



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA (DCET II)
CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO (S. I.)
DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)**



**A GAMIFICAÇÃO APLICADA À EDUCAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DE UM
RPG PARA PRÁTICAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Antônio Patric de Almeida dos Reis¹
Igor Caian Gonçalves de Oliveira Santos²
Erivelton Nonato de Santana³
Marcondes Menezes de Souza Dourado⁴

RESUMO

Este trabalho apresenta uma investigação científica sobre a aplicação da gamificação como estratégia pedagógica, por meio da elaboração de um protótipo de RPG (Role-Playing Game) para ensino, no qual estudantes, participantes da pesquisa, foram conduzidos até o final do século XIX para conhecerem um pouco da Guerra de Canudos, vivenciando seus desafios através da construção de personagens, escolhas de narrativas e interações com o ambiente histórico. A proposta buscou integrar elementos de jogos ao processo de ensino, com o objetivo de promover uma aprendizagem imersiva, dando ênfase a um fato que marcou a história do Brasil. Além disso, o presente artigo também considerou reflexões sobre as atuais práticas educacionais e o perfil dos estudantes contemporâneos, que estão cada vez mais acostumados com ambientes virtuais e experiências digitais. Nesse sentido, levantou-se a hipótese de que a gamificação pode atuar como alternativa complementar aos métodos tradicionais, transformando a forma de aprender em uma prática mais agradável, divertida e igualmente produtiva. Para fundamentar o estudo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica acerca da gamificação, suas bases teóricas e benefícios, além de análises sobre as técnicas de ensino tradicionais. A metodologia adotada possui caráter aplicado e qualitativo, sendo realizada a disponibilização do RPG a um grupo de voluntários, com o objetivo de avaliar aspectos como motivação, clareza das mecânicas e possíveis impactos na compreensão dos conteúdos. Espera-se que a experiência gamificada favoreça o protagonismo dos alunos, estimule o pensamento crítico e valorize a cultura histórica abordada.

Palavras-Chave: Gamificação, Guerra de Canudos, Ensino, Aprendizagem.

¹ Graduando em Sistemas de Informação – antoniopatric@hotmail.com.

² Graduando em Sistemas de Informação – igorcaian@hotmail.com.

³ Doutor em Letras Pela UFBA e Professor da UNEB – ensantana@uneb.br.

⁴ Doutor em Difusão do Conhecimento pela UFBA e Professor da UNEB – mmsdourado@uneb.br.

ABSTRACT

This paper presents a scientific investigation on the application of gamification as a pedagogical strategy through the development of an educational RPG (Role-Playing Game) prototype. In this game, students participating in the research were taken back to the late 19th century to learn about the War of Canudos, experiencing its challenges through character creation, narrative choices, and interactions with the historical setting. The proposal aimed to integrate game elements into the teaching process to promote immersive learning, emphasizing an event that marked Brazil's history. In addition, this article also reflects on current educational practices and the profile of contemporary students, who are increasingly accustomed to virtual environments and digital experiences. In this context, the hypothesis was raised that gamification can serve as a complementary alternative to traditional methods, transforming the learning process into a more enjoyable, engaging, and equally productive experience. To support the study, a bibliographic review was conducted on gamification, its theoretical foundations, and benefits, as well as analyses of traditional teaching techniques. The adopted methodology is applied and qualitative in nature, involving the availability of the RPG to a group of volunteers in order to assess aspects such as motivation, clarity of mechanics, and possible impacts on content comprehension. It is expected that the gamified experience will foster student protagonism, stimulate critical thinking, and enhance appreciation for the historical culture explored.

Key-words: Gamification, War of Canudos, Teaching, Learning.

1 INTRODUÇÃO

Desde meados do século XX, os avanços tecnológicos transformaram profundamente a forma como as pessoas vivem e se comunicam. Em 1946, foi criado o ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), considerado o primeiro computador eletrônico desenvolvido para fins militares. Alguns anos depois, em 1969, engenheiros e pesquisadores do Departamento de Defesa dos Estados Unidos desenvolveram a ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), rede pioneira que viria a dar origem à internet como conhecida atualmente.

Pouco tempo depois, a criação da Microsoft, por Bill Gates, e da Apple, por Steve Jobs, impulsionaram a popularização dos computadores pessoais. Todas essas inovações revolucionaram a sociedade, possibilitando o uso de ambientes digitais, o que tornou o mundo muito mais conectado e com a propagação das informações ocorrendo de forma cada vez mais rápida.

Nos dias atuais, não é mais necessário, por exemplo, enfrentar filas de banco para abrir uma conta, efetuar pagamentos ou fazer transferências, já que esses e tantos outros serviços podem ser realizados de forma online, com o uso de um smartphone, ou através de poucos cliques no computador. Essas atividades, antes demoradas e muitas vezes burocráticas, tornaram-se mais ágeis, graças a toda essa expansão tecnológica.

Apesar de inúmeros avanços tecnológicos terem contribuído para melhorar aspectos sociais, econômicos e culturais, o campo educacional parece não ter acompanhado tão efetivamente esse mesmo ritmo de transformação, o que pode ser evidenciado por problemas como a evasão nas escolas e universidades, o desinteresse dos estudantes pelos processos pedagógicos desenvolvidos por professores em sala de aula, a estrutura ainda precária de grande parte das escolas públicas, dentre outros fatores.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), no ano de 2024, cerca de 8,7 milhões de jovens de 14 a 29 anos não haviam concluído o ensino médio por terem abandonado a escola ou nunca a frequentado. Nas universidades, os números também são alarmantes: segundo dados do Mapa do Ensino Superior 2024, elaborado pelo Sindicato das Entidades Mantenedoras de Estabelecimentos de Ensino Superior no Estado de São Paulo (SEMESP), mas que cobre todo o país, a taxa de evasão nas universidades foi de 57,2%, sendo aproximadamente 61% nas faculdades privadas e cerca de 40% nas instituições públicas de ensino superior. Esses valores representam a evasão acumulada entre os anos de 2018 e 2022, calculada com base na quantidade de alunos que abandonaram o curso antes da conclusão nesse período.

Esses índices de abandono indicam que o problema pode estar relacionado, dentre outros fatores, à forma como o ensino é ofertado. Ainda hoje, muitas instituições continuam seguindo apenas metodologias tradicionais, promovendo a aprendizagem por meio de aulas teóricas, leituras extensivas, sem explorar o senso crítico e pensamento construtivo, além de atividades avaliativas convencionais.

É importante salientar que as práticas tradicionais de ensino nem sempre proporcionam um aprendizado consistente e, em muitas situações, acabam por sobrecarregar o estudante, gerando sentimentos de desmotivação, frustração e até

de desistência. Esse modelo de ensino, por si só, não tem atendido satisfatoriamente as reais necessidades de aprendizagem dos estudantes, que já estão acostumados com a interatividade, a velocidade da informação, e buscam por algo que esteja dentro desse contexto digital.

Diante esse cenário, a gamificação apresenta-se como uma perspectiva promissora e capaz de contribuir com a transformação do cenário pedagógico. Seu principal conceito é incorporar mecânicas de jogos (como desafios, recompensas, níveis de progressão, dentre outros mecanismos), visando estimular a aprendizagem e aprimorar o modo como o conhecimento é construído. Essa abordagem representa uma mudança de paradigma, pois o indivíduo deixa de ser tratado como um receptor passivo do conhecimento, assumindo o protagonismo sobre o próprio aprendizado.

Ao explorar mecanismos que favorecem a motivação, como o desejo de superação e a satisfação ao atingir objetivos, são criadas condições mais propícias para que o estudante se envolva com o ambiente educacional. Dessa maneira, o aprendizado deixa de ser percebido apenas como uma “obrigação”, tornando-se uma experiência prazerosa, gerando significado pessoal e até mesmo emocional.

Nesse contexto, insere-se a pesquisa desenvolvida sobre a gamificação e o uso do RPG histórico-educativo, apresentada neste artigo. O trabalho foi desenvolvido a partir do seguinte problema: O RPG intitulado Sertão em Chamas é um recurso de gamificação com potencial educativo capaz contribuir para diversificar as metodologias tradicionais, tornando o ensino e a aprendizagem mais interativos e dinâmicos? Estabelecendo o diálogo com o problema encontrado, elaborou-se a hipótese de que o uso do RPG Sertão em Chamas é um recurso de gamificação potencialmente atrativo e capaz de atuar como alternativa complementar aos métodos tradicionais, transformando a forma de aprender em uma prática mais agradável, divertida e igualmente produtiva.

O objetivo geral do trabalho consiste em: demonstrar, por meio do desenvolvimento de um protótipo de RPG educativo, inspirado na história de Canudos, como a gamificação pode fortalecer e melhorar o processo de aprendizagem. Os objetivos específicos estabelecidos foram: investigar como a gamificação proporciona um aprendizado mais lúdico e intuitivo para estudantes, considerando o uso do RPG desenvolvido; avaliar como a gamificação estimula a

motivação dos indivíduos, considerando a experimentação feita com os sujeitos da pesquisa; verificar o potencial do RPG como ferramenta complementar às metodologias tradicionais de ensino.

Nas últimas décadas, a sociedade passou por várias transformações que moldaram a forma como as pessoas se relacionam, aprendem e consomem informações. No Brasil, segundo o IBGE (2005), aproximadamente 32,1 milhões de pessoas (o que equivale a 21% da população da época, com 10 anos ou mais) acessaram a internet pelo menos uma vez naquele ano. Isso mostra que, até meados dos anos 2000, a internet era algo ainda distante para grande parte das pessoas. Muitos estudantes, especialmente aqueles sem acesso a computadores com internet, precisavam recorrer a bibliotecas ou dedicar longas horas à leitura de enciclopédias extensas, como a Barsa, para obter informações sobre um determinado assunto.

Os dados mais recentes indicam um crescimento expressivo no acesso à internet ao longo dos últimos anos. De acordo com dados do IBGE, no ano de 2024, 89,1% da população brasileira com 10 anos ou mais utilizaram a internet, o que corresponde a aproximadamente 168 milhões de pessoas nessa faixa etária.

Com a transformação do cenário tecnológico, passou a ser cada vez mais possível consumir conteúdos digitais, apenas digitando algumas palavras em sites de busca, como o Google, e encontrar uma infinidade de links e repositórios com textos, artigos e diversos materiais sobre os assuntos relativos aos interesses específicos de cada ocasião ou necessidade. A rapidez com que a informação circula evidencia um contraste em relação a grande parte das práticas educativas atuais, considerando que muitas delas permanecem centradas em processos estáticos e repetitivos.

Em paralelo a esse cenário, pode-se considerar que, apesar de existirem pesquisas e iniciativas sobre o uso da gamificação, ainda há escassez de estudos que investiguem seus impactos no processo educativo. Sua aplicação permanece pouco difundida, principalmente nas instituições de ensino do estado da Bahia, deixando muitas lacunas a serem exploradas. Assim, o desenvolvimento deste trabalho justifica-se pela necessidade de contribuir com o fortalecimento da abordagem gamificada, investigando especificamente a utilização do RPG educativo intitulado Sertão em Chamas com estudantes, trazendo reflexões que ampliem esse debate.

O trabalho também se justifica pelo seu caráter de resgate histórico. A Guerra de Canudos, ocorrida no final do século XIX, foi um dos episódios mais marcante da história brasileira, pois envolveu aspectos políticos e sociais que refletiram na formação do país. Ao trazer essa narrativa para o ambiente educacional, os estudantes podem não só aprender sobre os acontecimentos que marcaram o período de implementação da república, mas também compreender como esse conflito afetou a vida das pessoas da época e como suas consequências impactaram na história do país. A proposta busca não apenas transmitir conhecimento, mas também estimular o pensamento reflexivo e valorizar a cultura nordestina dentro do contexto educacional, recriando uma época de luta e resistência.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Mundo Digital e Gamificação

Nos últimos anos, o mundo foi bastante impulsionado por diversas transformações tecnológicas que modificaram o processo de comunicação e interação na sociedade. Esses avanços podem ser observados, por exemplo, na evolução dos serviços de telefonia. Antes, o telefone era um aparelho comum, fixo em determinados locais, como as residências, e possuía funções básicas, utilizado, sobretudo, para receber ligações. Com os avanços tecnológicos, veio a telefonia móvel e os aparelhos celulares, utilizados também para enviar mensagens curtas via SMS e alguns até conseguiam acessar páginas da internet, utilizando as redes móveis GSM ou 3G.

Esses recursos, embora tenham sido essenciais para a comunicação, principalmente na transição do século XX para o século XXI, apresentavam diversas restrições. O envio de mensagens via SMS dependia da cobertura e estabilidade da operadora, além de possuir limite de caracteres e custos por mensagem. O acesso à internet era lento e instável, limitado a poucas páginas, além de ser bastante caro.

Devido às limitações tecnológicas dos dispositivos móveis anteriores, esse tipo de telefone tornou-se ultrapassado, e acabou sendo substituído pelos smartphones que são dispositivos multifuncionais capazes de conectar pessoas não apenas por

chamadas de voz, mas também por vídeo, mensagens instantâneas, e outras formas através do Wi-Fi ou 5G.

Em sua obra, *A Sociedade em Rede*, Manuel Castells afirma

O processo atual de transformação tecnológica expande-se exponencialmente em razão de sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos mediante uma linguagem digital comum na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida. (Castells, 1999, p. 68)

Essa nova realidade não apenas alterou a forma de interação social, mas também impôs novos desafios às práticas pedagógicas tradicionais, exigindo que diferentes setores da sociedade, incluindo a educação, se adaptassem a novas formas de pensar e interagir. Castells (1999) afirma que a revolução tecnológica atual não está apenas na produção de conhecimento ou no acesso à informação, mas na capacidade de aplicar esse conhecimento estrategicamente para gerar inovações. Assim, o uso da gamificação representa uma forma inteligente de aplicar o conhecimento sobre jogos para modernizar a disseminação do conhecimento.

2.2 Práticas de Ensino Tradicionais X Mundo Contemporâneo

Muitas instituições de ensino, em todos os níveis educacionais, continuam utilizando o mesmo modelo pedagógico, onde muitas vezes o professor atua como o principal agente responsável em difundir o conhecimento, apenas com exposições teóricas, onde ocorre pouca ou nenhuma interatividade. Nesse formato, normalmente são desconsideradas as diferenças individuais no aprendizado de cada aluno.

Em muitos modelos tradicionais de ensino, os estudantes tornam-se apenas “meros ouvintes” do conteúdo ministrado, onde são exigidos a reter informações com base em repetição daquilo que é dito nas aulas ou lido em livros, slides, etc. Dessa forma, o processo avaliativo tende a valorizar mais a capacidade que cada um tem em memorizar do que aprender, pois os alunos estudam apenas para decorar o conteúdo das provas e não compreender, de fato, aquilo que o professor explicou.

De acordo com Brian Burke (2014), nos modelos educacionais tradicionais, muitos professores apresentam o conteúdo no ambiente escolar e propõem atividades para serem realizadas em casa, com o objetivo de reforçar o aprendizado. No entanto,

essa prática apresenta limitações, pois o tempo disponível em aula costuma ser insuficiente para oferecer acompanhamento individual aos estudantes, especialmente para aqueles que tenham dificuldades em determinados conteúdos.

Em seu livro intitulado *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*, Flora Alves afirma:

A aprendizagem e a tecnologia têm muita coisa em comum, afinal, ambas buscam simplificar o complexo. A grande diferença entre esses dois campos está na velocidade. Enquanto a tecnologia evolui muito rapidamente, parecemos insistir na utilização de apresentações de PowerPoint intermináveis que só dificultam o aprendizado, dispersando a atenção de nossos aprendizes [...]. (Alves, 2015, p. 24)

Para a autora, existe um impasse entre o avanço tecnológico e professores que continuam insistindo em conceitos defasados. Enquanto a tecnologia evolui dia após dia, oferecendo uma gama de recursos que podem elevar os níveis de aprendizagem, muitos educadores continuam presos a aulas e avaliações monótonas que não dialogam com a atual realidade.

2.3 Conceituando a Gamificação

A gamificação tem como objetivo criar um espaço virtual que transforma atividades educativas em experiências únicas. Ela possibilita transcender os ambientes de ensino convencionais, oferecendo uma perspectiva muito mais imersiva, onde o aluno deixa de ser um receptor passivo do conhecimento para tornar-se protagonista de sua própria formação.

Para Karl Kapp, professor da Bloomsburg University da Pensilvânia e especialista em gamificação, ela pode ser entendida como “[...] a utilização de mecânica, estética e pensamento baseados em games para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas” (2012, p. 23). Esses elementos constituem os pilares da gamificação, conforme descritos a seguir:

- A. **Mecânica:** Refere-se aos elementos estruturais dos jogos que guiam o comportamento do jogador (regras, desafios...), influenciando suas decisões;
- B. **Estética:** Está relacionada ao aspecto emocional que o jogo proporciona através de gráficos, cores, sons, personagens, ambientação e outros estímulos

sensoriais. Esses recursos são os principais responsáveis em despertar sentimentos e fortalecer o engajamento do jogador;

- C. **Pensamento:** Capacidade cognitiva dos jogadores em lidar com os problemas e adversidades presentes no jogo, para alcançarem um determinado objetivo. Esse pilar também reforça a ideia de que o erro faz parte do processo e que o jogador aprende ao errar, pois assim reflete sobre suas ações, sendo resiliente e desenvolvendo pensamento crítico na busca por soluções.

Kapp (2012) enfatiza que, ao aplicar essas características dos jogos, é possível potencializar a aprendizagem, reforçando também a ideia de que a motivação é peça-chave no processo educativo.

2.4 Elementos que compõem a Gamificação

A gamificação, embora incorpore diversos elementos de games, não tem o objetivo de criar e desenvolver exatamente um jogo. Ao invés disso, utiliza mecânicas existentes em jogos para criar ambientes que promovam o aprendizado de forma lúcida e motivadora. As principais mecânicas presentes em projetos gamificados são:

- A. **Pontos:** Os pontos funcionam como unidades de medida do desempenho para cada ação completada. Servem tanto para motivar o participante ao valorizar cada acerto, quanto para monitorar o progresso. De acordo com Fadel et al,

Este elemento pode ser utilizado para os mais variados propósitos e possibilita o acompanhamento dos jogadores durante a interação com o sistema. Este acompanhamento pode tanto servir como estímulo para o jogador, como servir como parâmetro para que o desenvolvedor possa acompanhar os resultados do jogador. (Fadel et al, 2014, p. 29)

- B. **Avatares:** São figuras personalizadas que simbolizam e “mostram ao jogador alguma representação visual de seu personagem ou papel no sistema gamificado” (Alves, 2015, p. 62), servindo como ponto de ligação emocional, reforçando o senso de pertencimento e protagonismo na experiência.

- C. **Placares:** São mecanismos de classificação que exibem o desempenho dos participantes. Ao mostrar a posição dos jogadores em comparação entre si, estimulam a competição e incentivam a busca por melhores resultados.
- D. **Desafios e Missões:** Tarefas estruturadas que orientam o jogador rumo a objetivos claros dentro do ambiente gamificado. Devem manter o engajamento ao definir metas que precisam ser atingidas, por exemplo, para liberar recursos ou novos níveis conforme o progresso do player. De acordo com Karl Kapp (2012), o ambiente gamificado deve apresentar desafios que coloquem o aprendiz em uma situação que exija esforço e concentração, encontrando o equilíbrio ideal entre o fácil e o difícil, de modo que a experiência não se torne algo entediante ou muito complexa.
- E. **Personalização:** Dá ao jogador liberdade para ajustar aspectos visuais e funcionais, como as roupas do seu personagem, modificações em acessórios, habilidades, equipamentos ou até mesmo a interface do jogo. Essa mecânica “Possibilita a transformação de itens do sistema pelo jogador. Entretanto, adverte-se quanto a utilização deste recurso, pois poucas ou muitas escolhas podem desmotivar o envolvimento do indivíduo” (Fadel et al, 2014, p. 30).
- F. **Níveis:** Representam etapas de evolução, com missões e desafios ajustados ao progresso do jogador. Cada etapa apresenta novos requisitos e obstáculos, estimulando o desenvolvimento gradual de competências. Ao concluir um nível, o player desbloqueia mais conteúdos, como skills ou novos itens. Os níveis devem possuir “Graus diferentes de dificuldade que vão sendo apresentados ao jogador no decorrer do sistema gamificado, de forma que ele desenvolve suas habilidades enquanto avança de um nível ao outro” (Alves, 2015, p. 62).
- G. **Sorte:** A inclusão de elementos que se baseiam na sorte, como o lançamento de dados, desperta a curiosidade e cria situações imprevisíveis, afetando as expectativas dos jogadores. Segundo Kapp (2012), a aleatoriedade introduz o mistério, gerando momentos de surpresa. Essa incerteza sobre o resultado torna a experiência mais imprevisível e emocionante, pois recompensas incertas demonstram ser mais motivadoras que recompensas mais previsíveis.

H. **Narrativa:** É um dos elementos mais importantes da gamificação. Tem como finalidade construir o enredo que conecta os personagens, ambientação e demais aspectos. Conforme descreve Flora Alves, essa mecânica

É a estrutura que de alguma forma une os elementos do sistema gamificado e faz com que haja um sentimento de coerência, um sentimento de todo [...]. O essencial é que a narrativa do sistema gamificado permita aos jogadores estabelecer uma correlação com o seu contexto, criando conexão e sentido para que o sistema gamificado não se torne um amontoado de elementos abstratos. (Alves, 2015, p. 60)

A narrativa desempenha um papel central ao organizar os acontecimentos e dar sentido às ações do jogador.

2.5 A Neurociência por trás da Gamificação

A gamificação engloba diversos elementos diretamente relacionados a processos psicológicos e fenômenos neurológicos que influenciam o comportamento humano. Projetos gamificados despertam maior motivação porque estimulam áreas cerebrais ligadas à alegria, satisfação, euforia, criatividade e reflexão. Segundo Kapp (2012), estudos em neurociência indicam que a interação com estruturas de recompensa em jogos impulsiona a liberação de dopamina (neurotransmissor associado às sensações de prazer, bem-estar e realização), o que reforça o engajamento do indivíduo e facilita a aprendizagem.

De acordo com Bear, Connors e Paradiso (2017), o aprendizado consiste na aquisição de novos conhecimentos ou habilidades, que são provenientes das experiências e atividades do cotidiano (por exemplo ao ler um livro, assistir um documentário, dentre outras) enquanto a memória representa a retenção dessas informações ao longo do tempo. Os autores destacam que aprendizado e memória estão intimamente relacionados e interdependentes, pois ambos se sustentam e dependem um do outro para se desenvolverem. Tudo isso envolve a modificação dos processos neurais, em que o cérebro processa, abstrai, sintetiza, organiza e armazena novas informações.

A relação entre aprendizado e memorização ocorre, sobretudo, através do fenômeno que constitui as redes neurais: as sinapses. Segundo David Eagleman,

As conexões entre neurônios são chamadas sinapses. São nessas conexões que substâncias químicas denominadas neurotransmissores transportam sinais entre neurônios. Mas nem todas as conexões sinápticas têm a mesma força: dependendo de seu histórico de atividade, podem ficar mais fortes ou mais fracas. À medida que as sinapses mudam de potência, a informação flui pela rede de forma diferente. Se enfraquece o suficiente, uma conexão murcha e desaparece. Se for fortalecida, pode dar origem a novas conexões. (Eagleman, 2017, p. 94)

As sinapses são responsáveis por construir a individualidade de cada pessoa desde o nascimento, a partir das interações, emoções, sentimento e experiências vividas, além de contribuir para a formação da identidade e dos pensamentos. Novas percepções alteram as conexões existentes, apagando ou criando novos caminhos neurais. Esse processo contínuo é chamado de plasticidade sináptica, um mecanismo que atua no funcionamento da mente e possibilita ao ser humano construir formas únicas de interpretar a sua realidade.

No contexto educacional, a gamificação pode atuar como um poderoso estímulo para o fortalecimento das sinapses. Quando o cérebro é exposto a situações que requerem esforço cognitivo, exigindo raciocínio para lidar com a resolução de problemas, tomada de decisões e superação de desafios, ocorre uma intensa ativação das redes neurais.

Os estímulos neurais fortalecem as conexões sinápticas, ampliando a capacidade da mente de assimilar informações, desenvolver estratégias e consolidar novos saberes. Assim, a gamificação estimula processos cerebrais que possibilitam a aquisição de conhecimentos, reforçando o que afirma Pimentel (2021, p. 15), “estamos constantemente aprendendo, e, a cada aprendizagem, novas sinapses ou conexões nervosas se estabelecem”.

2.6 O que é um RPG?

Dentro dos RPGs, os participantes assumem o papel de personagens em uma narrativa que pode ser fictícia ou inspirada em algum tema. É um “estilo de jogo interpretativo no qual os jogadores encarnam personagens, a partir de missões e desafios” (Sanchez, 2021, p. 66-67). Existem RPGs de diversos tipos, variando desde aventuras medievais e de fantasia até histórias de terror ou cenários futuristas.

Um dos maiores jogos dessa categoria é o Dungeons & Dragons (D&D). Criado na década de 1970, consolidou-se como um marco cultural no universo dos RPGs e serviu de base para inúmeros outros jogos do gênero, tanto no formato de mesa quanto digitais. Em D&D, os participantes interpretam personagens que exploram mundos de fantasia, enfrentam monstros míticos e tomam decisões que moldam o desenrolar da história.

Uma figura de extrema importância é o mestre de jogo (ou Dungeon Master). Ele é responsável por atuar como narrador e árbitro das ações dos demais jogadores, descrevendo cenários, controlando criaturas e conduzindo a trama de forma geral.

3 METODOLOGIA

A pesquisa é classificada em dois tipos: quanto aos fins e quanto aos meios. Quanto aos fins, ela é aplicada e metodológica. É considerada aplicada porque busca investigar o uso da gamificação como ferramenta pedagógica para compreender e resolver problemas relacionados ao processo de ensino e aprendizagem, por meio do desenvolvimento de um protótipo de RPG voltado ao ensino da Guerra de Canudos.

Quanto aos meios, a pesquisa é caracterizada como bibliográfica e de campo. É bibliográfica por se fundamentar em materiais já publicados que embasam teoricamente os conceitos explorados. Já o aspecto de campo se manifesta na aplicação prática do protótipo, possibilitando a coleta e a análise de informações fornecidas pelos participantes. De acordo com Severino, a pesquisa bibliográfica, consiste em uma técnica

[...] que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. (Severino, 2013, p.106).

Assim, realizou-se um levantamento sobre os principais conceitos vinculados à gamificação e ao uso do RPG como recurso didático, visando compreender como esses elementos podem ser integrados ao processo de aprendizagem. As informações obtidas possibilitaram a construção de uma base conceitual consistente para o desenvolvimento do protótipo sobre a Guerra de Canudos.

A pesquisa aplicada teve caráter qualitativo. Após a conclusão do RPG, o protótipo foi disponibilizado a um grupo de voluntários para fazer a experimentação. Após isso, os participantes responderam a um questionário, elaborado para analisar atributos como motivação, clareza das mecânicas, nível de aprendizado, etc. Os dados coletados forneceram evidências para verificar o desempenho do RPG.

3.1 Participantes e Aplicação da Pesquisa

Os participantes da pesquisa foram estudantes dos cursos de Sistemas de Informação e de Engenharia de Software, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), pertencentes ao Departamento de Ciências Exatas e da Terra (DCET), Campus II/Alagoinhas-Ba. Para a seleção, foram considerados critérios como disponibilidade e interesse voluntário em participar da experimentação. O convite para participar deste trabalho foi enviado em grupos de WhatsApp, contendo discentes de ambos os cursos.

A aplicação do questionário foi realizada de forma remota, utilizando a plataforma Google Forms, possibilitando maior flexibilidade dos voluntários no fornecimento das respostas. Segundo informações da secretaria acadêmica do DCET/Campus II, no segundo semestre de 2025, o curso de Sistemas de Informação contava com 36 estudantes matriculados, enquanto Engenharia de Software registrava cerca de 75, totalizando 111 discentes. Deste conjunto, 11 estudantes participaram da pesquisa, correspondendo a uma proporção de 10% do universo total dos dois cursos.

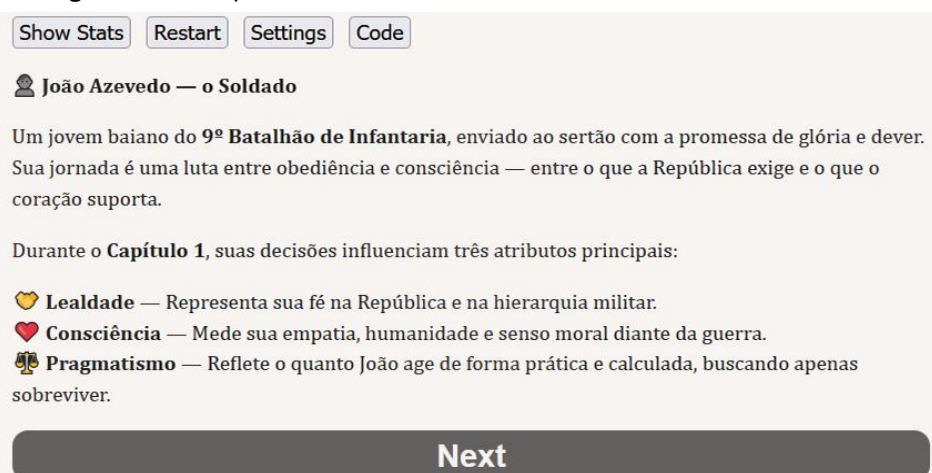
4 RPG: SERTÃO EM CHAMAS

O RPG Sertão em Chamas utilizou a gamificação para fins pedagógicos, incorporando mecânicas inspiradas no sistema D&D (Dungeons & Dragons), adaptadas à história da Guerra de Canudos. O objetivo foi oferecer uma experiência de aprendizagem que possibilitasse aos participantes assimilar, de maneira imersiva, um pouco da realidade histórica e política daquela época.

Ao longo da narrativa, os jogadores precisaram tomar decisões e enfrentar dilemas morais, levando-os a refletir sobre questões relacionadas à fé, à política e ao conflito. O enredo foi inspirado no livro *Os Sertões*, de Euclides da Cunha (1866 – 1909), que retrata com profundidade o contexto social, político e cultural da época. No uso experimental do protótipo, as escolhas dos participantes assumem papel central na construção da narrativa, uma vez que cada decisão tomada gera consequências e influencia diretamente a história, que foi dividida em dois capítulos interligados, apresentando perspectivas diferentes sobre o mesmo conflito.

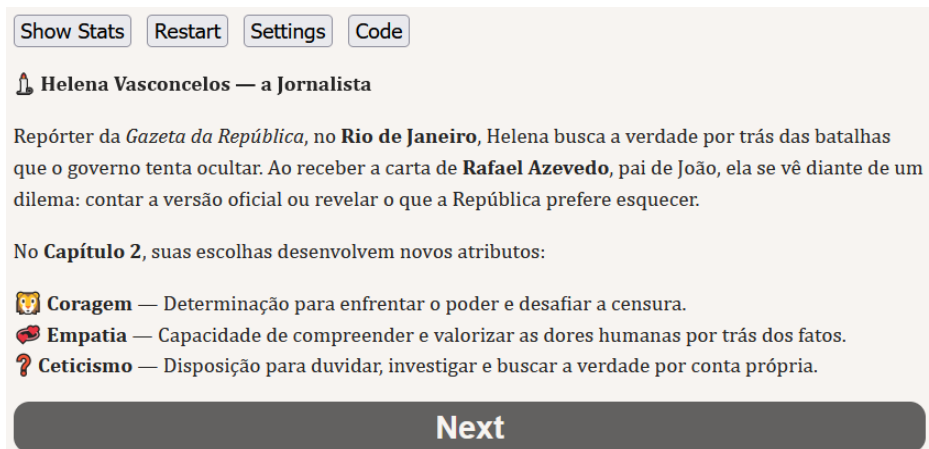
No Capítulo 1, o jogador assume o papel de João Azevedo, um jovem combatente fictício da primeira expedição militar enviada a Canudos. Sua trajetória representa o olhar do soldado comum, dividido entre o dever militar e consciência moral. Já no Capítulo 2, o jogador interpreta a personagem Helena Vasconcelos, uma jornalista que foi inspirada na figura de Euclides da Cunha. Sua história tem início quando Rafael, pai de João, entrega uma carta a Helena, relatando o fracasso da primeira expedição, denunciando a arrogância e a incompetência dos soldados. A partir dessa correspondência, ela é encarregada de produzir uma matéria sobre os acontecimentos, mas logo se vê dividida entre a verdade que deseja revelar e as pressões políticas exercidas pelas autoridades da época.

Figura 1: Tela apresentando resumo e atributos de João Azevedo



Fonte: Autoria própria (2025).

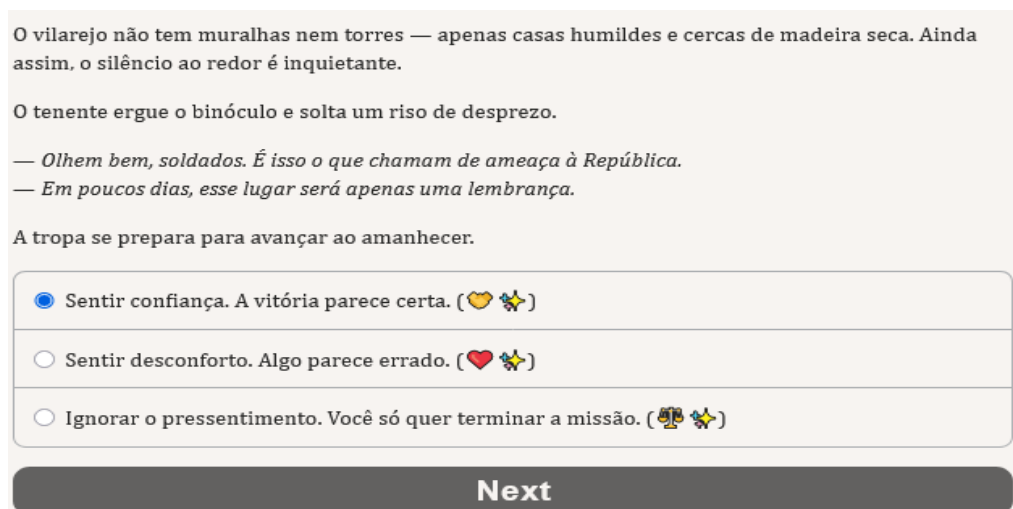
Figura 2: Tela apresentando resumo e atributos de Helena Vasconcelos



Fonte: Autoria própria (2025).

Durante o jogo, o participante tem, quase sempre, três opções de escolha que definem suas ações, além de influenciar o modo como os eventos ocorrem. Não existe escolha certa ou errada, nem melhor ou pior, mas cada uma provoca um conjunto de consequências que vão determinar a trajetória do personagem.

Figura 3: Trecho do RPG Sertão em Chamas, demonstrando o menu de escolhas



Fonte: Autoria própria (2025).

4.1 Ferramentas Utilizadas

O RPG Sertão em Chamas foi desenvolvido através da linguagem ChoiceScript, que é voltada para a criação de narrativas interativas. Com ela, foi possível estruturar decisões ramificadas e implementar sistemas de atributos, que

influenciam os diálogos, tornando a experiência mais imersiva e fortalecendo a sensação de protagonismo do jogador. Para complementar a estrutura e organizar os elementos visuais do conteúdo, foram aplicados elementos da linguagem HTML (HyperText Markup Language), que contribuíram para a formatação dos textos e construção da interface, tornando-a mais fluida e intuitiva.

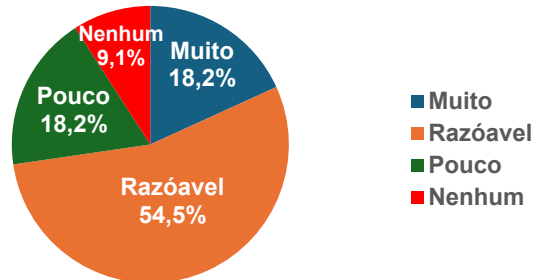
O protótipo foi hospedado na plataforma Cogdemos.ink, um serviço gratuito voltado para a publicação de projetos desenvolvidos em ChoiceScript. Essa hospedagem permite o acesso direto ao jogo por meio do navegador, sem necessidade de instalação, facilitando a interação dos participantes e o uso do RPG. O protótipo desenvolvido pode ser acessado através do link: <https://cogdemos.ink/play/patric-almeida/sertao-em-chamas/mygame>.

5 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Neste tópico, serão apresentados os dados coletados ao longo da experimentação do protótipo de RPG, tomando como base as respostas fornecidas pelos participantes da pesquisa ao questionário aplicado. A análise busca interpretar, de maneira crítica, as percepções e contribuições dos sujeitos de pesquisa, permitindo compreender com maior profundidade os aspectos levantados e identificar possíveis padrões, tendências e divergências relacionados ao objeto de estudo. A coleta dos dados ocorreu entre os dias 07 e 16 de novembro de 2025.

Para conduzir a análise, os dados foram organizados em gráficos que representam, de forma visual, as respostas dos participantes. Cada conjunto de resultados foi elaborado visando destacar aspectos essenciais do estudo, como o nível de familiaridade dos sujeitos com a gamificação, a compreensão sobre a Guerra de Canudos, o impacto do RPG no aprendizado e o grau de engajamento proporcionado pela experiência. A apresentação dessas informações permite observar nuances importantes que contribuem para avaliar a eficácia do protótipo Sertão em Chamas como recurso pedagógico.

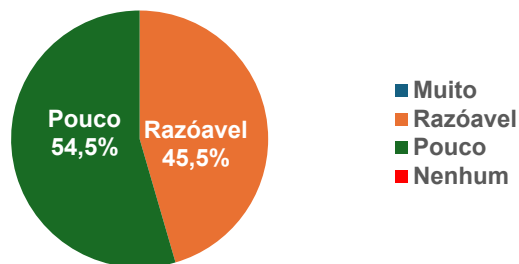
Gráfico 1 – Qual é seu nível de entendimento sobre gamificação?



Fonte: Dados de pesquisa.

Com base nas respostas apresentadas no Gráfico 1, observa-se que a maioria dos participantes declaram possuir um entendimento razoável sobre gamificação (54,5%), indicando que já têm algum nível de compreensão sobre esse termo. Em seguida, 18,2% afirmaram ter um conhecimento considerado alto, enquanto a mesma proporção declarou compreender pouco sobre o tema. Apenas um dos participantes (9,1%) afirmou não possuir nenhum entendimento. De forma geral, o nível de compreensão variou consideravelmente entre os sujeitos de pesquisa.

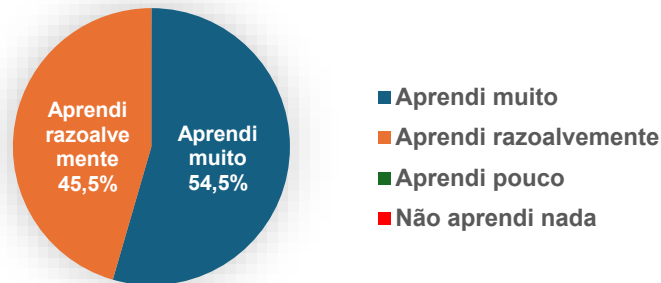
Gráfico 2 – Antes de participar desse estudo, qual era seu nível de entendimento sobre o tema Guerra de Canudos?



Fonte: Dados de pesquisa.

Conforme apresentado no Gráfico 2, verifica-se que a maior parte dos participantes possuía um conhecimento limitado sobre a Guerra de Canudos antes de fazer parte do estudo. Do total, 54,5% afirmaram compreender “pouco” sobre o tema, enquanto 45,5% declararam ter um entendimento considerado “razoável”. Não houve registros de participantes que afirmassem possuir “muito” ou “nenhum” conhecimento sobre o conflito.

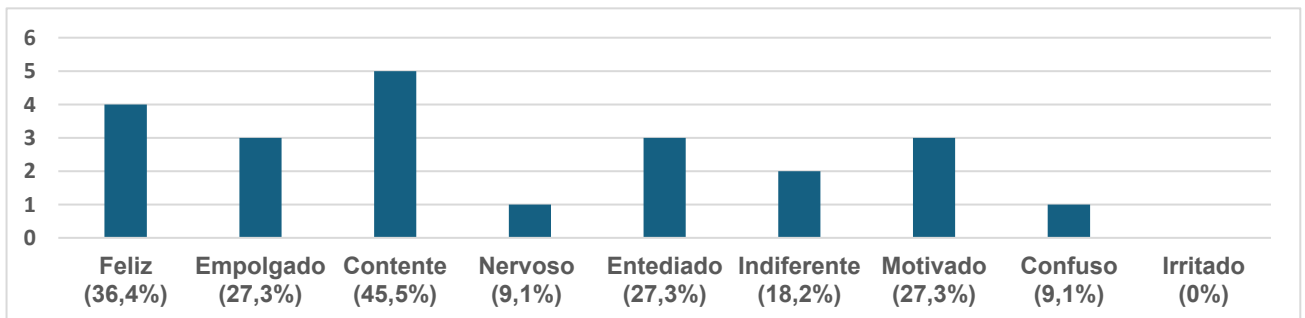
Gráfico 3 – Ao final do experimento, você sente que aprendeu mais sobre a Guerra de Canudos?



Fonte: Dados de pesquisa.

O Gráfico 3 demonstra que, após a experiência com o RPG, a maioria dos participantes conseguiram aprender mais sobre a Guerra de Canudos. Do total, 54,5% afirmaram ter aprendido razoavelmente sobre o tema, enquanto 45,5% relataram ter aprendido muito. Não houve registros de respostas indicando baixo ou nenhum aprendizado. As respostas obtidas refletem um resultado positivo para o uso do protótipo de RPG Sertão em Chamas, elaborado no contexto desta pesquisa.

Gráfico 4 – Como você se sentiu durante a experiência de usar o RPG Sertão em Chamas (múltipla escolha)?

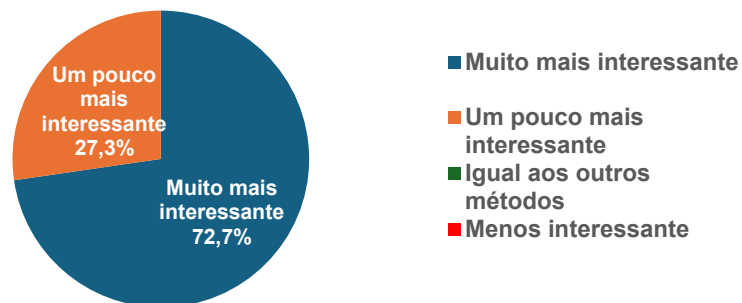


Fonte: Dados de pesquisa.

No Gráfico 4, é possível observar que a experiência despertou, predominantemente, emoções positivas nos participantes. Cerca de 45,5% sentiram-se “Contentes” e 36,4% “Felizes”. As sensações “Empolgado” e “Motivado” apareceram em 27,3% das respostas. Também houve registros de “Entediado” (27,3%) e “Indiferente” (18,2%), indicando que alguns participantes não se envolveram da mesma forma que a maioria. Sensações negativas, como “Nervoso” e “Confuso”,

apareceram com 9,1%. Ninguém se sentiu “Irritado” durante o experimento. Considerando as respostas obtidas, de modo geral, a experiência com o protótipo Sertão em Chamas foi mais positiva que negativa.

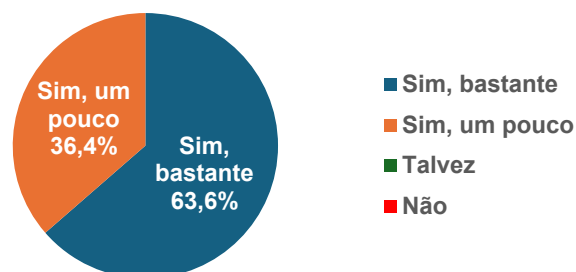
Gráfico 5 – Em comparação com métodos tradicionais de aprendizagem (aula expositiva, leituras de livros, artigos...), você considera a gamificação:



Fonte: Dados de pesquisa.

Nesta pesquisa, a gamificação foi amplamente considerada melhor que os métodos tradicionais de ensino e aprendizagem, conforme demonstrado no gráfico 5. Na comparação entre ambos os métodos, 72,7% consideraram a experiência “muito mais interessante”, enquanto 27,3% a avaliaram como “um pouco mais interessante”. Não houve registro de participantes que consideraram a gamificação “igual” ou “menos interessante” que os métodos tradicionais.

Gráfico 6 – Você se sentiria mais motivado a aprender sobre outros assuntos com projetos que utilizem a gamificação?

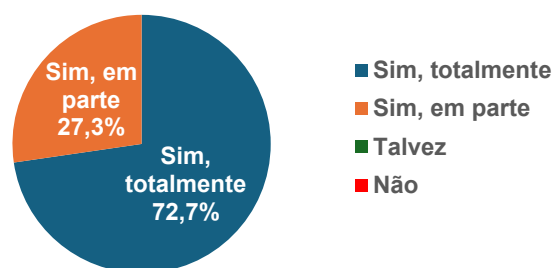


Fonte: Dados de pesquisa.

As respostas obtidas para a sexta pergunta do questionário, e representadas no gráfico 6, corroboram a ideia de que a gamificação consegue motivar os participantes no aprendizado de novos conteúdos. A maioria expressiva, 63,6%,

afirmou que se sentiria “Sim, bastante” motivada a aprender por meio de projetos gamificados, enquanto 36,4% responderam “Sim, um pouco”, indicando um posicionamento também favorável, ainda que em menor intensidade. Não houve registros de respostas “Talvez” ou “Não”.

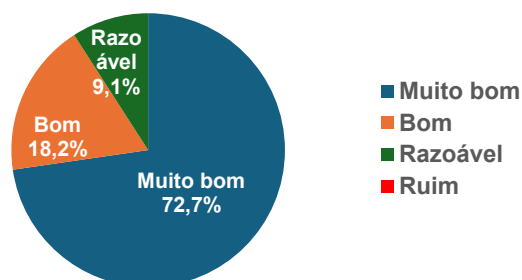
Gráfico 7 – Em sua opinião, o RPG Sertão em Chamas pode ser usado em sala de aula para melhorar o ensino?



Fonte: Dados de pesquisa.

O Gráfico 7 revela uma percepção bastante favorável ao uso do RPG Sertão em Chamas como recurso pedagógico em sala de aula. A maioria dos participantes, representando 72,7%, afirmaram que “Sim, totalmente” o RPG pode contribuir para melhorar o ensino. Outros 27,3% responderam “Sim, em parte”, indicando que reconhecem potencial educativo, ainda que com algumas ressalvas. Não houve respostas contrárias.

Gráfico 8 - De forma geral, como você avalia o RPG Sertão em Chamas?



Fonte: Dados de pesquisa.

Com base no Gráfico 8, observa-se uma avaliação muito positiva do RPG *Sertão em Chamas*. A maioria dos participantes (72,7%) classificaram a experiência como “muito boa”, indicando alto nível de satisfação com o protótipo. Além disso,

18,2% avaliaram o RPG como “bom”, enquanto um (9,1%) achou “razoável”. Ninguém considerou o protótipo “ruim”.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise dos dados obtidos, constata-se que o objetivo geral da pesquisa foi alcançado, uma vez que o protótipo educativo Sertão em Chamas respondeu ao problema proposto e, dentro do ambiente estudado, validou a hipótese, de que o RPG pode atuar como um recurso capaz de melhorar a disseminação do conhecimento. Os resultados também indicaram o atendimento dos objetivos específicos, ao evidenciar que a gamificação favorece um aprendizado mais intuitivo, aumenta a motivação dos participantes, além de demonstrar o potencial do RPG como ferramenta de apoio no contexto educacional.

No cenário investigado, apesar das limitações relacionadas ao número de participantes, os resultados mostram que o RPG Sertão em Chamas cumpriu seu propósito, confirmando que projetos gamificados podem atuar como complemento às práticas tradicionais.

É importante frisar que a gamificação não tem o propósito de acabar com os métodos tradicionais de ensino, mas sim contribuir como recurso alternativo para aperfeiçoá-los, simplificando a compreensão dos conteúdos e tornando o desenvolvimento do conhecimento mais dinâmico, atrativo e efetivo. Tal constatação entra em consonância com as afirmações de Fadel et al, quando atestam que “Não se trata da mera substituição de um modelo para outro [...] trata-se, sobretudo, de propostas pedagógicas capazes de interagir com a complexidade do nosso tempo.” (2014, p. 104).

Por fim, cabe salientar que, embora o protótipo aborde apenas uma versão inicial sobre a Guerra de Canudos, seus resultados apontam caminhos promissores para pesquisas futuras, especialmente no que diz respeito à aplicação da gamificação em sala de aula, e à expansão do RPG, elaborado para essa pesquisa, com novos capítulos.

Espera-se que investigações posteriores possam aprofundar essa abordagem, ampliando seu alcance educacional e fortalecendo o uso da gamificação não apenas no contexto acadêmico, mas também em ambientes educacionais diversos.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora, 2015. ISBN 978-85-8289-088-2.

BEAR, Mark F.; CONNORS, Barry W.; PARADISO, Michael A. **Neurociências**: desvendando o sistema nervoso. Tradução de Carla Dalmaz et al. 4. ed. Porto Alegre: Artmed, 2017. ISBN 978-85-8271-433-1. Título original: Neuroscience: exploring the brain.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015. Título original: Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Tradução de Roneide Venancio Majer; colaboração de Klauss Brandini Gerhardt; Jussara Simões. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999. ISBN 85-219-0329-4. Título original: The rise of the network society.

CUNHA, Euclides da. **Os Sertões**. Edição crítica e organização por Walnice Nogueira Galvão. São Paulo: Ubu Editora; Edições Sesc São Paulo, 2016.

EAGLEMAN, David. **Cérebro**: uma biografia. Tradução de Ryta Vinagre. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2017. Recurso digital. ISBN 978-85-8122-703-0. Título original: The brain: the story of you.

FADEL, Luciane Maria; ULBRICHT, Vania Ribas; BATISTA, Claudia Regina; VANZIN, Tarcísio. **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. ISBN 978-85-66832-13-6.

GIUSTI, Júlia. **Ensino superior no Brasil tem 57% de evasão na rede pública e privada**. Correio Braziliense, Brasília, DF, 8 maio 2024. Disponível em: <<https://www.correiobraziliense.com.br/euestudante/ensino-superior/2024/05/6852929-ensino-superior-no-brasil-tem-57-de-evasao-na-rede-publica-e-privada.html>>. Acesso em: 31 out. 2025.

Instituto Brasileiro De Geografia e Estatística (IBGE). **IBGE contou 32,1 milhões de usuários da internet no país**. Agência IBGE Notícias, 23 mar. 2007. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/13267-asi-ibge-contou-321-milhoes-de-usuarios-da-internet-no-pais>>. Acesso em: 30 out. 2025.

Instituto Brasileiro De Geografia e Estatística (IBGE). **Indicadores educacionais avançam em 2024, mas atraso escolar aumenta**. Agência de Notícias, 13 jun. 2025. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/43699-indicadores-educacionais-avancam-em-2024-mas-atraso-escolar-aumenta?>>. Acesso em: 31 out. 2025.

Instituto Brasileiro De Geografia e Estatística (IBGE). **Internet chega a 74,9 milhões de domicílios do país em 2024**. Agência de Notícias IBGE, 24 jul. 2025. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/44031-internet-chega-a-74-9-milhoes-de-domicilios-do-pais-em-2024>>. Acesso em: 22 dez. 2025.

KAPP, Karl M. **The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education**. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante (Org.). **Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática**. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021. ISBN 978-65-992447-6-6.

SANCHES, Murilo Henrique Barbosa. **Jogos digitais, gamificação: e autoria de jogos de educação**. São Paulo: Editora Senac, 2021.

SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018. ISBN 978-85-212-1316-1 (e-book).

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. Ed. São Paulo: Cortez Editora, 2013.

GLOSSÁRIO

3G/5G – Tecnologias de terceira e quinta geração de redes móveis, que permitem transmissão de dados e maior conectividade entre telefones, celulares e smartphones.

ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) – Primeira rede de computadores no mundo a utilizar o conceito de comutação de pacotes, tornando-se a base para o surgimento da internet moderna.

Barsa – Enciclopédia brasileira que se destacou como uma das principais fontes de pesquisa antes da popularização da internet, reunindo de forma organizada informações de diversas áreas do conhecimento em volumes impressos.

Dopamina – Neurotransmissor produzido pelo cérebro, responsável por regular sensações de prazer, motivação, e aprendizado, desempenhando papel importante em processos cognitivos e comportamentais.

ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) – Considerado o primeiro computador eletrônico geral, foi desenvolvido entre 1943 e 1946 pelos cientistas John Presper Eckert e John Mauchly, nos Estados Unidos. Utilizava válvulas eletrônicas e ocupava o andar inteiro de um prédio.

Enredo – Sequência de eventos e situações que compõem a história de uma obra, organizados de forma lógica para guiar a ação dos personagens e o desenvolvimento da narrativa.

GSM (Global System for Mobile Communications) – Padrão internacional para redes móveis, utilizado para transmissão de voz e dados, permitindo a comunicação entre celulares de diferentes operadoras e países.

Player – Participante ou usuário de um jogo, seja digital ou de mesa, que assume um personagem ou papel.

Protótipo – Modelo inicial de um produto, sistema ou solução, desenvolvido com o objetivo de testar funcionalidades e validar ideias.

Skills – Conjunto de habilidades, competências ou capacidades que um personagem possui, utilizadas para realizar ações e superar desafios.

SMS (Short Message Service) – Serviço de mensagens de texto que permite enviar e receber mensagens curtas entre celulares por meio de redes móveis.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO:

1 – Qual é seu nível de entendimento sobre gamificação?

- () Muito
- () Razoável
- () Pouco
- () Nenhum

2 – Antes de participar desse estudo, qual era seu nível de entendimento sobre o tema Guerra de Canudos?

- () Muito
- () Razoável
- () Pouco
- () Nenhum

3 – Ao final do experimento, você sente que aprendeu mais sobre a Guerra de Canudos?

- Aprendi muito
- Aprendi razoavelmente
- Aprendi pouco
- Não aprendi nada

4 – Como você se sentiu durante a experiência de usar o RPG Sertão em Chamas?
(Pode escolher mais de uma alternativa).

- | | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Feliz | <input type="checkbox"/> Nervoso | <input type="checkbox"/> Motivado |
| <input type="checkbox"/> Irritado | <input type="checkbox"/> Entediado | <input type="checkbox"/> Confuso |
| <input type="checkbox"/> Contente | <input type="checkbox"/> Indiferente | <input type="checkbox"/> Empolgado |

5 - Em comparação com métodos tradicionais de aprendizagem (aula expositiva, leituras de livros, artigos...), você considera a gamificação:

- Muito mais interessante
- Um pouco mais interessante
- Igual aos outros métodos
- Menos interessante

6 – Você se sentiria mais motivado a aprender sobre outros assuntos com projetos que utilizem a gamificação?

- Sim, bastante
- Sim, um pouco
- Talvez
- Não

7 – Em sua opinião, o RPG Sertão em Chamas pode ser usado em sala de aula para melhorar o ensino?

- Sim, totalmente
- Sim, em parte
- Talvez
- Não

8 – De forma geral, como você avalia o RPG Sertão em Chamas?

- () Muito bom
- () Bom
- () Razoável
- () Ruim

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente a Deus, por ter nos guiado nesse percurso de quatro anos. Agradecemos a todos os professores, pelos aprendizados e ensinamentos durante essa jornada, em especial aos nossos orientadores, Professor Dr. Erivelton Santana e Dr. Marcondes Dourado, principalmente pelo apoio, paciência e contribuições durante a realização deste trabalho. Agradecemos aos nossos colegas de graduação por fazerem parte dessa caminhada, pelos momentos compartilhados e pelas dificuldades vencidas. Agradecemos, também, aos/às discentes que colaboraram com esta pesquisa, utilizando o protótipo de RPG Sertão em Chamas, pois, sem sua contribuição anônima, porém valorosa, não conseguiríamos desenvolver parte importante deste estudo. Queremos agradecer, por fim, a todos os profissionais do DCET II e do Campus II, da Universidade do Estado da Bahia, cujo trabalho e dedicação contribuíram para nossa formação.

“Em especial, quero dizer obrigado a toda minha família, em especial, minha mãe, Rubenilza e meu pai, Givanildo, por todo apoio durante esses anos. Agradeço ao meu tio, Iroman, por ter sido minha inspiração na escolha da minha trajetória acadêmica. Agradeço também a minha namorada, Isabela, pelo carinho e motivação.” (Igor Caian).

“Agradeço, em especial, ao meu amigo, Matheus Cruz, pelo fornecimento do material que serviu como base, para o estudo da Guerra de Canudos e desenvolvimento do protótipo Sertão em Chamas.” (Antônio Patrick).

BAREMA

AUTORES(AS)	ANDRÉO PABLO REIS LUIZ CARLOS GONÇALVES
TRABALHO	Gramática Aplicada à Educação
EXAMINADORES(AS)	DAVID BACCAN MATEUS GANEM

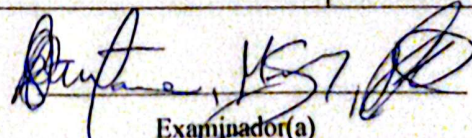
Apresentação escrita (7,0 pontos)

Aspectos relacionados ao conteúdo (6,0 pontos)	Valor atribuído
Relevância do trabalho (1,0)	
Colocação do problema, objetivos e justificativa da pesquisa (1,0)	
Fundamentação teórica (1,0)	
Adequação, fundamentação e exequibilidade da metodologia (1,0)	
Exposição dos resultados e pertinência da discussão (1,0)	
Pertinência da conclusão (1,0)	
Aspectos relacionados à forma (1,0 ponto)	
Aspectos	Valor atribuído
Elementos pré-textuais (0,1)	
Elementos textuais (0,6)	
Elementos pós textuais (0,1)	
Ilustração (figuras, desenhos, esquemas, mapas, etc.) (0,1)	
Uso correto de citações e referências bibliográficas (0,1)	

Apresentação oral (3,0 pontos)

Aspectos	Valor atribuído
Clareza na abordagem dos pontos chave (1,0)	
Exploração dos recursos (0,5)	
Conhecimento (1,0)	
Tempo (0,5)	

Nota: 9,3 (NOVE E TRÊS)


 Examinador(a)

NOTA	CONCEITO
0.0 - 6.9	REPROVADO
7.0 - 8.9	APROVADO COM MODIFICAÇÕES
9.0 - 10.0 <input checked="" type="checkbox"/>	APROVADO COM DISTINÇÃO <input checked="" type="checkbox"/>



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA – CAMPUS II
CURSO: BACHARELADO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO
COMPONENTE CURRICULAR: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ATA DA SESSÃO DE DEFESA PÚBLICA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO, DO CURSO DE BACHARELADO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO DO SEGUNDO SEMESTRE 2025

No dia **três de dezembro de dois mil e vinte cinco**, às **onze horas e trinta minutos**, no auditório do Pôs Crítica – Campus II, Universidade Estado da Bahia - UNEB, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelo(a) professor(a) **Matheus Ganem de Almeida Couto Lima** (professor convidado), professor (a) **Erivelton Nonato de Santana** (presidente da banca e professor orientador) e professor(a) **David Bacelar Costa Seabra** (professor convidado), para avaliar o Trabalho de Conclusão de Curso (artigo acadêmico), dos(a) discentes **Antonio Patric de Almeida dos Reis e Igor Caian Gonçalves Santos** intitulado **“Gamificação Aplicada a Educação: Desenvolvimento de um RPG Educativo para Ensino”**. O presidente da Banca Examinadora abriu a sessão com os cumprimentos ao(a) candidato(a), aos demais membros da banca, esclarecendo, também, o caráter do evento e respectivas normas. A seguir, foi concedida a palavra ao autor do trabalho para apresentação por vinte minutos. Após esta exposição, os membros da Banca Examinadora realizaram suas considerações emitindo sugestões ao trabalho apresentado e em seguida à palavra foi devolvida ao(a) candidato(a). Após as necessárias considerações ao trabalho, a banca examinadora reuniu-se e os (as) professores(as) atribuíram nota **9,3**. Para registro e finalidades legais, eu **Prof. Fabrício Santos de Faro**, professor da disciplina TCC, lavrei a presente Ata.

Alagoinhas, 03 de dezembro de 2025.

Prof. Fabrício Santos de Faro

Professor de TCC