

## ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO DO ENFERMEIRO: RELATO DA EXPERIÊNCIA DE CRIAÇÃO DO JOGO<sup>1</sup>

Amanda Nathale Soares<sup>2</sup>, Maria Flávia Gazzinelli<sup>3</sup>, Vânia de Souza<sup>4</sup>, Lucas Henrique Lobato Araújo<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Este artigo é um recorte da dissertação - *Role Playing Game (RPG): elaboração e avaliação de estratégia pedagógica para formação crítica e autônoma do enfermeiro*, apresentada ao Pós-Graduação em Enfermagem da Escola de Enfermagem da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), em 2013.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem da Escola de Enfermagem da UFMG. Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. E-mail: amandanathale0708@gmail.com

<sup>3</sup> Doutora em Enfermagem. Professora Associada do Departamento de Enfermagem Aplicada da Escola de Enfermagem da UFMG. Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. E-mail: flaviagazzinelli@yahoo.com.br

<sup>4</sup> Pós-Doutora. Professora Adjunta do Departamento de Enfermagem Materno-Infantil e Saúde Pública da Escola de Enfermagem da UFMG. Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. E-mail: vaniaxsouza@yahoo.com.br

<sup>5</sup> Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Enfermagem da Escola de Enfermagem da UFMG. Belo Horizonte, Minas Gerais, Brasil. E-mail: lucaslobato87@gmail.com

**RESUMO:** Trata-se de um relato de experiência sobre a criação de um jogo de *Role Playing Game* utilizado como estratégia pedagógica para favorecer aos alunos de graduação em Enfermagem o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico-reflexivo em sua formação. A criação do jogo ocorreu na Escola de Enfermagem da Universidade Federal de Minas Gerais, entre novembro de 2011 e março de 2012, envolvendo quatro etapas: definição do desenho do jogo; criação do protótipo do jogo; avaliação da dinâmica do jogo por jogadores de *Role Playing Game*; e preparo dos mestres. O jogo foi criado com o intuito de proporcionar aos alunos do Curso de Enfermagem a vivência metafórica de situações-problema correspondentes aos principais cenários de atuação profissional. Acredita-se que o jogo elaborado tem se constituído em uma estratégia pedagógica em que os alunos se implicam e são implicados em seu processo de pensar, de elaborar novos sentidos, de conhecer e de agir.

**DESCRIPTORES:** Educação em enfermagem. Materiais de ensino. Jogos e brinquedos. Capacitação de recursos humanos em saúde.

---

## THE ROLE PLAYING GAME (RPG) AS A PEDAGOGICAL STRATEGY IN THE TRAINING OF THE NURSE: AN EXPERIENCE REPORT ON THE CREATION OF A GAME

**ABSTRACT:** This is an experience report on the creation of a Role Playing Game used as a pedagogical strategy for promoting the development of autonomy and critical-reflexive thinking among undergraduate students of Nursing during their training. The game's creation took place in the School of Nursing of the Federal University of Minas Gerais, between November 2011 - March 2012, involving four stages: definition of the game design; creation of the game's prototype; and evaluation of the game's dynamic by players of Role Playing Games; and preparation of the 'masters'. The game was created with the aim of providing the students of the Nursing Course with metaphorical experience of problem-situations corresponding to the main scenarios of professional activity. It is believed that the game prepared constitutes a pedagogical strategy in which the students engage and become involved in their process of thinking, of elaborating new meanings, of knowing and of acting.

**DESCRIPTORS:** Education nursing. Teaching materials. Play and playthings. Health human resource training.

---

## JUEGO DE ROL (RPG) COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN DE ENFERMERÍA: INFORME DE LA EXPERIENCIA DE CREAR JOGO

**RESUMEN:** Este es un relato de experiencia en la creación de un juego de *Role Playing Game* utilizado como una estrategia pedagógica para animar a los estudiantes de pregrado en Enfermería autonomía en desarrollo y el pensamiento crítico-reflexivo en su formación. La creación del juego se produjo en la Escuela de Enfermería de la Universidad Federal de Minas Gerais, entre noviembre de 2011 y marzo de 2012, que implica cuatro pasos: definición de diseño del juego; creación del prototipo del juego; la evaluación de la dinámica del juego para los jugadores de rol; y la preparación de los maestros. El juego fue creado con el objetivo de animar a los estudiantes de enfermería experiencia metafórica de situaciones problemáticas que corresponden a los principales escenarios de trabajo profesional. Se cree que el juego elaborado se ha constituído como una estrategia en la que los estudiantes se involucran y participan en el proceso de pensar, desarrollar nuevas formas de conocer y actuar.

**DESCRIPTORES:** Educación en enfermería. Materiales de enseñanza. Juego e implementos de juego. Capacitación de recursos humanos en salud.

## INTRODUÇÃO

No Brasil, a partir das Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Enfermagem, instituídas em 2001, as instituições de ensino em enfermagem se encontram em um momento de reestruturação dos seus projetos pedagógicos, com o objetivo de favorecer a formação de enfermeiros mais críticos, reflexivos e autônomos.<sup>1</sup>

Nessa reestruturação, se destacam como um dos aspectos fundamentais a serem (re)significados as estratégias de ensino e de aprendizagem utilizadas na formação do enfermeiro. Isso porque, na graduação em enfermagem, há um predomínio de estratégias pedagógicas tradicionais, centradas na exposição do professor e na memorização de informações pelos alunos. Essas estratégias tradicionais, em geral, conduzem a uma dissociação entre o conhecimento teórico passivamente recebido pelos alunos e o contexto no qual esses se inserem, se voltando à reprodução do conhecimento em detrimento à sua construção crítico-reflexiva.<sup>2</sup>

As estratégias pedagógicas devem então ser pensadas sob uma concepção dialógica e interacionista, que prevê a participação ativa do aluno na construção do conhecimento e a participação do docente como aquele que cria e que oferece situações que conduzam os discentes ao exercício da problematização. Quando baseadas no diálogo, na interação entre educador e educando e na participação ativa do aluno, as estratégias pedagógicas favorecem maior problematização dos saberes, estimulando a construção de conhecimento por meio da reflexão e da criticidade.<sup>3</sup>

A partir dessa concepção, é possível perceber que a inserção de jogos no ambiente educacional pode se configurar como um facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Definido como uma ação livre, vivida em uma ordem fictícia e situada além da vida corrente,<sup>4</sup> o jogo, por meio do lúdico e do prazer, pode se constituir em uma estratégia pedagógica capaz de favorecer o diálogo, a construção conjunta de conhecimentos, a criação de ambientes desafiadores e reflexivos, o desenvolvimento da autonomia, a prática de habilidades e a melhor apropriação de conteúdos.<sup>5-9</sup>

Considerando essas potencialidades do uso de jogos no contexto educacional, neste artigo se tem por objetivo relatar a experiência de criação de um jogo, no formato de *Role Playing Game* (RPG), utilizado como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro.

O RPG é um jogo de representação, definido como uma atividade cooperativa na qual um

grupo de jogadores, guiado por um mestre, que coordena e narra o jogo, cria uma história coletivamente, sob a forma oral, escrita ou animada. Trata-se de uma narrativa interativa, episódica e participatória.<sup>10</sup> Esse formato de jogo favorece a construção de metáforas e representações imaginárias que podem conduzir à liberdade, ao estímulo à indagação, ao diálogo entre diferentes saberes e ao exercício da recriação.<sup>11-14</sup>

A criação do jogo de RPG, utilizado como estratégia pedagógica, visa a favorecer aos alunos de graduação em Enfermagem a vivência metafórica de situações-problema correspondentes aos principais cenários de atuação profissional. Parte-se do pressuposto de que tal vivência pode favorecer o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico-reflexivo do aluno diante de sua formação e futura atuação profissional.

## MÉTODO

Trata-se de um relato de experiência sobre o processo de criação de um jogo de RPG utilizado como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro.

A criação do jogo se deu na Escola de Enfermagem da Universidade Federal de Minas Gerais (EEUFMG), como demanda da disciplina Seminário de Integração II, constituinte da última versão do currículo, implantada em 2009. Essa disciplina, de natureza interdepartamental, é oferecida no 3º período do Curso de Graduação em Enfermagem e integra um conjunto de três disciplinas denominado de "Seminários de integração". Nessas disciplinas, o propósito é favorecer a integração entre os conteúdos das disciplinas cursadas e a vivência de experiências que propiciem a autonomia e o pensamento crítico-reflexivo diante do processo de formação e da futura prática profissional.

O objetivo da disciplina Seminário de integração II, especificamente, é integrar os conteúdos relacionados às dimensões do cuidado em enfermagem: assistência, educação, pesquisa e gestão, bem como favorecer o exercício de habilidades e competências para a prática profissional por meio do RPG. Tem, ainda, por intuito favorecer as escolhas dos percursos formativos oferecidos no curso, das disciplinas optativas e das possibilidades de atividades extracurriculares, além de relacionar as habilidades para a prática profissional com os percursos formativos do currículo de graduação da EEUFMG.

O processo de criação do jogo, realizado entre novembro de 2011 e março de 2012, envolveu as seguintes etapas: 1) definição do desenho do jogo; 2) criação do protótipo do jogo; 3) avaliação da dinâmica do jogo, por jogadores de RPG; e 4) preparo dos mestres.

Os jogadores de RPG participaram apenas da etapa de avaliação da dinâmica do jogo, sendo os dados coletados por meio de observação descritiva, com registro das informações, para posterior ajuste do jogo. Esse tipo de observação se dá de forma livre, embora o pesquisador deva focalizar o seu objeto de estudo.<sup>15</sup>

O estudo foi conduzido segundo as exigências da Resolução 196/96, do Ministério da Saúde,<sup>16</sup> com a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal de Minas Gerais (04827712.3.0000.5149). O jogo foi financiado pelo Programa Nacional de Reorientação da Formação Profissional em Saúde (Pró-Saúde).

## RESULTADOS

Os resultados são descritos segundo as quatro etapas do processo de criação do jogo.

### Definição do desenho do jogo

Todo o processo de criação do jogo foi desenvolvido por uma equipe multiprofissional, composta por uma doutora em educação, coordenadora do projeto; uma doutora em ciências da saúde, com experiência na elaboração de jogos, subcoordenadora do projeto; um psicólogo, com experiência em jogos de RPG; uma enfermeira, mestrande e especialista em educação; e um graduando em enfermagem. Além disso, dois especialistas em RPG foram contratados para o processo de criação.

Como eixo central, partiu-se da ideia de que o jogo no formato de RPG representaria uma metáfora da realidade do aluno de graduação em enfermagem diante dos principais cenários de atuação profissional do enfermeiro. Definiu-se que, para a vivência desses principais cenários, os alunos experienciariam, metaforicamente, situações-problema correspondentes a quatro contextos de prática profissional do enfermeiro – atenção primária, atenção hospitalar, gestão e educação-pesquisa.

Posteriormente, foram definidos os temas e as habilidades que comporiam as situações-problema de cada cenário. Para essa definição, foram selecionados profissionais atuantes em cada um dos contextos estabelecidos para o jogo. Esses profissionais foram questionados sobre os temas inscritos nas situações mais frequentes em sua prática profissional e sobre as habilidades mais demandadas para a resolução dessas situações. Ao total, foram questionados cerca de dez profissionais de cada contexto, quantidade a partir da qual se observou uma repetição das respostas. Cumpre destacar que os profissionais questionados atuavam em diferentes serviços de cada um dos contextos, ou seja, atuavam em unidades básicas de saúde, hospitais, cargos de gestão e instituições de ensino superior distintos.

Os temas definidos para a atenção primária foram: violência doméstica, descrença no serviço de saúde, gravidez na adolescência, dependência química, intoxicação alimentar, acolhimento com classificação de risco, automedicação, atenção domiciliar e educação permanente. As habilidades estabelecidas para esse contexto foram carisma, atenção focada, percepção, atenção difusa, força, conhecimento, criatividade, empatia, comunicação, extroversão, análise, raciocínio, uso de tecnologia, versatilidade, abstração e sociabilidade.

Na atenção hospitalar, foram abordados conteúdos referentes ao atendimento de urgência e emergência, aborto, conhecimento das propriedades dos fármacos, técnicas de assistência incluindo preparação e aplicação de medicamentos, crenças e adesão ao tratamento, ética profissional e educação permanente. As habilidades aí corresponderam à resistência, agilidade, atenção focada, diagnóstico, improviso, atenção difusa, conhecimento, destreza, comunicação, agir sob pressão, tolerância, uso de tecnologia, precisão, distinção, força, flexibilidade, curiosidade, capacidade de cálculo e de análise.

Na gestão, os assuntos corresponderam a remanejamento de profissionais entre setores, cumprimento das atribuições profissionais, gestão de recursos materiais, conflitos interpessoais, organização do fluxo de atendimento, hierarquia organizacional, valorização do trabalhador, ética profissional e educação permanente. As habilidades foram empatia, versatilidade, carisma, sensibilidade, percepção, planejamento, atenção focada, liderança, curiosidade, agir sob pressão,

criatividade, atenção difusa, raciocínio, organização e autoridade.

O cenário de educação-pesquisa foi composto por tópicos que abrangiam a produção e a publicação de textos científicos, o cumprimento de prazos, o processo de formação e de avaliação do aluno e a educação em saúde. As habilidades definidas para essa área foram: capacidade de síntese, escrita, carisma, uso de tecnologia, raciocínio, conhecimento, organização, destreza e atenção focada.

A etapa seguinte foi a criação do protótipo do jogo, composto pelo seu desenho, pela sua dinâmica e pelos materiais necessários à ambientação com a trama.

### O protótipo do jogo

Na trama do jogo, os cenários da atenção primária, da atenção hospitalar, da gestão e da educação-pesquisa são representados por quatro Casas, denominadas, respectivamente, de Casa dos Amparadores, Casa dos Reparadores, Casa dos Sustentadores e Casa dos Instrutores. O sufixo que designa essas Casas deu origem ao nome do jogo como "A Ordem de Ores".

A "Ordem de Ores" se insere em uma história fictícia e atemporal que descreve a jornada de um grupo de aprendizes que deverá ajudar, coletiva e cooperativamente, na manutenção do bem estar da população de seu reino após um período de guerra.

Os jogadores são introduzidos na trama do jogo por meio da narração de um prólogo.

Num mundo chamado Eféryon, havia vários reinos. Entre eles: Kalantar e Amyr. Esses dois reinos vizinhos prosperavam visivelmente. Suas populações cresciam progressivamente, se fazendo necessária a expansão de seus territórios. Foi quando os desentendimentos entre tais reinos afloraram em disputas de territórios que culminaram numa guerra.

O reino de Kalantar venceu a guerra e demarcou seus domínios com uma muralha. O reino de Amyr, poupado da dissipação por seu inimigo após a derrota, se viu com menos território e menos recursos naturais para a sua sobrevivência. Ao rei de Amyr, não restou alternativa, senão continuar lutando contra o reino de Kalantar, numa campanha que duraria anos.

Dentro da muralha, Kalantar se estruturou de forma a criar melhores condições de vida e de proteção para seu povo. Parte dessa estrutura era garan-

tida pela Ordem de Ores, responsável por manter o bem estar de sua população. Para esse fim, a Ordem de Ores recruta aprendizes a cada solstício de inverno. Neste momento, um novo grupo de aprendizes foi definido. Seu treinamento será tão árduo e intenso quanto esclarecedor e cada um poderá encontrar, na aventura de todos, seu próprio caminho.

Na trama, os jogadores são também provocados por frases, extraídas de um livro denominado de "A-Ponte", como uma estratégia para auxiliá-los em suas reflexões. Esse livro é apresentado aos jogadores como parte do enredo do jogo, conforme explicitado a seguir.

Há, em Eféryon, um famoso livro chamado A-Ponte, obtido séculos atrás, por um mago poderoso, assim reza a lenda, através de um portal mágico. Segundo alguns, seria uma ponte para outro mundo, segundo outros, para um novo tempo. Seja como for, ele cita sábios desconhecidos em Eféryon e seus pensamentos. É altamente elegante ter lido tal misterioso livro e citá-lo, sempre que possível. De boca em boca, tais sabedorias são repetidas, como um convite à reflexão e à compreensão das ideias. A-Ponte não pode revelar o mistério sobre si mesmo, mas pode ajudar a desvendar a razão de cada ser incitando as pessoas, tal como revelado a seguir: "eu preferiria ter uma mente aberta pelo mistério do que fechada pela crença" (Gerry Spence).

"A-Ponte" envolve um conjunto de frases de diferentes filósofos, como Sartre e Aristóteles, convidando os jogadores à reflexão sobre o momento vivenciado e sobre suas implicações no seu cotidiano como aluno e como futuro enfermeiro. São exemplos de algumas frases extraídas do livro "A-Ponte": "a felicidade não está em fazer o que a gente quer e sim em querer o que a gente faz" (Sartre); "O homem prudente não diz tudo o que pensa, mas pensa em tudo o que diz" (Aristóteles).

Na "Ordem de Ores", para o processo de treinamento, é necessário que os aprendizes passem por situações-problema na Casa dos Amparadores, dos Sustentadores, dos Reparadores e dos Instrutores. O treinamento, ao final da passagem em cada uma das Casas, é concluído com a vivência de situações-desafio, que têm por intuito destacar habilidades consideradas essenciais para o treinamento do aprendiz naquele cenário.

Esse processo de treinamento é realizado sob a condução do Tutore Ravieri (Figura 1) e dos Senhores(as)-Mor de cada casa (Figura 2), que têm por função apresentá-las aos aprendizes. Todos esses personagens são representados no jogo pelo mestre.



Figura 1 - Imagem do Tutuore Ravieri, personagem interpretado pelo mestre



Figura 2 - Imagens dos Senhores(as)-Mor de cada Casa

Ao mestre, cabe, além da representação dos personagens que atuam na trama, o esclarecimento das regras do jogo, o acompanhamento da criação e do desempenho dos personagens, a narração, a condução das situações-problema, a análise e a validação das ações realizadas pelos jogadores, bem como o julgamento das consequências dessas ações.



Figura 3 - Cartões de personagens disponibilizados aos jogadores

O perfil do jogador é definido após a narração do prólogo pelo mestre e a solicitação da composição do personagem. Para essa composição, o jogador deve, primeiramente, escolher entre os 23 cartões de personagens disponibilizados (Figura 3) aquele que o representará visualmente em todas as partidas. Esses cartões apresentam imagens de personagens de ambos os sexos e com diferentes características.

Após a seleção de sua imagem, o jogador deve criar um nome, definir uma idade e elaborar uma breve história para o seu personagem, registrando essas informações na ficha do personagem (Figura 4). Deve, ainda, selecionar no menu de habilidades, previamente definido e disponibilizado na referida ficha, aquelas que considerar mais pertinentes ao seu personagem e ao seu bom desempenho no jogo.

Essa seleção das habilidades se dá por meio da distribuição de 10 pontos, que podem ser lançados para uma única habilidade, se assim convier ao jogador, ou serem distribuídos para duas, três ou até dez habilidades. Isso significa que o jogador não poderá, nessa fase de composição da sua ficha, ultrapassar os dez pontos permitidos para o início do jogo. Essas habilidades serão utilizadas para a resolução das situações-problema vivenciadas em cada cenário.

Nome do jogador: \_\_\_\_\_

Sobre o Personagem:

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

História: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Características		Sociabilidade	
Consciência	0000000000	Sociabilidade	0000000000
Extravaso	0000000000	Empatia	0000000000
Raciocínio		Capacidade de Reflexão	
Análise	0000000000	Capacidade de Reflexão	0000000000
Organização	0000000000	Versatilidade	
Versatilidade		Criatividade	
Flexibilidade	0000000000	Criatividade	0000000000
Curiosidade	0000000000	Improvisto	0000000000
Liderança		Garganta	
Influência	0000000000	Garganta	0000000000
Persuasão	0000000000	Agrito sob pressão	0000000000
Gerenciamento		Tecnologia	
Diagnóstico	0000000000	Tecnologia	0000000000
Escrita	0000000000	Percepção	
Percepção		Distinção	
Sensibilidade	0000000000	Distinção	0000000000
Distinção		Resistência	
Prezados	00000000000000000000	Resistência	00000000000000000000
Agilidade	000000000000000000000000	Aferição	
Aferição		Pontos de Fracção	
Tolerância	000000000000000000000000	Pontos de Fracção	000000000000000000000000
Força	000000000000000000000000	Pontos de Determinação	
Pontos de Determinação		Pontos de Determinação	
Difesa	000000000000000000000000	Pontos de Determinação	000000000000000000000000
Focada	000000000000000000000000		

Figura 4 - Ficha do personagem

A Casa dos Amparadores, que corresponde à vivência dos aprendizes no cenário da atenção primária, é composta por oito situações-problema. A primeira situação compreende a história de Tomas, a qual aborda a violência doméstica; a segunda, de Claire, trata da gravidez na adolescência; a terceira aborda o caso de Rose, uma mãe que busca ajuda para seu filho dependente químico; a quarta situação se refere ao taverneiro Elberto, responsável por provocar uma intoxicação alimentar na população; a quinta retrata a invenção de um mago que auxilia no acolhimento na Casa dos Amparadores; a sexta trata da necessidade de realização de uma ação educativa com um grupo de trabalhadores voluntários; a sétima aborda a história do Sr. Ludo, que demanda atendimento domiciliar; e a oitava compreende o caso de Dona Berta, que abandonou um tratamento realizado diariamente em uma das Casas dos Amparadores. As principais habilidades a serem destacadas nessa casa, por meio das situações-desafio, foram carisma, abstração, percepção e empatia.

A Casa dos Reparadores permite a vivência dos aprendizes no cenário da atenção hospitalar e é composta por sete situações-problema. A primeira delas se refere a um grupo de soldados que, após passarem por uma emboscada, necessitam de um tratamento de urgência; a segunda é a história de Marrie, uma meretriz que apresenta hemorragia vaginal após ter provocado um aborto; a terceira aborda a necessidade de tratamento de um grupo de soldados cuja medicação está indisponível e necessita ser substituída por outra similar; a quarta faz menção a uma soldada espiã, que tenta convencer os aprendizes a auxiliarem no atendimento a um grupo de inimigos do reino, deixando de lado a assistência aos soldados do próprio reino, feridos em uma emboscada; a quinta situação compreende o caso do Sr. Ducale, cuja crença o impede de aceitar um tratamento necessário à sua sobrevivência; a sexta revela a história de Jacob, um lenhador que demanda assistência na Casa dos Reparadores; e a sétima que concerne à atenção prestada a mulheres no parto, para a qual se necessita buscar e preparar o medicamento adequado. As principais habilidades aqui destacadas por meio das situações-desafio foram destreza, força, resistência e agilidade.

A Casa dos Sustentadores, que corresponde à vivência dos aprendizes no cenário da gestão, é composta por seis situações-problema. A primeira é a da reparadora Diana, que despreza uma medicação do estoque da Casa para evitar que seja descoberta sua omissão ao tratamento dos enfermos

com uma determinada doença; a segunda aborda a história do Rei John Claymore, que necessita de um medicamento recém-descoberto que prolongaria sua vida, mas que representa, ao mesmo tempo, a cura de uma criança com a mesma doença; a terceira é sobre a disputa de materiais entre profissionais de duas alas que tentam manter a reserva de seu estoque; a quarta retrata a necessidade de mudança na ordem do atendimento realizado em uma das Casas dos Reparadores; a quinta compreende o caso de Moyra, que trabalha em uma Casa dos Amparadores e maltrata as pessoas que lá chegam procurando atendimento; e a sexta compreende a disputa entre os reparadores Leonel e Estéfano, que cometem muitos erros em suas atividades e sabotam o trabalho um do outro. As principais habilidades aí destacadas nas situações-desafio são versatilidade, carisma, liderança e curiosidade.

A Casa dos Instrutores, que corresponde à vivência dos aprendizes no cenário da educação-pesquisa, é composta por três situações-problema. A primeira delas aborda a necessidade de os aprendizes realizarem e entregarem a tempo um trabalho não concluído pela equipe até então responsável por essa atividade; a segunda corresponde ao caso da princesa Sara, que teria que dar continuidade aos seus estudos, mas se nega a fazê-lo; a terceira situação é a de Oliver, um morador de rua que se apaixonou por uma mulher que tem uma doença contagiosa, incurável e ambos se negam a acreditar na existência da infecção. As principais habilidades a serem destacadas nessa casa, por meio das situações-desafio, são raciocínio, uso de tecnologia, conhecimento e organização.

Os jogadores, durante a vivência das situações-problema em cada Casa do jogo, constroem, coletiva e oralmente, estratégias para a resolução dos problemas identificados. Ao final da vivência em cada Casa, os jogadores passam por testes das habilidades específicas para cada cenário. Como exemplo, pode ser citada uma situação-problema, vivenciada na Casa dos Amparadores, em que se exige um teste da habilidade de comunicação. Esse teste tem um nível de dificuldade de seis – previamente estabelecido no jogo – e cada jogador somente terá sucesso nesse teste se obtiver um resultado maior que seis.

Esse resultado maior que seis, nesse caso, será computado pela quantidade de pontos que o jogador possui em sua ficha na habilidade testada, no caso comunicação, e pelo valor obtido por meio da rolagem de dados. No exemplo acima, o jogador terá sucesso se a soma dos seus pontos na

habilidade de comunicação com o valor obtido no lançamento do dado for maior que seis.

A pontuação no jogo é expressa de duas formas: pontos de experiência e pontos de frustração. Os pontos de experiência são adquiridos mediante os testes de habilidades realizados para a resolução das situações-problema. No teste em questão, quando o jogador obtém sucesso, ele ganha dois pontos de experiência e, mesmo quando ele não obtém êxito, ele adquire um ponto de experiência. Esse tipo de ponto pode ser acrescido à ficha do personagem em qualquer habilidade que o jogador escolher. Já os pontos de frustração são adquiridos mediante a falta de sucesso nos testes de habilidades. Nesse caso, o jogador, além de ganhar um ponto de experiência, adquire, também, um ponto de frustração. O ponto de frustração, que será registrado na ficha do personagem, acarretará na redução de um ponto no próximo teste de habilidade por ele realizado na partida.

### **Avaliação da dinâmica do jogo com jogadores de RPG**

O protótipo do jogo foi avaliado com 11 jogadores de RPG, em um único encontro, cuja duração foi de sete horas para o cumprimento de todas as situações-problema, questionamentos e considerações sobre a dinâmica e a compreensão do jogo. Tais jogadores compõem um grupo já habituado nesse processo de testagem de jogos no formato de RPG, contribuindo especialmente para a análise do sistema de pontuação, de definição de regras e outros quesitos inerentes à dinâmica e à ludicidade do jogo.

Nesse encontro contou-se, ainda, com a participação dos profissionais especialistas em RPG e com a observação da equipe de pesquisadores, buscando identificar, no decorrer da partida, o envolvimento dos personagens com a trama do jogo; a utilização das habilidades e a sua distribuição na ficha do personagem; a compreensão das regras; e a interação no jogo.

Os jogadores de RPG que participaram da avaliação eram de ambos os sexos (72,7% homens), com idade entre 19 e 26 anos (média: 22,54; DP: 2,621), sendo que 54,5% cursavam o ensino superior, 18,2% já haviam completado a graduação, 9,1% tinham formação técnica e 18,2% não estavam estudando no momento. A experiência dos participantes com o RPG era de sete meses a dez anos (média: 5,6 anos; DP: 3,32). Ressalta-se que a média de idade dos participantes dessa avaliação

é comparável àquela observada entre os alunos da graduação em Enfermagem.

Nessa avaliação, foi possível observar que os jogadores não tiveram quaisquer dificuldades em relação à compreensão das regras e à sua inserção na trama e demonstraram satisfação e compreensão da proposta do jogo. A partir da observação e do registro realizados na avaliação, foi possível redefinir o nível de dificuldade dos testes de habilidades propostos no jogo e realizar ajustes referentes à ludicidade e à condução da história. Sobre a condução da história, foi possível notar a importância de se utilizar um mapa (Figura 5) como referência visual para a identificação dos diferentes personagens representados pelo mestre e dos cenários em que se passam as situações.



**Figura 5 - Mapa do jogo "A Ordem de Ores"**

### **Preparo dos mestres**

A última etapa do processo de criação do jogo foi direcionada ao preparo dos quatro mestres que atuariam na primeira experiência de sua aplicação - uma enfermeira, dois psicólogos e um bolsista de iniciação científica do Curso de Graduação em Enfermagem. O preparo dos mestres foi realizado pelos especialistas em RPG, com o objetivo de garantir a segurança nessa primeira condução do jogo. Durante o preparo, os mestres se apropriaram das situações-problema do jogo e de suas regras e discutiram sobre melhores estratégias de condução das situações e do jogo.

### **A aplicação do jogo de RPG na graduação em enfermagem**

O jogo a "Ordem de Ores" vem sendo aplicado na disciplina Seminário de integração II por

três semestres consecutivos. A disciplina é toda oferecida no formato de jogo RPG, sendo ministrada em um total de seis sessões de partidas, cada qual com a duração de 120 minutos para a vivência das situações-problema de cada um dos quatro contextos abordados no jogo – atenção primária, atenção hospitalar, gestão e educação.

Após cada sessão do jogo, ocorre um momento de discussão entre os alunos e um professor com *expertise* no contexto abordado naquele dia, tendo em vista a análise das situações-problema vivenciadas, a discussão sobre as habilidades demandadas e de suas implicações no processo de formação. Para esse encontro, é proposta aos alunos uma leitura prévia de um artigo que auxilie na reflexão sobre o processo de trabalho em relação ao contexto a ser abordado naquele dia. Nesse debate, são também referenciados os aspectos considerados mais polêmicos, relevantes, facilitadores e dificultadores na solução dos problemas, além da correlação entre as situações vivenciadas com a prática do enfermeiro. O objetivo, nesse caso, é favorecer aos alunos a construção de conhecimentos e de sentidos da atuação profissional nos principais cenários de trabalho da enfermagem.

A seleção dos mestres ocorre no primeiro dia de aula, entre alunos da própria turma ou entre aqueles que já atuaram como mestre nos semestres passados. O critério de escolha se dá pelo interesse do aluno e pela desenvoltura para atuar na condução do jogo, às vezes decorrentes de experiências prévias como jogadores de RPG. Os alunos selecionados passam por uma etapa de treinamento e seguem com o acompanhamento dos professores da disciplina durante o decorrer de todas as partidas, após as quais são discutidos os modos de atuação de cada mestre e as possibilidades de resolução das dificuldades identificadas. Cada mestre fica responsável por “mestrar” o mesmo grupo da primeira à última partida. No primeiro dia de aula, anteriormente à primeira sessão do jogo, é realizado um encontro com os mestres para apresentar e discutir com eles as situações-problema, as regras e a dinâmica do jogo.

A experiência de utilização do RPG como estratégia pedagógica na graduação em enfermagem tem revelado que o jogo criado constitui uma estratégia não tradicional e lúdica que favorece aos alunos a aproximação com a prática profissional, a participação ativa na experiência de aprendizagem, a autorreflexão e a reflexão sobre a formação e a futura prática profissional.<sup>17</sup>

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que o jogo elaborado tem constituído uma estratégia pedagógica em que os alunos se implicam e são implicados em seu processo de pensar, de elaborar novos sentidos, de conhecer e de agir.

Ao propor a vivência metafórica de situações-problema próprias do cotidiano profissional do enfermeiro, o jogo pode possibilitar aos alunos testar, simular e (re)criar cenários imaginários, favorecendo o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico-reflexivo diante da formação e da futura prática profissional.

## REFERÊNCIAS

1. Silva MG, Fernandes JD, Teixeira GAS, Silva RMO. Processo de formação da(o) enfermeira(o) na contemporaneidade: desafios e perspectivas. *Texto Contexto Enferm*. 2010 Jan-Mar; 19(1):176-84.
2. Sobral FR, Campos CJG. Utilização de metodologia ativa no ensino e assistência de enfermagem na produção nacional: revisão integrativa. *Rev Esc Enferm USP*. 2012 Fev; 46(1):208-18.
3. Moura ECM, Mesquita LFC. Estratégias de ensino-aprendizagem na percepção de graduandos de enfermagem. *Rev Bras Enferm*. 2010 Set-Out; 63(5):793-8.
4. Huizinga J. *Homo ludens*. 5ª ed. São Paulo (SP): Perspectiva; 2010.
5. Pires MRGM, Guilhem D, Göttems LBD. Jogo (IN) DICA-SUS: estratégia lúdica na aprendizagem sobre o Sistema Único de Saúde. *Texto Contexto Enferm* [online]. 2013 Abr-Jun [acesso 2014 Mar 06]; 22(2) 379-88. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tce/v22n2/v22n2a14>
6. Petsche J. Engage and excite students with educational games. *KQ*. 2011 Sep-Oct; 40(1):42-4.
7. Prinsen G, Overton J. Policy, personalities and pedagogy: the use of simulation games to teach and learn about development policy. *J Geogr Higher Educ*. 2011; 35(2):281-97.
8. Rosenthal MS. Name that contraceptive! A game for the human sexuality classroom. *Am J Sex Educ*. 2010; 5(2):189-99.
9. Chanes M, Leite MMJ. Mensuração de conhecimento adquirido por meio de jogo lúdico de liderança. *Nursing*. 2008; 10(117):70-4.
10. Schmit WL. RPG e educação: alguns apontamentos teóricos [dissertação]. Londrina (PR): Universidade Estadual de Londrina, Programa de Pós-Graduação em Educação; 2008.
11. Rosa M. Electronic and online RPG in the mathematics education context. *JIEEM*. 2010; 2(1):111-37.



12. Simpson JM, Elias VL. Choices and chances: the sociology role-playing game – the sociological imagination in practice. *Teach Sociol.* 2011; 39(1):42-56.
13. Oliveira Neto AA, Benite-Ribeiro AS. Um modelo de Role Playing Game (RPG) para o ensino dos processos da digestão. *Itinerarius Reflectionis.* 2012; 2(3):1-15.
14. Aragão RML. Role Playing Games no ensino do marketing: uma experiência com o RPG didático. *Reveduc.* 2009; 3(1):162-75.
15. Minayo MCS. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 11ª ed. São Paulo (SP): Hucitec, 2008.
16. Ministério da Saúde (BR), Conselho Nacional de Saúde, Comissão Nacional de Ética em Pesquisa. Resolução N° 196 de 10 de outubro de 1996: diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisa envolvendo seres humanos. Brasília (DF): MS; 1996.
17. Soares AN. Role Playing Game (RPG): elaboração e avaliação de estratégia pedagógica para formação crítica e autônoma do enfermeiro [dissertação]. Belo Horizonte (MG): Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Enfermagem; 2013.