

Tereza Evâny de Lima Renôr Ferreira

RPG Flex

**MANUAL ROLE PLAYING GAME (RPG)
APLICADO À ADMINISTRAÇÃO FINANCEIRA**





Manual de RPG Flex

Uso do Role Playing Game aplicado a Administração Financeira

Tereza Evâny de Lima Renôr Ferreira



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO

Prof. Marcelo Brito Carneiro Leão

Reitor da UFRPE

Prof. Gabriel Rivas de Melo

Vice-Reitor

Edson Cordeiro do Nascimento

Diretor do Sistema de Bibliotecas da UFRPE



EDITORA UNIVERSITÁRIA - EDUFRPE

Antão Marcelo Freitas Athayde Cavalcanti

Diretor da Editora da UFRPE

José Abmael de Araújo

Coordenador Administrativo da Editora da UFRPE

Josuel Pereira de Souza

Chefe de Produção Gráfica da Editora da UFRPE

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Sistema Integrado de Bibliotecas da UFRPE

Biblioteca Central, Recife-PE, Brasil

F383m

Ferreira, Tereza Evâny de Lima Renôr

Manual de RPG Flex: uso do *Role Playing Game* em ambiente acadêmico aplicado a administração financeira / Tereza Evâny de Lima Renôr Ferreira. - 1 ed. - Recife: [s.n.], 2022.

62 p.: il.

Inclui bibliografia.

ISBN (digital): 978-65-85711-15-9

ISBN (físico): 978-65-85711-14-2

1. Jogos educativos 2. Jogos de fantasia 3. Administração financeira 4. Jogos no ensino de administração financeira

I. Título

CDD 658.15

Este manual

Pretende apresentar aos professores uma estratégia de ensino configurada por um jogo pedagógico. Visa, ainda, dar os primeiros passos para jogar o Role Playing Game (RPG) em sala de aula, um jogo de interpretação, flexível, inteligente, dinâmico e fascinante, com a capacidade de conduzir os jogadores (estudantes) a viver aventuras surpreendentes. Para isso, serão construídos personagens capazes de flexibilizar o conteúdo adotado em sala de aula, juntamente com uma história estimulante narrada pelo Jogador Mestre em uma situação que envolve a área da Administração Financeira.



Sobre a autora



Administradora, com especialização em Metodologia do Ensino Superior e MBA em Gestão de Pessoas; Mestre em Ciência da Informação e Doutorado em Ensino das Ciências e Matemática. Atualmente é Professora Adjunta do Curso de Administração da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE da Unidade Acadêmica de Serra Talhada – UAST/UFRPE.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	8	5 APLICAÇÃO DO RPG FLEX	13	6 APLICAÇÃO NO AMBIENTE VIRTUAL	14
2 RPG FLEX	9				
3 POR QUE RPG FLEX NO CURSO DE ADMINISTRAÇÃO?	11	5.1 ETAPA 1: PLANEJAMENTO DO RPG	13	7 RPG FLEX: A AVENTURA!	15
4 REGRAS DO JOGO	11	5.2 ETAPA 2: ESTABELECENDO CONDIÇÕES PARA APLICAÇÃO	13	8 DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS	21
4.1 DISTRIBUIÇÃO DAS HABILIDADES DE UMA PERSONAGEM		5.3 ETAPA 3: TEMPO PREVISTO PARA APLICAR A ATIVIDADE	14	9 LISTA DE HABILIDADES	28
		5.4 ETAPA 4: CONSTRUÇÃO DAS PERSONAGENS	14	10 EQUIPAMENTOS	29
				REFERÊNCIAS	30
				APÊNDICE A – FICHA DE PERSONAGEM	31
				APÊNDICE B – FICHA DE PERSONAGEM 2	32

1 Introdução

Se você gosta de interpretar personagens, visitar lugares inimagináveis, libertar sua criatividade, usar habilidades e possibilidades para salvar vidas, solucionar problemas e resolver enigmas, com certeza, está apto a dar vida a uma personagem e encarar aventuras em um RPG.

O Role Playing Game (RPG) é um jogo de interpretação, em que os cenários e os figurinos advindos de situações com bases históricas, dramáticas ou cômicas levam os jogadores a viverem aventuras durante horas, dias ou meses. O universo em que os jogadores se encontram imersos depende do nível de criatividade e disponibilidade dos jogadores em contar histórias construídas pelos personagens guiadas pela narração de um Mestre.

O RPG originário do jogo Dungeons & Dragons (Masmorras e Dragões), criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974, era complemento de outro jogo, na realidade, uma das partidas de um jogo de estratégia chamado Chainmail (VASQUES, 2008). Posteriormente, o Dungeons & Dragons tornou-se um jogo interativo que, apesar de usar as mesmas regras do Chainmail, tem ações balizadas na imaginação do jogador, que, ao invés de controlar todo um exército, controla um personagem.

Para atuar no jogo, os jogadores podem estar em torno de uma mesa ou utilizar um computador, organizados em grupo ou sozinhos. O jogo toma forma com a construção de cenários, a descrição dos atributos, dos personagens e de seus figurinos, instrumentos e habilidades. Todavia, para tomar algumas decisões, é necessário seguir regras direcionadas pelo “Mestre” da partida, que tem a função de narrar a aventura apresentando condicionamentos, juntamente com personagens secundários que poderão propor situações inusitadas.

Além da proposta lúdica, o jogo trouxe sua contribuição para a sala de aula. De acordo com Pavão (2000), no Brasil, os primeiros sinais do processo de apropriação do RPG na educação apareceram por volta de 1990. As primeiras discussões em evento acadêmico foram no I Simpósio de RPG e Educação em São Paulo¹, em 2002, com o intuito de dialogar sobre o uso do RPG em sala de aula.

1: Página do I Simpósio de RPG e Educação em São Paulo. Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2004/10/26/anais-do-i-simpósio-rpg-e-educacao/#comments>.

O 'RPG Pedagógico' é uma terminologia inspirada no termo 'jogo pedagógico'. Segundo Dias (2010), é uma atividade pedagógica cuidadosamente concebida e planejada. Pode ser jogado com regras mais simples ou sem regras (free form), devido às condições apresentadas pela proposta de um jogo educacional pedagógico. De acordo com Amaral (2013), enquanto a maioria dos jogos de RPG comumente se baseiam em combates, magias e mistérios, o RPG pedagógico busca solucionar problemas a partir de conceitos científicos e conteúdos estudados.

Nesse jogo, o professor poderá desempenhar o papel do Mestre no jogo ou direcionar algum estudante para ser o Mestre. Entretanto, cabe ao professor relacionar o conteúdo ministrado em sala de aula à aventura lúdica que se quer narrar. Serão resultados inesperados, onde cada aventura é única.

Para auxiliar a aplicar o jogo em sala de aula, este manual foi produzido de forma simplificada, com base e princípios do formato aventura solo e do GURPS (Generic Universal Role Playing System), que é um Sistema Genérico e Universal de Interpretação, criado pelo Designer Steve Jackson, em 1986, para conduzir os jogadores de RPG a criarem as estratégias com base em regras pré-estabelecidas.

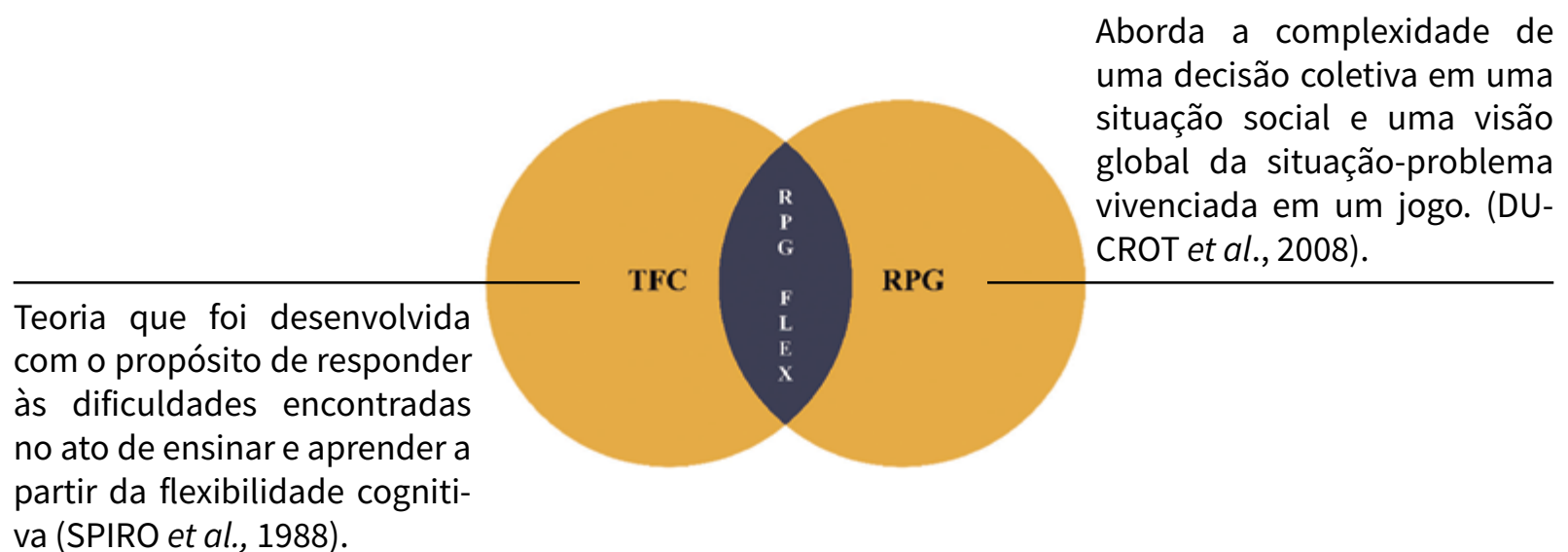
O Manual inicia com tópico sistematização do RPG Flex, representado por um infográfico, descrito pelo personagem na perspectiva da ficha do personagem, segmentada pelos elementos a serem manipulados no jogo. Em seguida, aborda a distribuição das habilidades que um personagem necessita ter para se manter atuante no jogo, explicitando a distribuição de pontos de sua força e do uso de dados. Como o foco do jogo é flexibilizar o conhecimento na perspectiva da Administração Financeira por meio do RPG, serão explanadas quatro etapas da aplicação do jogo em sala de aula.

Em seguida, é chegada a hora de a aventura sair do papel e de convocar os personagens para solucionarem problemas interligados ao mundo da administração financeira. Para ajudar a escolher as habilidades, foi disponibilizada a descrição de cada uma, ao lado dos instrumentos, que poderão ser requisitados quando o Mestre julgar necessário. Por fim, foram apresentadas as referências utilizadas na produção deste manual e a produção da ficha do personagem (Apêndice A).

2 RPG Flex

RPG Flex é o nome dado ao sistema de *Role Playing Game* pedagógico, uma estratégia de ensino que surgiu para auxiliar o ensino a partir da flexibilização cognitiva dos estudantes. Para entender as relações teóricas que contemplam essa possibilidade, surgiu a compatibilização entre a Teoria da Flexibilidade Cognitiva (TFC) e o *Role Playing Game* (RPG).

Figura 1 – Compatibilidade da TFC com o RPG



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

O delineamento dos aspectos que possibilitarão adotar a estratégia de ensino RPG Flex considera a compatibilização da TFC com o RPG, ponderando as especificações descritas nos princípios das teorias mencionadas.

Quadro 1 – Descrição dos princípios da TFC e do RPG

Princípios da Teoria da Flexibilidade Cognitiva	Princípios do Role Playing Game
Evitar o excesso de simplificação e de regularidade.	Criar várias possibilidades a partir das narrativas propostas pelo jogo.
Múltiplas representações	Representar situações por meio de personagens atentos à complexidade de outros personagens, cujos olhares são variados.
Centralidade dos casos	Abalizar um caso, tomando como base questões apontadas por jogadores.
Conhecimento conceitual como conhecimento aplicado ao caso	Aplicar o conhecimento do jogador para solucionar os casos apresentados no decorrer do jogo.
Construção de esquemas flexíveis	Flexibilizar o enredo para a interação dos jogadores, auxiliando, improvisando e alterando os eventos anteriormente elaborados pelo narrador.
Múltiplas interconexões	Promover interatividade de ideias advindas de múltiplas fontes dos personagens e do Mestre.
Participação ativa do aprendente	Definir decisões do jogo a partir da percepção dos jogadores (personagens) mediados por intervenções pontuais do Mestre.

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

O primeiro princípio da TFC consiste em evitar a simplificação e a regulamentação em excesso, que podem dificultar a flexibilização da cognição no jogo, a partir da análise de situações pontuais trazidas pelas narrativas do Mestre. Evitar essa situação significa dizer que o jogador pode criar situações muitas vezes inimagináveis, dando à aventura condições de caminhar por lugares inusitados. Essa é uma das principais características do RPG. Essa condição remete a múltiplas situações representadas pela TFC e pelo RPG como características marcantes. O “caso” ou “solução” relacionados aos desdobramentos dados pelos personagens são representados por muitas representações de casos centrais de uma história com base em uma situação-problema, que será averiguado sob várias perspectivas apresentadas pelo mestre.

Nessa perspectiva, o conhecimento dos jogadores é privilegiado para solucionar os problemas apresentados no jogo, além das demais habilidades disponibilizadas na ficha de seu personagem que representam conhecimentos adicionais a serem aplicados quando necessário. São eles que, munidos de conhecimentos variados, auxiliam a construir o conhecimento social e integralizado proporcionado pelo jogo. Esse conhecimento é socializado por meio da interação e da flexibilização dos esquemas das propostas que o jogo proporciona, as quais são analisadas e, a partir da identificação das habilidades dos jogadores, são construídos os esquemas flexíveis para solucionar os problemas propostos pelo mestre do jogo.

Quanto às diversas conexões de conhecimentos com esquemas adaptáveis, remetem a várias fontes de informações de conhecimentos dos jogadores. Assim, “[...] a sessão do jogo será mais rica quanto maior for o repertório dos participantes” (RODRIGUES, 2004, p. 66). Então, buscar o imaginário e a criatividade dos personagens para agregar sentido ao contexto explorado significa realizar uma conexão de vários esquemas adaptáveis à proposta apresentada pelo jogo.

Com a participação no RPG, é possível identificar sujeitos ativos no processo de construção das narrativas apresentadas pelo Mestre. Pavão (2000) ressalta que, ao assumir o lugar do Mestre em uma partida de RPG, o professor passa a mediar a aprendizagem, incentiva a criatividade dos aprendizes, que saem da condição de sujeitos passivos e passam a ser sujeitos ativos no processo de flexibilização do conhecimento.

Diante de todas as afinidades do RPG com a TFC, é possível identificar a compatibilização entre o jogo e a teoria, evocando uma estratégia de ensino (RPG Flex) em que se pode ensinar jogando e aprender se divertindo.

3 Por que usar o RPG Flex no curso de Administração?

Quem escolhe trilhar os caminhos da Administração apresenta um perfil inovador e desafiador, pois o curso visa integrar conhecimentos multidisciplinares voltados para criar, gerir e inovar nos âmbitos mercadológico, organizacional e operacional. Contudo, os conhecimentos na área de finanças são um desafio a parte para alguns estudantes. Essa área contempla um conjunto de ações e procedimentos para analisar o planejamento das atividades financeiras de uma organização em que a matemática é a condição básica para um desenvolvimento cognitivo capaz de assimilar e aplicar o conhecimento na área financeira do Curso de Administração. Assaf Neto (2002) afirma que a Administração Financeira é uma área de estudo cujo objetivo lhe possibilita articular e asseverar uma eficiência nos processos organizacionais de captação e alocação de recursos de capital.

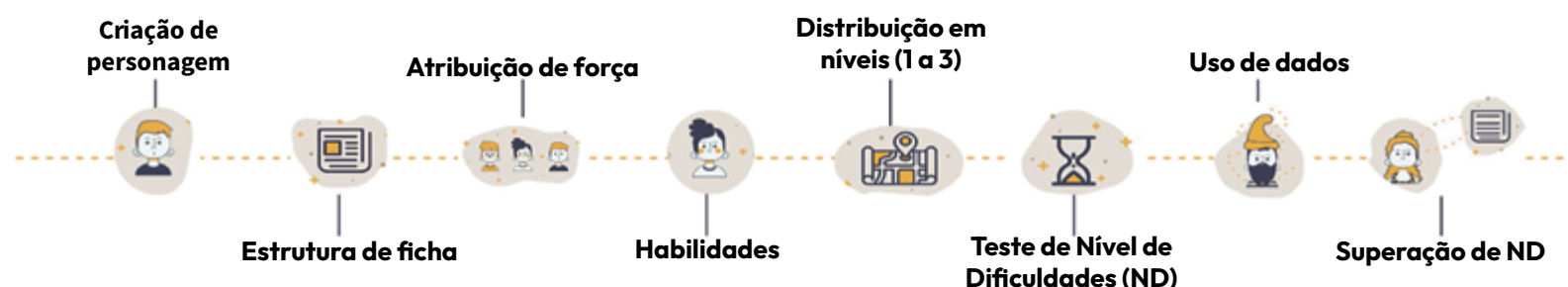
Devido à complexidade que permeia os elementos da matemática em várias situações que a Administração apresenta e, com a propositura de solucionar problemas associados a casos apresentados e relacionados a esses elementos, é proporcionada ao estudante uma proposta de ensino que não visa memorizar, mas, sobretudo, compreender os elementos da matemática e aplicá-los a múltiplas situações impostas pela Administração.

Nesse sentido, o RPG Flex é uma proposta de ensino que pode auxiliar estudantes e professores a flexibilizar sua habilidade cognitiva.

4 Regras do jogo

O principal objetivo do RPG é de divertir. Mas não é somente isso que o RPG é capaz de promover! Agregar diversão à aprendizagem é algo que a área da educação promoveu quando usou os jogos para alcançar os objetivos traçados no ambiente pedagógico.

Figura 2 – Sistema de Regras do RPG



Fonte: Adaptado de Amaral (2013), Ricon (2003), Jackson *et al.* (2010)

A sistematização do RPG inicia com o **personagem**, que é criada para se deparar com diversas situações inseridas em cenários narrados pelo Mestre² (JM) do jogo. Para essa construção, a ficha da personagem é um elemento do jogo importante, preenchida pelo Mestre ou pelo próprio³ Jogador (JP). Nela são requisitadas informações que serão utilizadas durante toda narração do jogo. No caso do jogo pedagógico, é interessante que a ficha seja preenchida com antecedência pelo professor com a finalidade de ganhar tempo na aplicação em sala de aula.

Todo personagem tem uma pontuação da força/destreza do atributo, que é pré-estabelecida pelo Mestre (JM). Com base nesse atributo, são definidas as HB que serão distribuídas em três níveis de desempenho e testadas pelo nível de dificuldades (ND) de cada ação durante o jogo. O professor/Mestre é responsável por classificar o nível de dificuldade (ND) para cada ação solicitada, o qual vai sendo comunicado à medida que o desafio vai sendo alcançado. Esse teste utiliza

2 O narrador da aventura, geralmente é um personagem que domina a história de RPG e suas regras

3 Personagem da aventura escolhido para tomar decisões durante o jogo.

dois (2d6⁴) ou três dados (3d6) para obter o valor a ser comparado com a HB do personagem testado. Assim, o Mestre (JM) informa ao personagem se houve, ou não, êxito no teste de nível de desempenho, ou seja, se o personagem conseguiu ou não realizar a ação pretendida superando o desafio lançado.

4.1 DISTRIBUIÇÃO DAS HABILIDADES DE UMA PERSONAGEM

Depois de apresentar a sistematização do RPG Flex, vamos entender alguns elementos inerentes aos personagens, a começar pela quantidade das habilidades que ele pode ter, que seria de três a nove, levando em consideração uma Vitalidade/Força (VT = 9). Todavia, Amaral (2013) acredita que é aconselhável escolher entre quatro e seis HB, de modo que o personagem tenha pelo menos uma de nível 2 e outra de nível 3.

Quadro 2 – Nível/Relação com a habilidade ou os sentidos

Nível (N)	Relação com habilidade (HB) ou sentido
1	Aprendeu o mínimo necessário para usar a habilidade.
2	Sabe utilizar bem a habilidade na maioria das vezes.
3	É um especialista em relação à habilidade.

Fonte: Adaptação de Amaral (2013, p. 37)

A distribuição das habilidades deve levar em consideração a vitalidade/força (VT) da per-

4 Dois dados de seis lados, que poderão ser físicos, caso adotados em sala de aula física ou virtual.

sonagem e o nível de cada uma delas. Vejamos uma personagem considerada “normal”, que não seja um guerreiro, rei ou herói, e que tenha uma VT = 9. A distribuição de pontos entre as habilidades do personagem é feita mediante sua VT (9 pontos). Ou seja, para distribuir pontos entre suas habilidades, ele terá que usar sua força (9 pontos). Suponhamos essa distribuição em habilidades de: negociar um conflito, carisma, inteligência financeira, proficiência em inglês.

Podemos dividir o valor do VT considerando os níveis 1, 2 e 3 das HBs do personagem.

Então, teremos:

Quadro 3 – Relação de habilidades e valor do nível

Habilidades (HB)	Valor do nível (pontos)
Negociar um conflito	03 pontos
Carisma	01 ponto
Inteligência financeira	03 pontos
Proficiência em inglês	02 pontos
Total	09 pontos

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Essas habilidades são testadas em momentos específicos pelo jogador mestre (JM). Essa é uma forma de testar a capacidade dos jogadores na perspectiva de estimular o processo cogni-

tivo com questionamentos inusitados na narrativa do jogo.

Depois de entender o sistema das regras do RPG Flex, em linhas gerais, é chegada a hora de pôr em prática o jogo em sala de aula. Para isso, algumas situações devem ser previstas com base em um planejamento estabelecido pelo professor. E como as regras do RGP Flex são flexíveis, podem ser adaptadas se o professor achar necessário, ou jogar “*free form*”, sem as regras descritas, apenas com o enredo elencado ao conteúdo que se deseja trabalhar.

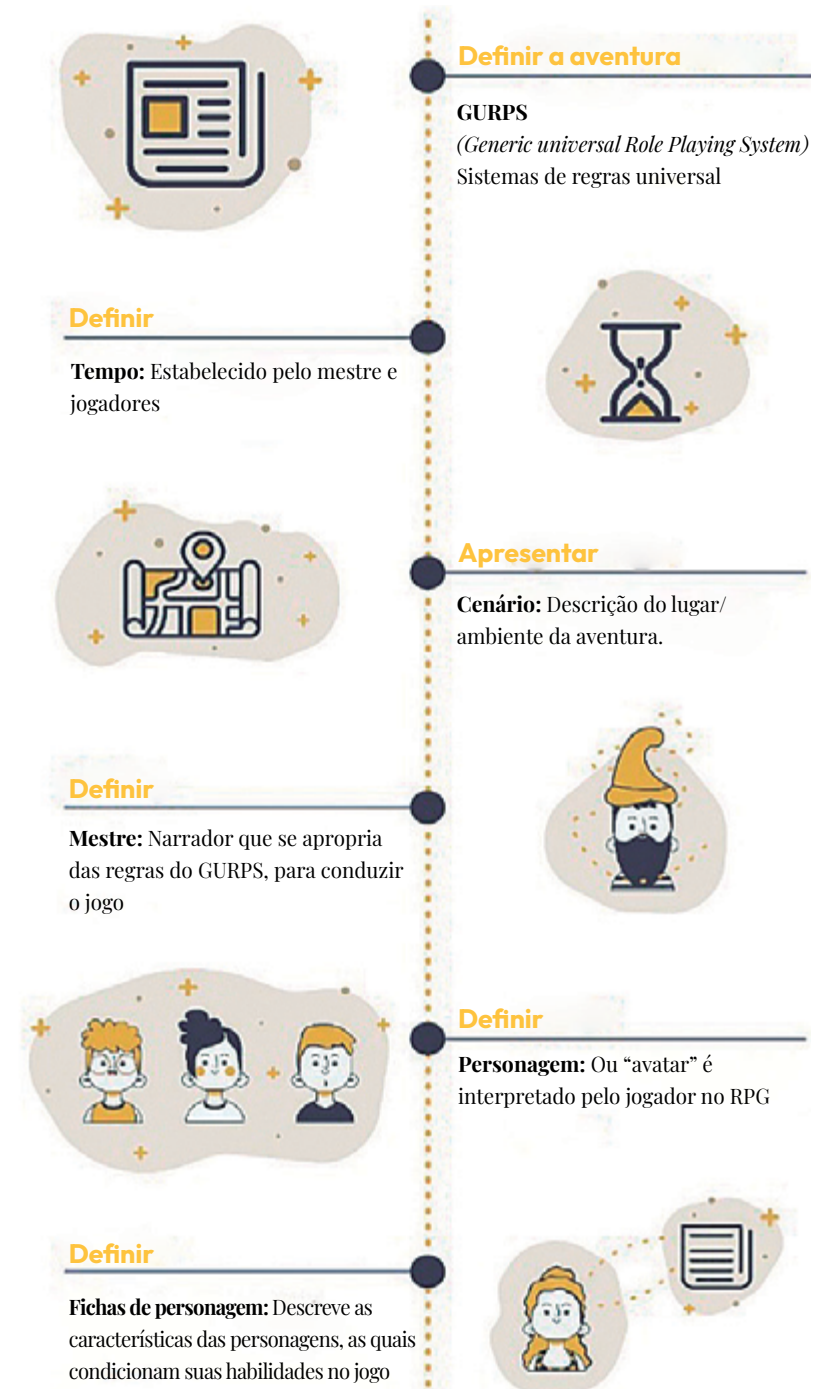
5 aplicação do RPG Flex

O RPG Flex, com o propósito de relacionar o conteúdo ministrado em sala de aula com a aventura proposta, requer do professor uma organização preliminar e que esteja conectado com os objetivos da disciplina. Dede (2009) afirma que a utilização de ambientes imersivos em contexto educacionais enriquece e aprimora a compreensão de novos conceitos, desde que esteja atrelada a objetivos educacionais de aprendizagem bem definidos. Assim, Amaral (2013) propõe sugestões que podem ser seguidas para aplicar o jogo com esse fim em sala de aula.

Foram pensadas etapas que direcionam a aplicação do jogo em sala de aula.

5.1 ETAPA 1: PLANEJAMENTO DO RPG

Figura 3 – Etapas da aplicação do RPG Flex em sala de aula



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

FLEX

As ações de planejamento se iniciam com a escolha do formato, que, para fins pedagógicos, é a aventura de solo ou eletrônico solo, que é indicado por possibilitar as condições ideais para adaptar os conteúdos a serem trabalhados em sala de aula. Segundo Rodrigues (2004), esse formato auxilia o Mestre a nortear os procedimentos, pois é ele que prepara a aventura com o auxílio de um livro de regras, descrevendo o cenário da aventura, as características dos personagens e a mediação das situações mediante as regras do jogo. Será importante uma abordagem explicativa com os alunos antes de aplicar o jogo.

Para planejar uma partida de RPG Flex, o professor deve se apropriar da história do RPG e estabelecer as conexões necessárias com o conteúdo que deseja trabalhar, na perspectiva de flexibilizar o conhecimento dos estudantes.

Depois, ele deve ver as condições ideais para aplicar o jogo em sala de aula.

Dica

O professor pode criar sua própria história, sua narrativa relacionando com seu conteúdo. O uso da criatividade e imaginação são ingredientes que não pode faltar, hein!

5.2 ETAPA 2: ESTABELECENDO CONDIÇÕES PARA APLICAÇÃO

Esse é o momento de identificar as condições para aplicar a estratégia, que pode ser em sala de aula física ou virtual. Como em uma sala de aula existe um número considerável de estudantes, cada personagem irá demandar um grupo, ou seja, uma turma de 20 estudantes, com uma aventura de cinco personagens. A sugestão é de que o professor separe sua turma em quatro grupos de cinco estudantes e um Mestre (professor). Assim, a aventura a ser vivenciada contará com cinco personagens. Entretanto, nada impede que ele escolha um dos estudantes para ser o jogador-mestre (PM), o que vai depender de um acordo prévio com a turma.

Quantidades maiores de personagens podem dificultar a coordenação do professor e comprometer o tempo dedicado à atividade, pois os personagens têm direito a uma fala, que pode levar a uma ação para cada rodada do jogo. Situações como essa e de outra natureza devem ser pensadas para resguardar situações adversas.

Se o jogo for aplicado em ambiente virtual, o professor deve averiguar a conexão da internet de todos os participantes e disponibilizar, com antecedência, o link da plataforma (Discord) e as fichas das personagens preenchidas. Os grupos devem formar subgrupos em uma rede social de mensagem para trocar informações sobre seu personagem.

5.3 ETAPA 3: ADMINISTRAÇÃO DO TEMPO PARA APLICAÇÃO

Uma aventura de RPG geralmente demanda várias horas, talvez dias ou meses. No caso do RPG aplicado com fins pedagógicos o tempo médio sugerido é de que os encontros ocorram em no mínimo duas horas-aula e, no máximo, quatro horas-aula. Se desejar pode deixar um intervalo de um dia entre as aulas. Se o professor sugerir, pode ser feita uma pesquisa sobre o conteúdo relacionado ao jogo.

5.4 ETAPA 4: CONSTRUÇÃO DAS PERSONAGENS

É sabido que, ao jogar RPG você interpreta outra pessoa e passa a ser um personagem. A função deste, ou de outro manual, é de dar opções para que seja escolhido um personagem para interpretar. O personagem narrador, também chamado de Mestre é a pessoa que conduz o jogo, e os PCs, ou “vilões”, existem para figurar como percalços na história. Eles não precisam estar presentes, mas são mencionados. De acordo com Jackson et al. (2010), você pode se inspirar em qualquer herói ou heroína da ficção ou, se desejar, criar a própria personagem. Depois de escolher o papel que vai interpretar será o momento de começar a dar vida à personagem. Todavia, antes disso é importante saber qual o seu papel na aventura e suas características. Seu papel pode ser descrito na narrativa do Mestre (JM), na história (livro texto), juntamente com suas HB contidas na ficha da personagem.

Nos apêndices, estão disponíveis as fichas dos personagens que poderão ser preenchidas antes de iniciar as jogadas, levando em consideração os direcionamentos do Mestre (JM). Se o jogo acontecer em ambiente virtual⁵, as fichas ficam disponíveis no ambiente indicado e podem ser preenchidas antecipadamente ou no momento do jogo.

⁵ Pode ser utilizada uma plataforma *on-line* que viabilize a narração e a apresentação das falas dos personagens.

Podemos tomar como exemplo a ficha da personagem Bárbara Leal, com 35 anos de idade, analista de investimentos e riscos de uma empresa de investimentos financeiros. Nessa ficha, são encontradas informações⁶ sobre as habilidades da personagem que poderão ser requisitadas durante o jogo.

Figura 4 – Ficha da personagem

FICHA DA PERSONAGEM

NOME: BÁRBARA LEAL		IDADE: 35		
PROFISSÃO: ANALISTA DE RISCOS E INVESTIMENTOS		FORÇA (VT) 09		
HABILIDADES		NÍVEL		
Negociação		1	2	●
Inteligência Financeira		1	●	3
Persuasão		●	2	3
Controle Financeiro		1	2	●
		1	2	3
INSTRUMENTOS				
Calculadora	Automóvel	Maleta com ferramentas		
Computador	Impressora	Celular		

Vejamos a descrição da ficha: A personagem tem força (VT) = 9, valor pré-estabelecido pelo Mestre que será utilizado no jogo em algumas situações de teste de nível de dificuldades, por exemplo. Foram dadas a Bárbara quatro HB com níveis de dificuldades diferenciados, cuja soma será 9, pois é o valor da força pré-estabelecida. A ficha da personagem também contém equipamentos que poderão ser utilizados, caso seja necessário em alguma situação específica.

⁶ As habilidades (HB) estão em anexo no manual.



6 Aplicação no ambiente virtual

Se você escolheu aplicar o jogo em ambiente virtual é hora de escolher a plataforma⁷ (*Roll20*, *RRPG Fire Cast*, *Fabletop*, *Discord* ou até o *Google Meet*) que são algumas opções, mas existem outras. A escolha irá depender da familiaridade do professor com a opção escolhida. Com a aplicação da estratégia de ensino, outras plataformas podem ser utilizadas, pois o processo cognitivo também ocorre com os professores.

O 'Discord' é um aplicativo de voz gratuito, criado em 2016, que pode ser baixado ou não, projetado para comunidades de jogos. É considerado uma das plataformas mais conhecidas desse formato pelo público, propício para abarcar as condições apresentadas pela estratégia de ensino (RPG Flex) em formato virtual.

⁷ Disponível em: <https://roll20.net/>; <http://www.rrpg.com.br/>; <http://fabletop.com/>; <http://discord.com>; <https://meet.google.com>.

Na plataforma, além do ambiente individual do proprietário da conta, foi criado um servidor, que é um ambiente paralelo configurado pelo jogo ‘A Grande Virada’, estruturado por canais de textos e de voz necessários para abarcar as jogadas com capacidade para até noventa e oito jogadores.

Figura 5 – Página de *Login* do Discord



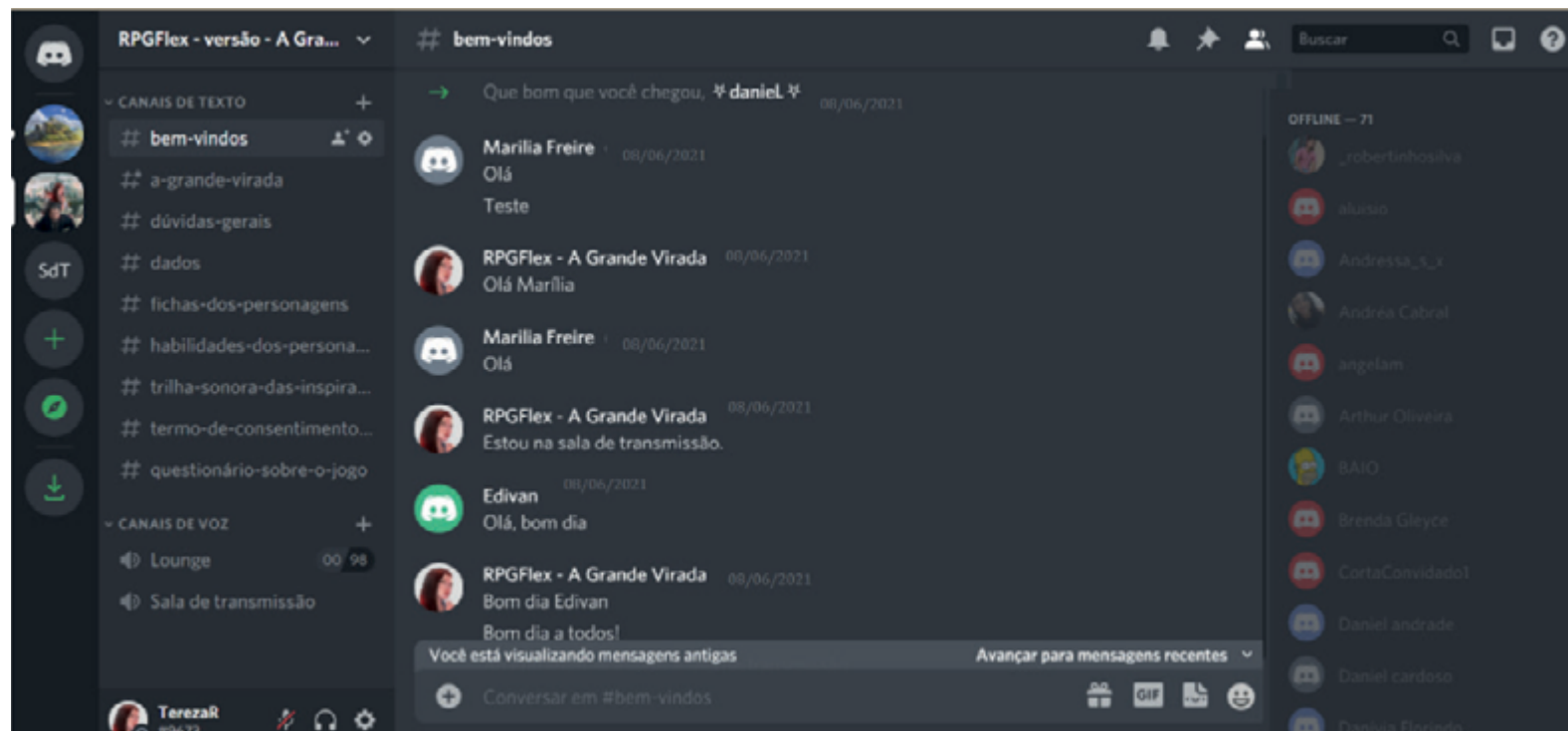
Fonte: Discord (2022a)

Para acessar o Discord o jogador⁸ deve se cadastrar, registrar um *e-mail* válido e uma senha. Ao logar⁹, é sugerido que o jogador escolha um nome fictício e um avatar (opcional) para fazer parte da comunidade de jogos. Uma vez logado, o jogador irá se deparar com um *menu* ao lado esquerdo da tela que o conduzirá aos canais de texto e de voz do jogo. O primeiro espaço que o estudante vai encontrar é o “#bem vindos”, vinculado ao canal de texto do Discord.

⁸ O termo jogador será atribuído ao estudante do componente Administração Financeira que se prontificou a jogar o RPG Flex.

⁹ Aceder a (computador, sistema operativo, *site* da *internet* etc.) introduzindo dados de identificação pessoal, como o nome de utilizador e a palavra-passe. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/logar>

Figura 6 – Ambiente virtual do RPG Flex (# bem-vindos)



Fonte: Discord (2022b)

Esse espaço dá as boas vindas aos jogadores do RPG Flex 'A Grande Virada', descrevendo-o como um jogo dinâmico e inteligente, que possibilita ao jogador usar a criatividade e as habilidades de um personagem incorporado por ele, oportunizando o primeiro contato via mensagem de saudações dos jogadores.

Seja bem-vindo (a) ao RPG Pedagógico 'A Grande Virada'!

Se você gosta de interpretar personagens, visitar lugares inimagináveis, liberar sua criatividade, usar habilidades e possibilidades para salvar vidas, solucionar problemas e resolver enigmas, com certeza você está apto a dar vida a um personagem e encarar aventuras em um RPG.

O RPG Flex é uma estratégia de ensino que surgiu da necessidade de auxiliar o ensino sob o olhar da flexibilização cognitiva dos estudantes. Pensando em buscar entender as relações teóricas que contemplem essa possibilidade, surge a compatibilização entre a Teoria da Flexibilidade Cognitiva - TFC e o Role Playing Game - RPG (DISCORD, 2022).

Além de informar aos jogadores que o RPG Flex é um jogo de viés lúdico, também lhes foi apresentada sua origem. Ele foi criado a partir da compatibilização entre a TFC e o RPG, o qual se propôs implementar uma configuração pedagógica capaz de flexibilizar a cognição do conhecimento dos elementos da matemática.

Depois que o jogador tem o primeiro contato com informações acerca do jogo, ele conhece a introdução da história que o mestre irá narrar.

O canal de texto denominado “# a-grande-virada!” apresenta a introdução do contexto narrado no RPG Flex, criado para aplicar os elementos da matemática no Curso de Administração.

Figura 7 – Ambiente virtual do RPG Flex (# a grande virada!)

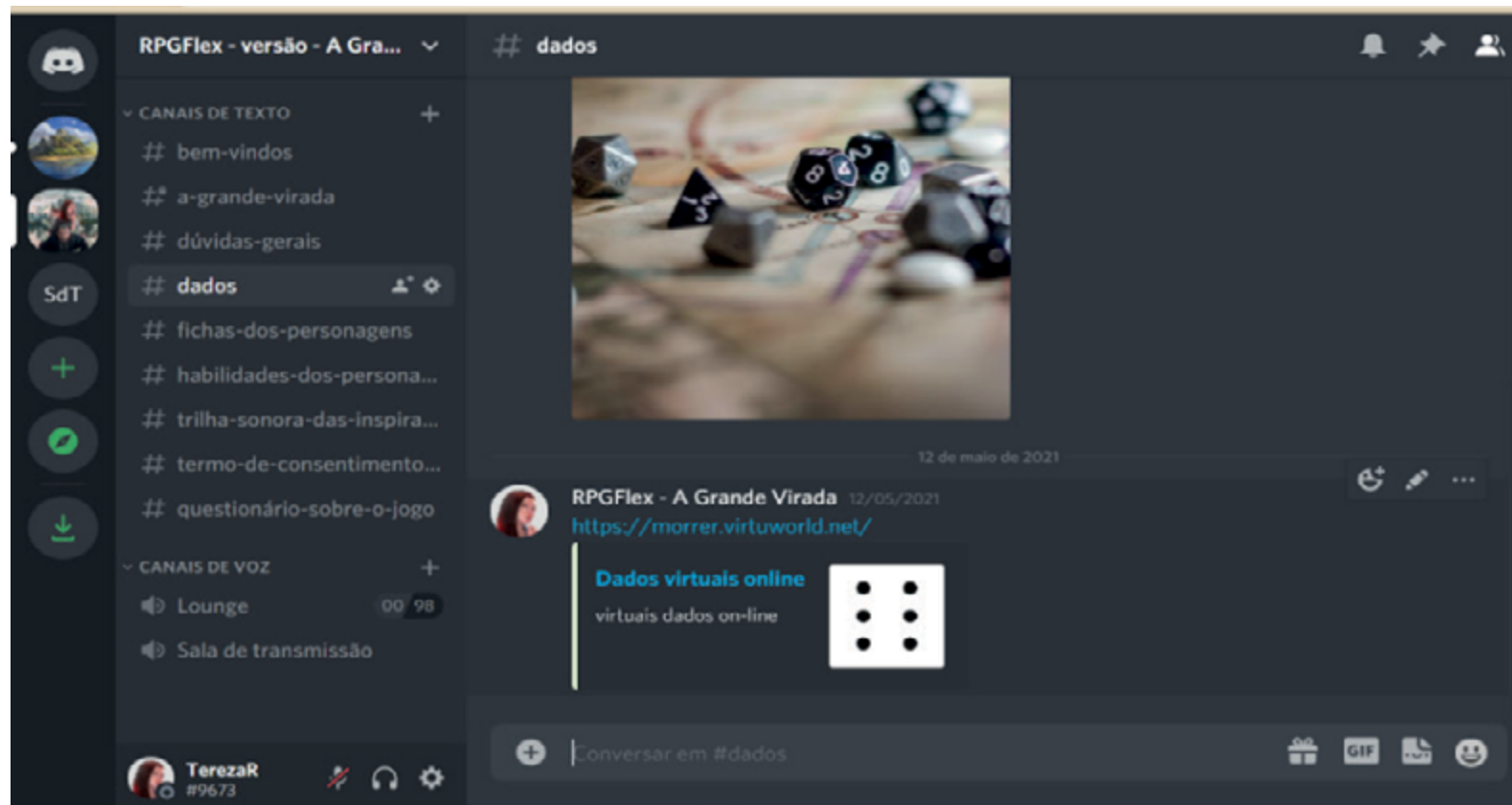


Fonte: Discord (2022c)

A Grande Virada é uma aventura imersa no mundo empresarial, vivida por quatro Personagens Jogadores (PJ) e um Jogador Mestre (JM), ou mais, Personagens Coadjuvantes (PC) caso haja necessidade, todos fictícios. Nela serão abordados temas estimulantes vividos em situações que a Administração impõe aos profissionais que nasceram para fazer a diferença no mundo dos negócios. Estratégias financeiras, investimentos, negociações e captação de recursos, são ações que nossos aventureiros poderão adotar para dar a grande virada no mercado de pesca. O Chief Executive Officer (CEO) da empresa de pesca “Oceânica” precisará alavancar sua empresa, superando grandes desafios no mundo dos negócios juntamente com uma equipe contratada para ajudá-lo a tomar decisões a partir de situações contingenciais, que requisitará atributos como: coragem, inteligência, perspicácia, força e muita audácia (DISCORD, 2022).

Dando sequência à exploração do ambiente, encontra-se o espaço dedicado à rolagem dos dados.

Figura 8 – Ambiente virtual do RPG Flex (# dados!)

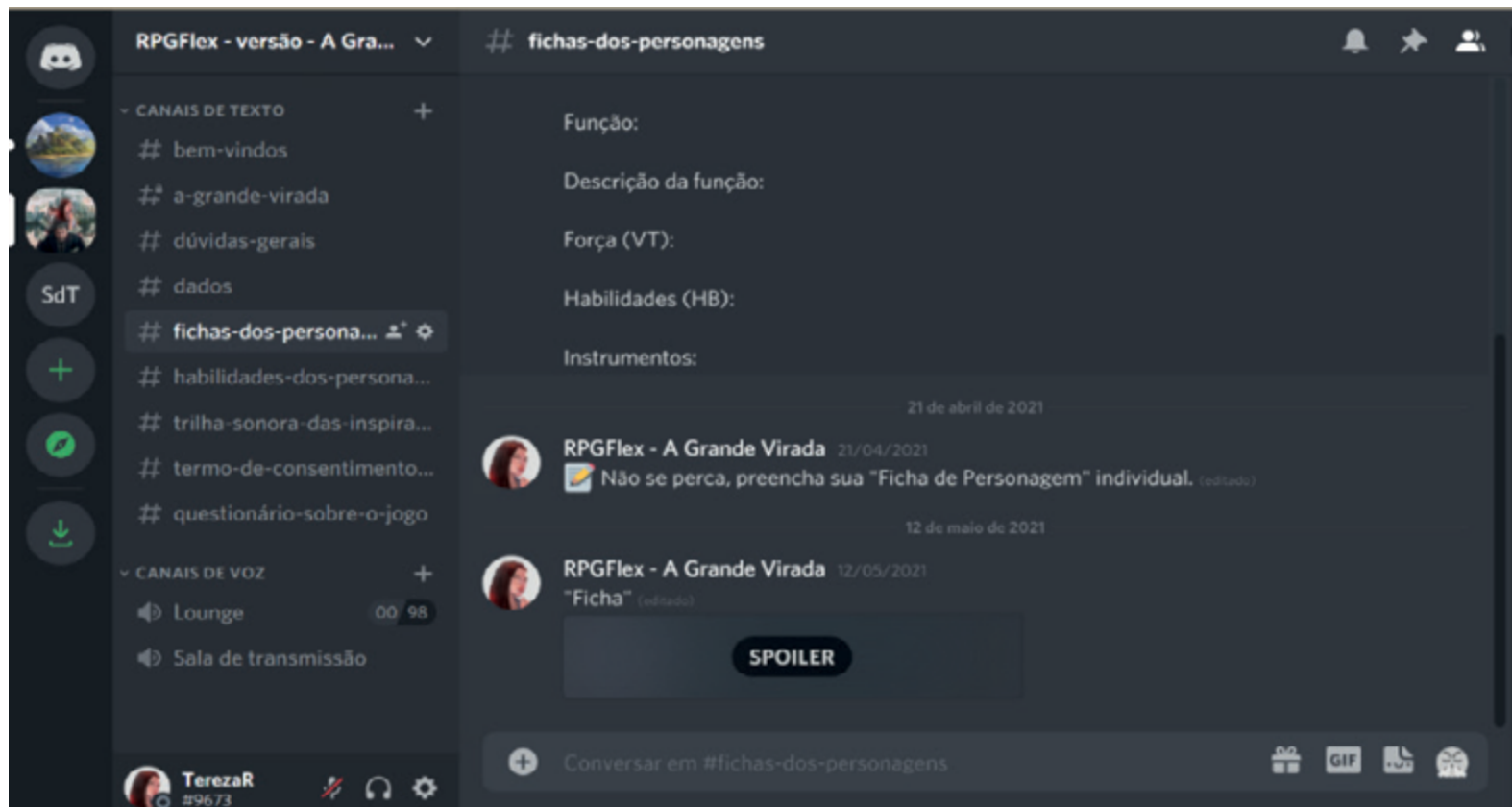


Fonte: Discord (2022d)

Os dados utilizados nas jogadas são virtuais (<https://morrer.virtuworld.net/>), acionados pelo Mestre em algumas situações: propor ao jogador que teste sua habilidade, pedir ou dar alguma informação ou utilizá-los em outra situação específica do jogo em que seja necessário rolar os dados. Em seguida, o jogador encontra informações que compõem a ficha do personagem e um espaço para ter acesso a uma versão para preenchimento.

As fichas dos personagens podem ser disponibilizadas antecipadamente, se o docente optar por preenchê-las para administrar o tempo durante a aplicação do jogo. Caso contrário, elas podem ser baixadas clicando na opção ‘spoiler’ para preenchê-las.

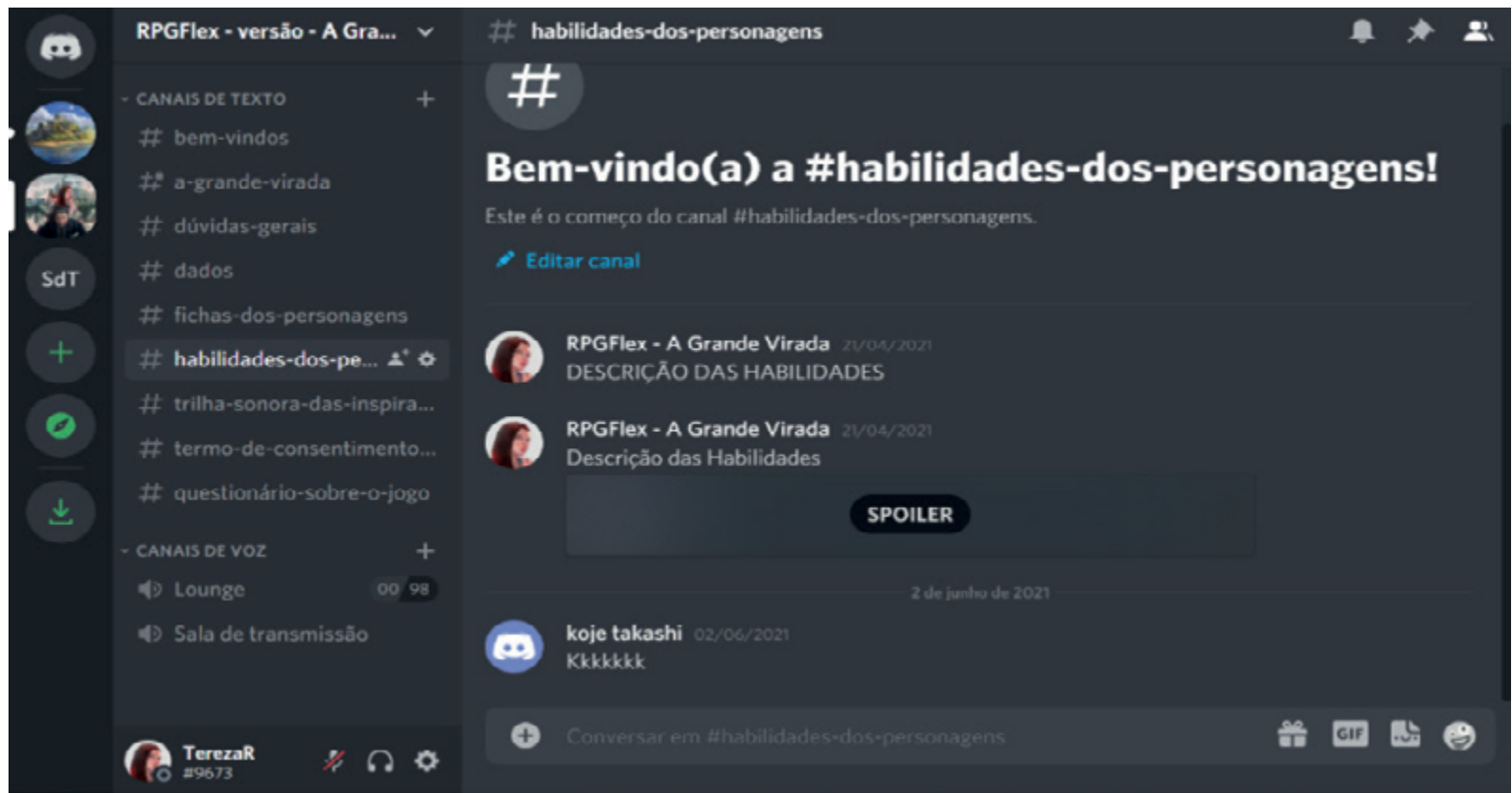
Figura 9 – Ambiente virtual do RPG Flex (# fichas de personagens!)



Fonte: Discord (2022e)

Como mencionado nas regras do jogo, para preencher as fichas dos personagens, os jogadores terão acesso a algumas informações passadas pelo Mestre (valor para o nível de habilidades, instrumentos, função e valor da força) e outras adicionais julgadas necessárias que podem ser inseridas pelo próprio jogador: nome, idade, habilidades, descrição do personagem e distribuição do nível de habilidades. As habilidades são elementos importantes, que deverão ser alinhadas ao personagem e à história. Então, defini-las é um ponto peculiar para quem as escolhe - o Mestre ou o jogador.

Figura 10 – Ambiente virtual do RPG Flex (# habilidades dos personagens!)

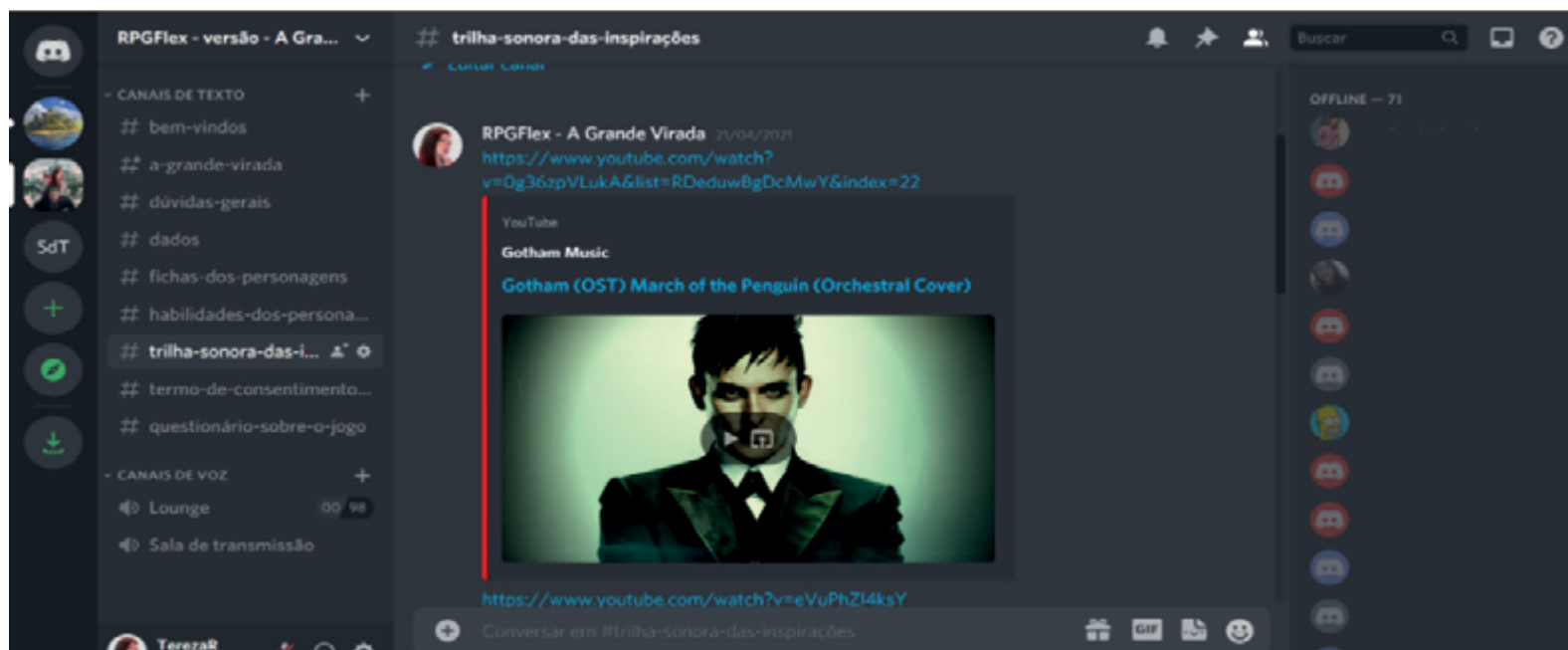


Fonte: Discord (2022f)

Nessa aventura, os personagens possuem quatro habilidades que utilizarão durante o jogo. Esse número pode ser considerado ideal para o tempo e a quantidade de personagens sugeridos no sistema do RPG Flex adotadas no jogo. Mas nada impede que sejam disponibilizadas mais habilidades inerentes aos personagens, pois a construção de esquemas flexíveis da TFC apresenta uma flexibilização no enredo para a interação dos jogadores, auxiliando, improvisando e alterando os eventos elaborados pelo narrador. Se o Mestre ou os jogadores escolherem as habilidades, podem acessá-las baixando-as em *'spoiler'*.

O aplicativo Discord oferece a opção de inserir vídeos que servem como fonte de inspiração de personagens, situações ou, simplesmente, como forma de relaxamento.

Figura 11 – Ambiente virtual do RPG Flex (# trilha sonora das inspirações)

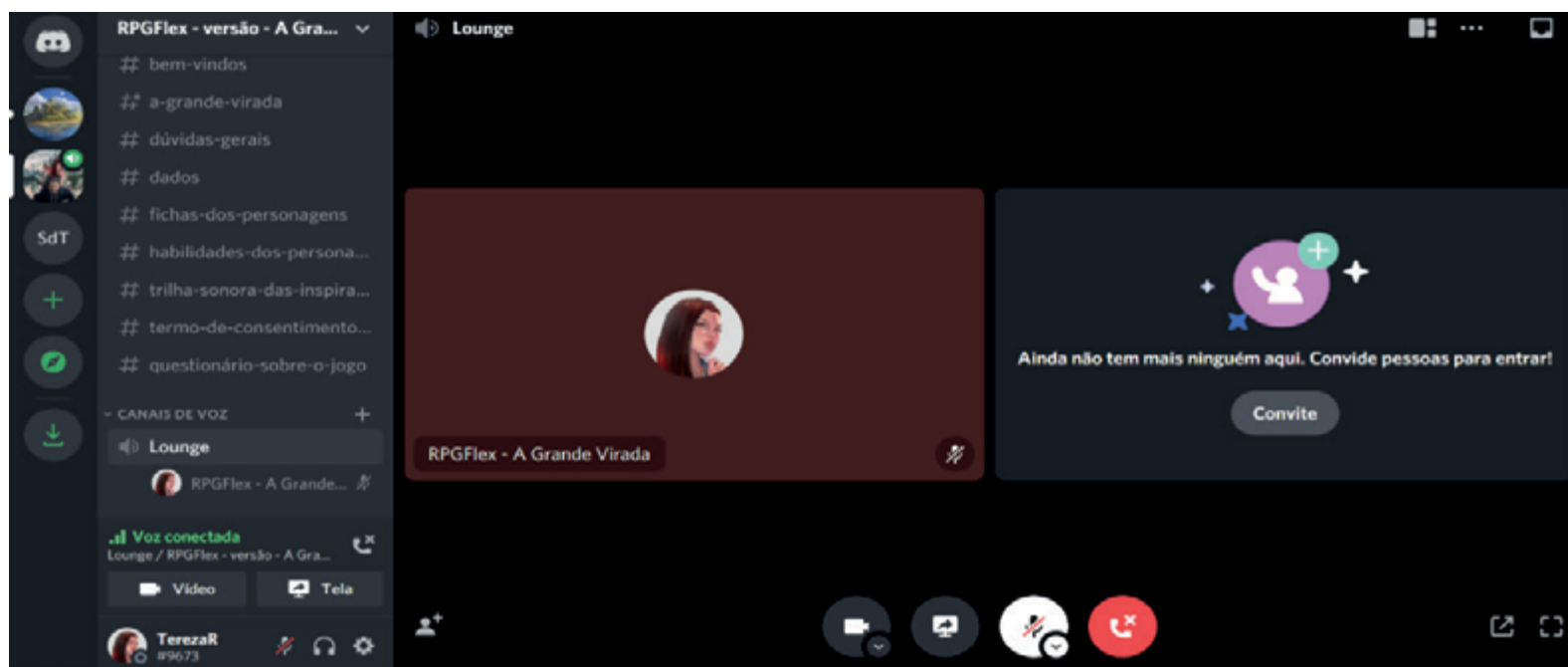


Fonte: Discord (2022g)

Esse espaço é utilizado para acessar vídeos que possam inspirar as jogadas com músicas ou situações do jogo. Caso uma jogada envolva perigo, ação ou tristeza, pode-se utilizar algum vídeo para dar sonoridade ou imaginação à cena narrada.

Depois que os canais de texto são devidamente explorados, é a vez do canal de voz, que traz os ambientes “#lounge” que direcionam a “#sala de transmissão”.

Figura 12 – Ambiente virtual do RPG Flex (#lounge/sala de transmissão)



Fonte: Discord (2022h)

O *Lounge*, é o local onde o jogo é narrado, em que se projetam vídeos e músicas e são rolados os dados. Localiza-se no canal de voz e comporta noventa e oito participantes.

Dica

O Discord não grava as jogadas, então caso seja necessário executar essa ação para uma posterior discussão ou análise, não esqueça de solicitar autorização dos estudantes antes de gravá-los!

Apesar da capacidade do ambiente, é importante averiguar o número de estudantes para aplicar o jogo. Segundo Amaral (2013), quantidades maiores de personagens podem dificultar a coordenação do docente e comprometer o tempo dedicado à atividade, pois os personagens têm direito a se pronunciar, e sua fala deve ser exposta na sala de transmissão para todo o grupo.

7 RPG Flex: a aventura!

Depois de seguir as etapas de aplicação no Discord e de estabelecer as regras do jogo, o número de estudantes por personagem, o tempo estabelecido, o conteúdo a ser explorado e o formato de RPG adequado, é chegada a hora de mergulhar na aventura. Algumas ações devem ser realizadas para que o professor possa conduzir uma aventura (AMARAL, 2013).

Dica

O professor deverá ter jogado RPG, só assim será capaz de relacionar o conteúdo do componente que leciona com a história que irá narrar!

Nesse manual, a aventura se passa em uma cidade portuária fictícia, chamada de Caminho das Águas, onde são descritos os personagens e todo o seu cenário e contexto. Entretanto, nada impede que o roteiro, seus personagens e os desafios sejam adaptados. Essa é uma das características do RPG. No caso do pedagógico, a flexibilização da narrativa do jogo pode ser adaptada ao conteúdo que se deseja trabalhar em sala de aula.

O narrador (professor) deve estar familiarizado com a história e com as regras do jogo (Figura 2). Fique atento!



É importante se apropriar da aventura antecipadamente, entendendo cada situação-problema apresentada pelos cenários para se aproximar da solução adequada e, desenvolver flexibilidade cognitiva dos estudantes.

É conveniente, ainda, que as fichas de personagens de cada aventura sejam distribuídas com os estudantes, a fim de que eles se apropriem delas e usem-nas no jogo.

A Grande Virada é uma aventura imersa no mundo empresarial, vivida por quatro personagens jogadores (PJ) e um jogador mestre (JM) ou mais personagens coadjuvantes (PC). Se for necessário, todos fictícios. Nela serão abordados temas estimulantes vividos em situações que a Administração Financeira impõe aos profissionais que nasceram para fazer a diferença no mundo dos negócios.

Essa aventura pode ser utilizada para trabalhar conteúdos vinculados a vários componentes curriculares do Curso de Administração e demais cursos que tenham afinidade com a proposta apresentada por esse manual, como: Cálculo, Matemática, Matemática Financeira, Administração Financeira, Estratégia Financeira, Contabilidade, entre outras.

Sobre a duração dessa aventura, sugerem-se dois encontros de 2 horas-aula, com uma explicação prévia, caso haja tempo. Cabe ao professor flexibilizar o tempo relacionado à atividade.

No primeiro encontro (2 horas-aula), serão explicadas as regras, que estarão disponibilizadas também no site www.discord.com/login, se o professor optar por disponibilizá-las aos estudantes, juntamente com as primeiras cenas. O segundo encontro poderá ocorrer nas outras 2 horas-aula com a narração das demais cenas.

Apesar de o manual apresentar um direcionamento e expor personagens, cenas, e uma contextualização pré-estabelecida no jogo apresentado, o professor terá a liberdade de fazer as adaptações pertinentes ao componente curricular que trabalha em sala de aula ou apenas apresentar o jogo para promover a socialização em sua turma, visando estabelecer uma conduta social para trabalhar seu conteúdo posteriormente.

Depois de todos os direcionamentos, não resta outra saída senão imergir em uma aventura pedagógica. Vamos lá?



Aventura A Grande Virada

A aventura se passa em uma cidade portuária fictícia chamada Caminho das Águas, cuja atividade principal pesca. Nela, existe uma empresa de pesca chamada Oceânica, que emprega grande parte da população e foi herdada por um dos filhos do fundador, que, além da empresa, herda dívidas que terá que administrar mantendo-a sustentável para que as futuras gerações possam vislumbrar um futuro promissor.

Riscos, criatividade, estratégias financeiras e investimentos inusitados são jogadas que nossos aventureiros poderão adotar para dar a grande virada no mercado de pesca. O *Chief Executive Officer* (CEO) da empresa de pesca ‘Oceânica’ precisará mediar negociações e tomar decisões que possibilitarão alavancar sua empresa a um patamar jamais visto. Mas, para que isso ocorra, ele precisa superar grandes desafios na área da Administração, pois irá se deparar com situações contingenciais inusitadas e inesperadas impostas pelos jogadores (estudantes). Para isso, deve levar em consideração a coragem, a inteligência, a perspicácia, a força e muita audácia de uma equipe para lá de poderosa no mundo dos negócios.

Nessa aventura, os personagens formarão uma equipe de analista de risco e financeira, diretor financeiro, diretora de operações e analista contábil, capazes de ajudar a empresa a realizar ações com base em juros (simples ou composto), empréstimo bancário, risco de liquidez, orçamento, capital financeiro, taxa de lucro, análise de riscos financeiros e retorno de investimento.

Jogue-se nessa aventura financeira e mostre que você é capaz de ajudar a Oceânica a ser uma empresa sustentável, competente e inovadora no mundo da pesca!

A aventura terminará quando o grupo conseguir superar os desafios que o CEO se deparou ao herdar a Oceânica.

Perceba que superar os desafios da Oceânica vai além de salvar uma empresa!

Ambientação

Na narrativa do jogo, os cenários foram construídos a partir da história do RPG Flex ‘A grande virada’. O desenrolar dessa aventura, que envolve enlaces financeiros, se passa em uma cidade chamada Caminho das Águas, onde os habitantes têm uma relação econômica e de desenvolvimento com as atividades de uma empresa de pesca local, fundada por Adolfo Schneider, chegou à costa brasileira por volta de 1950 em um barco, com seus pais biólogos alemães.

Aos dez anos de idade, Adolfo viu seus pais desaparecerem misteriosamente em alto mar. Adulto, ao receber sua herança, resolveu investir na criação de uma empresa de pesca, a Oceânica, que prosperou e se transformou em uma das maiores e mais bem sucedidas empresas do país no segmento.

Mais tarde, casou-se e teve três filhos: Rebeca Schneider, Herbert Schneider e Samuel Schneider. Este último era mais próximo de Adolfo, que, apesar de gostar do mundo empresarial, não queria se envolver com os negócios da família. Partiu para estudar em outro país e lá ficou.

Mais tarde, Samuel voltou ao Brasil para assumir a empresa com dificuldades financeiras a pedido do seu pai, que faleceu logo após seu retorno. Convicto de que o problema financeiro da empresa decorreria da equipe de diretores, resolveu demitir toda a diretoria e contratar quatro superexecutivos vinculados à área financeira e de negócios.

Logo depois de apresentar sua nova diretoria, Samuel apresenta a difícil situação financeira da empresa esperando que sua nova equipe possa dar a grande virada.

A primeira pessoa a ser contratada foi uma **diretora de operações**, responsável pelas operações diárias da empresa (Finanças, RH, Marketing etc.). Ela procura mediar e resolver conflitos no nível estratégico da organização. Nasceu na capital de São Paulo, é responsável por garantir operações comerciais produtivas, com uma gestão apropriada para os recursos, levando em consideração a análise da distribuição dos serviços e dos produtos para os clientes. A diretora de operações é o braço direito do CEO da Oceânica.

A outra contratação é, na verdade, uma promoção. Trata-se do **analista contábil**, que foi indicado pelo seu assessor executivo e será responsável pela aprovação contábil, por elaborar as conciliações das contas contábeis, analisar as variações e os ajustes, participar da elaboração das demonstrações financeiras e de resultado e examinar os registros contábeis nos eventos que possam alterar a representação do patrimônio. Ele é um indiano radicado no Brasil, conhecido por ser misterioso e bastante reservado, talvez seja um dos profissionais mais antigos da Oceânica.

Esse contratado diretamente pelo CEO, na verdade, é um velho conhecido de universidade, que brilhou na área em que atua. Uma pessoa extrovertida, alegre e entusiasta, quando se refere aos desafios financeiros. O **diretor financeiro** é aquele cuja função será de supervisionar as atividades e operações financeiras de uma organização, com foco no desenvolvimento de estratégias e na tomada de decisões do negócio.

A outra pessoa contratada foi uma **analista de risco e investimento**, encarregada de analisar os riscos internos e externos, mapear atividades e dar orientações e suporte para procedi-

mentos de processos e projetos multidisciplinares, com o objetivo em minimizar riscos corporativos e financeiros, assegurando que as normas e os procedimentos sejam mantidos. Ela analista foi contratada por ter um currículo impressionante, capaz de analisar as condições de incerteza previstas durante as ações de investimento. É, sem dúvida, alguém que pode decidir muitas situações.

Com a equipe formada, o próximo passo é conhecer as demandas a serem trabalhadas para gerir a empresa com eficácia nos cenários propostos pelo jogo, que envolve situações-problema vinculados ao conhecimento dos elementos da matemática, aplicado em múltiplas representações do conhecimento de cada personagem, os quais têm habilidades pautadas na Administração Financeira. Três cenários são considerados nessa aventura: cenário 1: 'Legado'; cenário 2: 'A Promessa' e 'cenário 3': Naufrágio.

CENÁRIO 1: LEGADO

O legado faz alusão à missão que o herdeiro tem sobre a gestão de uma empresa que lhe foi deixada. Esse primeiro cenário trata de um investimento realizado na gestão anterior sobre um débito que deixou de ser pago. Construído com base em conteúdos relativos a elementos da matemática aplicados na Administração Financeira, visa flexibilizar a cognição dos estudantes acerca de risco de liquidez da gestão anterior, taxa de juros, empréstimo bancário, financiamentos, entre outros conteúdos sugeridos pelos estudantes em situações-problema identificadas no jogo.

A situação financeira deixada pela diretoria anterior era maior do que Samuel poderia imaginar. Foi feito um investimento em dois novos barcos pesqueiros no valor de R\$ 990.000,00 cada um. O Departamento Financeiro havia comunicado à antiga Diretoria que a situação da empresa não permitia realizar esse investimento, mas foi ignorado, e com a ideia fixa de investir em novos barcos, a Companhia fez um empréstimo bancário para concretizar a compra dos barcos. Não temos a informação do valor do empréstimo, apenas o que restou a ser pago: R\$ 1.220.000,00 (um milhão, duzentos e vinte mil de reais). Esse valor foi negociado em 50 meses com o banco, com uma taxa de juros de 2% ao mês.

O Mestre, ao narrar o cenário, deixa claro que não foi informado sobre o tempo em que a dívida deixou de ser paga. Então, deve considerar o valor da taxa de juros para tirar a empresa da situação financeira em que se encontra, levando em consideração todas as variáveis apresentadas. Ele lembra que a proposta apresentada deve ser relacionada com uma das habilidades descritas nas fichas de cada personagem, caso o ele tenha uma habilidade compatível.

Quadro 4 – Demonstrativo da situação

Propostas	Condições
Empréstimo bancário negociado em cinquenta meses	1.220.000,00 (50meses)
Valor da parcela (2% mês)	24.400,00 x 2%
Montante em 50 meses	24,400,00 + valor da parcela com juros

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

“DICAS PARA O MESTRE”

Reflexões que podem inspirar os direcionamentos que o Mestre pode dar aos personagens

- O Mestre pode solicitar um teste de habilidade (2d6 + ND) para negociar a dívida da empresa. ND = 10
- Caso a empresa não consiga negociar a dívida, pode ser questionado o que o grupo sugere;
- Poderá rolar dados para sugestão.

Se a dívida for negociada, e as ações de responsabilidade social sofrerem interferência a ponto de desaparecer, então siga para o ‘Cenário 2: naufrágio’. Entretanto, se as ações acima não ocorreram, o Mestre deverá discutir sobre as divergências e as falhas com o grupo, sugerindo outros caminhos negociáveis.

CENÁRIO 2: PROMESSA OU NEGÓCIOS?

Samuel prometeu ao seu pai que, quando assumisse a Presidência da Companhia, iria preservar os empregos dos pescadores e continuar investindo nos programas socioambientais. Além de manter os empregos, ele gostaria de implementar um novo plano de cargos e salários para os 810 pescadores e contratar dois pescadores a mais para trabalhar em cada barco. Entretanto, ele recebeu uma proposta desafiadora para investir em um novo empreendimento: um restaurante marítimo, que projetaria seu negócio em um novo mercado. A grande questão é o retorno de investimento no novo empreendimento e a promessa feita ao seu pai!

Quadro 5 – Descrição das propostas

Propostas	Valores (\$)
Investimento mensal com os programas sociais	100.000,00
Investimento como um dos sócios do restaurante marítimo	5.000.000,00
Valor de empréstimo bancário (48 meses)	Calcular
Remuneração do pescador	
Salário bruto de cada pescador	2.100,00
Implementar aumento de 10% (210)	2.310,00

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

O cenário 2 foi estabelecido por razões sentimentais e racionais e caracterizado por uma promessa de manter um investimento nos trabalhadores e em programas socioambientais ou investir em outro negócio. Aqui os personagens poderão tomar decisões com base em situações que envolvem conteúdo da Administração Financeira relacionado aos elementos da matemática aplicados à análise de risco, planejamento financeiro, risco e retorno e decisões de investimentos.

“DICAS PARA O MESTRE”

Reflexões que podem inspirar os direcionamentos que o Mestre pode dar aos personagens

O Mestre (CEO) pode solicitar um teste de habilidade (HB) para analisar os riscos financeiros relativos aos investimentos nos programas socioambientais:

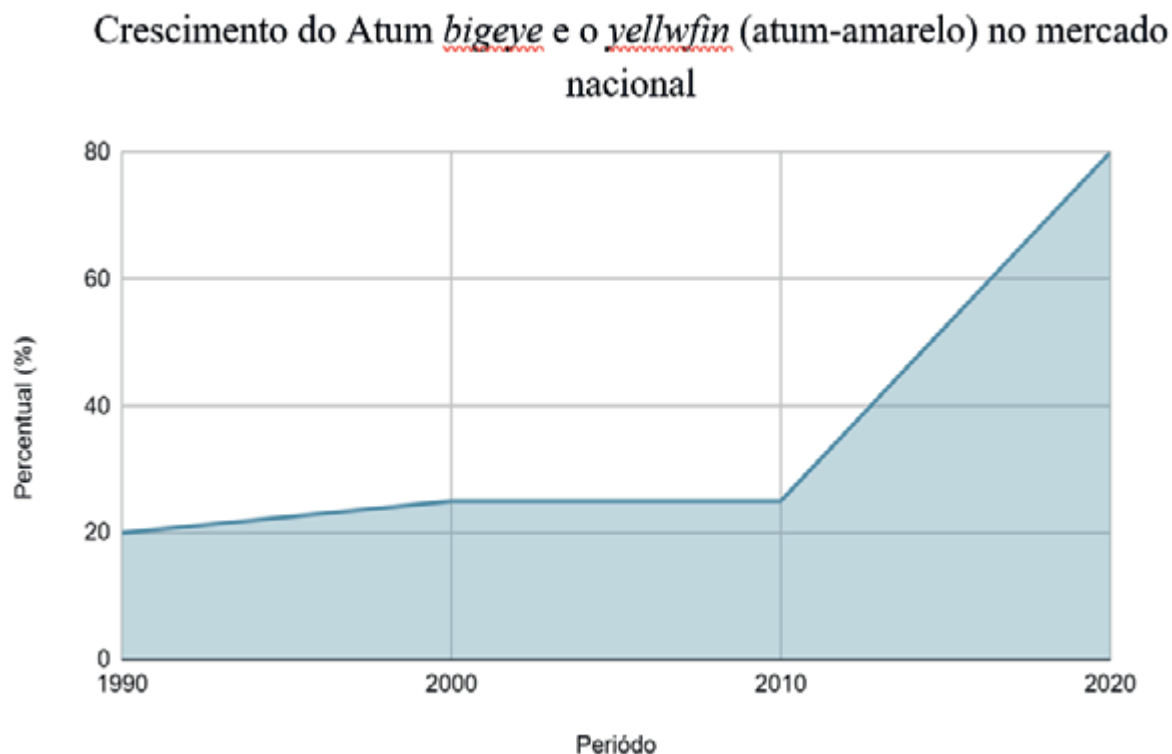
- No restaurante de frutos do mar deve ser usado um cálculo para analisar o retorno dos investimentos;
- Cumpre a promessa do pai, ofertando o salário dos pescadores e contratando mais 30 pescadores?
- Os programas de ordem socioambiental sofrerão cortes ou serão extintos? Qual o impacto financeiro para a empresa?
- ND = 9

CENÁRIO 3: NAUFRÁGIO

Os navios pesqueiros são barcos de pesca industrial, normalmente com mais de 30 metros e com capacidade para armazenar, processar e conservar o pescado, durante uma temporada no mar, sem regressar até conseguir a quantidade necessária. A Oceânica possui cerca de vinte e cinco navios pesqueiros e adquiriu mais dois recentemente em condições já comentadas no cenário 1.

Atualmente, a empresa domina o mercado nacional de pesca de atum, que é de 80% de espécies como o bigeye e o yellwfin (atum-amarelo), que são comercializados pelo mercado no valor crescente de R\$ 55,00, o quilo. Essas espécies são consideradas peixes nobres. Por ano, o país pesca cerca de 60 mil toneladas do peixe.

Gráfico 1 – Crescimento de atum no mercado nacional



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Em um dia normal, três navios da frota da Oceânica saíram para pescar em alto mar. Dias depois, chega a notícia de que um deles foi abordado pela guarda costeira internacional, que controla as águas da fronteira para onde o navio havia se desviado por algum motivo não conhecido. Devido a essa manobra irregular, as forças que controlam as águas estrangeiras abriram fogo até provocar o naufrágio do barco. Os agentes navais envolvidos informaram que não conseguiram fazer com que os tripulantes parassem a embarcação e, por isso, atiraram até levar a embarcação a afundar em alto mar. Felizmente não houve feridos, todos conseguiram escapar em botes salva-vidas. Entretanto, a carga de atum pescada (aproximadamente de 1.500 quilos) afundou junto com o navio.

“DICAS PARA O MESTRE”

Reflexões que podem inspirar os direcionamentos que o Mestre pode dar aos personagens

- O Mestre (CEO) pode solicitar um teste de habilidade (HB) para descobrir o valor do prejuízo relativo à pesca.

ND = 9

- O prejuízo pode ser contabilizado considerando a carga, o navio (990.000,00, aproximadamente), as relações de mercado internacionais, as condições físicas e psicológicas dos tripulantes, alimentação, bem como a realocação deles.

ND = 9

- Poderão surgir novas informações sobre o que houve com o desvio dos navios que os personagens deverão fornecer. De posse das informações, a empresa pode recorrer aos meios legais e se isentar de algumas acusações injustas.
- O navio pode ter seguro.

Duração da atividade: prevista para 4 horas-aula

1º Encontro (2 horas-aula): Explicação das regras; Cenário 1

2º Encontro (2 horas-aula): Cenário 2; finalização

8 Descrição dos personagens

Os personagens (fictícios) têm a finalidade de ajudar o CEO a salvar a empresa. Cada um deles será representado por um grupo de estudantes (cinco, aproximadamente), que escolherão um nome para tomar as decisões a partir da flexibilização do conhecimento na área financeira, com foco na superação dos desafios impostos por múltiplas situações deixadas pela Administração anterior e outras que poderão surgir de acordo com os cenários. Vejamos os personagens:

Chief Executive Officer (CEO): um personagem coadjuvante (PC), chamado de Samuel Schneider, que terá um papel importante na Oceânica: o de conduzir situações adversas e tomar decisões cabíveis por meio da decisão dos personagens. Convém lembrar que o personagem herdou a empresa em uma situação financeira complexa e delicada.

Analista de risco e investimento: encarregada de analisar os riscos internos e os externos, mapear atividades e dar orientações e suporte para procedimentos de processos e projetos multidisciplinares, com o objetivo de minimizar riscos corporativos e financeiros, para assegurar que as normas e os procedimentos sejam mantidos. A analista foi contratada recentemente e trouxe na bagagem um currículo impressionante, capaz de analisar as condições de incerteza previstas durante as ações de investimento. É, sem dúvida, alguém que poderá decidir muitas situações!

Analista contábil: responsável pela aprovação contábil, pela elaboração das conciliações das contas contábeis, pelas análises de variações e ajustes, pela participação na elaboração das demonstrações financeiras e de resultado. É conhecido por ser misterioso e bastante reservado. Talvez seja um dos profissionais mais antigos da Oceânica, já que foi contratado desde sua fundação. Ele examina os registros contábeis nos eventos que possam alterar a representação do patrimônio.

Diretora de operações: é responsável pelas operações diárias da empresa (finanças, RH, Marketing etc.) e procura mediar e resolver conflitos no nível estratégico da organização. É responsável por garantir operações comerciais produtivas, com uma gestão apropriada aos recursos, levando em consideração a análise da distribuição dos serviços e dos produtos para os clientes. A diretora de operações é o braço direito do CEO da Oceânica. Juntos, farão de tudo para salvá-la.

O **diretor financeiro** é aquele cuja função é de supervisionar as atividades e as operações financeiras de uma organização, com foco no desenvolvimento de estratégias e tomada de decisões do negócio.

9 Lista de habilidades

As habilidades são utilizadas pelos personagens durante o jogo, abaixo uma lista delas para ser escolhida e utilizada conforme o perfil dos personagens.

Quadro 6 – Lista de habilidades

Habilidades	Descrição
Bilingue	Domina mais de um idioma.
Conhecimento sobre auditoria	Possibilita ao profissional estar atento a possíveis irregularidades ou discordâncias de valores, diante do que está relatado em documentos.
Carismático	Pessoa que transcende a simpatia.
Comércio	Essa é a perícia no trato comercial, comprando ou vendendo mercadorias.
Controle financeiro	Envolve o registro físico das movimentações financeiras.
Controle orçamentário	É um sistema que envolve operações de planejamento e fiscalização financeira voltados para garantir a existência organizacional.
Criptografia	Capacidade de desenvolver uma comunicação em código, enviando e recebendo mensagens em códigos cifrados, decifrados somente pelo destinatário que tem a mesma habilidade.
Domínio sobre taxas e tributos	Domínio das movimentações financeiras, de vendas, compras e declaração de impostos, minimizando os riscos de penalidades legais.
Equipamentos de emergência	Habilidade para utilizar equipamentos como extintores, chave de cano, equipamentos de barco etc.
Ética profissional na gestão	A ética deve ser redobrada para quem ocupa esse cargo, já que, nessa posição, ele também deve dar o exemplo, especialmente por lidar com os ativos financeiros da empresa. O gestor deve ter valores bem definidos e obedecer ao que a empresa acredita.
Estratégia	Habilidade de usar táticas capazes de superar desafios;

Inovador	Pessoa que consegue criar e pôr em prática processos e conhecimentos ainda não utilizados. A inovação pode ser disruptiva ou incremental.
Inteligência emocional	É a capacidade de administrar suas emoções, compreender as emoções de outras pessoas, usar caminhos que levem ao equilíbrio e possibilitar uma melhor qualidade de vida para todos.
Inteligência financeira	Habilidade para equilibrar as finanças, de maneira segura, no presente, preservando o passado financeiro e prevendo um futuro promissor.
Gestão de investimentos	É o gerenciamento de ativos (ações, títulos...valores mobiliários). Lida com fundos de investimento coletivo tanto somente de investimentos ou negociados na bolsa).
Liderança	Quem lidera é capaz de motivar, inspirar, comandar e inspirar pessoas ou grupos a conseguirem desenvolver suas capacidades.
Natação	Essa perícia é usada tanto para nadar quanto para salvar uma pessoa que está se afogando. Faça um teste de habilidade cada vez que for nadar, mergulhar ou tentar salvar a vida de alguém.
Navegar	Habilidade no manejo de barcos, canoas, jangadas etc. Usada somente em situações anormais (corredeiras, ataque de predadores). Com essa habilidade, o personagem também é capaz de reparar ou construir essas embarcações, na medida do possível.
Negociação	Envolve uma ou mais pessoas com interesses distintos. É uma habilidade que visa possibilitar ganhos mútuos, buscando minimizar conflitos mediante o diálogo.
Obter informações	O personagem consegue obter informações a respeito de algum acontecimento, fato ou pessoa da região.
Percepção	Organiza e interpreta suas impressões sensoriais para atribuir significado ao seu meio.
Sedução	Normalmente de membros do sexo oposto.
Persuasão	Habilidade que consiste em se prevalecer de argumentos, sejam eles legítimos ou não, com o intuito de induzir alguém a adotar uma conduta, ideologia ou conceito.
Pescaria	Habilidade de pescar em rios e mares com instrumentos adequados.
Planejamento	Consiste em prever o futuro de forma estruturada, calculando todas as situações previsíveis e imprevisíveis.
Técnicas de vendas	Práticas comerciais voltadas para atender a um público específico a partir de uma análise mercadológica, categorizando um conhecimento segmentado de acordo com o perfil de cliente atendido.

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

10 Equipamentos

Os equipamentos poderão ser utilizados nas jogadas ou não. Isso depende da narração do professor e das estratégias dos personagens sobre como utilizá-los.

Quadro 7 – Equipamentos disponíveis

Equipamentos disponíveis	\$	Equipamentos disponíveis	\$
Calculadora	50,00	Barco	3.000,00
Celular	1.500,00	Scanner	500,00
Computador portátil	2.000,00	Impressora	300,00
Rede de pesca	2.000,00	Mesa	500,00
Roupa de mergulho	1.000,00	Cadeira	500,00
Equipamento de mergulho	2.000,00	Sinalizador	190,00
Maleta de ferramentas	300,00		

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Referências

AMARAL, R. R. Uso do RPG pedagógico para o ensino da Física. 2008. 170f. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Recife, Pernambuco, 2008.

ASSAF, NETO, A.; SILVA, C. A. T., Administração de captação de giro. 3. Ed. São Paulo: Atlas, 2002.

DEDE, C. Immersive interfaces for engagement and learning. Science Magazine, v. 323, p. 66-69, jan. 2009.

DIAS, I.S. Competências em educação: conceito e significado pedagógico. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional. V.14, n. 1, p. 73-78, 2010.

JACKSON, D.S.; PULVER, L. PUNCH, M.; Gurps: módulo básico: personagens. Tradução Maria Paula Campagnari Bueno]. - 4. ed. - São Paulo: Devir, 2010. Título original: Gurps basic set: characters.

RICON, E. L. Mini GURPS: As cruzadas. Ed. Divir, São Paulo, 1999.

RODRIGUES, S. Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o Roleplaying Game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

VASQUES, R. C. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar. Araraquara, 2008. 180 f. Dissertação – Mestrado em Educação Escolar. Universidade Estadual Paulista, Araraquara – SP, 2008.

APÊNDICE A – FICHA DE PERSONAGEM 1

Ficha da personagem



Nome:	Idade:												
Função:	Força (VT):												
Habilidades (2d6+HB)	Nível de habilidade												
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 25px; height: 200px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 2px solid black; border-radius: 25px; padding: 10px;"><table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr></table></div>	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
1	2	3											
1	2	3											
1	2	3											
1	2	3											
Instrumentos	Descrição do personagem e função												
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 25px; height: 150px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 2px solid black; border-radius: 25px; height: 150px; width: 100%;"></div>												

Legenda: VT= Vitalidade (Força); HB= Habilidade; 2d=dois dados.

APÊNDICE B – FICHA DE PERSONAGEM 2

Ficha da personagem



Nome:

Idade:

Função:

Força (VT):

Habilidades (2d6+HB)

Nível de habilidade

--

1	2	3
1	2	3
1	2	3
1	2	3

Instrumentos

Descrição do personagem e função

--

--



ISBN: 978-65-85711-14-2



9 786585 711142