

## JOGOS NARRATIVOS E HABILIDADES PREDITORAS: PRIMEIROS PASSOS DO PROJETO “RPG – INTERFACES NARRATIVAS ENTRE SERTÃO E TECNOLOGIA”<sup>1</sup>

Suéllen Rodrigues Ramos da Silva <sup>2</sup>  
Vinicius Augustus Alves Gomes <sup>3</sup>

### RESUMO

O *role-playing game* (RPG) de mesa é um jogo narrativo colaborativo de interpretação de personagens, com potencial educativo, que desperta interesse por pesquisa, leitura e produção de histórias autorais, baseado na criatividade e no uso da imaginação, competências importantes em qualquer área do conhecimento. A aplicação de diagnóstico em turmas de Leitura e Produção de Texto do primeiro período de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), campus VII, na cidade de Patos, possibilitou mapear afinidades e dificuldades relativas a conteúdos da disciplina, bem como preferências dos estudantes, dentre elas, o RPG. Com base nesses resultados, teve início, em 2024, a experiência aqui relatada, gerando o projeto “RPG – Interfaces narrativas entre sertão e tecnologia”. As ações começaram com a escolha livre de estudantes para se engajarem nos grupos de trabalho propostos (desenvolvimento de sistema, pesquisa de conteúdo, escrita, arte e diagramação), visando a criação de sistemas independentes de RPG (*CyberDuck 2222* e *Kaos em Nova Patos*), produzindo manuais com ilustrações autorais, regras de jogabilidade e descrição dos universos ficcionais, com elementos locais em diálogo com tecnologia, buscando uma visão não estereotipada do interior nordestino, tão complexo e diverso. Em segunda etapa, com participação de estudantes voluntários de diferentes períodos, os manuais foram aperfeiçoados, incluindo desafios lógicos relacionados a habilidades predictoras, necessárias para disciplinas da área do curso, como resolução de problemas, pensamento abstrato e raciocínio matemático, ampliando o alcance do RPG como ferramenta de ensino, tema promissor, inclusive, em Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) em Ciência da Computação. O projeto gerou envolvimento discente e estimulou o desenvolvimento das referidas habilidades, além de organização individual e coletiva, gerenciamento de tarefas, capacidade imaginativa, oralidade e socialização.

**Palavras-chave:** *Role-playing game*, RPG, Jogo narrativo, Habilidades predictoras, Resolução de problemas.

### INTRODUÇÃO

O uso de gamificação enquanto metodologia merece destaque e maior inserção no ambiente educacional por seu potencial para tornar o aprendizado mais significativo, engajante e colaborativo. Nesse contexto, este artigo apresenta o relato da fase inicial do que seguiu

<sup>1</sup> As atividades iniciadas com RPG de mesa na disciplina de Leitura e Produção de Texto, no primeiro semestre de 2024, seguiram com novas ações enquanto projeto independente até junho de 2025. Em julho de 2025, o projeto tornou-se extensão, com o nome RPG UEPB Interfaces Narrativas, após ser aprovado na cota Probex 2025-2026.

<sup>2</sup> Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, suellenrodrigues.rs@gmail.com;

<sup>3</sup> Graduado pelo Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, vinicius.gomes@servidor.uepb.edu.br.

enquanto projeto independente, na Universidade Estadual da Paraíba, campus VII, na cidade de Patos, atingindo ampla atuação, atendendo tanto ao público interno — sobretudo do curso de Ciência da Computação, no qual as atividades tiveram origem —, quanto ao público externo, inclusive com participação em ações realizadas em outras cidades paraibanas.

Em 2024, junto à disciplina Leitura e Produção de Texto, ofertada no primeiro período, foi feita a aplicação de um questionário diagnóstico a fim de conhecer melhor a realidade estudantil, bem como interesses e habilidades, com a intenção de auxiliar no planejamento semestral, personalizando, o quanto possível, a forma de trabalhar o conteúdo da disciplina junto às turmas de graduação dos turnos manhã e noite.

Tal instrumento era composto por questões que buscavam informações diversas, como a cidade de moradia e tempo de deslocamento até a universidade, acesso a ferramentas tecnológicas, outras atividades obrigatórias realizadas além da graduação, expectativas para a disciplina, conteúdos que gostaria de aprender e dificuldades que observava em si em relação à leitura e à produção textual, hábitos relacionados à leitura, ao consumo de conteúdos sonoros e audiovisuais, acesso a outros bens culturais, frequência e conteúdo de escrita, interesse em produções artísticas, indicação da existência de alguma condição específica que influenciasse na aprendizagem ou leitura, e ainda metodologias de aprendizagem e formas de avaliação com as quais mais se identificava.

Com esse levantamento, principalmente em relação às afinidades com produções culturais, artísticas, narrativas e em escrita, foi possível traçar o perfil de interesse das turmas, com destaque para menções ao *role-playing game* (RPG) de mesa — jogo narrativo e colaborativo de interpretação —, produção de desenhos, fotografia, escrita e *design* gráfico.

Além disso, no início do referido semestre, nesta disciplina, trabalhou-se com o vídeo *O perigo de uma história única*, TED Talk da escritora nigeriana Chimamanda Adichie — conteúdo publicado posteriormente em livro —, enquanto material para motivar a discussão e a reflexão a respeito do conceito de estereótipo, tratando sobre as informações comumente difundidas sobre o sertão nordestino, sobretudo midiaticamente, que podem abrigar traços identitários, mas também alimentam uma visão estereotipada, limitada, não alcançando, portanto, a complexidade e a diversidade de seus espaços e vivências.

Soma-se a isso o fato de que, no segundo semestre de 2023, em turma anterior da mesma disciplina, durante a realização de outra atividade, na qual a docente solicitou que os estudantes, divididos em equipes, escolhessem um artigo científico da área de Ciência da Computação para ser apresentado de forma criativa, um dos grupos, inspirado no estudo que selecionou, que relacionava jogos digitais de tabuleiro ao ensino de gerenciamento de projetos, produziu seu

trabalho utilizando o RPG de mesa como metodologia de ensino para aplicação em um conteúdo de cada disciplina do primeiro período do curso.

Esse trabalho serviu de inspiração para que, em 2024, a docente responsável por Leitura e Produção de Texto fizesse a proposta da atividade denominada como “Interfaces narrativas entre sertão e tecnologia”, sugerindo a construção de um diálogo temático entre a região na qual está localizado o campus, os conteúdos da disciplina e área da graduação, atividade que teria o seu resultado apresentado no principal evento específico do curso, o VI Congresso Sertanejo de Computação (Sercomp), que ocorreria ainda naquele semestre.

Assim, a fim de trabalhar habilidades contempladas na disciplina, e a partir da demonstração de interesse das turmas, a ação teve início com a escolha livre dos estudantes para se engajarem ou em um dos cinco Grupos de Trabalho (GT) de criação dos sistemas de RPG (desenvolvimento de sistema, pesquisa de conteúdo, escrita, arte e diagramação) — conforme suas afinidades, habilidades e repertório —, ou, se preferissem não realizar essa atividade, poderiam produzir individualmente uma fotonarrativa, que consistia na captação de uma imagem representativa do sertão não estereotipado em diálogo com um texto autoral, narrativo, breve, literário e/ou reflexivo.

Essas atividades resultaram na criação, por estudantes do primeiro período de Ciência da Computação, de dois sistemas de RPG autorais e independentes denominados de *CyberDuck 2222* (produzido no turno da manhã) e *Kaos em Nova Patos* (turno da noite), além de imagens e textos narrativos que compuseram uma exposição fotonarrativa, materiais apresentados durante o congresso já mencionado e disponibilizados para acesso, naquele semestre, por meio de mural interativo e colaborativo utilizando a plataforma *Padlet*.

Mais à frente, neste artigo, trabalha-se com mais detalhes os resultados obtidos especificamente com as atividades de criação de RPG de mesa, considerando que tais ações envolveram grande parte das turmas, atuando em diferentes núcleos, e houve continuidade, visto que, nos dois turnos, foram desenvolvidos manuais de sistemas autorais, em primeira versão, com contextualização do universo ficcional, apresentação espacial e de arquétipos de personagens, regras de jogabilidade e narrativas iniciais.

Os sistemas de RPG começaram a ser utilizados em mesas-testes, realizadas ainda no VI Sercomp. Sendo postos em prática, com narração e interpretação, tornava-se possível observar pontos de melhoria dos sistemas, de aprimoramento gradual e posterior desenvolvimento de novas versões dos manuais. Isso de fato ocorreu após a conclusão da disciplina e ampliação das atividades, ao tornar-se um projeto independente, reunindo

estudantes de diferentes períodos do curso que buscaram participar de forma autônoma, interessados em garantir a continuidade das ações por terem afinidade com o RPG de mesa.

## REFERENCIAL TEÓRICO

### Gamificação por meio do *role-playing game* (RPG)

A gamificação, como definido por Deterding *et al.* (2011), refere-se ao uso de elementos, características e princípios do *design* de jogos em contextos não relacionados diretamente a jogos, independentemente de seus objetivos e modos de aplicação. Esse conceito foi rapidamente incorporado à educação quando reconhecido o potencial para tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e acessível.

O *role-playing game* (RPG) é um jogo de interpretação de papéis no qual os participantes assumem personagens fictícios e, por meio da narrativa, constroem coletivamente uma história. Cada jogador interpreta seu personagem dentro de um enredo conduzido por um narrador (frequentemente chamado de “mestre”) que descreve os cenários, apresenta desafios e orienta as ações. Sendo assim, o RPG é uma experiência lúdica que utiliza a criatividade, a comunicação e o pensamento crítico, pois os participantes não apenas seguem regras, mas também constroem sentidos e resolvem problemas de forma colaborativa.

Marcatto (1996) destaca que o RPG vai além do simples entretenimento: ele cria um espaço simbólico em que a imaginação e a interação social são os elementos centrais. Nesse ambiente, o jogador é convidado a experimentar diferentes papéis e perspectivas, o que contribui para o desenvolvimento da empatia, da autonomia e da tomada de decisão. A narrativa torna-se um meio de expressão, permitindo que o grupo explore valores, dilemas morais e conflitos de maneira envolvente e significativa.

O RPG pedagógico surge quando essa dinâmica é adaptada para fins educativos que, de acordo com Marcatto (1996, p. 12), “[...] incentiva a criatividade, a participação, a leitura e a pesquisa. É de fácil aplicação a quaisquer matérias e conteúdos didáticos, para crianças, adolescentes e adultos”, o que permite que o aluno atue como protagonista de sua aprendizagem, estimulando o raciocínio, a cooperação e a reflexão crítica. O professor, ao assumir o papel de narrador, torna-se facilitador da construção do conhecimento, incentivando o aprendizado ativo e significativo.

Ao aplicar jogos de interpretação como forma de gamificação de conteúdo didático, os estudantes são desafiados a resolver problemas e colaborar com os colegas. Sendo assim, o

RPG possibilita a realização de atividades variadas que integram conteúdos interdisciplinares simultaneamente, respondendo a diferentes necessidades das turmas e levando em consideração os interesses e particularidades dos estudantes.

A comunidade acadêmica tem demonstrado interesse pelo estudo do RPG como ferramenta educativa e tecnológica, mas também em pesquisas que exploram seu potencial em diferentes contextos. Um exemplo é o Trabalho de Conclusão de Curso defendido por Manguiera (2019) no curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), campus VII, em Patos, que propôs o uso do RPG como estratégia didática para facilitar o aprendizado de conceitos da programação e estrutura de dados.

Gomes (2024) defendeu seu TCC no mesmo curso e campus, apresentando uma proposta de integração de inteligência artificial e elementos narrativos do RPG para simular a figura do mestre, ampliando as possibilidades de interação e personalização no ambiente de jogo. Esses trabalhos ilustram a consolidação do RPG como objeto de pesquisa multidisciplinar, articulando áreas como Educação, Ciência da Computação e Psicologia.

### **Pensamento computacional**

Um número vasto de aptidões é necessário para o desenvolvimento do raciocínio computacional. A literatura aponta que a programação é uma competência difícil de adquirir, por se tratar de uma tarefa complexa que incorpora diferentes habilidades, como raciocínio lógico-matemático, abstração e decomposição (Souza *et al.*, 2019). Nesse contexto, é comum que o problema habite na capacidade de compreender a tarefa ou a solução, consequentemente gerando dificuldades para converter esse entendimento em um algoritmo ou em implementá-lo como um programa (Chaudhry; Rasool, 2012).

A dificuldade enfrentada por programadores iniciantes é progredir em direção a um objetivo quando não está claro qual caminho seguir (Chaudhry; Rasool, 2012). Considerando isso, o desenvolvimento de habilidades complementares à capacidade de raciocínio computacional é visado para complementação do estudo e desenvolvimento de alunos em cursos na área da tecnologia. Raciocínio matemático, resolução de problemas e pensamento abstrato são algumas das habilidades investigadas e marcadas como preditoras para a capacidade de leitura e escrita de código (Dantas *et al.*, 2023).

A resolução de problemas, que envolve a capacidade de identificar, compreender, analisar e propor soluções adequadas diante de um problema, é definida por Lishinsk *et al.* (2016) como a capacidade do indivíduo de engajar-se em processos cognitivos para

compreender e resolver situações problemáticas em que o método de solução não é imediatamente óbvio. Sendo assim, é possível traçar paralelos entre essa habilidade e a capacidade de compreensão e desenvolvimento de soluções computacionais. Como afirmam Chaudhry e Rasool (2012), programação exige boas habilidades de resolução de problemas, principalmente para programadores iniciantes.

Sobre pensamento abstrato, aliando-o ao pensamento concreto, se define, respectivamente, o “porquê” uma ação é realizada, ou seja, compreender o propósito ou significado geral de uma atividade; e o “como” uma ação é realizada, isto é, os detalhes e passos específicos da execução (Park; Hyun; Heuilan, 2015). Programadores iniciantes tendem a ter uma visão mais concreta do problema, reduzindo a capacidade de entender a estrutura geral de um programa. Assim, desenvolver o pensamento abstrato de um estudante permite melhor compreensão e raciocínio sobre a lógica e estrutura do código.

Por fim, quanto ao raciocínio matemático, segundo Drachova *et al.* (2015), é a habilidade de aplicar lógica e princípios formais para modelar, especificar e comprovar o funcionamento correto de um *software*. Essa habilidade permite que o programador entenda por qual motivo o código funciona, e não apenas faça com que ele funcione, tornando o desenvolvimento mais preciso e confiável. Ao usar especificações formais, contratos e provas de correção, o pensamento matemático transforma a programação em um processo lógico e estruturado, que é necessário para criar *softwares* de alta qualidade e livre de erros.

## METODOLOGIA

As ações desenvolvidas com turmas de primeiro período do curso de Ciência da Computação, dando origem ao projeto “RPG — Interfaces narrativas entre sertão e tecnologia”, baseia-se na pedagogia de projetos, na qual

[...] o aluno aprende no processo de produzir, levantar dúvidas, pesquisar e criar relações que incentivam novas buscas, descobertas, compreensões e reconstruções de conhecimento. Portanto, o papel do professor deixa de ser aquele que ensina por meio da transmissão de informações — que tem como centro do processo a atuação do professor — para criar situações de aprendizagem cujo foco incida sobre as relações que se estabelecem nesse processo, cabendo ao professor realizar as mediações necessárias para que o aluno possa encontrar sentido naquilo que está aprendendo a partir das relações criadas nessas situações. (Prado, 2005, p. 13).

Além disso, a autora também destaca que caberá ao educador possibilitar que os estudantes se identifiquem com os projetos desenvolvidos, pois essa pedagogia

[...] deve permitir que o aluno aprenda fazendo e reconheça a própria autoria naquilo que produz por meio de questões de investigação que lhe impulsionam a contextualizar conceitos já conhecidos e descobrir outros que emergem durante o desenvolvimento do projeto. Nessa situação de aprendizagem, o aluno precisa selecionar informações significativas, tomar decisões, trabalhar em grupo, gerenciar confronto de ideias, enfim, desenvolver competências interpessoais para aprender de forma colaborativa com seus pares. (Prado, 2005, p. 15).

Conforme referido ao indicar os passos para a criação das primeiras atividades, que, posteriormente, se tornaram um projeto, os estudantes tiveram autonomia para escolher participar ou não, tendo a possibilidade de realizarem, se preferissem, uma tarefa individual, contemplando produção fotográfica e escrita narrativa/reflexiva.

Posteriormente, puderam optar pelos grupos de trabalho dos quais fariam parte, definidos a partir das necessidades práticas para a criação dos sistemas de RPG, mas também dos interesses e habilidades mapeados no diagnóstico realizado com as turmas, determinando a existência dos GTs de desenvolvimento de sistema, pesquisa, escrita, arte e diagramação.

Enquanto divisão de atribuições, o núcleo de desenvolvimento de sistemas trabalhou na escolha e criação das mecânicas de jogabilidade; o de pesquisa levantou informações para dar base para a criação narrativa e do universo; o de escrita redigiu o conteúdo textual do manual; o de arte produziu ilustrações autorais de cenários e personagens; e o de diagramação realizou a produção de *layout* do manual, com a organização e disposição dos elementos gráficos.

No processo de criação, alguns alinhamentos eram feitos com toda a turma presencialmente, em sala de aula, mas os núcleos também se reuniam e atuavam separadamente, com ações individuais e coletivas de seus membros, tendo, em cada equipe, um estudante responsável por transmitir as definições para a docente da disciplina e atuar no diálogo com os demais grupos de trabalho, a fim de que pudessem produzir de maneira coordenada.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

É perceptível que a realização do projeto gerou envolvimento dos estudantes e o processo de construção dos sistemas autorais de RPG estimulou o desenvolvimento de habilidades como organização individual e coletiva, gerenciamento de tarefas, pesquisa, argumentação, capacidade imaginativa e de abstração.

Além disso, as construções narrativas e imagéticas possibilitaram aos estudantes um olhar novo sobre o lugar em que (con)vivem, enxergando suas potencialidades, valorizando o

que há de identitário, mas absorvendo as mudanças do tempo a partir da gradativa urbanização e do contato com outros espaços e culturas.

Chimamanda (2019, p. 14), ao falar sobre sua experiência, menciona que todas as histórias contadas por ela sobre si fazem com que seja quem é, e complementa:

Mas insistir só nas histórias negativas é simplificar minha experiência e não olhar para as muitas outras histórias que me formaram. A história única cria estereótipos, e o problema com os estereótipos não é que sejam mentira, mas que são incompletos. Eles fazem com que uma história se torne a única história (Chimamanda, 2019, p. 14).

Na criação dos sistemas de RPG de mesa, as turmas puderam trabalhar com elementos regionais e identitários, mas também ir além, utilizando sua criatividade e repertório para dar destaque a outras leituras possíveis a partir do espaço local, tendo liberdade para desenvolverem o universo ficcional com base em suas próprias referências.

### ***CyberDuck 2222***

O universo fictício apresentado no sistema de RPG *CyberDuck 2222* configura-se como uma representação futurista, distópica e pós-apocalíptica, ambientada no sertão paraibano. A narrativa parte de um colapso ambiental e social causado pela própria humanidade, que, movida pela busca incessante por riquezas, desencadeou uma série de desastres climáticos. Nesse contexto, apenas uma cidade resistiu à devastação global: *Duckcity*, erguida como o último espaço da civilização em meio ao caos planetário.

Estabelecida em cima das ruínas da atual cidade de Patos, Paraíba, a cidade é estruturada em três grandes setores, dispostos em formato de anéis concêntricos, simbolizando a estratificação social: *Dawnlight*, o círculo central, ocupado pela elite dominante; *Nexus*, a região intermediária, habitada pelos trabalhadores; e *Outside*, a periferia onde sobrevivem os excluídos e marginalizados.

Fora dos limites da cidade, o sertão nordestino transformou-se em um grande deserto, resultado da destruição ambiental que eliminou grande parte das áreas verdes e extinguiu a fauna e a flora locais. Nessa região, sobrevivem grupos de nômades que optam por viver à margem de *Duckcity* e que, frequentemente, tentam invadir seus muros em busca de recursos ou em atos de resistência contra a ordem estabelecida.

Dentro da metrópole, o poder é fragmentado entre facções que disputam o domínio de diferentes distritos. Cada facção expressa um conjunto particular de valores e modos de vida:



os Pombos, habitantes do distrito Bivá, conhecidos pelo tráfico de drogas sintéticas; os Dinossauros, habitantes do Jatobá, que valorizam modificações cibernéticas no corpo; os Galos, moradores do distrito da Cruz, motivados pela ambição financeira e controle tecnológico; e os Patos, do distrito do Salgas, cuja atuação é marcada por furtos e crimes cibernéticos — os nomes de todos os distritos fazem alusão a espaços localizados no sertão paraibano ou especificamente bairros da cidade de Patos.

Assim, o cenário de *CyberDuck 2222* combina elementos do gênero *cyberpunk*, abordando temas como desigualdade, degradação ambiental e a fusão entre o humano e o tecnológico. A ambientação convida os jogadores a refletirem sobre as consequências do avanço tecnológico desenfreado, da concentração de poder e da alienação social, compondo uma narrativa que, embora fictícia, dialoga com problemáticas reais.

### ***Kaos em Nova Patos***

O universo fictício desenvolvido para o sistema *Kaos em Nova Patos* apresenta uma ambientação distópica e *cyberpunk* situada no sertão paraibano, onde, um dia, foi a cidade de Patos, no ano de 2224. Dada a ambientação, a narrativa aborda um ambiente em que tecnologia avançada e miséria social coexistem, refletindo sobre essas contradições entre progresso e desigualdade, evidenciados nos setores da cidade, controlada pela corporação Valianty, que influencia todos os aspectos da vida urbana e humana.

Um ponto fundamental da trama é a descoberta do “patônio”, um minério raro e extremamente valioso, responsável por impulsionar avanços científicos e tecnológicos. Entretanto, esse recurso também aprofunda as injustiças sociais, pois serve de combustível para a exploração e o autoritarismo por parte da Valianty, que é responsável por utilizar do patônio em experimentos humanos e controle corporativo.

Quanto aos setores, a cidade é dividida em cinco, com nomes associados a bairros reais do município de Patos. O Setor Docinho representa o auge da automação e industrialização, dominado por fábricas e inteligência artificial, praticamente desprovido de presença humana. No Subterrâneo, a população mais pobre sobrevive em condições precárias, recorrendo a soluções sustentáveis e improvisadas. O Setor Valianty, por sua vez, é o centro de poder e riqueza, abrigando laboratórios, arranha-céus e as elites corporativas. Já o Setor Liberdade funciona como prisão e campo de testes, onde seres humanos são submetidos a experiências com o patônio. Por fim, o Velho Horizonte, antigo local de mineração, tornou-se um lixão radioativo e inabitável, onde se encontram apenas aberrações e vítimas da radiação.

Devido ao ambiente opressor, surge o movimento do Neocangaço, uma resistência inspirada nos antigos cangaceiros nordestinos, interpretados como revolucionários. Liderado por Luisa Martina Cortez, o grupo busca romper o domínio da Valianty e restaurar a autonomia do povo de Nova Patos. Esse movimento é trazido dentro do jogo como forma de representatividade nordestina não estereotipada. Ao imaginar os cangaceiros como símbolos de resistência e protagonismo, o jogo rompe com visões caricatas do sertão e valoriza sua cultura como força de identidade, autonomia e transformação social.

### ***Puzzles: desafios lógicos em Ciência da Computação***

Em segunda etapa, já enquanto projeto independente, com a participação de estudantes voluntários de diferentes períodos do curso, no processo de aprimoramento dos manuais dos sistemas de RPG, criou-se um novo grupo de trabalho, para desenvolvimento de *puzzles*, incorporando, ao final dos manuais, desafios lógicos relacionados a habilidades cognitivas predictoras do desempenho em disciplinas específicas da área da Ciência da Computação.

Dessa forma, vendo a importância dessas habilidades, buscou-se desenvolver tais desafios, referentes a um tipo específico de problema que demanda emprego de raciocínio lógico, capacidade de observação e criatividade para sua resolução. Assim, diferentemente dos confrontos físicos ou testes de perícia que ocorrem durante as aventuras de RPG, os *puzzles* se configuram como obstáculos de natureza intelectual ou simbólica, cuja superação depende da interpretação de pistas, da dedução de relações lógicas ou da experimentação com elementos presentes na narrativa do jogo. Ou seja, desafios que podem exercitar, treinar e desenvolver as habilidades previamente citadas em um contexto lúdico e atrativo.

Para tal desenvolvimento, os estudantes buscaram, em seu repertório adquirido no curso, temas que pudessem ser adaptados para desafios lógicos e incluídos em narrativas de jogos de RPG. Isso resultou na criação de três *puzzles*, contemplando tanto as habilidades citadas, como assuntos específicos da grade curricular de Ciência da Computação, como estrutura de dados, estruturas de repetição e redes de computadores.

Esses desafios foram, então, agregados aos manuais dos sistemas, permitindo que mestres possam adicioná-los em suas campanhas, bem como se inspirarem e adaptarem os desafios para as necessidades da narrativa.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As ações com o RPG representam uma vivência acadêmica diferenciada para os estudantes ao permitir a aplicação prática de conhecimentos na criação de narrativas, regras, desafios, sistemas e materiais que envolvem conteúdos ensinados no curso. Além disso, possibilitam o desenvolvimento de competências essenciais para formação, contemplando habilidades vistas como componentes fundamentais do pensamento computacional, como: raciocínio lógico, matemático, capacidade de abstração e decomposição de problemas.

Tais interações também desenvolvem habilidades cognitivas e socioemocionais, fundamentais tanto no campo da tecnologia quanto em outras áreas do conhecimento, gerando inovação educacional, contribuindo para a formação de uma comunidade acadêmica mais crítica, criativa e capaz de dinamizar o ensino e a aprendizagem.

Essa abordagem metodológica, baseada na pedagogia de projetos e promovendo a gamificação do conteúdo curricular por meio do RPG, favoreceu a participação ativa dos estudantes, enriquecendo as atividades pedagógicas, ampliando os recursos disponíveis para o trabalho em sala de aula e promovendo maior engajamento.

## AGRADECIMENTOS

É fundamental agradecer aos estudantes, pois mesmo que tenha surgido como proposta de atividade em Leitura e Produção de Texto, os alunos que se engajaram são os reais responsáveis pela existência e manutenção das ações com o RPG de mesa no campus VII, da Universidade Estadual da Paraíba, na cidade de Patos.

Cabe agradecimento ao grupo de 2023.2, que sugeriu, em seu trabalho, o uso do RPG como metodologia para disciplinas do curso; a todos os estudantes das turmas de 2024.1 do primeiro período de Ciência da Computação, que se envolveram na criação dos sistemas *CyberDuck 2222* (manhã) e *Kaos em Nova Patos* (noite); e aos demais, de diferentes períodos, que abraçaram a proposta por sua afinidade com o RPG, possibilitando que essa iniciativa se tornasse projeto, mantendo-o vivo até hoje.

## REFERÊNCIAS

CHAUDHRY, N. G.; RASOOL, G. A case study on improving problem solving skills of undergraduate computer science students. **World Applied Sciences Journal**, v. 20, n. 1, p. 34-39, jan. 2012. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/286959970\\_A\\_case\\_study\\_on\\_improving\\_problem\\_solving\\_skills\\_of\\_undergraduate\\_computer\\_science\\_students](https://www.researchgate.net/publication/286959970_A_case_study_on_improving_problem_solving_skills_of_undergraduate_computer_science_students). Acesso em: 9 out. 2025.

CHIMAMANDA, A. N. **O perigo de uma história única**. Tradução de Julia Romeu. Companhia das Letras, 2019.

DETERDING, S. *et al.* From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *In: PROCEEDINGS OF THE 15TH INTERNATIONAL ACADEMIC MINDTREK CONFERENCE: Envisioning future media environments, Anais [...]* 15., Tampere, Finlândia, 2011. p. 9-15. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>. Acesso em: 20 set. 2025.

DRACHOVA S. V.; HALLSTROM, J. O.; HOLLINGSWORTH J. E.; KRONE J.; PAK R.; SITARAMAN M. Teaching Mathematical Reasoning Principles for Software Correctness and Its Assessment. *ACM Transactions on Computing Education*. Nova Iorque, v. 15, ed. 3, n. 15, p. 1-22, ago. 2015. DOI 10.1145/2716316, Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2716316#core-history>. Acesso em: 10 out. 2025.

GOMES, C. R. S. **Desenvolvimento de chatbot e treinamento de modelos de linguagem para a função de mestre de RPG**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) – Universidade Estadual da Paraíba. Patos, 2024. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/31592>. Acesso em: 19 out. 2025.

LISHINSKI A.; YADAV A.; ENBODY R.; GOOD J. The Influence of Problem Solving Abilities on Students' Performance on Different Assessment Tasks in CS1. *ACM Technical Symposium on Computing Science Education*. Nova Iorque, v. 46, p. 329-334, 17 fev. 2016. DOI 10.1145/2839509.2844596, Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2839509.2844596>. Acesso em: 10 out. 2025.

MANGUEIRA, G. P. **Criação de um jogo do tipo RPG para o ensino de estrutura de dados**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação) – Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas, 2019. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/21841>. Acesso em: 20 out. 2025.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game**. São Paulo: Exatas Comunicação e Serviços S/C LTDA., 1996.

PARK, C. J.; HYUN, J. S. Effects of abstract thinking and familiarity with programming languages on computer programming ability in high schools. *In: IEEE. 2014 IEEE INTERNATIONAL CONFERENCE ON TEACHING, ASSESSMENT AND LEARNING FOR ENGINEERING (TALE)*. *Anais [...]*, 3., Wellington, Nova Zelândia, 2014. p. 468-473. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/7062628>. Acesso em: 9 out. 2025.

PRADO, M. E. B. B. Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações. *In: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel (org.). Integração das tecnologias na educação*. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005. p. 12-17.

SOUZA, L. M. de *et al.* Mathematics and programming: Marriage or divorce? *In: IEEE. 2019 IEEE WORLD CONFERENCE ON ENGINEERING EDUCATION (EDUNINE)*. *Anais [...]*, 3., Lima, Peru, 2019. 1-5. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8875849>. Acesso em: 18 set. 2025.