fora do controle das pessoas envolvidas, assim o elemento *random* estará presente tanto na vida quanto no jogo (La Carreta, 2008).

O dado escolhido para o jogo Estágio Go! foi o de seis lados. Sistemas comerciais usam dados de tipos variados, Tormenta usa o dado de vinte lados, Storyteller faz uso de um dado de dez lados, entre outros sistemas de RPG. O dado de seis lados, no entanto, tem certa facilidade de ser encontrado em lojas físicas e virtuais ou até ser produzido manualmente com dobradura de papel. É considerado básico por jogadores de RPG e é bastante popular pela presença em outros jogos de tabuleiro (Banco Imobiliário, *Monopoly*, entre outros), também é

um dado que apresenta seis possibilidades numéricas, uma quantidade razoável para o desenvolvimento de uma mecânica simples e facilitadora para o entendimento de jogadores principiantes.

A rolagem de um dado de seis lados gera um resultado aleatório para cada jogador, uma probabilidade de um para seis. O dado de seis lados também é utilizado para a rolagem de testes de ações. Esse termo teste se refere as características da ficha de personagem, ou seja, envolve a mecânica baseada em RPG.

Sobre o movimento no tabuleiro, um jogador necessita lançar um dado de seis lados e o resultado em evidência na face do dado será a quantidade de casas que irá se deslocar no espaço. Para esse deslocamento, utiliza-se um componente conhecido como peão.

De acordo com La Carreta (2008) o termo peões carrega o significado de: aquele que serve. São peças que representam os jogadores e serão usados por estes para explorar o espaço do tabuleiro, ou seja, são elementos do conceito de atores do jogo, dentro da estrutura de *Quests* de Howard (2022).

Em um tabuleiro elaborado com a estrutura de progressão é necessário que algo indique a quantidade de casas que os peões poderão se mover a cada rodada. A maneira escolhida para o Estágio Go! foi a utilização do dado de seis lados, de modo que um jogador precisa efetuar uma rolagem do dado e o resultado definirá quantas casas seu peão deverá se mover no espaço do tabuleiro.

Enquanto que os peões se movimentam fisicamente no espaço visível e palpável do tabuleiro, o personagem do jogador se move e executa ações no espaço imaginário do jogo. O teste de ação dentro desse lugar imaginativo precisa obedecer as regras do jogo. É para isso que os testes de ação são realizados, para que um jogador não presuma que todas as suas ações irão ocorrer exatamente da maneira que deseja, mas fará um teste para que o acaso decida se o que declarou fazer dará certo ou não. As características da ficha de personagem podem colaborar para que determinados testes se tornem menos difíceis e os outros componentes do jogo, como as cartas e o próprio tabuleiro podem aumentar ou reduzir essas dificuldades de ação.

## 5.5 Mecânica do jogo

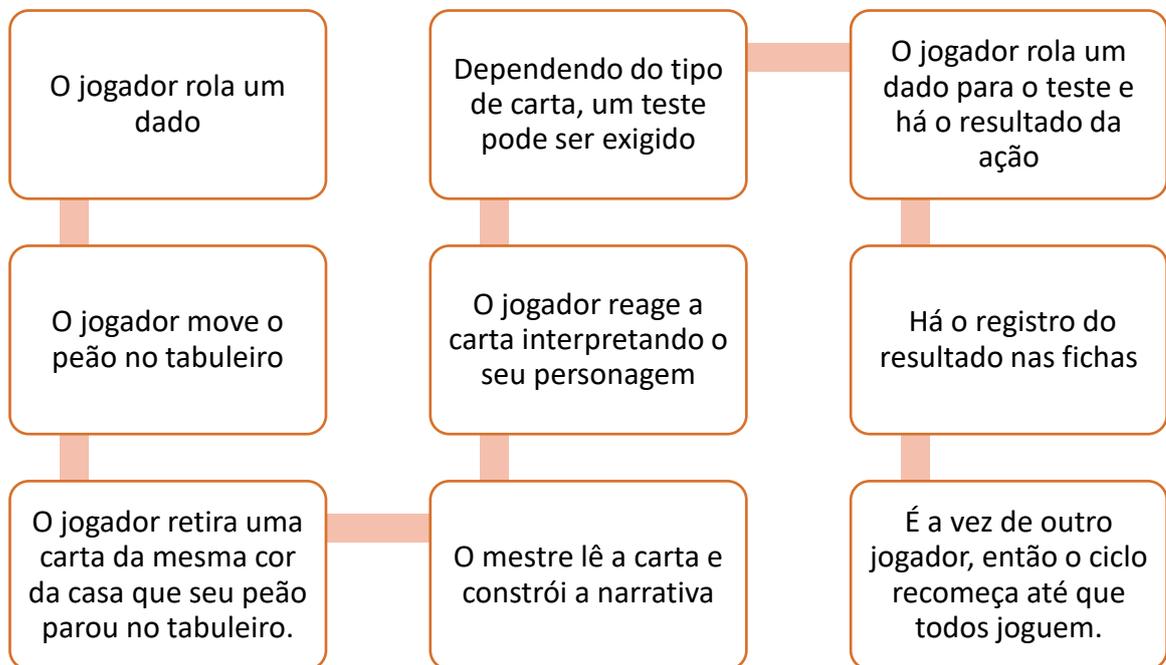
A mecânica, segundo La Carreta (2008, p.182): “é o conjunto de ações que determinam o que um jogador pode realizar no jogo”. O Estágio Go! foi desenvolvido com uma mecânica baseada em *Roleplaying Game* (RPG), isso significa que as ações possíveis dentro do jogo seguem os princípios de um jogo do tipo RPG.

Os elementos de RPG utilizados são: cenário imaginário, construção e desenvolvimento de uma narrativa, criação e interpretação de personagem, rolagem de dados, sistema matemático. Todos estes estão presentes no Estágio Go!. Há também componentes e itens auxiliares da mecânica: cartas geradoras, tabuleiro e peões. O conjunto de todos esses elementos é harmonizado pela mecânica e isso forma o fluxo do jogo, ou seja, a forma como é jogado.

O fluxo do jogo pode funcionar de duas maneiras, a decisão sobre qual forma jogar fica a critério do mestre ou deste com os jogadores, em comum acordo. Há o modo lento ou espontâneo e o modo rápido ou alternado.

O modo rápido ou espontâneo é quando os jogadores precisam interpretar os seus personagens em tempo real, imediatamente após a leitura de uma carta e a narração do mestre. Por isso, as rodadas podem ser mais breves e assim o jogo avança mais rapidamente. Esse modo exige raciocínio rápido do jogador, pois terá pouco tempo para refletir em suas decisões. O quadro 16 apresenta o fluxo do jogo no modo rápido, etapa por etapa.

Quadro 16: fluxograma do modo rápido.



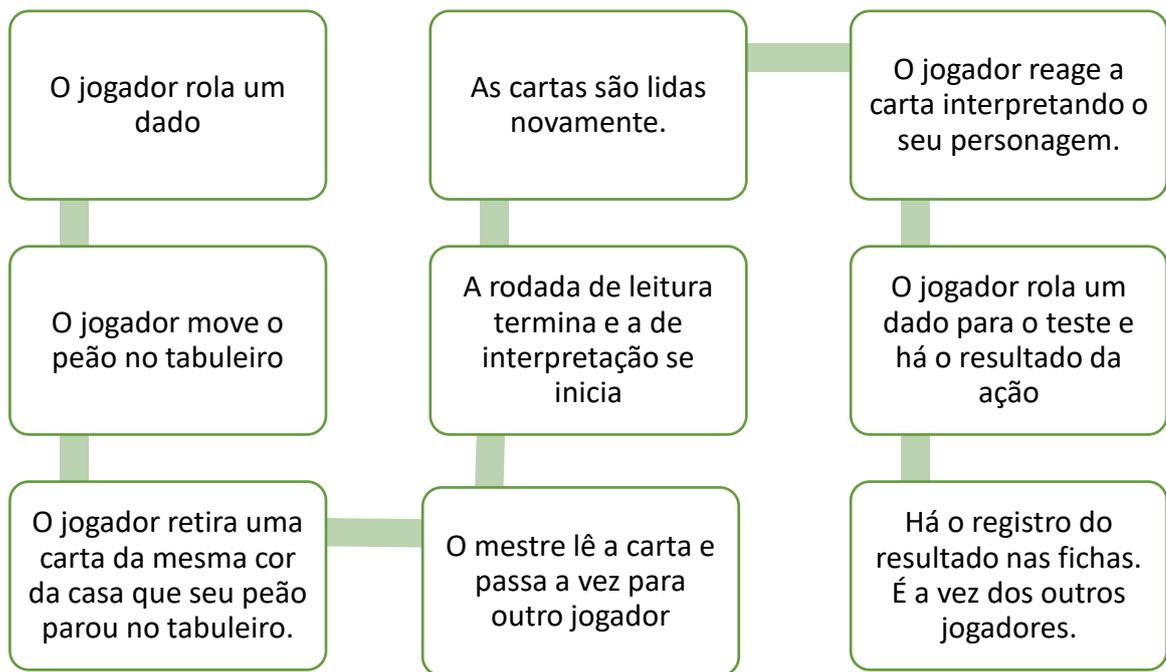
Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O modo lento ou alternado recebe esse nome porque dá ao jogador um tempo maior para pensar no que fazer. O mestre faz a leitura de cada carta e os jogadores somente iniciam as suas interpretações após todos receberem uma carta. Esse modo permite ao jogador um tempo

para elaborar suas estratégias, o custo disso é que as rodadas tendem a ser um pouco mais longas.

Nesse modo não há uma única rodada completa, mas há dos tipos de rodadas que acontecem uma após a outra para que uma rodada integral seja de fato realizada. A primeira rodada é a de leitura das cartas e a segunda é a de interpretação de personagens. O quadro 17 apresenta o fluxo do jogo no modo lento, etapa por etapa.

Quadro 17: fluxograma do modo lento.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

## 6. TESTAGEM E VALIDAÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL

Acerca da fase de testes de um produto educacional, destaco as palavras de Rôças e Bomfim (2018, p.5): “O PE deve surgir a posteriori, nesse processo, sendo (minimamente) testado na realidade para o qual foi previsto e pensado, e pode ocorrer após a confecção do produto ou dar origem a ele”.

De acordo com Cook e Hatala (2016), a validação é um processo de coleta de evidências para a avaliação criteriosa da adequação de um produto, buscando a interpretação dos resultados observados. Segundo Rizzatti (2020), os instrumentos de avaliação podem variar entre: “grupos focais, narrativas, pesquisas de opinião, juízes especialistas e outros” (p.6).

As etapas de testagem do produto educacional Estágio Go! foram realizadas durante o estágio supervisionado do programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em

Metodologias do Ensino Superior (PPGCIMES). O local escolhido para o estágio foi a Universidade do Estado do Pará (UEPA), no Centro de Ciências Sociais e Educação (CCSE), situado na cidade de Belém.

Ao todo foram realizados dois testes, ou *playtests* (testes de jogo), ambos realizados com docentes e discentes da disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental, do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia. O período de realização dos testes foi de setembro de 2023 a janeiro de 2024, durante o último período letivo da referida turma.

No intervalo entre os *playtests*, ocorreram ajustes e alterações significativas nas regras e nos componentes da primeira versão do jogo. Pois, levou-se em consideração o *feedback* de todos os participantes e a observação do pesquisador-mestrando.

As técnicas de pesquisa que utilizei para colher as evidências observadas na testagem do protótipo para análise posterior dos dados para avaliação do produto educacional foram: a observação participante, que consiste em colher informações que são obtidas durante a execução de uma pesquisa; e o questionário, que é composto por questões objetivas ou discursivas e que pode ser entregue aos sujeitos pesquisados por via impressa ou digital (Pereira et.al, 2018).

O outro meio utilizado para a validação do produto foi a submissão de parte do conteúdo do jogo para duas especialistas na área da Pedagogia, no âmbito escolar. Essas análises acarretaram em ajustes importantes para a versão final do produto educacional.

### 6.1 Primeiro *Playtest*

A etapa completa teve quatro horas de duração. Primeiramente realizei uma apresentação em *power point* sobre os conceitos básicos sobre os objetivos do jogo, conceitos fundamentais para jogar *board games* (jogos de tabuleiro) e RPGs. Mostrei imagens dos componentes do jogo, expliquei as regras e disponibilizei o manual digital para consulta.

Após isso, dividi a turma em dois grupos e iniciamos a segunda etapa, que consistiu na preparação dos elementos do cenário imaginativo do jogo. Criamos juntos todos os NPCs do jogo, ou seja, os personagens não controláveis pelos jogadores, a saber: criamos um perfil de um supervisor de estágio e o de um professor da escola, 10 alunos imaginários. Para essa parte, utilizei imagens de animações aleatórias e os grupos sugeriram nomes e características específicas a cada personagem visto e analisado por sua aparência e expressão. Eles também

escolheram um nome para a escola onde se passaria a aventura, chamaram-na de Magia do Saber.

. Para a terceira etapa era necessário decidir quem seriam os jogadores e quem seriam os mestres. Dois discentes foram identificados como os mais experientes da turma em jogos. Assim, consideramos oportuno elegê-los como os mestres ou narradores. Entreguei a eles as fichas de mestre para que preenchessem com as informações criadas na segunda etapa.

Então, distribuí as fichas de personagens para quem preferiu a versão impressa e enviei por smartphone o arquivo da ficha editável para quem optou pela versão digital. Assim sendo, auxiliiei a todos na criação dos personagens e preenchimento das fichas. Para facilitar o entendimento sobre o preenchimento, utilizei o projetor para mostrar as páginas do manual, uma por vez, a fim de que pudéssemos preencher cada item da ficha conjuntamente.

Uma vez que os personagens foram criados, entreguei os componentes do jogo para ambos os grupos: as cartas geradoras, dados e tabuleiro aos narradores e os peões para que cada jogador escolhesse o seu para representa-lo. A figura 15 é um registro fotográfico da etapa.

Figura 15: registro fotográfico do primeiro *playtest*.



Fonte: O Autor (2023).

Para facilitar as descrições, chamarei cada grupo de jogadores de grupo A e grupo B. O primeiro grupo (A) jogou da maneira mais rápida e espontânea, enquanto o segundo grupo (B), jogou o modo mais lento.

Quando iniciamos a partida, passei a intervir minimamente, pois o foco se tornou a observação e registro do *playtest*. Estive atento a forma que jogavam, o funcionamento das regras, como encontravam as soluções para os problemas e situações apresentadas das cartas

geradoras, se os jogadores estavam entendendo as regras, o tempo de duração das rodadas. E assim pude notar o que dava certo ou errado no jogo.

O quadro 18 a seguir mostra a quantidade de jogadores nos grupos e algumas observações preliminares.

Quadro 18: Marcações do primeiro *playtest*.

QUESITOS OBSERVADOS	GRUPO A	GRUPO B
Quantidade de mestres	1	1
Quantidade de jogadores	5	5
Velocidade do jogo	Modo lento	Modo rápido
Duração aproximada de uma ação	2,5 minutos	1,5 minutos
Duração aproximada de uma rodada	12,5 minutos	7 minutos
Quantidade de rodadas jogadas	5 rodadas	7 rodadas
Duração do <i>playtest</i>	50 minutos	50 minutos
Houve desfecho?	Não	Sim

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Ambos os modos de jogo se mostraram interessantes para os jogadores. Observei que no modo lento, os participantes do grupo A aparentavam ter muito mais confiança em suas ações, pois faziam uso do tempo de espera da rodada para pensar no que fazer diante das situações das cartas. Enquanto que os participantes do grupo B precisavam ser espontâneos para dar respostas rápidas aos desafios.

De acordo com Kapp (2012), o gerenciamento do tempo de uma ação pode ser algo estratégico para o jogador. Os participantes do grupo A que melhor utilizavam o tempo de espera para analisar com calma as situações, conseguiam desempenhar melhor a parte interpretativa do jogo, falavam com mais segurança de suas palavras e inseriam mais detalhes em suas ações. Enquanto que o Grupo B não dispunha desse tempo extra de recurso, uma vez que as ações eram realizadas imediatamente após o recebimento e leitura das cartas. O tempo que possuíam era apenas alguns instantes que o mestre dava a cada jogador para pensar, cerca de 30 segundos.

O tempo de jogo era algo importante para ser experimentado. O jogo foi projetado para que uma partida com cinco jogadores durasse até uma hora no máximo. Isso aconteceu de fato com o grupo B, como apontado no quadro anterior. Infelizmente o tempo de 50 minutos

dedicado ao primeiro *playtest* não foi suficiente para descobrir quanto seria a duração da partida completa do grupo A.

Sobre as componentes do jogo e os problemas encontrados no funcionamento dos componentes, o quadro 19 a seguir lista cada componente, conceitua-o com base na observação do primeiro *playtest* e apresenta um comentário do pesquisador-mestrando sobre a experimentação.

Quadro 19: Comentários do primeiro *playtest*.

COMPONENTES DO JOGO	CONCEITO	COMENTÁRIO
Tabuleiro (dimensões)	Pouco funcional	Tabuleiro muito pequeno.
Tabuleiro (quantidade de casas)	Funcional	Está dentro do esperado para que o jogo não seja demasiado longo ou curto.
Carta azul	Funcional	Revisar e aprimorar o conteúdo.
Carta vermelha	Funcional	Revisar e aprimorar o conteúdo.
Carta amarela	Não funcional	Eliminar ou mudar a função e conteúdo.
Carta verde	Funcional	Revisar e aprimorar o conteúdo.
Carta roxa	Funcional	É necessário definir melhor o que o jogador precisa fazer para ganhar essa carta.
Peões	Funcional	Sem comentários.
Dado de seis lados	Funcional	Sem comentários.
Manual de regras	Pouco funcional	É necessário melhorar as instruções do jogo.
Ficha de Personagem	Funcional	Sem comentários.
Ficha de Mestre	Pouco funcional	É necessário revisar e melhorar algumas partes pouco funcionais.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O principal problema que detectei no primeiro *playtest* foi a carta amarela, não pelo seu conteúdo em si, mas por causa da função que essa peça tinha no jogo. A ideia de usar uma carta que promovesse um momento de reflexão no jogo não pareceu funcionar muito bem porque não agregava no andamento do jogo. O jogador precisava ler o conteúdo da carta para depois refletir em cima daquelas palavras.

Na primeira rodada, todos os jogadores que receberam uma carta amarela demonstravam animação pelo contato com algo novo, mas na segunda rodada, a carta amarela parecia algo

maçante e indesejável. Era a carta que ninguém queria. Para ratificar essa impressão, ouvi comentários, tais como: “o conteúdo da carta amarela é muito grande”; “essa carta poderia ser diferente”.

Atentei ao fato de que a carta-reflexão não fornecia nenhum benefício prático ao jogador que a recebia. Não contribua ou atrapalhava o movimento no tabuleiro, não garantia um ponto a mais em algum atributo, conhecimento ou habilidade da ficha de personagem, não afetava o jogo no sentido prático.

Dessa forma, voltando ao que afirma Kapp (2012) sobre o gerenciamento e o valor do uso do tempo em um jogo, a carta estava sendo um desperdício de tempo. Como também não fazia parte do rol de itens colecionáveis do jogo e não proporcionava recursos temporários, ambos os casos previstos por La Carreta (2018) para um jogo de tabuleiro, então, pensei na possibilidade de remover essa carta, mas uma ideia melhor surgiu. Isso será apresentado no tópico correspondente às mudanças para a segunda testagem.

Outra observação muito importante foi sobre as dimensões do tabuleiro. Era tão pequeno que não se mostrou suficiente para caber os peões de todos os jogadores. Por isso usamos dois tabuleiros por grupo e organizamos de tal forma que todos os jogadores fossem inclusos.

Sobre a mecânica do jogo, o quadro a seguir mostra as observações a respeito do funcionamento do sistema da primeira versão do Estágio Go!.

Quadro 20: Mecânicas do primeiro *playtest*.

Mecânica	CONCEITO	COMENTÁRIO
Rolagem de dados (movimento)	Funcional	Sem comentários
Movimento dos peões	Pouco funcional	Foi prejudicado por conta do tamanho do tabuleiro.
Narrativa e interpretação	Funcional	Sem comentários.
Conquistas	Pouco funcional	O método para alcança-las é maçante.
Pontuação	Não funcional	É necessário refazer o sistema de pontuação.
Punição	Funcional	Sem comentários
Dificuldade das cartas	Pouco funcional	As cartas azuis precisam ter dificuldade mais baixa e as cartas vermelhas necessitam de uma melhor distribuição dos

		níveis de dificuldade.
Rolagem de dados (testes)	Pouco funcional	A dificuldade dos desafios torna o jogado muito depende de resultados altos dos dados nos testes da ficha de personagem.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

As dimensões do tabuleiro só foram, de fato, resolvidas na versão final do produto. Como havia outras questões mais prioritárias, o tabuleiro foi considerado um componente pouco problemático, pois apesar de ser avaliado como pouco funcional, o problema que trazia na prática era facilmente administrável. Pois, produzi uma quantidade de seis tabuleiros e isso supriu as necessidades em ambos os *playtests*.

Vale ressaltar que a mecânica de narração e interpretação baseada em *Roleplaying game*, que era o aspecto mais preocupante, devido a incerteza se os jogadores inexperientes no assunto teriam facilidade para compreender o funcionamento, na verdade foi o que menos causou problemas. A dúvida existia por conta de ser algo completamente novo para a maioria dos alunos daquela turma. Isso foi constatado momentos antes do *playtest*, quando os indaguei sobre quem já havia tido contato com RPG e apenas três pessoas levantaram a mão.

No entanto, nenhum jogador manifestou dúvidas quanto a mecânica de interpretação do personagem. Esse fator foi algo dentro do planejado, uma vez que idealizei o sistema para que seu aprendizado fosse simples. Sendo assim, considerei o sistema de narração e interpretação voltado àquele público como um sucesso parcial do jogo.

Sobre a mecânica de rolagem de dados para o movimento dos peões no tabuleiro, isso não foi um desafio, pois era algo muito simples e intuitivo: o jogador lança o dado e o valor do lado voltado para cima é a mesma quantidade de casas que o peão irá se deslocar no tabuleiro, partindo da posição atual.

Porém, a mecânica de lançamento de dados para os testes de atributos, conhecimentos e habilidades contidos na ficha de personagem e exigidos pelas cartas azul e vermelha se mostrou como algo problemático em parte.

Nas primeiras rodadas da testagem, os jogadores e mestres fizeram muitas perguntas sobre como funcionavam esses testes e como se registravam os pontos e quais benefícios que estes proporcionavam.

Os testes eram exigidos pelo mestre e este precisava compreender as situações apresentadas nas cartas e tinha a função de arbitrariamente escolher quais atributos e conhecimentos ou habilidades um jogador testaria para cada missão.

Os mestres tiveram as dúvidas sanadas ainda na primeira rodada e depois desta manifestaram poucas dúvidas em outras rodadas. A maioria dos questionamentos era focada em trechos nas instruções das cartas e em que tipo de decisões podia tomar diante das ações dos jogadores.

As dúvidas dos jogadores eram principalmente a respeito de como funcionavam esses lançamentos de dados. Levaram de duas a três rodadas para começarem a entender no que consistia a rolagem de dado e como poderiam ser mais estratégicos quanto a isso. Mas na verdade, não havia tantas opções estratégicas válidas, além da própria distribuição de pontos no momento de criação do personagem e das premiações oferecidas pelas cartas-conquista, uma vez que estas aumentavam pontos nas características da ficha de personagem, em caráter permanente, e isso beneficiava diretamente o jogador, tornando-o menos dependente de resultados altos na rolagem de dados e assim mais confiantes para encarar as cartas-desafio.

Ainda sobre a regra da rolagem para testes, houve uma única ocorrência em que uma participante desse primeiro *playtest* relatou, no final da partida, que não havia entendido muito bem o sistema do jogo e que por mais que tenha se divertido, não entendeu a utilidade do dado de teste de ação e como a rolagem funcionava. Todos os demais participantes, apesar da dificuldade de compreensão que alguns relataram, afirmaram que absorveram as regras.

Voltando ao assunto do sistema de pontuação, de fato não foi funcional. A única maneira de registrar os pontos obtidos pelos jogadores era a ficha do mestre, mas o espaço correspondente para isso nessa ficha não era intuitivo e não servia para registrar ganhos e perdas de forma satisfatória. Os pontos pareciam ser um dos itens colecionáveis do jogo, mas não havia uma ideia de recompensa muito clara a respeito deles. Não existiam benefícios práticos resultados do acúmulo de pontos obtidos pelos sucessos no enfrentamento das missões contidas nas cartas.

O último problema observado no quesito da mecânica foi o sistema de dificuldade das cartas. Sobre isso, Kapp (2012) afirma que um dos elementos de um jogo é a passagem dos personagens por níveis graduados em dificuldades, pois isso gera uma sensação de progresso para o jogador, uma vez que passar de níveis mais fáceis para os mais difíceis acarreta em uma curva de aprendizagem e de evolução. La Carreta (2018) e Howard (2022) também afirmam a importância dos níveis nas *Quests*.

No entanto, o que observei foi um desbalanceamento. As cartas azuis representavam situações comuns da rotina do estágio, mas por vezes possuíam dificuldades tão altas quanto as cartas vermelhas, que por sua vez representavam desafios da vivência do estágio. Algumas

cartas-desafio também precisavam ter seu nível de dificuldade ajustado. Percebi que era necessária uma revisão total do sistema de dificuldade.

Para concluir esse tópico sobre os problemas observados no primeiro *playtest*, preciso salientar que, apesar de todos os *bugs* (defeitos) encontrados no jogo, os participantes, unanimemente, afirmaram ter gostado da experiência e se mostraram encantados com a proposta. Ouvi comentários, tais como: “sua ideia é genial”, “esse jogo tem muito potencial”, “algumas situações das cartas já aconteceram comigo em estágio não obrigatório”, “parabéns pela iniciativa”. Todos estes relatos foram registrados durante a após o momento de testagem.

O objetivo principal do jogo, que é majoritariamente mais importante que a mecânica e o *design* foi alcançado. Pois, todos os participantes colaboraram entre si compartilhando seus saberes e suas experiências. O elemento lúdico também foi nitidamente observável, pois ainda que jogassem a sério, pareciam imersos, concentrados, envolvidos no jogo. No entanto, havia muito a ser feito, porque não se podia ignorar os problemas detectados.

No tópico a seguir apresento as mudanças que realizei no intervalo de meses entre o primeiro e o segundo *playtest*, a fim de resolver os problemas detectados na primeira experiência da fase de testagem.

## 6.2 Ajustes após o primeiro *playtest*

Os tópicos a seguir apresentam as mudanças realizadas nos componentes e mecânicas do jogo com base no primeiro *playtest* para aperfeiçoamento do produto educacional, e que foram testadas no momento do segundo *playtest*.

### 6.2.1 Ajustes nas Cartas-Comum

As cartas-comum receberam ajustes no sistema de dificuldade, que na primeira versão não possuía critérios textuais claros e foi acrescentado um sistema de pontuação criterioso com recompensas e penalidades mais balanceadas. Mas esse assunto sobre dificuldades e pontuação será abordado no tópico correspondente.

O conteúdo das cartas azuis foi totalmente revisado e alguns textos sofreram alterações, conforme é possível perceber no quadro 21 a seguir.

Quadro 21 – Ajustes no conteúdo das cartas azuis.

CARTA	ALTERAÇÕES
Ele não vai bem	O texto não foi alterado.

Faça a chamada	O mestre deverá explicar como anda a frequência dos alunos da escola e apontar os mais faltosos. O jogador deve propor uma solução ao professor.
Ele está distraído	O professor contou uma historinha e ao perguntar algo óbvio, um aluno não soube responder. Estava completamente desatento e isso não vem de hoje. Então, o professor pediu que você falasse com ele para ajudá-lo.
Briga boba?	O texto não foi alterado.
Coisa feia!	O texto não foi alterado.
Não faça isso!	Quando o professor estava distraído, jogaram uma bolinha de papel nele. O papel continha um desenho ofensivo. O professor repreendeu a turma, mas ninguém se acusou. Porém, você sabe quem foi o responsável. E aí? Fará algo?
Mestre precisa do aprendiz	O texto não foi alterado.
Mapeando	Durante uma aula de geografia, uma aluna chamou o (a) estagiário (a) para lhe ajudar a desenhar um mapa e lhe fez perguntou qual a necessidade de existir mapas.
Aluno repetente	Um aluno que já repetiu essa série 4 vezes, tem dificuldade em interpretação de texto e possui muita preguiça de ler. Ele gosta de cozinhar e quer ser <i>Sushman</i> . Ele quer saber qual a importância de se estudar história, uma vez que para ele: o que passou, passou e não volta mais.
Corrija as provas	O professor pediu para você corrigir a prova de português, que incluía questões discursivas e um pequeno texto. O mestre pedirá um teste para verificar se você corrigiu bem.
Você entende disso?	O texto não foi alterado.
Passando mal!	O texto não foi alterado.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

A maioria das cartas alteradas sofreram essas mudanças por dois motivos: coerência e elegância.

De acordo com Buin (2006, p.28):

A linguística textual vem abordando a coerência como resultado de um processo de construção de pistas e a sua decifração, elementos primordiais para o entendimento de um texto. Os sentidos não vêm prontos, pré-formulados por quem fala/escreve, mas são construídos também pelo ouvinte/leitor a partir de suas experiências sócio-culturais.

Fazendo uso desse conceito de coerência, realizei as alterações nas cartas para aperfeiçoar o texto, de tal forma que facilitasse a compreensão dos mestres e jogadores sobre as situações apresentadas nas cartas, a fim de não criar empecilhos na comunicação entre narrador e jogador a partir da leitura do conteúdo textual das cartas.

Uma vez que todos os participantes do primeiro *playtest* fazem parte do mesmo contexto social da universidade e como o objetivo do jogo é favorecer o compartilhamento de saberes e experiências entre os participantes, é justo que o texto dos componentes do jogo tenha coerência para funcionar como um elemento facilitador desse processo.

A elegância também foi um critério utilizado para as alterações. De acordo com Besemer e Treffinger (1981), a elegância é uma marca dos produtos criativos, é a capacidade de usar a simplicidade para representar aquilo que é complexo. Com base nesse conceito, fiz algumas adaptações no texto objetivando torna-lo mais simples para que o narrador também tivesse mais liberdade para inserir detalhes nas situações apresentadas, conforme a sua própria criatividade.

Em outras palavras, alterei o texto pensando em torna-lo mais elegante com o intuito de apresentar situações complexas de uma forma simples e assim promover uma maior liberdade criativa para o mestre e tornar sua função mais ativa no jogo. Então, o narrador pode ser menos um leitor de cartas e mais um contador de histórias, que insere seus próprios elementos criativos na sua narrativa,

### 6.2.2 Ajustes nas cartas-desafio

Com base na observação durante a testagem e uma análise minuciosa dos conteúdos das cartas vermelhas, ou cartas-desafio, identifiquei a necessidade de alterar o texto de mais da metade delas. Os ajustes foram aplicados conforme mostra o quadro 22 a seguir.

Quadro 22: Ajustes no conteúdo das cartas vermelhas

CARTA	SITUAÇÃO
Bullying	Durante a ausência do professor, você percebeu que alguns alunos estavam ridicularizando um colega e o ofendendo com um apelido. No

	seu momento de ira, o ofendido disse que ia matar todo mundo. Você fará algo a respeito?
Aluno diferente	O texto não foi alterado.
Palhaço!	Um dos alunos se tornou o bobo da corte. Ele gosta de apelidar os colegas. O professor tem medo dele, pois aparenta ser uma pessoa perigosa. Você teve a impressão de tê-lo visto guardando uma faca na mochila. Você fará algo?
Aluna diferente	Uma das alunas possui um transtorno de aprendizagem diagnosticado. O professor quase sempre se preocupa em inclui-la nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de um recital de poesia.
Chegou a sua vez!	Desenvolva um projeto para apresentar para a turma. Apresente a sua proposta na próxima rodada.
Karaokê!	O professor pediu para você cantar uma canção educativa para a turma. Arrase!
Dê a aula	Hoje você é o professor. Pense em como será o roteiro da sua aula (tema, quebra gelo, metodologia, avaliação). Apresente sua proposta na próxima rodada.
Conte uma história	O texto não foi alterado.
Não sei a resposta, porém...!	Durante a aula de matemática, alguém fez uma pergunta que você não sabe responder. O que você dirá a turma?
Ajude o colega!	O texto não foi alterado.
Ajude o colega!	O texto não foi alterado.
Desenho violento	O texto não foi alterado.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

A necessidade de alteração textual de algumas cartas surgiu por conta do aparecimento de eventos ocorridos na primeira testagem. A primeira versão das cartas “chegou a sua vez”, “relatório de estágio” e “dê a aula” não continha instruções muito claras a respeito do que os jogadores precisavam fazer diante do desafio exposto. Por isso, em todas as ocasiões em que as cartas foram recebidas por algum jogador, tanto este quanto o mestre não conseguiam

identificar o objetivo da missão da carta. Nesses momentos tivemos que pensar rápido em soluções para auxiliar os jogadores quando recebessem essas cartas novamente. Sendo assim, a carta “chegou a sua vez” e “dê a aula” sofreram alterações textuais, mas a carta “relatório de estágio” foi substituída pela carta “karaokê”. Esta foi inspirada na leitura dos estudos de Fernandes (2012) sobre o ensino da música na educação infantil e ensino fundamental I.

A carta “aluna mais velha” teve seu título substituído, uma vez que este nome não parecia adequado, então passou a se chamar “não sei a resposta, porém...”. Dessa forma, as quatro cartas mencionadas se tornaram bem mais objetivas, coerentes e elegantes.

### 6.2.3 Observação sobre as cartas-problema

As cartas verdes, ou cartas-problema, foram as únicas que não necessitaram de alteração. Todas funcionaram muito bem no primeiro *playtest* e não houve ocorrências de dúvidas dos participantes acerca do funcionamento dessas cartas.

Mas decidi atentar para as cartas “distração” e “desatenção” por conta da alta penalidade que estas causam aos jogadores. Cogitei que poderia haver possibilidades reais de acontecer um acúmulo de cartas verdes em uma partida, incluindo as duas mencionadas, de tal modo que tornasse impossível qualquer chance de sucesso para o jogador durante as rodadas de penalidade. Não aconteceu isso no primeiro *playtest*, mas em um cenário hipotético, a probabilidade era válida. Então, optei por manter o conteúdo intacto e observar o desempenho das cartas-problema na segunda testagem para então tirar uma conclusão.

### 6.2.4 Nova carta-recurso

A principal mudança que efetuei após a primeira testagem foi a transformação da carta-reflexão em carta-recurso. Logo, a carta amarela passou a ter outra nomenclatura, função e conteúdo.

O novo nome da carta amarela diz respeito a sua nova função. A carta passou a fornecer recursos temporários ou permanentes ao jogador. A mecânica do seu recebimento permaneceu a mesma: o peão para em uma casa amarela, logo recebe uma carta de mesma cor. Mas a nova função é fornecer benefícios, como por exemplo, aumentar em caráter permanente os pontos de algum atributo, conhecimento ou habilidade da ficha de personagem; mas também há outras possibilidades. O quadro 23 a seguir apresenta as cartas amarelas e seus respectivos conteúdos textuais.

Quadro 23: descrição da primeira versão das cartas-recurso

CARTA	RECURSO
+ Conhecimento	<p>Você realizou uma série de pesquisas essa semana e isso lhe rendeu um aumento no seu repertório de conhecimento.</p> <p>Escolha um conhecimento disponível na sua ficha de personagem e aumente 1 nível. Após isso, devolva a carta.</p>
+ Habilidade	<p>Você estudou e treinou para aprimorar uma habilidade específica. Isso irá favorecer o seu desempenho no estágio.</p> <p>Escolha uma habilidade disponível na sua ficha de personagem e aumente 1 nível. Após isso, devolva a carta.</p>
+ Pontos	<p>Você refletiu bastante sobre a sua experiência de estágio e esse momento foi muito proveitoso.</p> <p>Receba 2 pontos e devolva a carta.</p>
+ Solução	<p>Você aprendeu com seus erros. Por isso ganhou esta carta amarela que tem o poder de anular uma carta verde.</p> <p>Use-a imediatamente ou guarde-a para anular a próxima carta verde que receber. Após a anulação, devolva a carta.</p>
+ Leitura	<p>Você ganhou um livro muito interessante que vai enriquecer a sua experiência de estágio.</p> <p>Receba 2 pontos pela leitura.</p> <p>Empreste o livro ao jogador que estiver com menos pontos e ele também receberá 2 pontos pela leitura.</p>
+ Artigo	<p>Você encontrou um artigo científico muito interessante que vai enriquecer a sua experiência de estágio.</p> <p>Receba 1 ponto pela leitura.</p> <p>Recomende o artigo ao jogador que estiver com menos pontos e ele também receberá 1 ponto pela leitura.</p>
+ Feriado	<p>Hoje é feriado, logo não houve estágio. Mas você passou boa parte do dia estudando e aprendendo.</p> <p>Receba 2 pontos e descanse nesta rodada. Após isso, devolva a carta.</p>
+ Elogio	<p>Você está indo muito bem hoje e por isso foi elogiado pelo professor.</p> <p>Continue dando o seu melhor!</p>

	Receba 1 ponto e devolva a carta.
--	-----------------------------------

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Em jogos de RPG é comum a utilização de pontos de experiência, que consiste em um mecanismo que permite a evolução de um personagem com o acúmulo de pontos que são recebidos a cada etapa de uma aventura (Vasques, 2008). Foi baseado nessa premissa e também no conceito de itens colecionáveis de La Carreta (2018) que criei a carta-recurso.

As novas cartas amarelas possibilitam o crescimento de um personagem dentro do jogo, tornando-o mais preparado para enfrentar as rolagens de testes das missões das cartas azuis e vermelhas. Essas cartas funcionam como baús que contém presentes misteriosos e que o personagem pode abri-los para receber a recompensa sem esforço, bastando apenas que seu peão pare em uma casa amarela do tabuleiro para então ganhar uma carta de mesma cor.

#### 6.2.5 novo componente e alteração na mecânica de pontuação

A primeira versão do sistema de pontuação carecia de clareza, objetividade e balanceamento. Essas deficiências foram evidentes na primeira testagem, tanto que a contagem de pontos dos jogadores no primeiro *playtest* não teve qualquer relevância na vitória ou derrota dos jogadores. Era nítido que o sistema precisaria de uma mudança radical para se tornar funcional.

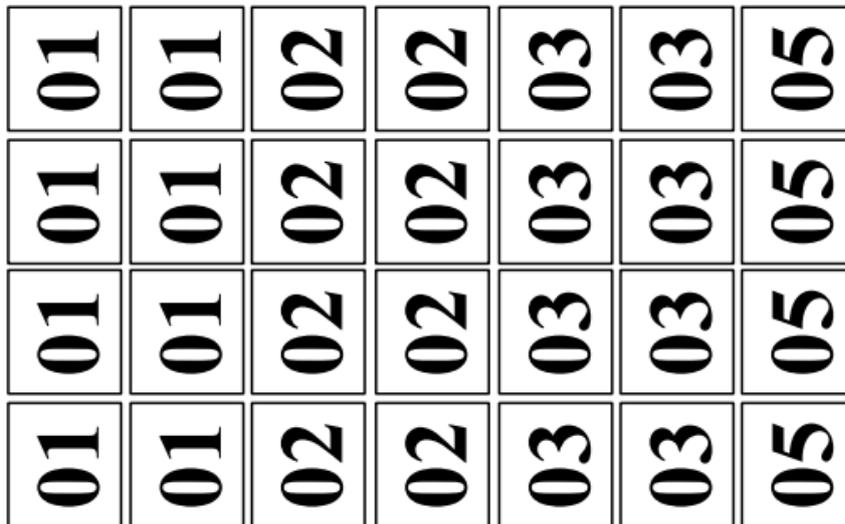
O método que apliquei para solução o problema foi tornar os pontos um componente físico do jogo, criando sinalizadores de pontuação. Dessa forma, os jogadores poderiam receber esses pontos como se fossem itens, aplicando os mesmos conceitos de pontos de experiência de RPG (Vasques, 2008), itens colecionáveis (La Carreta, 2018) e a estrutura de recompensas (Kapp, 2012).

A maioria das cartas amarelas também passou a fornecer pontos. Isso afetou a mecânica de recebimento das cartas-conquista, que na primeira versão era por acúmulo de cartas-reflexão, na nova regra passou a ser pelo acúmulo de pontos, que a quantidade 10 um jogador poderia trocá-los por uma carta roxa.

Sendo assim, a principal função dos pontos é a troca ou compra das cartas-roxas, que são os troféus do jogo. Essas cartas fornecem um aumento permanente em atributos específicos da ficha de personagem. Como é a única maneira possível de aumentar esses atributos durante uma partida, isso torna o item raro e desejável. O acúmulo de pontos passa então se tornar um meio de alcançar um objetivo ou meta do jogo.

Ao tornar os pontos um novo componente, restou pensar em um *design* para representá-lo. Os sinalizadores de pontuação foram desenhados no *Microsoft Word*, no formato de quadrado com 3,5 centímetros de lado. Os valores contidos nos quadrados foram: 1, 2, 3 e 5. Todos esses valores tiveram oito quadrados cada, exceto o valor 5 com apenas quatro quadrados. A figura a seguir ilustra esse componente em uma cartela contendo todos os quadrados com seus respectivos valores.

Figura 16: primeira versão dos sinalizadores de pontuação.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

O sistema de pontuação manteve a recompensa e penalidade das cartas azuis, continuando da seguinte maneira: 1 ponto para sucesso e -1 ponto para falha. Mas as cartas vermelhas tiveram sua estrutura de recompensas e de penalidades balanceadas, conforme mostra o quadro 24 a seguir.

Quadro 24 – Números das cartas-vermelhas pós-ajustes

CARTA	RECOMPENSA	FALHA
<i>Bullying!</i>	5 pontos	-3 pontos
Aluno diferente!	5 pontos	- 3 pontos
Palhaço!	3 pontos	-2 pontos
Aluna diferente!	5 pontos	-3 pontos
Chegou a sua vez!	3 pontos	-2 pontos
Karaokê!	3 pontos	-2 pontos
Dê a aula!	3 pontos	-2 pontos
Conte uma história!	3 pontos	-2 pontos

Não sei a resposta, porém...!	3 pontos	-2 pontos
Ajude o colega!	3 pontos	-2 pontos
Ajude o colega!	3 pontos	-2 pontos
Desenho violento!	3 pontos	-2 pontos

Fonte: Elaborado pelo autor (2024).

#### 6.2.6 Observações sobre a carta-conquista

As cartas roxas, ou cartas-conquista, representam itens raros do jogo, pois cada uma só pode ser recebida por um único jogador e este terá direito sobre aquela enquanto durar a partida. Ou seja, cada carta roxa pode ter apenas um dono. É a única maneira de aumentar um ponto de atributo da ficha de personagem. Os nomes dessas cartas foram pensados para serem atrativos aos jogadores. Todas essas características tornam o item bastante desejável.

Essas cartas não sofreram ajustes em seu *design*, apenas a modificação da mecânica de seu recebimento. Enquanto que na primeira versão, um jogador precisava de três cartas-reflexão para obter uma carta roxa; o novo sistema de pontuação propõe que 10 pontos comprem uma carta roxa. O jogador deve escolher a carta-conquista que deseja e se tiver a aprovação do mestre; pois é levado em consideração se determinada conquista é apropriada para a trajetória do personagem no jogo; então, o jogador recebe o troféu juntamente com a sua recompensa e o detém até que a partida acabe.

#### 6.2.7 Ajustes na mecânica de dificuldade de ação

A dificuldade de ação foi um aspecto problemático da mecânica no primeiro *playtest*, pois não havia um balanceamento lógico entre o nível simples proposto pela carta azul e o nível difícil proposto pela carta vermelha. A carta-comum deveria ter níveis mais baixos de dificuldade, considerando que a sua ideia é apresentar situações comuns e rotineiras de um ambiente de estágio, enquanto a carta-desafio deveria ter uma dificuldade mais alta por apresentar situações mais complexas para um estagiário resolver.

As recompensas e penalidades também não estavam adequadas, considerando o mesmo argumento supramencionado. Cartas azuis deveriam dar recompensas e penalidades baixas, enquanto as vermelhas, por definição, deveriam considerar valores mais altos para recompensar pelo sucesso e penalizar pela falha em uma ação.

Pela lógica, se uma missão é fácil, a recompensa e a penalidade devem ser adequadas a isso. Então, ajustei as dificuldades das cartas azuis para que esses números variassem entre

seis e sete. As caras vermelhas foram ajustadas para proporcionar mais pontos pelo sucesso e ao mesmo tempo indicar uma penalidade significativa pelo insucesso das missões. O quadro 25 apresenta o resultado dos ajustes no sistema de dificuldade.

Quadro 25 – Números das cartas-comum pós-ajuste

CARTA AZUL	DIFICULDADE	CARTA VERMELHA	DIFICULDADE
Ele não vai bem	7	Bullying	10
Faça a chamada	6	Aluno diferente	10
Ele está distraído	7	Palhaço!	8
Briga boba?	7	Aluna diferente	10
Coisa feia!	7	Chegou a sua vez!	8
Não faça isso!	7	Karaokê!	8
Mestre precisa do aprendiz	7	Dê a aula	8
Mapeando	7	Conte uma história	8
Aluno repetente	7	Não sei a resposta, porém...!	8
Corrija as provas	7	Ajude o colega!	8
Você entende disso?	6	Ajude o colega!	8
Passando mal!	6	Desenho violento	8

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Esses valores deram mais sentido lógico ao sistema de dificuldade, tornando-o mais balanceado. Dessa maneira, o jogador se tornou menos dependente de valores altos nas rolagens de dados dos testes das missões cartas azuis, enquanto que os desafios das cartas vermelhas foram ajustados para serem realmente difíceis.

O cálculo para compreender as chances de um jogador nos testes de cartas azuis ou vermelhas leva em consideração a quantidade mínima de níveis em atributos, conhecimentos e habilidades, adquiridos no preenchimento da ficha de personagem e a rolagem de um dado de seis lados.

Para exemplificar, suponhamos a seguinte situação: durante uma partida, um jogador retirou a carta azul “você entende disso?”. O jogador verbalizou aos demais a sua estratégia de resolução para a situação apresentada na carta. O mestre informou que o atributo a ser testado será a Didática, juntamente com o conhecimento em Geografia e a habilidade Desenho. O personagem hipotético possui o valor mínimo de níveis nessas características de personagem: Didática 1, Geografia 1 e Desenho 1. Como esta carta tem uma dificuldade de ação seis, então o resultado mínimo no dado para que a dificuldade seja alcançada é quatro, pois  $1 + 1 + 4 = 6$ . O quadro 26 apresenta o sistema de dificuldade para a situação hipotética

Quadro 26: possibilidades da carta azul

Possibilidades para uma carta azul de dificuldade 6.					
Nível do Atributo	Nível do Conhecimento	Nível da Habilidade	Resultado da rolagem de dado	Soma total	Resultado da ação
1	1	1	1	4	Falha
1	1	1	2	5	Falha
1	1	1	3	6	Sucesso
1	1	1	4	7	Sucesso
1	1	1	5	8	Sucesso
1	1	1	6	9	Sucesso

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

No entanto, o jogador possui uma quantidade equilibrada de pontos iniciais para distribuir em sua ficha de personagem. Dessa forma, a decisão de investir mais ou menos pontos em características de personagem será unicamente do jogador. Uma ficha pode ter características equilibradas ou com algumas maximizadas enquanto outras desprezadas. Isso certamente irá refletir nas dificuldades dos desafios das missões do jogo, tornando o jogador mais ou menos dependente dos resultados dos dados. Mas também proporciona uma variedade estratégica.

Suponhamos, agora, que há três jogadores em uma partida, Jogador A, B e C, cada um iniciou o jogo com uma pontuação diferente na ficha de personagem. O quadro 27 apresenta a rolagem mínima necessária para alcançar o sucesso, em um cenário em que os jogadores tiveram de enfrentar a situação de uma mesma carta-desafio com dificuldade de ação dez, considerando a soma dos atributos, conhecimentos, habilidades e o resultado do dado de seis lados.

Quadro 27: possibilidades da carta vermelha

Rolagem mínima necessária para sucesso na carta-desafio de dificuldade 10					
Jogador	Nível do Atributo	Nível do Conhecimento	Nível de Habilidade	Rolagem do dado	Soma total
A	1	1	3	5	10
B	2	2	2	4	10
C	4	3	1	2	10

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

No cenário hipotético apresentado no quadro 27, é possível supor que o jogador C investiu muitos pontos iniciais em um mesmo atributo, por isso possui 4 níveis neste. Mas para isso, teve menos pontos para distribuir aos outros três atributos. É provável que um desses atributos que o jogador deixou em segundo plano tenha um nível muito baixo. Em um cenário similar, no qual outra carta vermelha é retirada e também outro atributo é testado, provavelmente o jogador A teria de depender mais da sorte no lançamento de dado, do que o jogador A e B.

De qualquer modo, o sistema de dificuldade precisaria ser testado novamente para que esses ajustes fossem colocados a prova, para testar o funcionamento e analisar os resultados observados. Isso aconteceu durante o segundo *playtest*.

### 6.3 Segundo *playtest*

A segunda testagem aconteceu cerca de dois meses após a anterior. Os discentes da turma de Pedagogia haviam finalizado a vivência em campo de estágio e estavam retornando à universidade para as últimas aulas da disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental.

Essa etapa teve três horas de duração ao todo. Dessa vez não foi necessário um momento tão longo de preparação, pulamos a parte da apresentação dos conceitos de jogos de tabuleiro e RPG. O foco era de fato testar as novas regras e observar mais uma vez o produto ser jogado.

Iniciamos o momento de criação dos elementos narrativos. Definimos um nome para a escola imaginária e nomeamos e caracterizamos os NPCs (personagens não controláveis por jogador): professores e alunos da escola, o mesmo processo que foi realizado na primeira testagem.

É interessante ressaltar que esse processo criativo dos elementos imaginativos do jogo é um momento necessário, pois, não há como jogar sem estabelecer um lugar e os personagens do jogo. Mas é um processo indispensável apenas ao mestre. É este que precisa conhecer todos os elementos e todas as regras. Os jogos baseados em RPG não assim e um mestre precisa saber que possui essa responsabilidade. No entanto, os jogadores podem ser convidados a participar do processo. Se o mestre, porém, quiser economizar tempo de preparação para passar mais tempo jogando, então pode preparar o cenário imaginativo sozinho de antemão.

Após isso, elegemos dois mestres. O primeiro a ser escolhido foi alguém que havia sido o narrador no primeiro *playtest*, mas o segundo foi uma pessoa que ainda não havia jogado nessa posição. Os jogadores apanharam as fichas de personagens (impressa ou digital) e preencheram conforme o manual.

Dividimos a turma em dois grandes grupos (grupo A e grupo B), incluindo as docentes da disciplina e todos assumiram seus peões nos tabuleiros para dar início a partida propriamente dita. A função que tive, enquanto pesquisador-mestrando foi a de observar e registrar.

Algo interessante a ser mencionado foi a animação dos primeiros que receberam uma carta amarela. A novidade do conceito da carta foi muito bem vinda pelos participantes. Outra novidade bastante elogiada foi o sistema de pontuação, pois com o uso dos pontos como moeda de troca impressa tornou esse elemento mais fácil de ser compreendido e também mais estratégico aos jogadores.

As novas regras se mostraram mais interessantes que as antigas, o que foi constatado pelos comentários dos participantes. A observação do segundo *playtest* foi muito importante para a consolidação da maioria das regras e identificação do que deveria ser ajustado ou aperfeiçoado.

Ao final da testagem, dialogamos acerca do jogo e de como a proposta é relevante para a disciplina de estágio curricular supervisionado do curso de Pedagogia. A turma manifestou opiniões positivas a respeito do jogo e afirmaram o seu potencial de utilidade.

O quadro 28 apresenta os registros das observações do segundo *playtest*.

Quadro 28: Marcações do segundo *playtest*.

PONTOS OBSERVADOS	GRUPO A	GRUPO B
Quantidade de mestres	1	1
Quantidade de jogadores	7	8
Velocidade do jogo	Modo lento	Modo rápido
Duração aproximada de uma ação	2,5 minutos	1,5 minutos
Duração aproximada de uma rodada	17 minutos	10 minutos
Quantidade de rodadas jogadas	5 rodadas	8 rodadas
Duração do <i>playtest</i>	80 minutos	80 minutos
Houve desfecho?	Sim	Sim

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Algo importante a ser mencionado é sobre a quantidade de jogadores. Observei que as rodadas estavam demasiadamente longas por conta da quantidade de participantes que se mostrou excessiva. O jogo fluiu lentamente, do tempo aproximado de ação ser praticamente idêntico ao do primeiro *playtest*. Esse fenômeno fazia com que o jogador tivesse que esperar muito pela sua vez.

Pela experiência que possuo em jogos de RPG, adquiri a preferência de grupos de 4 a 5 pessoas no máximo. Pois, essa quantidade quase sempre se mostrou apropriada para o bom andamento de uma narrativa. O mestre geralmente é capaz de acompanhar o percurso dos jogadores e consegue dar mais atenção aos detalhes narrativos. Uma quantidade alta de jogadores requer mais trabalho e o mestre pode se sobrecarregar e cansar.

Testar o jogo com essa quantidade de pessoas por grupo, no entanto, não foi um empecilho para observar o funcionamento das regras. No modo rápido, o grupo B terminou uma partida rapidamente, pois uma jogadora acumulou cartas amarelas e com muita sorte nos dados alcançou a linha de chegada em poucas rodadas. Esse grupo teve tempo para trocar de mestre e jogar outra partida completa.

Devido a espontaneidade do modo rápido, registrei uma anotação para cogitar a mudança de nome para modo espontâneo; e por causa da alternância de jogadores com tempo de espera

para pensar na ação, característica do modo lento, jogado pelo grupo A, cogitei que uma modificação do nome para modo alternado poderia ser interessante. Ambas as ideias de mudança foram concretizadas na versão final do produto.

É válido afirmar que a mudança no sistema de pontuação e no recebimento da carta-conquista impactou positivamente a mecânica do jogo, trazendo uma dinâmica mais favorável ao fluxo do jogo e um maior entendimento sobre a importância do acúmulo de pontos como recurso estratégico, tornando-o um componente almejável ao jogador.

O quadro 29 contém as observações sobre o desempenho dos componentes do jogo durante o segundo *playtest*.

Quadro 29: Componentes no segundo *playtest*.

COMPONENTES DO JOGO	CONCEITO	COMENTÁRIO
Tabuleiro (dimensões)	Pouco funcional	Tabuleiro muito pequeno.
Tabuleiro (quantidade de casas)	Funcional	Pensar em uma redistribuição das casas amarelas.
Carta azul	Funcional	Revisar e aprimorar o conteúdo.
Carta vermelha	Funcional	Revisar e aprimorar o conteúdo. Analisar as cartas “ajude o colega”.
Carta amarela	Funcional	Excelente.
Carta verde	Funcional	Excelente.
Carta roxa	Funcional	Excelente.
Peões	Funcional	Sem comentários.
Dado de seis lados	Funcional	Sem comentários.
Manual de regras	Pouco funcional	É necessário refazer.
Ficha de Personagem	Funcional	Revisar e aprimorar o conteúdo.
Ficha de Mestre	Pouco funcional	É necessário revisar e melhorar algumas partes pouco funcionais.
Sinalizadores de pontuação	Funcional	Excelente.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Alguns problemas persistiram, como o tamanho do tabuleiro e o manual de regras, mas ambos teriam de ser refeitos e diagramados para a versão final. Quanto a ficha de mestre, o

segundo *playtest* foi suficiente para constatar qual era o maior problema deste componente, a necessidade de mais espaço para as informações.

A carta vermelha “ajude o colega” mostrou uma função interessante, mas precisava de um ajuste. A carta consiste em transformar um jogador como recurso de auxílio para um colega diante de um desafio. Mas esse conceito é muito mais coerente com a carta-recurso do que com a carta-desafio. Por isso, fiz uma nota para analisa-la, a fim de modifica-la ou eliminá-la do jogo. Outra questão sobre essa carta era sua dificuldade de ação, que não era aplicável a função da carta. Não fazia sentido um recurso possuir uma dificuldade de ação, pois, quando um jogador se unia com outro jogador para enfrentarem juntos um desafio, surgia a seguinte pergunta: qual será a dificuldade final do desafio, a do auxiliador ou do auxiliado? Essa carta, então, teria um dos três destinos: ou se tornaria uma carta-recurso, ou teria de ser adicionada uma mecânica de redução de dificuldade da ação de uma dupla, ou deixaria de existir. Isso foi resolvido na versão final.

Sobre a observação da mecânica do jogo, o quadro 30 mostra os registros de tudo que pude perceber no segundo *playtest*.

Quadro 30: Mecânicas no segundo *playtest*.

Mecânica	CONCEITO	COMENTÁRIO
Rolagem de dados (movimento)	Funcional	Excelente.
Movimento dos peões	Pouco funcional	Foi prejudicado por conta do tamanho do tabuleiro.
Narrativa e interpretação	Funcional	Excelente.
Conquistas	Funcional	Excelente
Sistema de pontuação	Funcional	Excelente
Punição	Funcional	Excelente
Dificuldade das cartas	Funcional	É necessário elaborar critérios mais claros para os níveis de dificuldade.
Rolagem de dados (testes)	Funcional	Excelente.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O sistema de dificuldade de ação das cartas azuis e vermelhas foi ajustado e balanceado, mas ainda carecia de critérios claros, as perguntas que surgiram na observação foram: o que torna a dificuldade de ação de uma carta azul 6 e a outra 7? O que torna a dificuldade de ação

de uma carta vermelha 8 e a outra 10? Por que não utilizar o valor 9? Essas questões precisariam ser respondidas para a versão final do jogo.

Exceto pela questão do sistema de dificuldade e o movimento dos peões, todo o restante do funcionamento da mecânica do jogo foi considerado excelente na observação. Isso mostrou bastante evolução do primeiro para o segundo *playtest*.

A figura 17 é um registro fotográfico dessa etapa.

Figura 17: registro fotográfico do segundo *playtest*.



Fonte: O Autor (2024).

#### 6.4 Resultados alcançados

Ao final da testagem, enviei um formulário digital de entrevista (Apêndice A) a todos os que participaram do segundo *playtest*. Nesse documento havia perguntas sobre a experiência dos participantes com o jogo, até então conhecido como Estágio Go!. Ao todo, dez pessoas responderam ao formulário, um dos narradores e nove dos jogadores.

Sobre a questão acerca da função de mestre, o narrador respondeu que não teve dificuldades para a condução do jogo. No entanto, os jogadores não foram unânimes em suas percepções sobre esse quesito.

Um entrevistado afirmou que sentia que o seu narrador não havia entendido bem as regras, enquanto outro registrou que a narração foi bem conduzida, mas o seu mestre não explicava o motivo de alguns movimentos durante o jogo e o jogador se sentiu perdido nesses momentos. Um terceiro participante respondeu que gostou da narrativa, mas gostaria que um professor experiente e não um aluno do curso narrasse, pois talvez assim o jogo fosse mais desafiador.

Os demais entrevistados afirmaram que o jogo foi bem conduzido e teceram elogios ao trabalho do narrador.

Acerca da quantidade de jogadores por grupo, oito entrevistados responderam que o número de participantes por grupo foi interessante e que o jogo fluiu bem. Porém, duas respostas sugeriram que o número de cinco jogadores, incluindo o mestre, seria o ideal, e que seus grupos continham muitas pessoas e por isso o jogo foi lento. Uma pessoa sugeriu que para grupos grandes o jogo poderia acontecer em duplas, assim as rodadas não precisariam ser tão longas e ainda estimularia o trabalho em equipe para a resolução dos desafios.

Todos concordaram que a experiência com o jogo foi positiva. O quadro 31 apresenta as justificativas dos entrevistados.

Quadro 31: Justificativa da experiência positiva com o jogo.

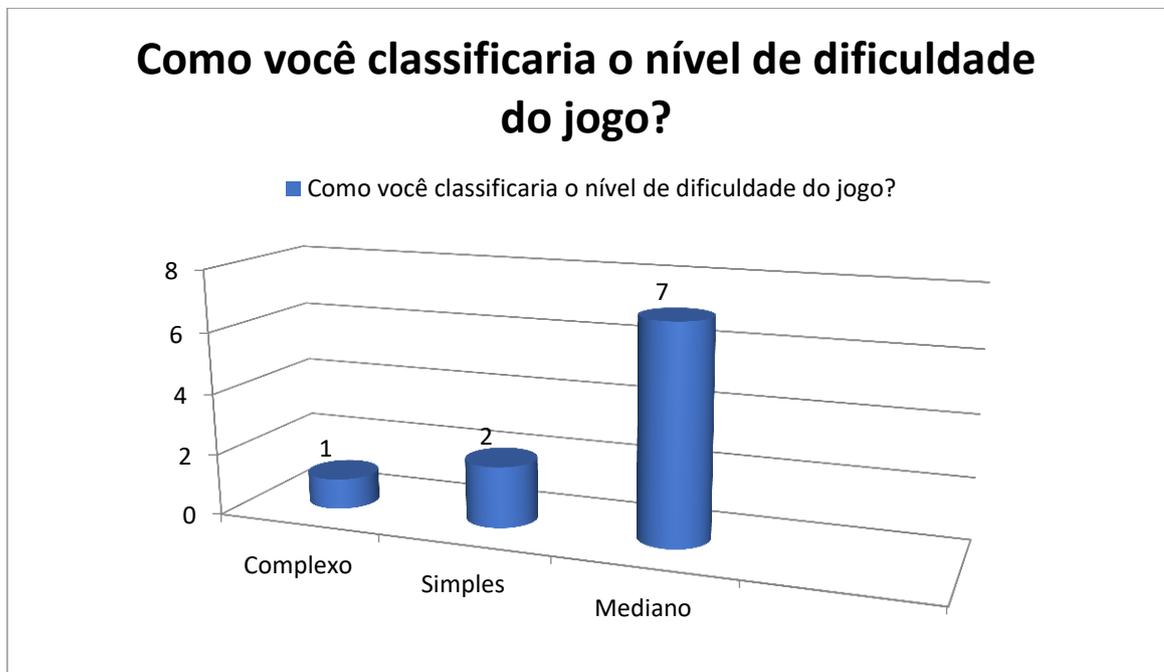
Gostei da experiência que o jogo trouxe e o confronto que as cartas trouxeram na minha perspectiva sobre minha atuação na profissão.
Foi positiva, pois é uma forma mais descontraída de se por diante das situações desafiantes que podemos nos deparar, analisar e pensar em soluções, além da oportunidade de aprender com nossos colegas outras formas de lidar com a mesma situação. É interessante também por se tratar de uma simulação da realidade.
Foi interessante e divertida, engraçado e interessante debater assuntos do estágio com os colegas e refletir sobre competitivamente.
Achei um jogo excelente para trabalhar com docentes e futuros profissionais da educação, pois traz situações recorrentes de um ambiente educacional.
O jogo trás uma nova abordagem a respeito do estágio. Então, achei muito interessante a dinâmica e as situações que nos são colocadas para responder e encontrar soluções.
Apesar de não ter conhecido a modalidade de rpg, o jogo proposto me interessou bastante e me fez refletir sobre as práticas no estágio.
Foi uma ótima experiência. O Estágio Go nos desafia à pensar e criar soluções para diversas situações que podem ocorrer em sala de aula durante o estágio supervisionado e após a conclusão do curso.
Sim, pois ele traz de uma forma muito leve e descontraída momentos de tensão que enfrentamos apenas nos estágios, e acredito que seja importante lidarmos com esses empecilhos de forma mais leve, como foi tratado no jogo.
Não houve problemas, foi bem fácil de lidar com as situações e tomar decisões como mestre.
Eu gostei, foi a primeira vez que joguei algo parecido. Com certeza jogaria novamente.

Fonte: Os autores (2024).

Considerando todos os obstáculos que precisei enfrentar e toda a pesquisa necessária para a criação do jogo, foi motivo de grande satisfação a leitura das respostas apresentadas no quadro 31. Senti a necessidade de trazê-las na íntegra, pois indicam que apesar dos problemas encontrados no design e mecânica, os objetivos esperados do jogo foram alcançados. Foi importante perceber que os jogadores compreenderam a proposta para a qual o jogo foi projetado.

Sobre a classificação da dificuldade do jogo, as respostas não foram iguais, conforme mostra o gráfico 1.

Gráfico 1: classificação dos jogadores sobre o nível de dificuldade do jogo



Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

A maioria considerou o jogo em nível de dificuldade mediana. Apesar de ser uma pesquisa com uma amostragem pequena de dez entrevistados, é uma margem promissora diante da expectativa que se tinha sobre esse quesito. Pois, o jogo foi idealizado com o intuito de ter regras simples, mas que classifiquei como de complexidade mediana.

A pergunta para complementar a resposta anterior foi esta: “você teve dificuldade para compreender o funcionamento do jogo?”. A maioria das respostas constou que houve um pouco de dificuldade o entendimento das regras. Isso acendeu um alerta para um refinamento no manual do jogo, tendo em vista a proposta de apresentar regras simples. É comum que o primeiro contato com um jogo gere dúvidas e dificuldades de compreensão, mas como era a

segunda vez que o Estágio Go! era jogado por aquela turma, percebi a necessidade de atentar para o manual de regras. Pois, na justificativa da pergunta, a maioria das respostas se queixava desse componente.

Houve alguns relatos de situações marcantes experimentadas pelos jogadores. Um deles contou assim: “Peguei uma carta vermelha que pedia a resolução de um problema parecido que me deparei em um estágio.”. Outro relatou algo parecido: “Eu achei muito interessante o fato de as cartas do jogo trazerem a realidade de um estágio real, pois em todas as cartas que tirei (as azuis), me deparei com situações que já havia passado, muito interessante!”.

O mestre que participou dessa etapa da pesquisa respondeu “Enquanto os jogadores apresentavam soluções para os desafios de suas cartas, percebi propostas interessantes e inovadoras, que eu nunca havia parado para pensar sobre. Essa troca de conhecimento trouxe novas perspectivas”.

Os participantes foram unânimes quanto a relevância do produto educacional Estágio Go! para a disciplina de estágio supervisionado. As justificativas dos participantes são apresentadas com as palavras deles no quadro 32.

Quadro 32: Justificativa da relevância do jogo para a disciplina de estágio

Totalmente relevante. Saber das práticas que cada colega fazia me ajudou até mesmo com a minha atuação como professor.
O jogo pode contribuir visto que sua simulação da realidade pode preparar o aluno que não possui experiência para lidar com situações corriqueiras, próprias do ambiente escolar e ter a conduta mais adequada sem gerar grandes transtornos, diminuindo a insegurança que os graduandos possam ter com relação ao campo de estágio.
Acredito que as situações-problemas fazem com que consigam agir de boa forma, além de estimular a resolução de modo mais ágil e dinâmico.
Ele estimula a nossa criatividade para lidar e resolver problemas referentes a estágios.
É bastante interessante para trazer situações problema e reflexões para os alunos, de forma a prepará-los para problemas futuros.
O jogo aborda situações muito semelhantes a realidade do estágio, o que pode de certa forma preparar o estudante para situações que ele vai se deparar na sala de aula.
O jogo nos trás diversas situações para buscarmos a resolução. E essas situações são muito reais no âmbito escolar. Além de que, incentiva um aprendizado dinâmico que nos instiga a jogar e elaborar estratégias pedagógicas.

Mesmo se tratando de um jogo, abre espaço para reflexões acerca do estágio, o que contribui para o aperfeiçoamento dos estagiários.

O Estágio Go apresenta desafios que podem ocorrer no campo de estágio, e antecipar esses problemas, criando soluções, nos permite colocar nosso conhecimento em prática com mais segurança.

Eu acredito fielmente que sim, uma vez que, os estágios em sua maioria, são carregados de muito nervosismo, uma carga emocional bem grande também. O jogo traz essa leveza, alegria e muito aprendizado, pois sem percebermos estamos solucionando problematizações que enfrentaremos, tanto no estágio, como no resto da nossa carreira profissional.

Fonte: Os autores (2024).

Como foram poucas respostas, julguei importante trazer o conteúdo integralmente, pois considero importantes as opiniões que dizem respeito aos objetivos prioritários do jogo, acerca do seu uso como ferramenta educacional para as disciplinas de estágio curricular supervisionado do curso de Pedagogia.

Todos os participantes afirmaram que certamente jogariam de novo o Estágio Go! e que não há nada de muito relevante que gostariam que fosse diferente na ficha de personagem, salvo a opinião de duas pessoas que sentiram falta de uma gama maior de habilidades. E sobre o tabuleiro, a maioria, como esperado, criticou o tamanho desse componente e julgou as dimensões do protótipo insuficientes para a quantidade de jogadores nos grupos.

As cartas geradoras foram bem recebidas pelos participantes e não houve críticas quanto a este componente, mas apenas uma sugestão para a criação de uma carta que utilizasse o professor supervisor de estágio como uma figura relevante em meio aos outros NPCs.

O *feedback* geral foi bastante positivo e repleto de palavras incentivadoras ao projeto. Lamento apenas que, apesar dos esforços na propagação do formulário, apenas dez participantes puderam preenchê-lo. As opiniões e percepções dos demais poderiam fornecer dados úteis a pesquisa, mas felizmente os dados colhidos pela dezena de entrevistados contribuíram muito para o desenvolvimento da versão final do produto educacional.

Irei relatar também a participação em um evento intitulado XXI Jornada de Estágio, cujo tema era o estágio supervisionado e suas interfaces com a formação do pedagogo. Fui convidado pelas professoras da UEPA para apresentar o relato de experiência da vivência no estágio e sobre os *playtest* com o jogo Estágio Go!.

Na ocasião, esteve presente parte do corpo docente do curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Pará, incluindo as docentes e discentes da turma na qual realizei o estágio do mestrado.

Fiz uma breve exposição sobre a minha proposta de pesquisa e produto educacional em desenvolvimento, mostrei os registros fotográficos dos momentos vivenciados na disciplina e comentei sobre como essas experiências foram enriquecedoras para a minha jornada de mestrando. A figura 18 é um registro fotográfico desse momento.

Figura 18: apresentação na jornada de estágio.



Fonte: O Autor (2024).

Ao final da apresentação, fui orientado a buscar informações sobre um projeto de empreendedorismo e inovação da UEPA, o Decola<sup>9</sup>. A docente que fez o convite afirmou que o produto educacional Estágio Go! estaria de acordo com os projetos que essa iniciativa costuma promover. Também fui convidado pela coordenadora do curso de Pedagogia a realizar um treinamento com os professores do curso, uma oficina sobre o uso de jogos como ferramenta de ensino e para que pudessem conhecer mais profundamente o Estágio Go!. Suas palavras finais foram: “O curso de Pedagogia abraça o seu produto”.

A figura 19 é mais um registro fotográfico do evento, desta vez com a maioria das pessoas que estiveram presente na ocasião.

---

<sup>9</sup> <https://paginas.uepa.br/decola/>

Figura 19: registro da jornada de estágio.



Fonte: O Autor (2024).

Sendo assim, é válido afirmar que a etapa de testagem do jogo no local de estágio foi um sucesso, pois o Estágio Go! foi muito bem recebido desde o início do planejamento do cronograma da disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental. O jogo foi acolhido pelas professoras, pela turma e a posteriori pelos presentes na jornada de estágio. Foi um grande passo para a validação do produto educacional.

### 6.5 Análise das especialistas

Convidei duas especialistas da área da Pedagogia, com experiência docente em ambiente escolar, para que analisassem o conteúdo das cartas geradoras azuis e vermelhas, pois ambas apresentam situações do contexto escolar do ensino fundamental e precisavam ser revistas e provavelmente ajustas para uma melhor adequação a proposta de realidade simulada do estágio curricular supervisionado. O quadro 33 mostra as qualificações das especialistas.

Quadro 33: qualificação das especialistas.

Especialistas	Especialista E1	Especialista E2
Formação	Pedagogia	Pedagogia
Titulação	Esp. Psicologia Educacional	Esp. Neuropsicopedagogia
IES da Formação	UEPA	UEPA
Tempo total de docência	10 anos	9 anos
Tempo de docência em ensino fundamental I	7 anos	9 anos

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Para que os dados pudessem ser registrados neste trabalho, primeiramente entreguei às professoras um termo de consentimento livre e esclarecido, a fim de que assinassem para concordância entre as partes acerca do registro na dissertação e possíveis publicações posteriores.

Criei um formulário virtual no *google docs*, que permitia a edição somente com a autorização e confirmação por *e-mail*. Então, enviei para as docentes para que pudessem acessar, ler e analisar o conteúdo e então registrar suas análises e sugestões.

O conteúdo do jogo enviado às especialistas corresponde às cartas azuis e vermelhas, ou seja, as cartas-comum e desafio. Pois, ambas as cartas geradoras apresentam situações da vivência do estágio curricular supervisionado em ensino fundamental. Era de fundamental importância verificar a relevância dessas situações, se correspondia a esse contexto e se o texto estava redigido de forma adequada.

A escolha dos critérios foi inspirada pelo trabalho de Souza (2022), cujo produto educacional, *sentido do ser*, foi validado por análise de especialistas organizada em quadros de avaliação com notas e comentários baseados nos parâmetros definidos pela autora. Sendo assim, os critérios estabelecidos para a análise do conteúdo das cartas do Estágio Go! foram os seguintes:

- a) Adequação do título da carta
- b) Clareza textual do conteúdo da carta
- c) Relevância da situação no ambiente escolar

As especialistas deveriam analisar cada carta e classificá-la com base nos critérios mencionados, utilizando notas de 1 a 3, cujos parâmetros estão contidos no Apêndice 3, que é uma cópia do formulário entregue às docentes.

O intuito de atribuir notas aos critérios era validar os títulos e conteúdos das cartas com base na experiência docente das especialistas. Elas foram instruídas a justificar qualquer nota 1 ou 2 que dessem a uma carta. Pois, se um ou mais critérios de uma carta não atingissem a nota máxima (3), isso significava que a especialista que avaliou a carta tinha ressalvas e estas eram importantes para ajustar o componente conforme a orientação sugerida pela professora.

Os quadros 33, 34, 35 e 36 foram inspirados pelo trabalho de Souza (2022), que apresentou uma maneira de estruturar a análise conforme nomes das cartas, conteúdos e análises das especialistas que avaliam em notas com base nos critérios estabelecidos.

O quadro 34 apresenta as notas atribuídas pela especialista E1 aos títulos, textos e relevância de cada carta azul.

Quadro 34: Notas da especialista E1 para as cartas-comum.

NOTAS DA ESPECIALISTA E1 PARA AS CARTAS-COMUM			
CARTA	SITUAÇÃO	ANÁLISE DA ESPECIALISTA	
Ele não vai bem	Um aluno está com muitas faltas e não está conseguindo acompanhar o ritmo das aulas de matemática.  O professor pediu que você o auxiliasse na aula de hoje.	Critério	Nota
		Título	1
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Faça a chamada!	O mestre deverá explicar como anda a frequência dos alunos da escola e apontar os mais faltosos.  O jogador deve propor uma solução ao professor.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	2
		Relevância	3

Ele está distraído	O professor contou uma historinha e ao perguntar algo óbvio, um aluno não soube responder. Estava completamente desatento e isso não vem de hoje.  Então, o professor pediu que você falasse com ele para ajudá-lo.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Briga boba?	Duas alunas estavam brigando por causa de um assunto bobo.  O professor pediu que você conversasse com elas, enquanto ele corrigia uma atividade da turma.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Coisa feia!	Durante um seminário, um aluno mostrou o dedo do meio para seu colega e o ofendeu com palavrão.  O professor disse que era normal. Você vai fazer algo a respeito ou vai deixar por isso mesmo?	Critério	Nota
		Título	2
		Clareza textual	2
		Relevância	3
Não faça	Quando o professor estava distraído, jogaram uma	Critério	Nota

isso!	<p>bolinha de papel nele. O papel continha um desenho ofensivo.</p> <p>O professor repreendeu a turma, mas ninguém se acusou.</p> <p>Porém, você sabe quem foi o responsável. E aí? Fará algo?</p>	Título	2
		Clareza textual	2
		Relevância	3
Mestre precisa do aprendiz	<p>A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
Mapeando	<p>Durante uma aula de geografia, uma aluna chamou o (a) estagiário (a) para lhe ajudar a desenhar um mapa e lhe fez perguntou qual a necessidade de existir mapas.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
Aluno repetente	<p>Um aluno que já repetiu essa série 4 vezes, tem dificuldade em interpretação de texto e possui muita preguiça de ler. Ele gosta de cozinhar e quer</p>	Critério	Nota
		Título	3

	<p><i>ser Sushiman.</i></p> <p>Ele quer saber qual a importância de se estudar história, uma vez que para ele: o que passou, passou e não volta mais.</p>	Clareza textual	3
		Relevância	3
Corrija as provas	<p>O professor pediu para você corrigir a prova de português, que incluía questões discursivas e um pequeno texto.</p> <p>O mestre pedirá um teste para verificar se você corrigiu bem.</p>	<b>Critério</b>	<b>Nota</b>
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	1
Você entende disso?	<p>A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.</p>	<b>Critério</b>	<b>Nota</b>
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Passando mal!	<p>Um aluno começou a se sentir muito mal repentinamente. O professor pediu que você fosse chamar por ajuda.</p>	<b>Critério</b>	<b>Nota</b>
		Título	3
		Clareza textual	3

		Relevância	3
--	--	------------	---

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O parecer da especialista E1 quanto as notas do quadro 34 foi o seguinte:

- a) A maioria das cartas-comum do jogo estão de acordo com a realidade da sala de aula regular do ensino fundamental 1.
- b) O critério referente ao título da carta que recebeu nota 1 precisa ser melhorado, visto que esse título está abrangente e no cotidiano escolar não usamos tanto. Segue as sugestões: “Ele não vai bem” por “Dificuldade de aprendizagem”.
- c) As cartas que receberam 2 no título podem ter um título mais pedagógico.
- d) Na carta faça a chamada, o critério de clareza textual recebeu 2 porque faltou concordância nominal. O aluno deve propor uma solução para quê?
- e) Carta: Coisa feia! Sugiro refazer a situação, pois um professor nunca fará que é normal um aluno xingar o outro.
- f) Carta: Não faça isso! O texto está escrito com gíria, isso está correto?
- g) Carta: Corrija as provas. O estagiário não pode corrigir provas. Este é um trabalho exclusivo do professor. Sugestão: o estagiário poderá acompanhar o professor na correção das provas, em nível de observação.

O quadro 35 apresenta as notas atribuídas pela especialista E1 aos títulos, textos e relevância de cada carta vermelha.

Quadro 35: Notas da especialista E1 para as cartas-desafio.

CARTA	SITUAÇÃO	ANÁLISE DA ESPECIALISTA	
		Critério	Nota
Bullying	Durante a ausência do professor, você percebeu que alguns alunos estavam ridicularizando um colega e o ofendendo com um apelido. No seu momento de ira,	Título	3

	o ofendido disse que ia matar todo mundo.  Você fará algo a respeito?	Clareza textual	3
		Relevância	3
Aluno diferente	Um dos alunos possui uma dificuldade de aprendizagem não diagnosticada.  O professor quase sempre se preocupa em incluí-lo nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de uma pesquisa que consiste em tirar fotos do lixo no bairro.	<b>Critério</b>	<b>Nota</b>
		Título	1
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Palhaço!	Um dos alunos se tornou o bobo da corte. Ele gosta de apelidar os colegas. O professor tem medo dele, pois aparenta ser uma pessoa perigosa. Você teve a impressão de tê-lo visto guardando uma faca na mochila. Você fará algo?	<b>Critério</b>	<b>Nota</b>
		Título	3
		Clareza textual	2
		Relevância	3
Aluna diferente	Uma das alunas possui um transtorno de aprendizagem diagnosticado.  O professor quase sempre se preocupa em incluí-la nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de um recital de poesia.	<b>Critério</b>	<b>Nota</b>
		Título	1
		Clareza textual	3

		Relevância	3
Chegou a sua vez!	Desenvolva um projeto para apresentar para a turma.  Mostre a sua proposta na próxima rodada.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Karaokê!	O professor pediu para você cantar uma canção educativa para a turma.  Arrase!	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Dê a aula	Hoje você é o professor.  Pense em como será o roteiro da sua aula (tema, quebra gelo, metodologia, avaliação).  Apresente sua proposta na próxima rodada.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3

Conte uma história	<p>Prepare a melhor historinha que você conhece e conte aos alunos na próxima aula.</p> <p>Você vai conseguir cativar a atenção de todos?</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Não sei a resposta, porém...	<p>Durante a aula de matemática, alguém fez uma pergunta que você não sabe responder.</p> <p>O que você dirá à turma?</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Desenho violento	<p>Na aula de artes, foi pedido que os alunos desenhassem o que fizeram nas férias.</p> <p>O desenho de uma aluna era muito violento. O professor pediu que você falasse com ela.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O parecer da especialista E1 quanto as notas do quadro 35 foi o seguinte:

- a) Carta: aluno diferente, esse título não está adequado. Ser rotulado como diferente pode ser desconfortável para um aluno.
- b) Carta: palhaço, no texto consta bobo da corte. Sugestão: centro das atenções.
- c) Carta: aluna diferente, mesma situação da carta aluno diferente. Esse termo “diferente” não é usado em ambiente escolar.

O quadro 36 apresenta as notas atribuídas pela especialista E2 aos títulos, textos e relevância de cada carta azul.

Quadro 36: Notas da especialista E2 para as cartas-comum.

CARTA	SITUAÇÃO	ANÁLISE DA ESPECIALISTA	
		Critério	Nota
Ele não vai bem	Um aluno está com muitas faltas e não está conseguindo acompanhar o ritmo das aulas de matemática.  O professor pediu que você o auxiliasse na aula de hoje.	Título	3
		Clareza textual	2
		Relevância	3
		Critério	Nota
Faça a chamada!	O mestre deverá explicar como anda a frequência dos alunos da escola e apontar os mais faltosos.  O jogador deve propor uma solução ao professor.	Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
		Critério	Nota

Ele está distraído	O professor contou uma historinha e ao perguntar algo óbvio, um aluno não soube responder. Estava completamente desatento e isso não vem de hoje.  Então, o professor pediu que você falasse com ele para ajudá-lo.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	2
		Relevância	3
Briga boba?	Duas alunas estavam brigando por causa de um assunto bobo.  O professor pediu que você conversasse com elas, enquanto ele corrigia uma atividade da turma.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Coisa feia!	Durante um seminário, um aluno mostrou o dedo do meio para seu colega e o ofendeu com palavrão.  O professor disse que era normal. Você vai fazer algo a respeito ou vai deixar por isso mesmo?	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	1
		Relevância	3
Não faça	Quando o professor estava distraído, jogaram uma	Critério	Nota

isso!	<p>bolinha de papel nele. O papel continha um desenho ofensivo.</p> <p>O professor repreendeu a turma, mas ninguém se acusou.</p> <p>Porém, você sabe quem foi o responsável. E aí? Fará algo?</p>	Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Mestre precisa do aprendiz	<p>A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
Mapeando	<p>Durante uma aula de geografia, uma aluna chamou o (a) estagiário (a) para lhe ajudar a desenhar um mapa e lhe fez perguntou qual a necessidade de existir mapas.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
Aluno repetente	<p>Um aluno que já repetiu essa série 4 vezes, tem dificuldade em interpretação de texto e possui muita preguiça de ler. Ele gosta de cozinhar e quer</p>	Critério	Nota
		Título	3

	<p><i>ser Sushiman.</i></p> <p>Ele quer saber qual a importância de se estudar história, uma vez que para ele: o que passou, passou e não volta mais.</p>	Clareza textual	2
		Relevância	3
Corrija as provas	<p>O professor pediu para você corrigir a prova de português, que incluía questões discursivas e um pequeno texto.</p> <p>O mestre pedirá um teste para verificar se você corrigiu bem.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Você entende disso?	<p>A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Passando mal!	<p>Um aluno começou a se sentir muito mal repentinamente. O professor pediu que você fosse chamar por ajuda.</p>	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3

		Relevância	3
--	--	------------	---

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O parecer da especialista E2 quanto as notas do quadro 36 foi o seguinte:

- a) Carta aluno repetente - substituir a palavra preguiça por desmotivação.
- b) Carta coisa feia! - o estagiário necessita relatar ocorrido, pois pode gerar um problema maior no futuro.
- c) Carta ele está distraído - substituir o trecho “resposta óbvia” pela palavra retórica.
- d) Carta passando mal: no caso o estagiário não tem autorização para intervir com aluno para solucionar, mas sim de observar, cuidar para evitar lesões ou acidentes, portanto seria adequado pedir um registro de ações (observação do aluno) para futura intervenção do professor regente.
- e) Carta ele não vai bem - substituir a expressão “ritmo das aulas” por habilidades, objeto do conhecimento ou componente curricular.

O quadro 37 apresenta as notas atribuídas pela especialista E2 aos títulos, textos e relevância de cada carta vermelha.

Quadro 37: Notas da especialista E2 para as cartas-desafio.

CARTA	SITUAÇÃO	ANÁLISE DA ESPECIALISTA	
		Critério	Nota
Bullying	Durante a ausência do professor, você percebeu que alguns alunos estavam ridicularizando um colega e o ofendendo com um apelido. No seu momento de ira, o ofendido disse que ia matar todo mundo.  Você fará algo a respeito?	Título	3
		Clareza textual	3

		Relevância	3
Aluno diferente	Um dos alunos possui uma dificuldade de aprendizagem não diagnosticada.  O professor quase sempre se preocupa em incluí-lo nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de uma pesquisa que consiste em tirar fotos do lixo no bairro.	Critério	Nota
		Título	1
		Clareza textual	2
		Relevância	3
Palhaço!	Um dos alunos se tornou o bobo da corte. Ele gosta de apelidar os colegas. O professor tem medo dele, pois aparenta ser uma pessoa perigosa. Você teve a impressão de tê-lo visto guardando uma faca na mochila. Você fará algo?	Critério	Nota
		Título	1
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Aluna diferente	Uma das alunas possui um transtorno de aprendizagem diagnosticado.  O professor quase sempre se preocupa em incluí-la nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de um recital de poesia.	Critério	Nota
		Título	1
		Clareza textual	2
		Relevância	3

Chegou a sua vez!	Desenvolva um projeto para apresentar para a turma.  Mostre a sua proposta na próxima rodada.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Karaokê!	O professor pediu para você cantar uma canção educativa para a turma.  Arrase!	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Dê a aula	Hoje você é o professor.  Pense em como será o roteiro da sua aula (tema, quebra gelo, metodologia, avaliação).  Apresente sua proposta na próxima rodada.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Conte uma	Prepare a melhor historinha que você conhece e	Critério	Nota

história	conte aos alunos na próxima aula.  Você vai conseguir cativar a atenção de todos?	Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Não sei a resposta, porém...	Durante a aula de matemática, alguém fez uma pergunta que você não sabe responder.  O que você dirá à turma?	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Desenho violento	Na aula de artes, foi pedido que os alunos desenhassem o que fizeram nas férias.  O desenho de uma aluna era muito violento. O professor pediu que você falasse com ela.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	2
		Relevância	3

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O parecer da especialista E2 quanto as notas do quadro 37 foi o seguinte:

- a) As cartas onde há a denominação aluno diferente necessitam de atenção, podem ser substituídos por aluno em investigação, aluno laudado ou pessoa com deficiência. Outro olhar é para “o professor quase sempre se preocupa em incluir nas atividades” é

necessário deixar claro para o estagiário que o professor tem que incluir sempre os alunos com dificuldade de aprendizagem ou deficiência, mesmo diante da realidade e do grande desafio que é a inclusão escolar.

- b) Carta desenho violento- o estagiário não pode intervir diretamente na solução, ou seja, falar com o aluno sobre o assunto, cabe a ele observar e relatar. É necessário também deixar claro que a regência da situação problema é do professor que seguirá os protocolos, evitando assim futuros desfechos negativos para o estagiário.

## 7. O PRODUTO FINAL

Com base no Documento de Área (2013), expedido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal e Nível Superior (CAPES), o produto em desenvolvimento é um jogo educacional de mesa, logo corresponde a tipologia material didático/instrucional.

Como já apresentado na concepção da primeira versão, o jogo foi estruturado em *Quests* de La Carreta (2018) e Howard (2022) a partir do conceito de realidade simulada de Kapp (2012).

A mecânica de funcionamento do Estágio Go! foi projetada para ser simples, mas devido as complexidades típicas de jogos do tipo RPG, o resultado final foi uma complexidade de nível mediana, acessível também a pessoas que não possuem experiência com essa classe de jogos.

A afirmação sobre o grau de complexidade tem como base a experiência da testagem e o *feedback* dos sujeitos pesquisados. Dentre os 15 alunos que participaram do segundo *playtest*, apenas dois conheciam jogos de tabuleiro e RPG, enquanto a maioria conhecia apenas alguns jogos comerciais de tabuleiro, como banco imobiliário, mas esses não possuíam experiência anterior com jogos do tipo RPG. No entanto, a inexperiência dos participantes não foi um empecilho para que apreendessem as regras e mecânicas do Estágio Go!. Na realidade, o *feedback* deles foi bastante positivo. Obviamente é necessário observar e registrar que as dificuldades existiram e por isso o jogo não deve ser considerado simples. Mas essas dificuldades, não obstruíram ou prejudicaram a experiência do jogo, de tal forma que pudesse elevar tão significativamente o grau de dificuldade de seu aprendizado.

É possível afirmar então que na fase de testagem, o jogo atendeu ao público de maneira satisfatória e atingiu os objetivos para os quais foi criado. Mas necessitava de um polimento e isso foi realizado, levando em consideração as observações dos *playtests*, o questionário com os participantes e as valiosas análises das especialistas.

O produto final passou por um polimento e novo processo de *design*. Sendo assim, passou a ter uma identidade mais clara, com uma nova aparência, componentes próprios e regras mais objetivas.

Sendo assim, afirmo que o produto passou pelas seguintes etapas de desenvolvimento de um produto educacional, segundo Rizzati (2020), pesquisa, análise e síntese, prototipação do produto, avaliação do produto, análise dos resultados da aplicação. As demais etapas dependerão do sucesso e continuidade da pesquisa.

### 7.1 Ajustes e novidades para a versão final

Levando em consideração as falhas observadas durante a testagem e as sugestões das especialistas, algumas cartas geradoras azuis e vermelhas passaram por mudanças e uma carta azul foi excluída do projeto, pois não encontrei soluções apropriadas para poli-la. Uma carta vermelha repetida também foi excluída. As demais foram revisadas e aperfeiçoadas.

O tabuleiro foi ampliado para o tamanho A3, dessa maneira deve resolver os problemas das dimensões pequenas do anterior. A versão final é muito mais espaçosa e elegante.

O manual recebeu uma diagramação e um texto mais elaborado. As fichas de personagem e mestre também receberam uma nova aparência, dessa vez contendo o logotipo do jogo.

O logotipo do Estágio Go possui certa elegância e coerência com as características do jogo. O design final do logotipo é uma representação de miniaturas das cartas geradoras ao redor do nome do jogo, formando uma espécie de estrela, conforme é possível visualizar na imagem a seguir.

Figura 20: logotipo Estágio Go!



Fonte: O Autor (2024).

Apresento a seguir os componentes da versão final do produto educacional Estágio Go!

### 7.1 Os componentes do jogo

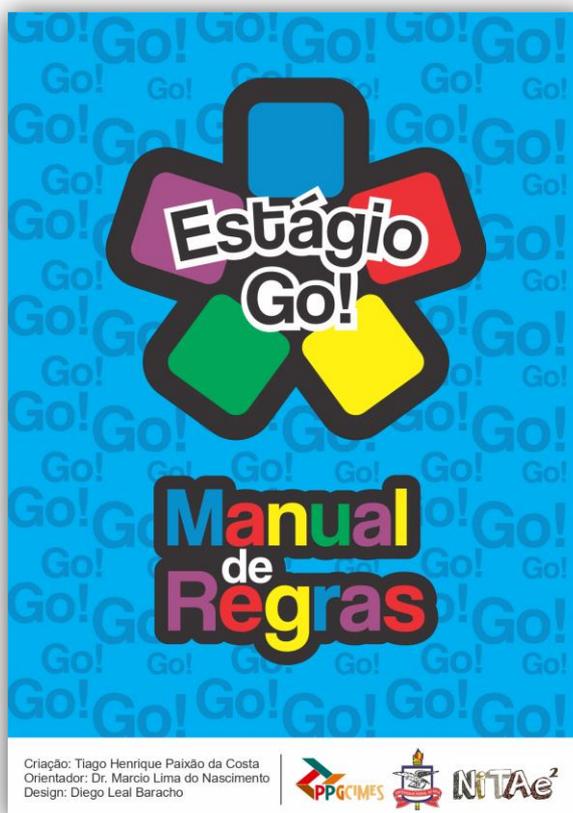
Os componentes do jogo Estágio Go! em sua versão final são os seguintes: um Manual de Regras, um Tabuleiro, 46 Cartas Geradoras, 40 Sinalizadores de Pontuação, 5 peões e 5 dados.

#### 7.1.1 O Manual de Regras

O manual que ensina como jogar Estágio Go! está redigido com uma linguagem simples, objetiva e lúdica. Possui 29 páginas. Nas primeiras páginas há uma introdução sobre o contexto do jogo e o intuito para o qual foi desenvolvido e uma apresentação dos seus componentes, então, inicia um passo a passo que ensina o leitor a jogar Estágio Go!

A figura 21 apresenta uma ilustração da capa do manual em tamanho reduzido para observação da logo, título e cores idealizadas para o jogo.

Figura 21: capa do manual Estágio Go! em tamanho reduzido.

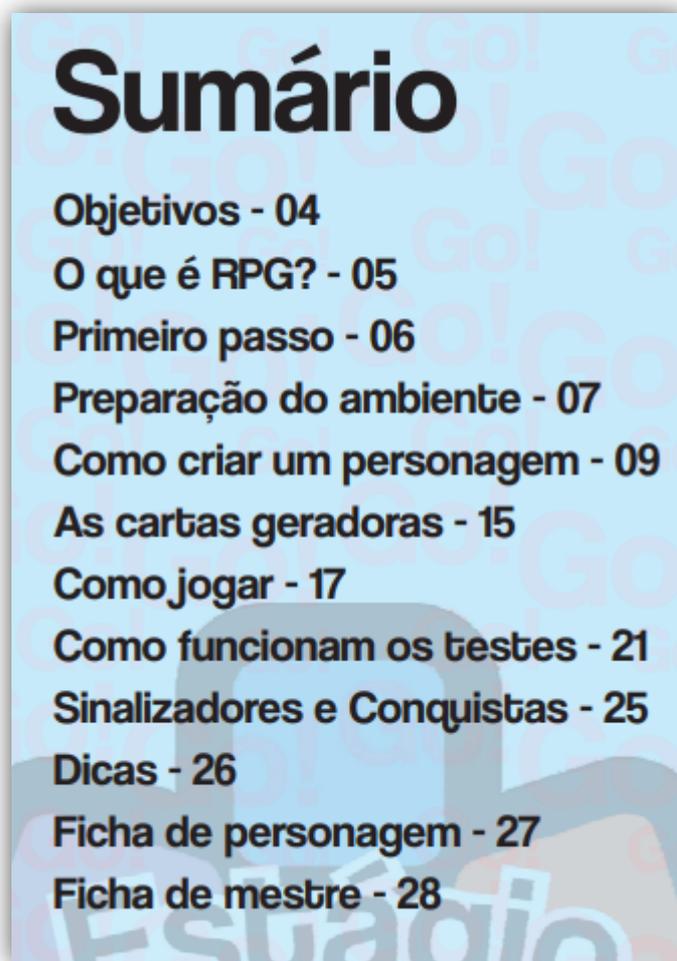


Fonte: O Autor (2024).

O manual de regras é parte fundamental do jogo, pois não é possível jogar sem conhecer o conteúdo de suas páginas. As instruções do manual contém a maneira mais adequada de se jogar, tendo como base os testes realizados durante o estágio supervisionado do programa de mestrado.

O jogo deve disponibilizar o manual em uma versão para impressão e outra digital. A estrutura desse caderno de regras está organizada em um sumário, conforme é mostrado na figura 22.

Figura 22: Sumário do Manual.



The image shows a table of contents for a manual. The title 'Sumário' is at the top in a large, bold, black font. Below it, a list of sections and their corresponding page numbers is presented in a smaller, bold, black font. The background of the image is light blue with a faint, repeating pattern of the word 'Go!' and a silhouette of a person's head and shoulders.

<b>Objetivos</b>	<b>- 04</b>
<b>O que é RPG?</b>	<b>- 05</b>
<b>Primeiro passo</b>	<b>- 06</b>
<b>Preparação do ambiente</b>	<b>- 07</b>
<b>Como criar um personagem</b>	<b>- 09</b>
<b>As cartas geradoras</b>	<b>- 15</b>
<b>Como jogar</b>	<b>- 17</b>
<b>Como funcionam os testes</b>	<b>- 21</b>
<b>Sinalizadores e Conquistas</b>	<b>- 25</b>
<b>Dicas</b>	<b>- 26</b>
<b>Ficha de personagem</b>	<b>- 27</b>
<b>Ficha de mestre</b>	<b>- 28</b>

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024)

As fichas de personagem e de mestre, que são parte integrante do conteúdo do manual, tiveram o *design* modificado, a partir das observações dos *playtests* e sugestões obtidas do questionário com os participantes.

A ficha de personagem, conforme consta na figura 23, sofreu algumas alterações visuais e recebeu partes novas que tem a função de facilitar o manuseio de cartas e sinalizadores de pontuação.

Figura 23: Versão final da ficha de personagem em tamanho reduzido.



**Nome:** \_\_\_\_\_ **Idade:** \_\_\_\_\_  
**Instituição:** \_\_\_\_\_ **Turma:** \_\_\_\_\_

### Ficha de Jogador

Atributos Únicos			
<b>Criatividade</b>	○○○	<b>Didática</b>	○○○
<b>Raciocínio</b>	○○○	<b>Carisma</b>	○○○

Conhecimentos	Habilidades
<b>Artes</b> ○○○	<b>Contação de Histórias</b> ○○○
<b>Língua Portuguesa</b> ○○○	<b>Jogos e Brincadeiras</b> ○○○
<b>Matemática</b> ○○○	<b>Desenho</b> ○○○
<b>História</b> ○○○	<b>Oratória</b> ○○○
<b>Geografia</b> ○○○	<b>Habilidades Manuais</b> ○○○
<b>Ciências Naturais</b> ○○○	<b>Performance Artística</b> ○○○
<b>Literatura</b> ○○○	<b>Tecnologias Educacionais</b> ○○○
<b>Educação Ambiental</b> ○○○	<b>Metodologias Ativas</b> ○○○

Cartas	
<b>CARTAS CONQUISTADAS</b>	<b>CARTAS TEMPORÁRIAS</b>

Pontos			
1	2	3	5

Fonte: Elaborado pelo Autor

Como é possível perceber, há uma diferença expressiva da ficha antiga para esta nova. A antiga possuía as imagens das cartas-conquista na parte inferior da página. A ficha nova reserva dois espaços para que o jogador coloque as suas cartas, separando-as em dois tipos: cartas conquistadas: as cartas-conquista adquiridas pelo jogador e que irão permanecer em sua posse até o final da partida; cartas temporárias: as cartas que permanecem com o jogador por algumas rodadas e depois são devolvidas.

Há também um espaço novo para os sinalizadores de pontuação. Dessa maneira, os jogadores podem guardar tanto as cartas quanto os sinalizadores sob a superfície da ficha de personagem, facilitando assim o gerenciamento de itens do jogo.

A ficha de mestre, por sua vez, também sofreu alterações. Muito por conta das sugestões dos jogadores acerca da falta de espaço para as informações na ficha. Sendo assim, a figura 24 apresenta a versão final desse componente.

Figura 24: Versão final da ficha de mestre em tamanho reduzido.



**FICHA DO MESTRE**

**Nome da escola:**  
**Nome do (a) supervisor (a) de estágio:**  
**Nome do (a) professor (a):**  
**Série:**

**LISTA DE ALUNOS DA ESCOLA**

Nomes	Características
01.	01.
02.	02.
03.	03.
04.	04.
05.	05.
06.	06.
07.	07.
08.	08.
09.	09.
10.	10.

**ESPAÇO LIVRE DO MESTRE**

Como é possível visualizar, a ficha está bem mais organizada. Há um espaço mais administrável para nomear e caracterizar os NPCs alunos da escola. Também há um espaço livre que o mestre pode usar da maneira que preferir: para rabiscar observações que julgar relevante ou mesmo repousar as cartas que permanecem em seu poder durante o jogo: cartas verdes e roxas.

### 7.1.2 Tabuleiro

O espaço do tabuleiro foi idealizado a partir da estrutura de *Quests* e as cores das casas foram baseadas na obra de Heller (2022), No entanto, vale ressaltar que foi adicionada a cor branca, além das outras que já existiam. As cores foram estabelecidas conforme mostra o quadro 38.

Quadro 38. Cores e significados da versão final do tabuleiro.

<b>COR DA CASA</b>	<b>SIGNIFICADO DA COR</b>
Azul	Harmonia e concentração
Vermelha	Perigo e guerra
Amarela	Riqueza, ouro, maturidade
Verde	Veneno e imaturidade
Roxa	Poder e extravagância
Branca	Relação entre as cores

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

O significado de Heller (2022) sobre a cor branca, como a cor que se relaciona ou une todas as outras, foi interpretado como uma cor que integra as cores do tabuleiro, mas não sendo nenhuma delas especificamente. Essa casa, então, passou a ser como uma nuvem branca que não pode sustentar o peso do peão, dessa forma ele deve sair da sua superfície, movendo-se para frente ou para trás.

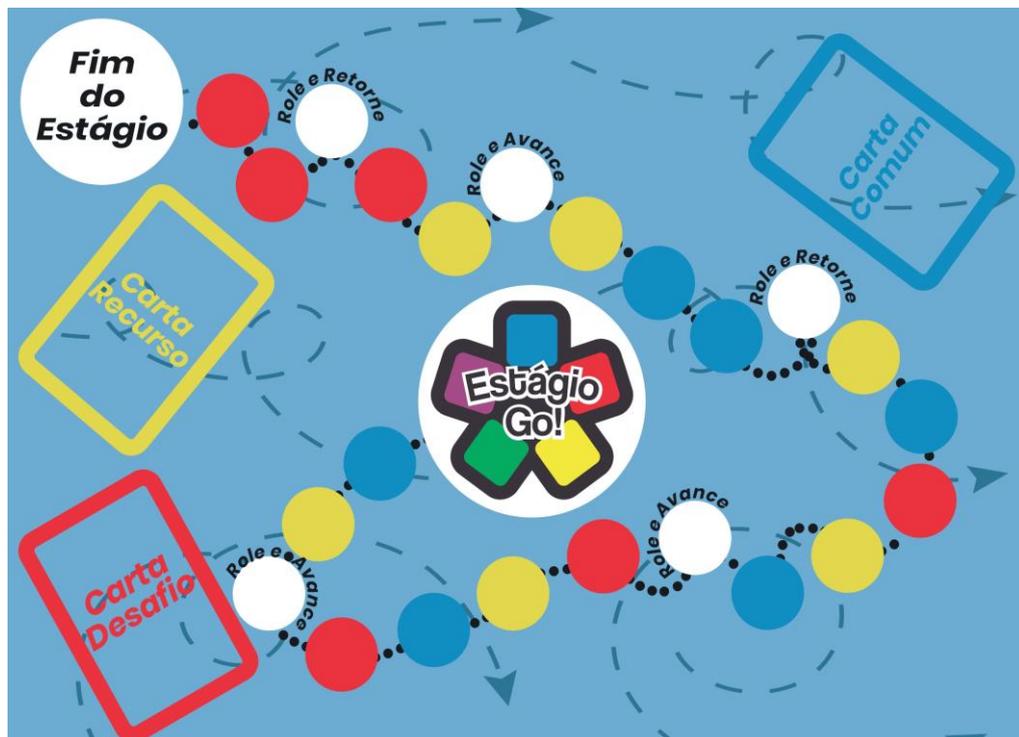
A casa de cor branca existia na versão antiga, mas não possuía relação com as cartas geradoras, então a casa branca foi reconhecida como um espaço instrucional e de passagem, um lugar que um peão não pode permanecer, uma posição que o obriga a se mudar, afastando-

o ou aproximando-o da linha de chegada, conforme o elemento acaso ou sorte. De acordo com La Carreta (2018), é possível criar casas que funcionam como atalhos ou passagens de um lugar para o outro do tabuleiro, Mas o autor aconselha a ter cuidado com o balanceamento para não penalizar exageradamente o jogador que simplesmente não tiver sorte no lançamento de um dado.

As casas das cores azuis, vermelhas e amarelas foram inseridas de tal forma que a experiência do jogador seja mais simples no início da partida e se torne cada vez mais dificultosa na medida em que avança no tabuleiro.

A figura 25 a seguir retrata a versão final do tabuleiro em tamanho reduzido.

Figura 25: versão final do tabuleiro em tamanho reduzido.



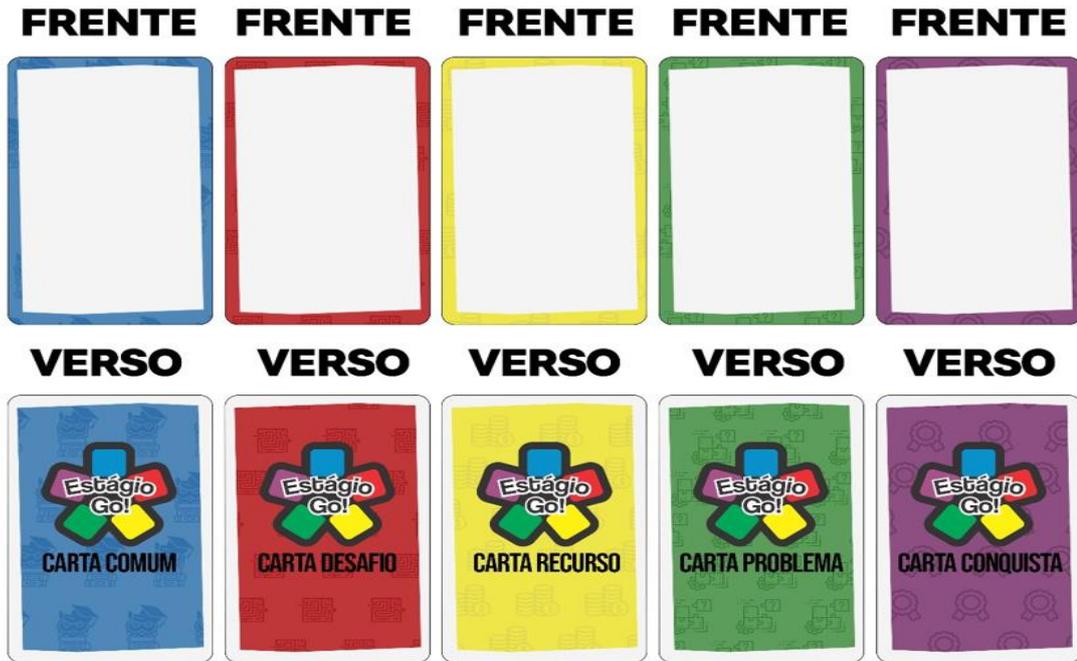
Fonte: O Autor (2024).

O *design* novo do componente possui praticamente o dobro do tamanho da primeira versão. Pois, como o tabuleiro antigo era muito pequeno e foi considerado pouco eficiente ou pouco funcional nos *playtests*, a versão final foi desenvolvida para a impressão em formato A3, com casas maiores que as da versão anterior e um espaço novo em formato de cartas e com instruções que orientam os jogadores a posicionarem as cartas azuis, vermelhas e amarelas no espaço do próprio tabuleiro. Isso torna o componente mais elegante e menos limitado.

7.1.3 As Cartas Geradoras

Na figura 26, é apresentado o modelo da versão final das cartas geradoras do Estágio Go! frente e verso das cartas azul, vermelha, amarela, verde e roxa.

Figura 26: modelo das cartas geradoras em tamanho reduzido.



Fonte: O Autor (2024).

Todas as cartas geradoras, componente que é praticamente o motor da mecânica do jogo, são apresentadas nas figuras a seguir, em tamanho reduzido, com todos os ajustes que levaram em consideração os *playtest* realizados e as avaliações das especialistas.

Figura 27: versão final das cartas azuis em tamanho reduzido.



Fonte: O Autor (2024).

Figura 28: versão final das cartas vermelhas em tamanho reduzido.



Fonte: O Autor (2024).

Figura 29: versão final das cartas amarelas em tamanho reduzido.



Fonte: O Autor (2024).

Figura 30: versão final das cartas verdes em tamanho reduzido.



Fonte: O Autor (2024).

Figura 31: versão final das cartas roxas em tamanho reduzido.



#### 7.1.4 Versão Final das Cartas-Comum

O quadro 39 a seguir apresenta o conteúdo da versão final das cartas azuis ou cartas-comum.

Quadro 39 – versão final do conteúdo das cartas azuis

CARTA	ALTERAÇÕES
Dificuldade de Aprendizagem	Devido ao excesso de faltas, um aluno não está conseguindo acompanhar o ritmo da aula de matemática. O professor pediu que você o auxiliasse na aula de hoje.
Faça a chamada	Ao realizar a chamada, o professor percebeu que há muitos alunos faltosos. O professor quer saber se você tem alguma proposta criativa para motivar os alunos e melhorar a frequência.
Ele está distraído	O professor contou uma historinha e notou que um aluno estava muito desatento e isso não vem de hoje. Então pediu que você falasse com ele para ajudá-lo.
Briga boba?	Duas alunas estavam brigando por causa de um assunto bobo. O professor pediu que você conversasse com elas, enquanto ele corrigia uma atividade da turma.
Isto não deve acontecer!	Durante um seminário, um aluno se comportou de maneira agressiva com um colega. O professor pediu que você falasse com ele.
Não faça isso!	Quando o professor estava de costas para a turma, escrevendo no quadro, um aluno o atingiu com uma bolinha de papel. Você viu quem fez isso. O que pretende fazer?
Mestre precisa do aprendiz	A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.
Mapeando	Durante uma aula de geografia, uma aluna chamou o (a) estagiário (a) para lhe ajudar a desenhar um mapa e lhe fez perguntou qual a necessidade da existência de mapas.
Desmotivação!	Um aluno está desmotivado, possui dificuldade em interpretação de texto e não parece gostar de ler. Ele quer saber qual a importância de se estudar história, uma vez que para ele: o que passou, passou e não volta mais.
Observe!	O professor pediu para você observar a correção das provas de português. Enquanto corrigia, fez duas perguntas sobre critérios avaliativos. O mestre deverá dizer quais foram as perguntas e o jogador deverá respondê-las adequadamente.
Você entende	O professor não conseguiu agendar o único data-show da escola para a

disso?	aula de hoje. No entanto, trouxe a televisão e lhe pediu ajuda, pois não sabe conectar o seu notebook nela para passar um filme para os alunos.
--------	---

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Houve alterações em alguns títulos de cartas e conteúdos, considerando as avaliações das especialistas, com o intuito de tornar os nomes das cartas e situações representadas de maneira mais adequada. A antiga carta – passando mal – foi eliminada também por sugestão das avaliações. O total de cartas azuis que antes era 12 passou a ser 11.

A dificuldade de ação de todas as cartas foi padronizada para 7, assim como a recompensa de 1 ponto e a penalidade de 1 ponto pela falha. Dessa forma houve um balanceamento no sistema de pontuação.

#### 7.1.5 Versão Final das Cartas-Desafio

O quadro 40 a seguir apresenta o conteúdo da versão final das cartas azuis ou cartas-comum.

Quadro 40 – versão final do conteúdo das cartas vermelhas

CARTA	SITUAÇÃO
Bullying	Durante a ausência do professor, você percebeu que alguns alunos estavam fazendo ameaças graves contra seus colegas. Você fará algo a respeito?
Aluno em Investigação!	Um dos alunos possui uma dificuldade de aprendizagem não diagnosticada. O professor sempre se preocupa em inclui-lo nas atividades, mas hoje pediu que você orientasse o aluno sobre um trabalho de pesquisa de coleta de lixo.
Centro das Atenções!	Um dos alunos se tornou o bobo da corte. Por algum motivo, o professor parece ter medo dele. Você teve a impressão de tê-lo visto guardando uma faca na mochila. Você fará algo?
Aluna Laudada!	Uma das alunas possui um transtorno de aprendizagem diagnosticado. O professor sempre se preocupa em inclui-la nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de um recital de poesia.
Chegou a sua vez!	Desenvolva um projeto acadêmico para apresentar para a turma. Apresente a sua proposta na próxima rodada
Karaokê!	O professor pediu para você cantar uma canção educativa para a turma.

	Arrase!
Dê a aula	Hoje você é o professor. Pense em como será o roteiro da sua aula (tema, quebra-gelo, metodologia, avaliação). Apresente sua proposta na próxima rodada.
Conte uma história	Prepare a melhor historinha que você conhece e conte aos alunos na próxima aula. Você vai conseguir cativar a atenção de todos?
Não sei a resposta, porém...!	Durante a aula de matemática, alguém fez uma pergunta que você não sabe responder. O que você dirá a turma?
Ajude o colega!	Guarde essa carta até outro jogador ganhar uma carta vermelha. Quando isso acontecer, ajude-o ou ajude-a. No momento do teste, o mestre deverá considerar a ficha com maior pontuação.
Desenho violento	Na aula de artes, foi pedido que os alunos desenhassem o que fizeram nas férias. O desenho de uma aluna era muito violento. O professor conversou com ela, mas depois perguntou a você o que faria no lugar dele.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2024).

Houve alterações em alguns títulos de cartas e conteúdos, levando em consideração as sugestões das especialistas. Havia duas cartas – ajude o colega – no entanto, para padronizar a quantidade de cartas vermelhas com as azuis, uma das cartas foi eliminada. Assim, as cartas vermelhas e azuis passaram a possuir, ambas, o total de 11.

A dificuldade de ação das cartas vermelhas estão organizadas entre 8 e 10, a depender do grau de complexidade da missão. O sistema de pontuação de recompensa e falha acompanha o nível de dificuldade, de tal maneira que as cartas com dificuldade 8 possuem 1 ponto de recompensa e 1 ponto de falha; enquanto as cartas de dificuldade 10 possuem 3 pontos de recompensa e 2 de falha. A carta – ajude o colega – é uma exceção a regra de dificuldade, pois, é uma carta que convida o jogador a trabalhar em equipe com um colega para resolver uma missão.

#### 7.1.6 Versão Final das Cartas-Problema, Cartas-Recurso e Cartas-Conquista.

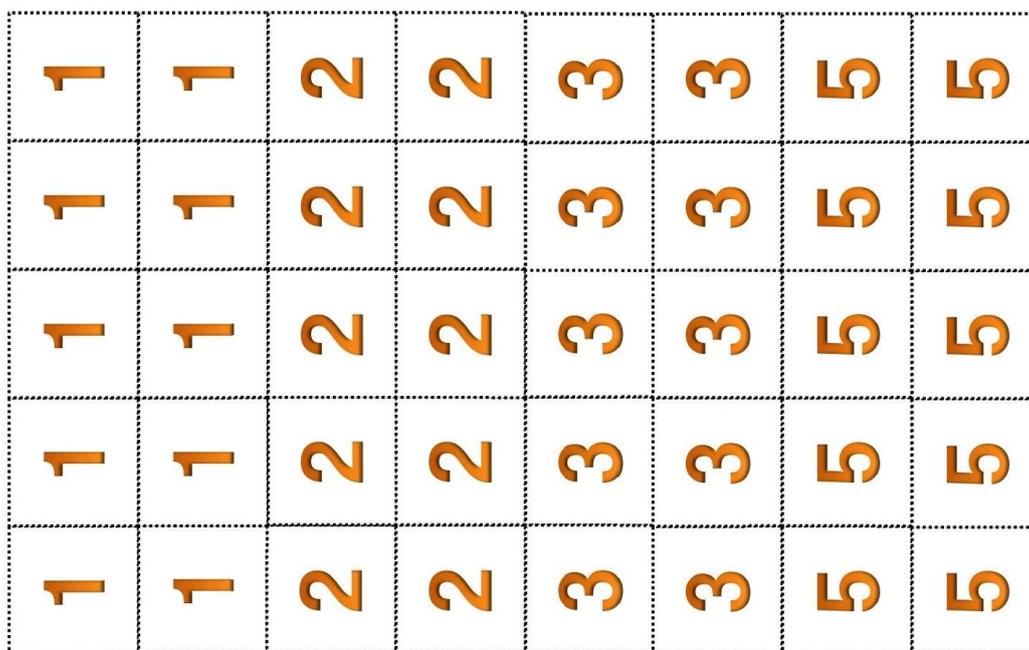
Não houve alterações nas cartas verdes, amarelas e roxas. Os três tipos de cartas se mostraram funcionais nos *playtests* e não trouxeram dificuldades de mecânica aos jogadores,

porém, cumpriram com o papel para o qual foram projetadas. Houve apenas as alterações visuais que foram mostradas no tópico 7.1.3.

#### 7.1.7 Sinalizadores de Pontuação

Os sinalizadores de pontuação receberam um pequeno ajuste no design e na quantidade. A versão final manteve o formato de cartela para impressão e recorte dos sinalizadores para separação. Mas foi adicionado mais sinalizadores de 5 pontos. Na versão anterior havia apenas 5 destes sinalizadores, sendo que a nova possui 10. A figura 32 a seguir apresenta a versão final deste componente.

Figura 32: Versão final dos Sinalizadores de pontuação em tamanho reduzido.



Fonte: O Autor (2024).

#### 7.1.8 Peões

Os peões das primeiras versões não eram próprios do jogo, pois o Estágio Go! ainda carecia de identidade própria. Mas a versão final contém peões elaborados especialmente para este jogo.

Esse componente possui a aparência de um diploma. O intuito disso é aproximar os peões em relação ao contexto acadêmico do jogo. O objeto escolhido e que foi possível de ser desenvolvido por meio da criatividade do pesquisador-mestrando foi um peão-diploma.

Os peões são objetos que representam os jogadores no ambiente real do jogo, ou seja, no tabuleiro. Cada jogador deve escolher um peão. O jogo contém cinco peões. Pois, as testagens testificaram de que essa é a quantidade máxima de participantes para que o Estágio Go! flua de maneira satisfatória, sem maiores problemas além daqueles que as cartas-problema já promovem.

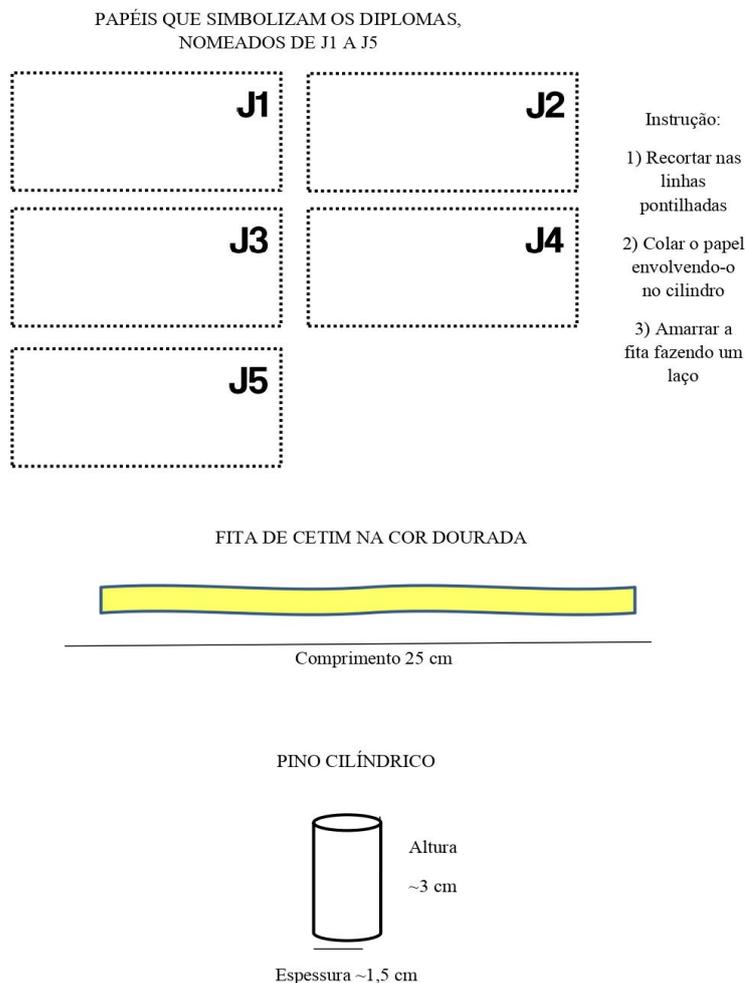
Vale ressaltar que o mestre não precisa de peão, pois ele terá a função de narrador. A quantidade mínima de jogadores é 2. Com 1 único jogador e o mestre, ainda é possível tentar jogar, mas não haverá competição ou colaboração com os outros jogadores e por isso também algumas cartas perderiam a função. A experiência é mais satisfatória a partir de 2 jogadores e com o máximo de 5, sem contar o mestre. Sendo assim, é um jogo para 3, 4, 5 ou 6 jogadores, contando com o mestre.

Os peões possuem um formato cilíndrico que dá ideia de diploma. O material que sugiro para o cilindro é um pino de madeira ou plástico, mas outros materiais também podem ser usados. As medidas sugeridas são de 3 centímetros de altura por 1,5 centímetros de espessura, mas outras medidas aproximadas também podem ser utilizadas, desde que os peões possam ser posicionados verticalmente no tabuleiro para serem manuseados durante o jogo.

Os cilindros são montados de tal forma que sua aparência dê a ideia de um diploma. Para isso, sugiro papel couchê e fita de cetim dourado. As fitas de cetim podem possuir uma medida aproximada de 25 centímetros de comprimento e as folhas pequenas de papel que simbolizam os diplomas são identificadas com: J1, J2, J3, J4 e J5 que significa: jogador 1, jogador 2, jogador 3, jogador 4, jogador 5. Essa ordem servirá para identificar os jogadores e também é utilizada para definir quem jogará primeiro e como será definida a ordem de ações.

A figura 33 mostra o projeto do peão, com suas medidas e instruções de montagem.

Figura 33: projeto da versão final dos peões.



Fonte: O Autor (2024).

### 7.1.9 Dados de seis lados

O dado de seis lados é um componente físico que tem a função de obter números aleatórios, ao acaso, que serão os indicadores de movimento dos peões no tabuleiro. O dado também é lançado para a realização dos testes da ficha de personagem.

A quantidade de dados que fazem parte da coleção do jogo é suficiente para que tudo ocorra de maneira satisfatória. O jogo fornece 5 dados, um para cada jogador. Os dados são simples, porém próprios do jogo, elaborados com projeto para recorte e dobragem de papel couchê.

Neste capítulo final, apresentei os componentes da versão final do jogo Estágio Go! As regras do jogo não mudaram muito desde o segundo *playtest*. Finalizo, então, a pesquisa

com as considerações finais sobre a trajetória desta pesquisa e desenvolvimento do produto educacional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada demonstrou que o estágio curricular supervisionado em Pedagogia é um tema que possui grande relevância no contexto de formação dos professores. No entanto, ainda carece de mais estudos.

Existe uma necessidade real de ser cada vez mais explorado para que se torne mais evidente as proposta de soluções para as questões apresentadas, principalmente sobre a questão da reflexão crítica sobre a práxis (Lima e Pimenta, 2012) e as demais questões discutidas neste trabalho.

A leitura sobre os autores da Pedagogia desde o início do curso no Brasil até o estado atual da licenciatura no Brasil foi bastante enriquecedora e certamente irá contribuir para a minha prática docente e trajetória na pesquisa.

A oportunidade de regressar a Universidade do Estado do Pará, na qual sou formado, foi uma experiência única. A realização da atividade de campo foi satisfatória e gratificante. Acredito que meus esforços puderam contribuir de alguma maneira com o trabalho das professoras da disciplina de estágio supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental e com a formação docente da turma da mesma disciplina, com a qual foi realizada a testagem do produto educacional.

A experiência de assumir o papel de professor-pesquisador, um sujeito que questiona e se inquieta com a realidade e parte em busca de respostas e soluções para problemáticas da vida real de um contexto educacional foi algo indizível. Não se esquecendo de mencionar o enorme prazer que é o de trabalhar com algo tão prazeroso como os jogos.

Jogos educacionais promovem aprendizado, não se trata de uma mera brincadeira com objetivos meramente lúdicos. Mas se trata de ferramentas que possuem embasamento teórico e intencionalidade na educação.

O Estágio Go! se mostrou uma alternativa muito válida. A aplicação obteve resultados bastante positivos e proporcionou uma experiência significativa para os participantes da pesquisa. É possível afirmar que a pesquisa atingiu seus principais objetivos e o jogo educacional também alcançou os propósitos para o qual foi desenvolvido.

Obviamente um jogo educacional não poderia resolver todos os problemas relacionados a temática estudada do estágio. Na realidade, ainda não é possível dizer que o jogo resolveu algum problema. A pesquisa apenas constatou que o jogo apresentou potencial

como ferramenta de ensino, mediante a construção e testagem, e tem potencial para a replicação no mesmo contexto ao qual foi projetado.

A proposta de aproximar os integrantes do processo de estágio só foi válida para a turma de alunos da disciplina da licenciatura e as suas professoras, atingiu também durante a jornada de estágio a coordenadora do curso e alguns membros do corpo docente de Pedagogia da Universidade. Mas não atingiu os professores e alunos da escola em que os estagiários cumpriram suas cargas horárias. No entanto, os que puderam jogar ou ouvir uma apresentação sobre o jogo, consideraram-no como válido e interessante, como de fato uma ferramenta educacional que pode fazer a diferença dentro das limitações e propósitos aos quais foi desenvolvido.

A ideia de envolver os integrantes do processo de estágio no ambiente escolar imaginário a partir de uma realidade simulada (Kapp, 2012) cativou os alunos da turma e parte da comunidade do curso de Pedagogia da UEPA de Belém do Pará. Isso é gratificante e recompensador. Considero um sinal de que a pesquisa deve continuar. Pois o estágio é um tema complexo e muitas questões não resolvidas. É necessário que cada vez mais os novos projetos criativos sejam feitos e novas pesquisas surjam no âmbito da graduação e pós-graduação para o avanço desse campo de conhecimento.

Quando afirmo “integrantes do processo de estágio”, durante a pesquisa buscou-se identificar quem são eram esses integrantes. De acordo com Raymundo (2013), é possível inferir que são: o estagiário, o professor da disciplina de estágio (supervisor), a Universidade, o professor regente da turma em que o licenciando irá estagiar, juntamente com os alunos e a própria escola.

Como a escolha da ferramenta que seria trabalhada foi um jogo, encontrei algumas limitações, por exemplo, analisei a situação e logo percebi que um jogo não teria como unir todos os integrantes que fazem parte do processo de estágio, então optei por delimitar mais o objeto da pesquisa.

A decisão final, então, foi pelos docentes e discentes da disciplina de estágio. Mas na necessidade de integrar os outros membros do processo, ainda que não pessoalmente, pensei na ideia de um jogo em que todos os integrantes pudessem fazer parte. Um jogo que pudesse simular a realidade do estágio curricular supervisionado, incluindo todos os participantes dessa etapa.

Assim nasceu o Estágio Go!. Porém, o jogo ainda precisava de um maior direcionamento. Considerando, então, as várias disciplinas de estágio supervisionado, qual disciplina seria o objeto de pesquisa? Para isso, levantei o desenho curricular do curso de

Pedagogia para analisar as disciplinas e os critérios utilizados para a decisão final foi a afinidade e a experiência do pesquisador-mestrando com os conhecimentos da disciplina escolhida.

Pensando nas disciplinas e conseqüentemente no local da pesquisa de campo é que senti a necessidade de voltar ao local responsável pela minha formação acadêmica em Pedagogia e no qual tive as experiências motivadoras que inspiraram a pesquisa inicialmente.

Motivado também então pelo desejo de investigar as questões e experiências que causaram inquietações na época em que estudei na IES (Instituição de Ensino Superior), pela busca por respostas as perguntas desta pesquisa, optei por realizar o estágio supervisionado do programa de mestrado na UEPA. Restava então decidir qual disciplina do curso de Pedagogia que iria ser parte do objeto de estudo.

Conforme a Resolução n. 1407/07 - CONSUN, a última atualização do Projeto Político Pedagógico do curso de Licenciatura em Pedagogia da UEPA foi aprovada no ano de 2007. De acordo com esse PPP, a carga horária de estágio do curso não deve ser inferior a 300 horas, em observância as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) do curso de Pedagogia, expedidas pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC).

No desenho curricular do curso de Pedagogia, contido no referido PPP, consta que os estágios supervisionados acontecem no penúltimo e no último semestre do curso, ou seja, no 7º e 8º semestres. A carga horária é dividida em 100 horas para a disciplina de estágio supervisionado – gestão educacional, 80 horas para o estágio supervisionado em instituições não escolares e ambientes populares, que estão previstas para o 7º semestre. Outras 200 horas para o estágio supervisionado em educação infantil e mais 200 horas para o estágio supervisionado em ensino fundamental, ambas as disciplinas ofertadas no 8º semestre.

Diante desse contexto em que estive inserido na pesquisa e com base em tudo o que foi estudado até o momento, percebo que o estágio deveria ser discutido desde os primeiros semestres de um curso de formação de professores, especialmente a Pedagogia, cujo campo de Pesquisa, segundo Libâneo (2001) é a educação propriamente dita. A experiência de estágio é de fundamental importância para o desenvolvimento da prática docente de um educador e de suas reflexões acerca dos modelos e técnicas de ensino.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Ana Karolina Rodrigues de. *Ciência geek: aprendendo sobre o sistema endócrino através de RPG*. 2018.
- ANANIAS, Juliana Martins et al. *DESENHO INFANTIL E A VIOLÊNCIA DOMÉSTICA*. Revista LEVS, n. 5, 2010.
- ARAÚJO, Cynthia de Fátima Martins; SIMON, Eurípia Basílio. *Objetos de aprendizagem em educação a distância: uso de jogos educacionais no estilo RPG (Role-Playing Games) digitais*. Revista Paidéi@-Revista Científica de Educação a Distância, v. 1, n. 1, 2008.
- ARROYO, Miguel.G. *Estágios – um convite para radicalizar sua função formadora*. In: AGUIAR, P. A.; DREWS, F.; DEMOS, T. V.; PEREIRA, G. A.; VAZ, K. (Org.). *Estágio Supervisionado na Formação Docente: Experiências e Práticas do IFSC-SJ*. 1ed. Florianópolis: Publicação do IFSC, 2019, v. 1, p. 14-20.
- BACICH, Lilian; MORÁN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso Editora, 2017.
- BENITES, Larissa Cerignoni; SARTI, Flavia Medeiros; SOUZA NETO, Samuel de. *De mestres de ensino a formadores de campo no estágio supervisionado*. Cadernos de Pesquisa, v. 45, p. 100-117, 2015.
- BESEMER, Susan P.; TREFFINGER, Donald J. *Analysis of creative products: review and synthesis*. The Journal of Creative Behavior, 1981.
- BEZERRA, Pablo Henrique Eugênio. *Marte: sistema de RPG pedagógico baseado em inteligências múltiplas para o ensino de Ciências*. 2021. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.
- BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). *Resumo Técnico: Censo Escolar da Educação Básica 2021*.
- BRASIL. Lei n. 11.788 de 25 de setembro de 2008.
- BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. *Parecer CNE/CP nº 9, de 8 de maio de 2001. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena*. Brasília: CNE, 2001a.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília, 2018.
- BUIN, Edilaine. *A construção da coerência textual em situações de ensino*. Campinas, SP:[sn], 2006.
- CALDERANO, Maria da Assunção. *O estágio supervisionado para além de uma atividade curricular: avaliação e proposições*. Estudos em Avaliação Educacional, v. 23, n. 53, p. 250-278, 2012.
- CAVALCANTE, João Pedro. *LUDOVISÃO: um sistema de RPG inspirado por séries de televisão, focado em ficção e estrutura narrativa*. 2022.

COOK, David A.; HATALA, Rose. Validation of educational assessments: a primer for simulation and beyond. *Advances in simulation*, v. 1, p. 1-12, 2016.

CORDEIRO, Itamar Dias. Metodologias ativas no ensino do turismo: uma proposta de utilização do Role-Playing Game (RPG) para discutir impactos ambientais provocados pela visitação. *TURYDES: Revista sobre Turismo y Desarrollo local sostenible*, v. 10, n. 23, p. 21, 2017.

CORRÊA, C.C.M. Formação de professores e o estágio supervisionado: tecendo diálogos, mediando a aprendizagem. *Educação em Revista [online]*. v. 37. e29817, 2021

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. Flow (edição revista e atualizada): A psicologia do alto desempenho e da felicidade. *Objetiva*, 2020.

DA COSTA, Wilson de Oliveira et al. RPG AÇÃO V REAÇÃO: um sistema acessível para oficinas pedagógicas. *REFAQI-Revista Eletrônica em Gestão e Tecnologia*, v. 8, n. 1, p. 175-188, 2022.

DA CRUZ, Danielle Fracaro. Relação recíproca: imagem e palavra nas cartas do jogo Dixit. Editora Dialética, 2022.

DA SILVA, Victor; RODRIGUES, Sabrina Duarte; SILVA, Camila De Almeida. RPG: REPENSANDO UMA METODOLOGIA ATIVA PARA EDUCAR. *Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão*, v. 10, n. 4, 2018.

DAL PIZZOL, Cassiano; ZANATTA, Alexandre Lazaretti. O RPG como técnica na construção de software educacional: A Revolução Farroupilha. In: *Brazilian Symposium on Computers in Education (Simpósio Brasileiro de Informática na Educação-SBIE)*. 2001. p. 239-246.

DE ALMEIDA, Maria Isabel; PIMENTA, Selma Garrido. Estágios supervisionados na formação docente. Cortez Editora, 2015.

DE SÁ, Clayton Dantas; PAULUCCI, Laura. Desenvolvimento de um sistema de RPG para o ensino de Física. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 43, 2021.

DOS SANTOS, Daniel Alves et al. Educa & Ação: Uma metodologia ativa voltada ao curso de engenharia para simular a realidade por meio do jogo. 2020.

FRANCISCHETT, Mafalda Nesi. Estratégias e tentativas do licenciando em geografia para trabalhar mapas com alunos cegos no ensino fundamental.

FERNANDES, Iveta Maria Borges Ávila. Ensino de música na escola: formação de educadores. *Revista da ABEM*, v. 20, n. 28, 2012.

GAETA, Cecília; MASETTO, Marcos. Metodologias ativas e o processo de aprendizagem na perspectiva da inovação. In: *Congresso internacional PBL*. 2010.

GALÁPAGOS JOGOS. Dixit. Disponível em < <https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-criativo-dixit/produto/DIX301> >. Acesso em: 01/03/2024.

GATTI, Bernardete A. Formação de professores no Brasil: características e problemas. *Educação & Sociedade*, v. 31, p. 1355-1379, 2010.

GATTI, Bernardete A. A formação inicial de professores para a educação básica: as licenciaturas. *Revista Usp*, n. 100, p. 33-46, 2014.

- GATTI, Bernardete Angelina. Docência na Educação Superior: implicações para aprendizagens significativas e para a efetividade formativa de novas gerações. *Flecha do Tempo*, v. 1, n. 1, p. 30-43, 2019.
- GROKYGAMES. Coup. Disponível em < <https://grokkgames.com.br/loja/coup/>>. Acesso em: 01/03/2024.
- HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. Editora Olhares, 2022.
- HOWARD, Jeff. *Quests: Design, theory, and history in games and narratives*. AK Peters/CRC Press, 2022.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- JAMBÔ. Editora. Disponível em < <https://jamboeditora.com.br/produto/manual-3dt-alpha-edicao-revisada/>>. Acesso em: 01/03/2024.
- JAQUES, Rafael Ramires. *Educação e linguagem: as situações enunciativas do role-playing game (RPG) como ferramenta pedagógica de constituição da alteridade*. 2016.
- KAPP, Karl M. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons, 2012.
- KERN, C.; AGUIAR, P. A. Diário de campo: a leitura e a escrita na formação docente. In: AGUIAR, P. A.; DREWS, F.; DEMOS, T. V.; PEREIRA, G. A.; VAZ, K. (Org.). *Estágio Supervisionado na Formação Docente: Experiências e Práticas do IFSC-SJ*. 1ed. Florianópolis: Publicação do IFSC, 2019, v. 1, p. 120-137.
- KRASILCHIK, Myriam. *Prática de ensino de biologia*. Edusp, 2004.
- LA CARRETA, M. *Como fazer jogos de Tabuleiro: Manual prático*. 1. ed. Curitiba: Appris Editora, 2018.
- LIBÂNIO, José Carlos. *didática*. Cortez Editora, 2017.
- LIBÂNIO, José Carlos. *Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas*. *Educar em revista*, n. 17, p. 153-176, 2001.
- PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. *Estágio e docência—teoria e prática: diferentes concepções. A formação da pedagoga e do pedagogo: pressupostos e perspectivas*, p. 133-152, 2012.
- LIMA, Maria Socorro Lucena; PIMENTA, Selma Garrido. *Estágio e docência*. Cortez Editora, 2018.
- LOPES NETO, Aramis A. *Bullying: comportamento agressivo entre estudantes*. *Jornal de pediatria*, v. 81, p. s164-s172, 2005.
- LUCINDO NI, Ribeiro MVG. *Formação do pedagogo para atuar em espaços não escolares: percepções e perspectivas do estudante de pedagogia*. *Revista@ambiente educação*. 2019.
- LUDOPÉDIA. Coup. Disponível em < <https://ludopedia.com.br/jogo/coup>>. Acesso em: 01/03/2024.

LUDOPÉDIA. 3D&T. Disponível em < <https://ludopedia.com.br/sistema/15>>. Acesso em: 01/03/2024.

MACHADO, Suélen Rita Andrade; COQUEIRO, V. S.; HERMANN, W. RPG-uma possível alternativa para o ensino e aprendizagem da matemática em sextos anos do ensino fundamental. VII Encontro de Produção Científica E Tecnológica, 2012.

MINISTÉRIO DO MEIO AMBIENTE. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. Diário Oficial da União, Brasília, 2000

MORÁN, José et al. Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção mídias contemporâneas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

NAKANO, Tatiana de Cássia. Investigando a criatividade junto a professores: pesquisas brasileiras. Psicologia escolar e educacional, v. 13, p. 45-53, 2009.

NEVES, Flávia. Qualidades e defeitos de uma pessoa: lista de adjetivos de A-Z. Dicio. s.d. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/qualidades-e-defeitos-de-uma-pessoa-lista-de-adjetivos-de-a-z/> Acesso em: 15/03/2023.

NOFFS, Neide Aquino; RODRIGUES, Regina Célia Cola. A formação docente: PIBID e o estágio curricular supervisionado. Revista e-Curriculum, v. 14, n. 1, p. 357-374, 2016.

NOGUEIRA, Sara Ibérico; BAHIA, Sara. A avaliação da criatividade ou a necessária criatividade na avaliação. 2006.

NUNES, H. F. O jogo RPG e a socialização do conhecimento. Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, n. esp., p.75-85, 2004.

OLIVEIRA, Edileusa Borges Porto; ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de. Importância da criatividade na escola e no trabalho docente segundo coordenadores pedagógicos. Estudos de Psicologia (Campinas), v. 29, p. 541-552, 2012.

OLIVEIRA, Zélia Maria Freire de; ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de. A criatividade faz a diferença na escola: o professor e o ambiente criativos. Contrapontos, v. 8, n. 02, p. 295-306, 2008.

PAVÃO, Andréa. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG). São Paulo: Devir, 2000.

PEREIRA, Adriana Soares et al. Metodologia da pesquisa científica. 2018.

PEREIRA, Nilton Mullet. Por que é preciso estudar história?. Café História. 2021, 2021.

PIMENTA, Selma Garrido. O estágio na formação de professores: unidade entre teoria e prática. Cadernos de pesquisa, n. 94, p. 58-73, 1995.

PPGCIMES. Áreas de Concentração e Linhas de Pesquisa. 2018. Disponível em: <http://www.ppgcimes.propesp.ufpa.br/index.php/br/programa/areas-de-concentracao-e-linhasdepesquisa>. Acesso em 01/03/2023

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico-2ª Edição. Editora Feevale, 2013.

- RANDI, Marco Antonio Ferreira; CARVALHO, Hernandes Faustino de. Aprendizagem através de Role-Playing Games: uma abordagem para a educação ativa. *Revista Brasileira de Educação Médica*, v. 37, n. 1, p. 80-88, 2013.
- RAYMUNDO, Gislene Miotto. Prática de Ensino e o Estágio Supervisionado na construção dos saberes necessários à docência. *Olhar de Professor*, v. 16, n. 2, p. 357-374, 2013.
- RIZZATTI, Ivanise Maria et al. Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores. *Actio: Docência em Ciências*, v. 5, n. 2, p. 1-17, 2020.
- RÔÇAS, Giselle; BOMFIM, Alexandre Maia do. Do embate à construção do conhecimento: a importância do debate científico. *Ciência & Educação (Bauru)*, v. 24, n. 1, p. 3-7, 2018.
- SANTOS, Mariana Michelena; PERKOSKI, Izadora Ribeiro; KIENEN, Nádia. Bullying: atitudes, consequências e medidas preventivas na percepção de professores e alunos do ensino fundamental. *Temas em Psicologia*, v. 23, n. 4, p. 1017-1033, 2015.
- RODRIGUES, Thiago Rafael. CAPACIDADE TRANSFORMADORA DA ORATÓRIA NO DESENVOLVIMENTO DO PROFESSOR-ORADOR: JORGE, Alan de Matos. Oratória para professores: iniciantes e experientes. ver. e atual. Rio de Janeiro: Lumen Juris, 2020. 164 p. *Eccos Revista Científica*, n. 65, 2023.
- SAVIANI, Dermeval. A pedagogia no Brasil: história e teoria. Autores Associados, 2020.
- SCHEIBE, Leda; AGUIAR, Márcia Ângela. Formação de profissionais da educação no Brasil: o curso de pedagogia em questão. *Educação & Sociedade*, v. 20, p. 220-238, 1999.
- SCHWENGBER, Eduardo Cipriani; SILVEIRA, Sidnei Renato; RIBEIRO, Vinicius Gadis. Avaliação subjetiva da criatividade em produtos da atividade projetual. *Revista Educação-UNG-Ser*, v. 10, n. 1, p. 61-77, 2015.
- SESTERREM, Michelle Campos. 3D&T-a simplicidade em prol da jogabilidade. Salão de iniciação Científica (18.: 2006: Porto Alegre, RS). Livro de resumos. Porto Alegre: UFRGS, 2006., 2006.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. Cortez editora, 2017.
- SOARES, Amanda Nathale et al. Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. *Texto & Contexto-Enfermagem*, v. 24, p. 600-608, 2015.
- SODRÉ, Marina de Lima; NEIRA, Marcos Garcia. A Formação de professores de Educação Física na Universidade de São Paulo: análise das experiências de estágio disciplinar. *Caderno de Educação Física*, v. 10, n. 19, p. 11-18, 2011.
- SOUSA, Diego Gomes de; DANDOLINI, Gertrudes Aparecida. Desenvolvimento de um sistema especialista para ensino de matemática usando técnicas de RPG. Salão de iniciação Científica (15.: 2003: Porto Alegre, RS). Livro de resumos. Porto Alegre: UFRGS, 2003., 2003.
- SOUZA, Ana Carolina Aleixo de. Sentido do Ser : jogo das competências socioemocionais para universitários. Orientadora: Marianne Kogut Eliasquevici. 2022. 321 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino) - Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, Universidade Federal do Pará, Belém, 2022. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/15182>. Acesso em: 12/11/2023.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Editora Vozes Limitada, 2012

TREVIZANI, Amanda Gonçalves Edmundo; BENELLI, Elaine Machado. O uso do RPG como recurso didático para o ensino de biomoléculas: jogo de calorías. Revista de Ensino de Biologia da SBEnBio, p. 92-104, 2022.

UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ. Conselho Universitário. Resolução nº 1407/07, de 29 de janeiro de 2007. Aprova o Projeto Político Pedagógico do Curso de Licenciatura em Pedagogia. Belém: Conselho Universitário, 2007.

VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. 2008.

VIEIRA, Naiara Cristina Lopes et al. ALUNOS FALTOSOS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA. 2018.

VIELLA, M.A.L.; AGUIAR, P. A. Percursos de formação para a função docente educadora. In: AGUIAR, P. A.; DREWS, F.; DEMOS, T. V.; PEREIRA, G. A.; VAZ, K. (Org.). Estágio Supervisionado na Formação Docente: Experiências e Práticas do IFSC-SJ. 1ed. Florianópolis: Publicação do IFSC, 2019, v. 1, p. 72-96.

ZUCHI, Ivanete et al. O Desenvolvimento de um Protótipo de Sistema Especialista Baseado em Técnicas de RPG para o Ensino de Matemática. 2000.

## APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DO SEGUNDO PLAYTEST.

27/02/24, 03:26

Estagio go Segundo Playtest

## Estagio go Segundo Playtest

Por favor, reserve um tempo de aproximadamente 10 minutos para responder as perguntas a seguir.

Todas as questões estão relacionadas com a sua experiência com o jogo Estagio Go, cujo playtest aconteceu no dia 09/01/2024

\* Indica uma pergunta obrigatória

1. Você era um (a) narrador (a) ou um (a) jogador (a)? \*

Marcar apenas uma oval.

Narrador/Narradora

Jogador/Jogadora

2. Se você foi um narrador ou narradora, sentiu alguma dificuldade em conduzir o jogo? \*

Justifique

Se você foi um jogador ou jogadora, acha que o narrador/narradora conseguiu conduzir bem o jogo?

Justifique.

---

---

---

---

---

3. Havia quantos jogadores no seu grupo? \*

Essa quantidade foi interessante para a dinâmica do jogo? Justifique.

---

---

---

---

---

27/02/24, 03:26

Estagio go Segundo Playtest

4. Em geral, a sua experiência com o jogo Estagio Go foi positiva? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

5. Justifique a resposta anterior \*

---

---

---

---

---

6. Como você classificaria o nível de dificuldade do jogo? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Complexo

Mediano

Simples

7. Justifique a resposta anterior \*

---

---

---

---

---

27/02/24, 03:26

Estagio go Segundo Playtest

8. Você teve dificuldade para compreender o funcionamento do jogo? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim  
 Um pouco  
 Não

9. Justifique a resposta anterior \*

---

---

---

---

---

10. Durante a aplicação do jogo, houve algum momento marcante que você gostaria de relatar? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim  
 Não

11. Se a resposta anterior foi positiva, conte a sua experiência. \*

Se a resposta anterior foi negativa, apenas escreva:

Não se aplica.

---

---

---

---

---

27/02/24, 03:26

Estagio go Segundo Playtest

12. Você acha que o jogo Estagio Go pode ser relevante para a disciplina de estágio supervisionado? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Sim
- Talvez
- Não

13. Justifique a resposta anterior \*

---

---

---

---

---

14. Em relação a ficha de personagem, você acha algo poderia ser diferente? Se sim, o que você mudaria? \*

---

---

---

---

---

15. Em relação ao tabuleiro, você que algo poderia ser diferente? Se sim, o que você mudaria? \*

---

---

---

---

---

27/02/24, 03:26

Estagio go Segundo Playtest

16. Em relação as cartas, você acha que algo poderia ser diferente. Se sim, o que você mudaria? \*

---

---

---

---

---

17. Você jogaria Estagio Go outra vez? \*

*Marcar apenas uma oval.*

Sim

Não

18. Justifique a resposta anterior \*

---

---

---

---

---

19. Use esse espaço para dar um feedback geral da experiência vivida em sala de aula com o produto educacional Estagio Go. \*

---

---

---

---

---

---

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

## APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Prezada participante, você foi convidada a contribuir com a pesquisa de mestrado intitulada **“ESTÁGIO GO! UMA PROPOSTA DE UM JOGO DE TABULEIRO PARA O ESTÁGIO CURRICULAR SUPERVISIONADO DE PEDAGOGIA”**, que está sendo desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Criatividade e Inovação de Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES) da Universidade Federal do Pará (UFPA), sob a orientação do professor Dr. Marcio Lima do Nascimento.

Esta pesquisa tem como objetivo investigar a importância da experiência de estágio curricular supervisionado de Pedagogia para os graduandos e desenvolver um jogo educacional como ferramenta facilitadora para compartilhamento de saberes entre os integrantes do processo de estágio.

Durante a sua participação, você será convidada a preencher um questionário para identificação do perfil acadêmico e profissional e uma ficha de avaliação de uma parte importante da proposta do produto educacional.

Sua participação é voluntária, isto é, não é obrigatória, e a qualquer momento desse processo, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Nesse caso, seus dados serão integralmente eliminados da pesquisa. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em sua relação com a pesquisadora responsável ou com as universidades envolvidas. Caso concorde em participar, por favor, assine ao final do documento.

É importante frisar que todos os dados obtidos serão de uso apenas para o desenvolvimento desta pesquisa e não serão divulgadas informações pessoais com sua identificação, sem que seja requerida sua autorização expressa. Se houver fornecimento de qualquer dado de pesquisa que seja confidencial, este será apresentado de modo que assegure total sigilo a sua identificação.

Por fim, registra-se que você receberá uma cópia deste termo em que consta o telefone e endereço do pesquisador responsável pelo estudo, podendo tirar dúvidas sobre o projeto e sobre sua participação.

\_\_\_\_\_  
**Pesquisador responsável**

Eu, \_\_\_\_\_, brasileiro(a), inscrito(a) sob o número de CPF \_\_\_\_\_, concordo em participar voluntariamente da pesquisa acima referida. Eu declaro que sou maior de 18 anos, que li as informações contidas neste documento e fui devidamente informado(a) pela equipe da pesquisa sobre os objetivos, sobre os procedimentos que serão utilizados e sobre a confidencialidade da pesquisa. Foi-me garantido que posso retirar o consentimento a qualquer momento, sem qualquer penalidade. Declaro, ainda, que recebi uma cópia deste Termo de Consentimento. Os resultados obtidos durante este estudo serão mantidos em sigilo, mas concordo que sejam divulgados em apresentações e publicações científicas, bem como na dissertação de mestrado a ser defendida, desde que meus dados pessoais não sejam mencionados sem meu consentimento expresso.

Belém, Pará, Brasil, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 2024.

ASSINATURA: \_\_\_\_\_

**Pesquisador responsável:** Tiago Henrique Paixão da Costa  
**Telefone:** (91) 985537255      **E-mail:** tiagopaixaotk@hotmail.com

## APÊNDICE C – FORMULÁRIO PARA AS ESPECIALISTAS.

### Orientações para a especialista

O produto educacional Estágio Go! é um jogo de tabuleiro com mecânica baseada em Roleplaying Game (RPG), idealizado pelo pesquisador Tiago Henrique Paixão da Costa, orientado pelo professor Dr. Marcio Lima do Nascimento, para o programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias do Ensino Superior - PPGCIMES - UFPA. A proposta do jogo é apresentar situações que podem acontecer em ambiente escolar do ensino fundamental I, a partir de uma realidade simulada de um estágio curricular supervisionado no curso de Pedagogia. Os jogadores interpretam personagens estagiários que deverão enfrentar os desafios da rotina do estágio.

Considerado o objetivo do jogo, apresento um de seus componentes que se chama Cartas Geradoras. Essas cartas contêm as situações do jogo.

Há cinco cartas geradoras: carta-comum (cor azul), carta-desafio (cor vermelha), carta-recurso (cor amarela), carta-problema (cor verde) e carta-conquista (cor roxa).

As cartas as quais precisarei de sua análise são as azuis e vermelhas, pois são estas que tratam das situações do ambiente de estágio, a partir da realidade.

As tabelas abaixo apresentam os conteúdos das cartas-comum e desafio.

Peço que analise o conteúdo de cada carta e julgue conforme os critérios estabelecidos, avaliando cada critério com uma nota.

Critério	Nota	Análise
Título da Carta	1	O título da carta não está adequado
	2	O título da carta precisa de ajuste
	3	O título da carta está adequado
Clareza Textual	1	O texto não está claro
	2	O texto precisa de ajuste
	3	O texto está claro
Relevância da situação no ambiente escolar	1	A situação não é relevante

	2	A situação é pouco relevante
	3	A situação é relevante

A seguir apresento os conteúdos das cartas-comum, que representam situações rotineiras e simples que acontecem no ambiente escolar de estágio no ensino fundamental. Peço que preencha a tabela no espaço em branco, referente a nota de dos critérios.

CARTA	SITUAÇÃO	ANÁLISE DA ESPECIALISTA	
		Critério	Nota
Ele não vai bem	Um aluno está com muitas faltas e não está conseguindo acompanhar o ritmo das aulas de matemática.  O professor pediu que você o auxiliasse na aula de hoje.	Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
		Critério	Nota
Faça a chamada!	O mestre deverá explicar como anda a frequência dos alunos da escola e apontar os mais faltosos.  O jogador deve propor uma solução ao professor.	Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
		Critério	Nota
Ele está	O professor contou uma historinha e ao perguntar	Critério	Nota

distráido	<p>algo óbvio, um aluno não soube responder. Estava completamente desatento e isso não vem de hoje.</p> <p>Então, o professor pediu que você falasse com ele para ajudá-lo.</p>	Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Briga boba?	<p>Duas alunas estavam brigando por causa de um assunto bobo.</p> <p>O professor pediu que você conversasse com elas, enquanto ele corrigia uma atividade da turma.</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Coisa feia!	<p>Durante um seminário, um aluno mostrou o dedo do meio para seu colega e o ofendeu com palavrão.</p> <p>O professor disse que era normal. Você vai fazer algo a respeito ou vai deixar por isso mesmo?</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Não faça isso!	<p>Quando o professor estava distraído, jogaram uma bolinha de papel nele. O papel continha um desenho ofensivo.</p>	Critério	Nota
		Título	

	<p>O professor repreendeu a turma, mas ninguém se acusou.</p> <p>Porém, você sabe quem foi o responsável. E aí?</p> <p>Fará algo?</p>	Clareza textual	
		Relevância	
Mestre precisa do aprendiz	A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Mapeando	Durante uma aula de geografia, uma aluna chamou o (a) estagiário (a) para lhe ajudar a desenhar um mapa e lhe fez perguntou qual a necessidade de existir mapas.	Critério	Nota
		Título	3
		Clareza textual	3
		Relevância	3
Aluno repetente	<p>Um aluno que já repetiu essa série 4 vezes, tem dificuldade em interpretação de texto e possui muita preguiça de ler. Ele gosta de cozinhar e quer ser <i>Sushiman</i>.</p> <p>Ele quer saber qual a importância de se estudar história, uma vez que para ele: o que passou,</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	

	passou e não volta mais.	Relevância	
Corrija as provas	<p>O professor pediu para você corrigir a prova de português, que incluía questões discursivas e um pequeno texto.</p> <p>O mestre pedirá um teste para verificar se você corrigiu bem.</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Você entende disso?	<p>A turma não parece gostar de nada relacionado a ciências naturais. O professor perguntou se você poderia ajudá-lo a pensar em uma estratégia para melhorar a abordagem.</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Passando mal!	<p>Um aluno começou a se sentir muito mal repentinamente. O professor pediu que você fosse chamar por ajuda.</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	

Recomendo que a especialista dê uma sugestão para aperfeiçoamento de toda carta que julgar que necessita de ajuste ou mudança.

ESPAÇO PARA AS CONSIDERAÇÕES DA ESPECIALISTA SOBRE AS CARTAS-COMUM:

A seguir apresento os conteúdos das cartas-desafio, que representam situações desafiadoras que acontecem no ambiente escolar de estágio no ensino fundamental. Peço que preencha a tabela no espaço em branco, que corresponde às notas para os critérios.

CARTA	SITUAÇÃO	ANÁLISE DA ESPECIALISTA	
		Critério	Nota
Bullying	<p>Durante a ausência do professor, você percebeu que alguns alunos estavam ridicularizando um colega e o ofendendo com um apelido. No seu momento de ira, o ofendido disse que ia matar todo mundo.</p> <p>Você fará algo a respeito?</p>	Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Aluno diferente	<p>Um dos alunos possui uma dificuldade de aprendizagem não diagnosticada.</p> <p>O professor quase sempre se preocupa em incluí-lo nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de uma pesquisa que consiste em tirar fotos do lixo no bairro.</p>	Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Palhaço!	<p>Um dos alunos se tornou o bobo da corte. Ele gosta de apelidar os colegas. O professor tem medo dele, pois aparenta ser uma pessoa perigosa. Você teve a</p>	Título	

	impressão de tê-lo visto guardando uma faca na mochila. Você fará algo?	Clareza textual	
		Relevância	
Aluna diferente	Uma das alunas possui um transtorno de aprendizagem diagnosticado.  O professor quase sempre se preocupa em incluí-la nas atividades. Mas hoje pediu a sua ajuda na orientação de um recital de poesia.	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Chegou a sua vez!	Desenvolva um projeto para apresentar para a turma.  Mostre a sua proposta na próxima rodada.	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Karaokê!	O professor pediu para você cantar uma canção educativa para a turma.  Arrase!	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	

		Relevância	
Dê a aula	<p>Hoje você é o professor.</p> <p>Pense em como será o roteiro da sua aula (tema, quebra gelo, metodologia, avaliação).</p> <p>Apresente sua proposta na próxima rodada.</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Conte uma história	<p>Prepare a melhor historinha que você conhece e conte aos alunos na próxima aula.</p> <p>Você vai conseguir cativar a atenção de todos?</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	
Não sei a resposta, porém...	<p>Durante a aula de matemática, alguém fez uma pergunta que você não sabe responder.</p> <p>O que você dirá à turma?</p>	Critério	Nota
		Título	
		Clareza textual	
		Relevância	

		Critério	Nota
Desenho violento	Na aula de artes, foi pedido que os alunos desenhassem o que fizeram nas férias.	Título	
	O desenho de uma aluna era muito violento. O professor pediu que você falasse com ela.	Clareza textual	
		Relevância	

Recomendo que a especialista dê uma sugestão para aperfeiçoamento de toda carta que julgar que necessita de ajuste ou mudança.

ESPAÇO PARA AS CONSIDERAÇÕES DA ESPECIALISTA SOBRE AS CARTAS-DESAFIO: