

OS JOGOS NO AMBIENTE ESCOLAR: A ROLEPLAYING GAME (RPG) NA PRÁTICA PEDAGÓGICA



LUCIANA DIAS MARCATI MANDU

Graduação em Pedagogia pela Universidade Santo Amaro - UNISA (2020); Professora de Educação Infantil no CEU CEI São Rafael e no CEU EMEI Roque Spencer Maciel de Barros.

RESUMO

A ludicidade trata-se de uma prática presente na atualidade escolar, cabendo aos jogos um importante papel na busca pela participação dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem. Devido a caracterização como um jogo de estratégia, o Roleplaying Game (RPG) representa um instrumento adotado pelos professores na atualidade, considerando a possibilidade de trabalhar, de forma dinâmica e interativa, os conceitos curriculares das diferentes áreas do conhecimento, bem como relacionar assuntos transversais de forma interdisciplinar, permitindo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e consciência social. Os jogos de RPG favorecem a socialização dos estudantes, o respeito às decisões coletivas, a atenção e coletividade para finalização da atividade. Diante desta realidade, este trabalho objetivou identificar o RPG como instrumento de aprendizagem no ambiente escolar. A relevância do estudo justifica-se na relevância da percepção e compreensão do RPG como uma prática educativa. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, com levantamento de referencial teórico, permitindo a observação de que os jogos de RPG precisam ser estimulados no processo de aprendizagem como recursos pedagógicos, direcionando ao desenvolvimento das habilidades humanas trabalhadas no ambiente escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade; RPG; Aprendizagem; Aplicação Pedagógica.

INTRODUÇÃO

As atuais mudanças que ocorrem na educação buscam um rompimento com o ensino tradicional, mecanizado, que prioriza a memorização e limita o desenvolvimento discente. A qualidade no processo de ensino-aprendizagem depende da participação ativa dos estudantes, proporcionan-

do o desenvolvimento das habilidades, competências e capacidades humanas, como a criticidade, autonomia e transformação da realidade (RAMOS, 2011).

Neste contexto, o RPG representa um importante instrumento de aprendizagem, diante da possibilidade de construção de cenários e caracterização de personagens a partir do envolvimento de toda a turma e do professor. O RPG trata-se de um jogo de estratégias, em que um narrador elabora uma história, baseada em situações diversas, como guerras e mitologia, convidando os jogadores a encontrar meios de resolver os conflitos propostos pelo narrador ao inserir os personagens nas ações e decisões do jogo (VASQUES, 2008).

A aplicação em sala de aula permite que o professor participe do RPG como narrador, por exemplo, planejando uma história que exija dos estudantes o conhecimento sobre os assuntos relacionados à sua disciplina e demais áreas do conhecimento, além de permitir o desenvolvimento de habilidades de consciência social, raciocínio lógico, interpretação e capacidade linguística (MIRANDA, 2010).

Diante desta realidade, este trabalho objetivou identificar o RPG como instrumento de aprendizagem no ambiente escolar. Como objetivos específicos, destacam-se: compreender a relevância dos jogos ao desenvolvimento dos estudantes; analisar as características do RPG; evidenciar a importância do RPG ao processo de ensino-aprendizagem; identificar as possibilidades de aplicação do RPG no ambiente escolar.

A relevância do estudo justifica-se na necessidade da percepção e compreensão da ludicidade como uma prática educativa, mediadora e facilitadora do processo de ensinar e aprender, possibilitando a participação e o interesse da turma. O jogo de RPG, aplicado aos ambientes escolares como instrumento de aprendizagem, permitem a aquisição dos conceitos curriculares e desenvolvimento das habilidades fundamentais à formação humana, além de permitir ao professor a identificação das necessidades das estudantes, bem como suas potencialidades.

A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, com levantamento de referencial teórico, de cunho qualitativo, permitindo a construção de uma base de dados, a partir de pesquisas realizadas e publicadas sobre a temática. A pesquisa bibliográfica permite a compreensão de diferentes informações de um fenômeno para a elaboração de conceitos e perspectivas.

ROLEPLAYING GAME

O roleplaying game ou RPG, como popularmente conhecido é originário da década de 1970, a partir da elaboração de jogos de estratégias a fim de possibilitar a construção de situações mais interativas, envolvendo desde a imaginação até o raciocínio dos jogadores, ao assumir a possibilidade de conduzir um personagem em diferentes situações (VASQUES, 2008).

O início dos jogos de RPG coincide com o momento histórico que contempla a Guerra Fria, quando os Estados Unidos buscavam prever os passos do inimigo, a partir da simulação das estratégias do exército e movimentação de tropas, em que os americanos intencionavam estar à frente

das ações dos oponentes (AMARAL, 2016).

A partir das simulações estratégicas dos exércitos americanos, algumas organizações foram fundadas embasadas na metodologia adotada para prever os passos inimigos, transformando as simulações em jogos estimulados pela tomada de decisões, utilizadas em diferentes contextos empresariais, como inteligências bancárias (VASQUES, 2008).

Um dos jogos estratégicos criado a partir do RPG para combater ações simulando conflitos é o War Game, utilizados até os dias atuais pelos jovens, com adaptações, a fim de estimular o pensamento lógico para diferentes faixas etárias, acessíveis ao público em lojas de departamento e brinquedos. Estes jogos são vendidos na versão de tabuleiros, representando diferentes regiões do mundo nas narrativas, imitando ações históricas e de guerra (ROSSETI, 2010).

A partir da venda destes jogos de conflitos, a popularização do RPG ocorreu, baseando-se nas regras e ações dos jogos de tabuleiros que direcionam à simulação de guerras históricas, além da influência pela literatura fantástica de J.R.R. Tolkein, criador de obras famosas, como O Senhor dos Anéis, em versão de leitura e cinema (MIRANDA, 2010).

Os jogos de RPG permitem uma interação com a literatura, música e conhecimentos gerais, a partir da necessidade de construção de cenários e missões realizadas pelos personagens.

Durante uma partida do jogo, um indivíduo realiza a condução na postura de mestre e os demais jogadores segue as regras ditadas, que são complementadas pela colaboração do demais participantes. Os resultados das ações dos jogadores sofrem a intervenção do mestre que atribui à história novas versões e direcionamentos (ROSSETTI, 2010).

Durante as partidas de RPG, o mestre constrói a história previamente ao início do jogo, de modo que a narrativa aos personagens ocorra precisamente, a partir da elaboração dos perfis dos participantes. As partidas dependem da construção de cenários e identificação de épocas históricas, cabendo aos envolvidos a adequação de seu personagem à proposta temática do mestre.

Os jogos de RPG ainda consideram o envolvimento da literatura fantástica, a fim de transformar a aventura possibilitada pela narrativa como um diferencial, ampliando as perspectivas e imaginação dos participantes, contribuindo com a formação da personalidade e ambientação dos personagens (MIRANDA, 2010).

O fantástico pode ser considerado uma parte da imaginação, sem a necessidade de aspectos racionais, permitindo a ausência de vínculos com a realidade, ou ainda, uma violação das leis naturais, diante de elementos que surgem de modo impossível em uma narração, causando espanto ao leitor, devido à sua capacidade racional, fazendo com que o cérebro analise a veracidade dos fatos, colocando o sujeito em dúvidas sobre a leitura realizada (FURTADO, 2008).

Os primeiros jogos de RPG registrados no Brasil datam da década de 1990, interpretado pelo envolvimento da fantasia medieval aos elementos históricos nacionais pelo escritor Tagmar. Nas publicações do brasileiro, as crenças indígenas, portuguesas e africanas foram resgatadas nas partidas de RPG, proporcionando a participação de personagens clássicos e criados pelos jogadores (VASQUES, 2008).

Dentre as diferentes possibilidades nos jogos de RPG, a ação realizada na mesa caracteriza-se como a mais comum, exigindo poucos elementos e materiais para a execução da partida. Outra possibilidade são as ações em Live Action, direcionando os participantes à construção de cenários medievais, fictícios, entre outros. O RPG digital representa a forma tecnológica das partidas, garantindo que os participantes simulem as ações mesmo estando distantes, considerando a capacidade de comunicação virtual (ROSSETTI, 2010).

O mestre da partida direciona os personagens a partir de sua detenção dos enigmas que compõe as ações. A construção da história deve conter diferentes possibilidades de fechamento, cabendo à necessidade de prever possíveis decisões dos jogadores, além do preparo ao improviso, quando necessária a continuação da história (MIRANDA, 2010).

Neste contexto, o mestre constrói a narrativa a partir de uma rede de possibilidades, considerando a intervenção dos jogadores que redirecionam as cenas. Apesar da detenção principal da partida, o mestre não escolhe atuar contra ou a favor dos participantes, cabendo uma atuação neutra para garantir o dinamismo do jogo. A interferência do mestre de forma positiva ou negativa pode desestimular a continuação da partida, transformando a atividade em algo monótono e desinteressante.

A partir da narrativa do mestre, cabe aos jogadores a interpretação e construção de personagens, definindo as atitudes e personalidade, considerando as ações adotadas pelos envolvidos ao longo da partida. Mesmo a ausência de ação deve ser comunicada, para que as situações do jogo sejam continuadas sem prejuízos à condução (VASQUES, 2008).

Além disso, o sucesso ou não da ação pretendida pelos personagens depende de dados numéricos, que ao serem lançados, definem os atributos dos jogadores, considerando alguns elementos mais comuns encontrados nas partidas, como: destreza, força, inteligência e vitalidade (AMARAL, 2016).

A destreza caracteriza a capacidade de coordenação do personagem, bem como sua rapidez na tomada de decisões. A força determina a capacidade muscular do personagem, já a inteligência representa o conhecimento e raciocínio dos envolvidos. Para a vitalidade, classifica-se a energia e saúde dos participantes. Estes atributos são descritos previamente para a caracterização dos personagens, que favorecem ou atrapalham as ações e decisões dos jogadores.

Especialmente o RPG de mesa pode ser uma estratégia de aprendizagem utilizada em sala de aula nos diferentes níveis e ciclos da educação, considerando as devidas adaptações à faixa etária dos estudantes. Como não depende de muitos recursos, necessitando basicamente de papéis, lápis e dados, o RPG de mesa favorece a exploração de momentos históricos, bem como o conhecimento de diferentes culturas, além de permitir o desenvolvimento da imaginação dos participantes e a capacidade de improvisar do mestre (VASQUES, 2008).

As partidas de RPG podem permanecer durante longos momentos, dependendo do envolvimento dos jogadores, mas não determina vencedores e perdedores, pois precisa da participação coletiva para o fechamento da narrativa. O mestre pode realizar intervenções e aplicar penalidades aos participantes que intencionam prejudicar os demais participantes (ROSSETTI, 2010).

A finalização de uma partida de RPG ocorre quando a narrativa construída pelo mestre é concluída, cabendo ao narrador apresentar outras possibilidades para novas histórias em situações posteriores, direcionando à realização de futuros momentos de jogos (VASQUES, 2008).

OS JOGOS NO AMBIENTE ESCOLAR

A ludicidade depende do aprender a partir dos jogos, cabendo ao professor a adoção de estratégias que proporcione o uso de brincadeiras educativas, direcionando o ensino para o aprender dinâmico a fim de que o estudante compreenda o mundo, as relações sociais, desenvolva criticidade e seja capaz de transformar as situações cotidianas (RAMOS, 2011).

Os jogos incluem as situações dinâmicas e diversificadas, realizadas em sala de aula com caráter educativo, dependendo de limites, regras e tempo determinado para que a ludicidade aconteça e o jogo não tenha um fim em si mesmo, representando o ensino efetivamente (FIALHO, 2013).

A natureza dos jogos educativos acontece na construção de regras ou sequências estratégicas, estabelecendo interações e socialização na atuação dos estudantes, conscientização da justa competitividade, inclusão de toda a turma, desde que o professor estabeleça um processo nas atividades para compreensão do grupo e entendimento de que o jogo não se limita à diversão, mas aprendizagem (RAMOS, 2011).

Sendo assim, a prática docente está além da transmissão de conhecimento, pois inclui entender das diversidades e necessidades dos estudantes em sala de aula. A adoção de estratégias metodológicas que considerem os jogos como uma prática inovadora, abre um leque de possibilidades, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, o desenvolvimento das habilidades discentes, a capacidade de criação individual e coletiva dos estudantes, direcionando assim para atuação como cidadão.

O processo de ensino-aprendizagem é facilitado na inserção de jogos educativos em espaços escolares, assumindo papel de estimuladores da aprendizagem, proporcionando ao professor um trabalho dinâmico, contextualizado e lúdico com os estudantes, permitindo a construção do pensamento, além de desenvolver e enriquecer a personalidade, cabendo ao docente o papel de mediador e condutor do processo de ensino-aprendizagem, estimulando e avaliando o desenvolvimento das habilidades da turma (FIALHO, 2013).

Portanto, o professor que assume papel de mediador da aprendizagem e adota estratégias dinâmicas, como a inserção de jogos nas aulas, associando teoria à prática, direciona o estudante à conquista e inserção daquilo que aprendeu ao seu cotidiano. O professor deve criar estratégias para aprimorar a aquisição do conhecimento e desenvolver as habilidades discentes, proporcionando o interesse do estudante pela disciplina e estimulando a aplicação dos conceitos ao meio cotidiano.

RPG NO AMBIENTE ESCOLAR

Diante do interesse das crianças e jovens pelas partidas de RPG, a representação lúdica oportunizada pelo jogo tem sido aproveitada nos ambientes escolares nos últimos tempos. Com a chegada do RPG no Brasil, a possibilidade de aplicação pedagógica chamou a atenção de estudiosos na área da educação, direcionando às afirmações de que atividades que envolvam jogos de construção fortalecem as relações entre estudantes e professores, auxiliando na qualidade do processo de ensino-aprendizagem (NASCIMENTO, 2013).

O RPG proporciona uma relação social entre os participantes do jogo, estimulando o convívio, além de oportunizar o desenvolvimento de habilidades relacionadas à capacidade de interação dos estudantes. A argumentação e respeito às regras, assim como às decisões dos colegas e do mestre, também compõe a característica pedagógica do jogo (FERREIRA E GALHARDO, 2015).

A estrutura do jogo de RPG direciona à integração entre os participantes, considerando a necessidade inicial da formação de grupos para a atividade, bem como a ausência de competição, admitindo que o grupo deverá encontrar meios de lidar com as situações imaginadas.

Outro elemento importante que caracteriza a ação pedagógica no RPG é a necessidade de estudo e leitura, a fim de que os participantes sejam capazes de acompanhar a construção de cenários e momentos de acordo com as considerações do mestre. Sendo assim, a ampliação do repertório dos jogadores é estimulada para as devidas considerações de criação, favorecendo o desenvolvimento da interpretação para sequência da história (NASCIMENTO, 2013).

Riyis (2009) afirma que o jogo de RPG proporciona aos estudantes a capacidade de desenvolvimento de habilidades abordadas nos currículos escolares, bem como oportuniza a resolução de problemas, a tomada de decisões e a continuação de histórias a partir da contextualização, além de permitir a interdisciplinaridade, estimulando o trabalho coletivo entre diferentes áreas do conhecimento de maneira conjunta, oportunizando aos estudantes a construção de significados à aprendizagem.

Portanto, o RPG representa um importante instrumento ao processo de ensinar e aprender, mas não deve ser uma ferramenta única, cabendo ao professor planejar os momentos oportunos para o incentivo ao jogo, a fim de que a atividade não seja banalizada e o jogo reduzido à atividade de entretenimento.

Em contrapartida, faz-se necessária a identificação da prática pedagógica com o RPG como uma oportunidade de aprendizagem em diferentes faixas etárias, cabendo ao docente o devido planejamento para construção de estratégias que estimulem a participação dos estudantes nos jogos, sem mecanizar o processo, encontrando um equilíbrio entre o estudo de conceitos pedagógicos sem que ocorra a descaracterização da ludicidade e dinâmica da atividade (RIYIS, 2009).

Nascimento (2013) chama atenção para os devidos cuidados que o professor deve ter ao adotar o RPG em sala de aula, considerando as principais diferenças entre o jogo comercializado e o jogo pedagógico. Apesar da fantasia estar centralizada nos jogos, os conceitos específicos das

disciplinas precisam compor o cenário do RPG, cabendo a necessidade de estudos e explorações prévias dos elementos que compõe a história narrada.

“Nos jogos de RPG a superação dos desafios e a resolução de problemas dependem diretamente do entendimento dos conceitos curriculares somados à fantasia, desenvolvimento múltiplas habilidades discentes” (AMARAL, 2016, p.32).

Sendo assim, nas atividades pedagógicas que consideram o RPG como um instrumento de aprendizagem, a união entre fantasia e realidade trata-se de uma presença importante, diferenciando o RPG pedagógico dos demais jogos e da comercialização, considerando as possibilidades no ambiente lúdico que ainda envolvem conceitos estudados na sala de aula.

A característica de interpretação exigida nos jogos de RPG direciona os participantes à vivência do personagem para tomada de decisões ao longo da construção da história. As narrativas permitem a discussão e avaliação durante a partida, que podem ser estendidas após a finalização do jogo, para reflexões acerca das situações vividas e conflitos encontrados, proporcionando, inclusive, a retomada de conceitos observados pelo professor como em defasagem ao conhecimento dos estudantes (VIEIRA, 2012).

A utilização do RPG em ambiente escolar pode auxiliar no desenvolvimento de competências educacionais e psicológicas, considerando o primeiro momento como a possibilidade do trabalho dos conceitos curriculares de forma lúdica, favorecendo a interação, socialização e respeito às regras. Na perspectiva psicológica, a cooperação em grupos para a tomada de decisões representa a oportunidade da vivência simbólica e interpretação de papéis, favorecendo o desenvolvimento psíquico (AMARAL, 2016).

Além dos assuntos conceituais próprios da disciplina em que o jogo é trabalhado, o RPG ainda pode abordar temáticas transversais que direcionam à formação plena do indivíduo a partir da consciência cidadã, abordando assuntos relacionados ao convívio social, à sensação de pertencimento, violência e segurança, entre outros aspectos importantes (NASCIMENTO, 2013).

Após a realização dos jogos, o professor consegue continuar o trabalho pedagógico em atividades que permitam a expressão da vivência no jogo, como animações, textos, desenhos, trabalhando habilidades linguísticas, linguagens artísticas e raciocínio lógico (RIYIS, 2009).

A relevância do RPG para a construção do conhecimento em ambientes escolares ocorre a partir da percepção da importância das atividades lúdicas à formação e desenvolvimento dos estudantes, considerando os jogos como uma prática pertencente à cultura humana, permitindo uma fuga temporária da realidade, que permanece ao longo da formação humana, presente em diferentes fases etárias da vida humana (NASCIMENTO, 2013).

“O RPG ajuda a melhorar as capacidades de expressão, de conhecimentos históricos, literários, linguísticos e contribuir para o aprendizado desses valores fundamentais na vida dos homens” (VIEIRA, 2012, p.160).

As atividades lúdicas representam a possibilidade de vivência e experimentação dos estudantes, proporcionando o envolvimento com o processo de ensino-aprendizagem de maneira

prazerosa. Sendo assim, o RPG trata-se de um instrumento estratégico para o desenvolvimento das habilidades em diferentes disciplinas, bem como de maneira transversal, ampliando a relação entre as áreas do conhecimento e a formação psíquica, melhorando as relações sociais, interação e consciência cidadã.

Na educação, o RPG ainda vem adquirindo espaço na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental, cabendo às devidas adaptações do professor para trabalhar a sequência imaginativa e racional das crianças. As atividades com jogos representam uma importante estratégia de aprendizagem infantil e, portanto, o RPG também pode ser inserido de maneira eficaz às crianças, ampliando o conhecimento para situações do cotidiano discente, desde situações com desenhos e cinema, até o uso de tecnologias e socialização (AMARAL, 2016).

Os aspectos psicológicos do RPG trabalhados na Educação Infantil e anos iniciais direcionam à formação da personalidade das crianças, ao considerar à relação que reflete as características dos personagens do jogo às particularidades emocionais infantis (NASCIMENTO, 2013).

Especialmente nesta fase, a tendência é externar sentimentos e emoções a partir de manifestações expressivas, como desenhos e narrativas. Neste contexto, o RPG proporciona o envolvimento das crianças, a expressividade e a manifestação de desejos ou necessidades, a partir da observação da criação das histórias e movimentos que representam a resolução de conflitos.

Apesar de importante para todas as faixas etárias, o RPG caracteriza-se como um recurso didático mais presente e comum durante o Ensino Médio, devido à possibilidade de inserção no cotidiano dos estudantes, facilitando a interação entre a turma, situação que proporciona o sentimento de pertencimento aos jovens, refletindo na redução de desistências na conclusão da Educação Básica, além de oportunizar a aprendizagem significativa, que ultrapassa o ambiente escolar (AMARAL, 2016).

Os documentos que orientam e embasam a construção da proposta pedagógica na educação, considerando aqueles voltados ao Ensino Médio, evidenciam a importância da formação crítica, analítica e interpretativa dos estudantes, além de considerar o desenvolvimento das linguagens e raciocínio (EWALT, 2016).

As matrizes que compõe o Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM, também mencionam a necessidade dos estudantes identificarem registros de práticas de grupos sociais, considerando a relevância da formação da personalidade, conhecimento cultural e social dos jovens, funções trabalhadas durante uma partida de RPG (RIYIS, 2009).

Portanto, os jogos de RPG facilitam a integração, a consolidação da aprendizagem, a socialização entre os estudantes, o despertar lúdico e o respeito às regras, mas é importante que o professor estimule reflexões após os jogos, consolidando os conceitos estudados e faça a mediação da aprendizagem, de modo que a situação lúdica não se caracterize com um fim em si, a fim de que os princípios pedagógicos sejam identificados nas diferentes áreas do conhecimento.

RPG APLICADO À SALA DE AULA

A utilização do RPG em sala de aula não representa uma ação simples, cabendo ao professor cuidados para evitar a banalização da atividade, a fim de que o planejamento das atividades seja respeitado, mesmo considerando a necessidade de improvisação.

Quando o professor assume o papel de mestre do jogo, situação eficaz considerando seu conhecimento nos conceitos curriculares, a narrativa da história será conduzida pelo docente, a partir de uma construção prévia, favorecendo as relações entre professor e estudante, bem como a dinamização com as interações do grupo (EWALT, 2016).

Apesar do professor ser o sujeito mais indicado para assumir o papel de mestre, o RPG não permite um controle absoluto do jogo, considerando cada um dos estudantes como participantes da atividade, podendo manifestar interações inesperadas, que direcionam o docente à construção de diferentes estratégias para a solução dos problemas encontrados ao longo da narrativa (SHIMIT E MARTINS, 2011).

Diante desta realidade, algumas aplicações podem ser consideradas pelo professor antes da realização do RPG na sala de aula, a fim de que o desenvolvimento do jogo ocorra de maneira natural.

Uma possibilidade de aplicação do RPG nos ambientes escolares considera a oportunidade do professor convidar estudantes para participarem da narração, auxiliando na construção da história a partir da participação dos colegas. Neste contexto, os estudantes podem compreender o funcionamento do jogo, sendo fundamental a habilidade de comunicação para melhor interação dos jogadores (EWALT, 2016).

Na ausência de narradores para auxiliar o docente, existe a possibilidade de enfileirar os personagens, determinando que cada grupo realizará ações diferentes, devendo ser complementada pelo próximo grupo, a fim de manter a atenção dos estudantes na participação. O estudante passa a prestar atenção nas ações dos colegas, criando sequências de raciocínio que garantem realidade e coerência à ficção construída (FERREIRA E GALHARDO, 2015).

Quando o professor deseja realizar uma socialização maior ao RPG, ainda pode dividir a sala de aula em grupos com poucos estudantes, em que cada grupo será composto por um líder responsável pela caracterização do personagem, proporcionando o envolvimento e parceria nas ações entre os integrantes do grupo, de modo que as decisões dependam do consentimento de todos (SILVEIRA, 2012).

Portanto, o professor pode adotar diferentes estratégias para a sequência de atividades que considerem o RPG como um instrumento de aprendizagem, importante para o desenvolvimento das habilidades discentes. Além disso, após observação das preferências do grupo, o professor pode estender o jogo aos momentos externos à atividade, como continuação da história ou interpretação teatral.

Como a sala de aula, em geral, possui grupos maiores de estudantes, o professor como

mestre pode apresentar aos discentes personagens com a caracterização pronta, a fim de que a dinâmica da narrativa não seja banalizada ou dispersa pela turma. Neste contexto, o grupo recebe os personagens e atribuiu elementos para a interpretação dos papéis (RODRIGUES, 2014).

Outro elemento relevante para a aplicação do RPG em sala de aula trata-se da construção dos cenários de forma coletiva. Apesar do professor representar o mestre é possível considerar as sugestões dos estudantes para elaborar uma narrativa envolvente, que permita a participação de todos a partir da caracterização embasada nas preferências da turma, que podem variar de maneira significativa.

Dentre as possibilidades de construção de cenários, as temáticas relacionadas ao clero podem ser desenvolvidas em aulas voltadas ao conhecimento das diversidades religiosas, envolvendo situações culturais que permitem a construção da identidade social de diferentes populações, em momentos históricos variados. A religiosidade representa um tema polêmico, que deve ser trabalhado nas diferentes disciplinas, respeitando as diferenças existentes na sala de aula (EWALT, 2016).

Outra temática que pode ser abordada no RPG são os cenários relacionados à morte, em que crenças e rituais são resgatados em múltiplas culturas, permitindo a aquisição do conhecimento dos estudantes. Além disso, a imaginação ainda pode explorar situações que envolvam mortos-vivos, temática de preferência de parte dos jogos na atualidade, considerando as histórias de zumbis abordadas em séries, cinema, quadrinhos, entre outros (SILVEIRA, 2012).

Os temas relacionados ao conhecimento de rituais de morte podem ser desenvolvidos em diferentes disciplinas, considerando desde a percepção biológica e decomposição química dos sujeitos, até a caracterização antropológica, psicológica e histórica que compõe a formação da identidade cultural de sociedades (FERREIRA E GALHARDO, 2015).

A construção de cenários futuristas são uma possibilidade de relacionar temas voltados ao desequilíbrio ambiental, desigualdades sociais, autoritarismo e modificação biológica da humanidade. As áreas do conhecimento que envolvem as ciências humanas e biológicas, bem como exatas e da Terra, são favorecidas pelos cenários futuristas, propondo a necessidade de preservação do meio na atualidade para qualidade de vida das gerações atuais e futuras (RODRIGUES, 2014).

Além disso, em cenários futuristas, os jogadores podem prever a mudança da sociedade e características biológicas considerando os problemas ambientais e as desigualdades, ou seja, como a população estaria em algumas décadas com as tecnologias, consumo excessivo e ausência de consciência social. A história pode tender à percepção de como ocorreria a reorganização das sociedades, o respeito às diversidades, dentre outros aspectos (SHIMIT E MARTINS, 2011).

A construção de cenários ainda pode envolver outros professores de diferentes disciplinas, permitindo ao narrador construir a interdisciplinaridade a partir do RPG. Cabe a necessidade de que os narradores conheçam as características dos personagens, considerando as habilidades, características pessoais e profissionais, entre os demais elementos da personalidade dos jogadores. Aos estudantes, faz-se necessário conhecer seu personagem para atender os objetivos apresentados pelo mestre.

A aplicação do RPG em sala de aula depende do bom senso do mestre, a fim de que os estudantes construam personagens dentro das capacidades pessoais e sejam capazes de explorar habilidades, para o desenvolvimento e formação plena da turma. Sendo assim, ao professor cabe a necessidade de realizar pesquisas para a construção da narração em RPG, apropriando-se da temática sem desconsiderar as habilidades de sua turma de estudantes, a fim de que o processo de ensino-aprendizagem seja contemplado nas atividades lúdicas proporcionada pelo jogo de RPG (FERREIRA E GALHARDO, 2015).

É importante que o professor permita a participação de todos os estudantes de forma voluntária na manifestação de interesse por um personagem, a fim de que a dinâmica da história permaneça ativamente durante todo o jogo, Situações que forcem a participação do estudante tendem a sofrer desgaste ao longo do jogo, impedindo a ludicidade e entretenimento, refletindo no desinteresse e desmotivação do grupo (VIEIRA, 2012).

Com relação aos atributos negativos relacionados à adoção do RPG como prática pedagógica e instrumento de aprendizagem, a imposição representa um agravante nas atividades, cabendo ao professor atribuir liberdade na escolha das ações da turma. Além disso, condutas antissociais podem ser manifestadas, exigindo a habilidade do professor em trabalhar a conscientização sobre a necessidade de vivência em sociedade, respeitando diversidades e diferenças (EWALT, 2016).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização do levantamento bibliográfico com revisão de literatura, a fim de analisar opiniões diferentes acerca da temática estudada, buscando convergência entre os autores, observou-se que os jogos são instrumentos potenciais ao processo de ensino-aprendizagem, fundamental para entendimento de conceitos curriculares a partir da contextualização, como em jogos de RPG, de modo que a aplicação em sala de aula facilita a compreensão de fenômenos relacionados às diferentes áreas do conhecimento. A elaboração deste estudo direcionou à percepção da importância da prática lúdica para o desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes.

Portanto, cabe ao professor a adoção de métodos dinâmicos e contextualizados, proporcionando aos estudantes o interesse pelo conteúdo. Neste contexto, entende-se que a aprendizagem depende da compreensão das relações entre os jogos e a educação, a fim de identificar as contribuições dos recursos pedagógicos para a interpretação do estudante, que será capaz de aplicar os conceitos e conteúdos aprendidos em sala de aula no cotidiano, a partir da aprendizagem clara e significativa, situação possibilitada quando existe a inserção dos jogos de RPG nas aulas.

Os jogos de RPG auxiliam no desenvolvimento e interação dos estudantes, considerando a necessidade de interpretação de papéis, construção de narrativas, continuação das histórias, conhecimento em diferentes conceitos curriculares e capacidade de raciocínio para resolução de problemas.

O RPG inclui a leitura e idealização de cenários, bem como a caracterização de personagens, favorecendo o interesse dos estudantes em aprender por meio de jogos, além de proporção

nar o desenvolvimento e potencialização de diferentes habilidades, desde cognitivas até a consciência social.

A adoção do RPG como estratégia no processo de ensino-aprendizagem representa uma possibilidade de aproximação entre professor e estudantes, considerando a relevância na busca por soluções de situações que dependem da ação coletiva, bem como a devida mediação do mestre, representada na imagem do professor, direcionando a história e despertando nos estudantes estímulos de aprendizagem.

Após a realização deste estudo observou-se que os jogos de RPG precisam ser estimulados no processo de aprendizagem como recursos pedagógicos, direcionando o processo de desenvolvimento das capacidades humanas, proporcionando um ambiente escolar que desafie os estudantes, além de facilitar a construção do conhecimento por meio de práticas lúdicas, inteligentes e criativas.

As ações do RPG devem ser estimuladas em diferentes contextos e formatos, relacionando atividades que propõem a socialização e desenvolvimento por meio da ludicidade, de modo que o estudante aprenda a conhecer o outro, a si mesmo, os conceitos curriculares e potencialize as habilidades relacionadas à postura cidadã.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. S. **Roleplaying game (RPG) e produção de vídeos como recurso colaborativo no ensino das ciências**. In: OLIVEIRA, M. **Formação e práticas pedagógicas: múltiplos olhares no ensino de ciências**. 6ª ed. Recife: bagaço, 2016.

EWALT, DM. **Dados e Homens: A história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2016.

FERREIRAC. R.; GALHARDO, E. **O Roleplaying Game (RPG) como Ferramenta de Aprendizagem no Ensino Fundamental e Médio**, 2015. Dissertação de Mestrado em Educação – UNESP. Disponível em: <http://www.unesp.br/artigos.pdf>. Acesso 20 jan. 2024.

FIALHO, N. N. **Os Jogos Pedagógicos como Ferramentas de Ensino**. VIII Congresso Nacional de Educação da PUCPR – EDUCERE e o III Congresso Ibero-Americano sobre Violências nas Escolas – CIAVE, 2013. Anais do evento. Disponível em: <http://www.pucpr.br/educere/anais.html>. Acesso 20 jan. 2024.

FURTADO, F. **A construção do fantástico na narrativa**. 19ª ed. São Paulo: Horizonte, 2008.

MIRANDA, E. S. **Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis (RPG)**. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal do Espírito Santo, 2010. Disponível em: <http://repositorio.ufes.br/6658>. Acesso 15 jan. 2024.

NASCIMENTO, F. A. **O papel do RPG no ensino básico**. 5ª ed. Bauru: ABRAPEC, 2013.

RAMOS, J. L. **Recursos Educativos: reflexões sobre a prática**. Cadernos Sacausef, 2011. Disponível em: <http://erte.dge.mec.pt/index=548.html>. Acesso 15 jan. 2024.

RIYIS, M. T. **SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres – Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora**. 9ª ed. São Paulo: Ed. do Autor, 2009.

RODRIGUES, S. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. 16ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2014.

ROSSETTI, M. **RPG: jogo e conhecimento**. Dissertação de Mestrado em Educação – Unimed, Piracicaba, 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/114416.pdf>. Acesso 20 jan. 2024.

SHMIT, W. L.; MARTINSJ. B. **RPG e Vygotsky: Perspectivas para a prática pedagógica**. X Congresso Nacional de Educação – EDUCERE - PUCPR, 2011. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/pdf>. Acessos 20 jan. 2024.

SILVEIRAF. A. **RPG na sala de aula: criando um ambiente lúdico para o ensino da língua inglesa**. Anais do Fórum Internacional de Ensino de Línguas Estrangeiras, Pelotas, RS, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.script=989320> >. Acesso 20 jan. 2024.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar.** 1ª ed. São Paulo: Rocco, 2008.

VIEIRA, F. **Os jogos e a linguagem infanto-juvenil: alguns apontamentos teóricos.** Dissertação de Mestrado em Educação – Universidade estadual de Londrina, 2012. Disponível em: <http://www.uel.br/stories/885474510.pdf>. Acesso 20 jan. 2024.