proposta de atividade pedagógica à luz das potencialidades do jogo rpg no incentivo à literatura na educação básica

**Resumo**

**O objetivo deste estudo é apresentar uma proposta de metodologia ativa baseada nas potencialidades do RPG. Esse estudo justifica-se pela necessidade de professores da Educação Básica se apropriarem de novos métodos de ensino para desenvolver habilidades que a sociedade deste início de século XXI pede aos estudantes. Em um primeiro momento, este estudo explora as características do jogo RPG e depois contextualiza com a educação precisamente na área da leitura e literatura, desenvolvendo uma narrativa jogada com os alunos no estilo RPG e mostrando os benefícios que este jogo carrega em seu desenvolvimento.**

**Palavras-chave:** Educação; RPG; Literatura; Leitura; Gamificação; Metodologia.

**ABSTRACT**

**The aim of this study is to present a proposal for an active methodology based on the potential of RPG. This study is justified by the need for Basic Education teachers to appropriate new teaching methods to develop skills that society in the beginning of the 21st century asks students to. At first, this study explores the characteristics of the RPG game and then contextualizes it with education precisely in the area of ​​reading and literature, developing a narrative played with students in the RPG style and showing the benefits that this game carries in their development.**

**Keywords**: Education; RPG; Literature; Reading; Gamification; Methodology.

1. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais e analógicos possuem em seu *design* princípios de aprendizagem os quais podem ser utilizados por professores da Educação Básica para potencializar o aprendizado. A lógica de pensar como em jogo pode ser implementada na construção de atividades pedagógicas visando construir momentos os quais docentes e discentes caminham juntos em busca do conhecimento (HILDEBRAND; OLIVEIRA, 2018; MCGONIGAL, 2012; MATTAR, 2010, GEE, 2007).

Acredita-se que os jogos de gênero *Role-Playing Game* apresentam mecânicas as quais permitem que docentes atuem como mediadores do conhecimento no processo de ensino e aprendizagem, uma vez que os métodos tradicionais de ensino não suprem às necessidades que a sociedade deste início de século XXI pede dos educandos.

Nesta perspectiva, precisa-se trabalhar com os métodos ativos de ensino para que as práticas docentes sejam resinificadas. Isto posto, a presente pesquisa tem como objetivo propor uma sequência didática que nasce a partir do jogo *Role-Playing Game* com o tema do *Harry Potter* para incentivar o gosto pela Literatura em estudantes da Educação Básica.

* 1. **Sobre o *Role-Playing Game***

O RPG, sigla bastante conhecida e utilizada para representar o jogo *Role-Playing Game*, é um estilo de jogo que em tradução livre para o português significa “jogo de interpretação de papéis”. O RPG foi desenvolvido em meados da década de 1970 nos Estados Unidos e chegou ao Brasil na década de 1980 (FERREIRA, 2019; SANTOS, 2019; ALVIM, 2014; ANDRADE; SANTOS; GONÇALVES; ANTONIO, 2011; AMARAL, 2008).

Assim como existem jogos de tabuleiros, jogos de cartas; entre outros, o RPG se caracteriza como mais um gênero de jogo, um amplo universo lúdico que abriga dezenas de jogos diferentes, todos unidos por um elemento em comum: a interpretação de um personagem.

Os vários gêneros de jogos diferem entre si, cada um possuindo suas particularidades. Mas, o RPG possui uma característica que destaca dos demais, ele tem como elemento principal aquilo que une todos os diferentes tipos de jogos: a fantasia e o lúdico como elemento de sublimação e mediador entre o indivíduo e a realidade. Com o RPG, o jogador pode vivenciar uma fantasia intensa, os limites de um simples jogo.

[...] Um jogo de RPG é o passo seguinte. Aqui, você faz de conta que é outra pessoa. Você representa um papel, finge ser um personagem. E sua liberdade é muito maior — porque nenhum autor tomou as decisões antes de você (CASSARO, 2008, p. 12).

O RPG possui o potencial do exercício da fantasia, agindo positivamente no desenvolvimento mental do aluno e, consequentemente, no seu desenvolvimento social. Ao olhar de forma atenta, constata-se que a interpretação do jogo no ensino pode gerar um auxilio pedagógico, pois o jogo estimula uma troca de informações e experiências em contato direto com a fantasia e a realidade.

A mecânica do jogo em estudo se dá pela interpretação e narração. Normalmente, o *Game Master* é alguém que fica como responsável por narrar/conduzir a experiência durante o jogo. Os participantes deste gênero de jogo são os protagonistas, e cada um possui suas habilidades próprias que no decorrer da jornada vão mostrando sua importância. Para se aprofundar:

[...] o narrador descreve uma situação e, em seguida, pergunta ao jogador qual será a ação de seu personagem. O jogador anuncia a ação do seu personagem e o narrador descreve uma nova situação com base no resultado da ação do jogador. Este é o ciclo básico da interação no jogo. Note que a descrição do narrador termina com uma pergunta aberta, portanto, não se trata apenas de um jogo no qual os jogadores devem escolher a partir de um leque de opções oferecido a eles, mas de imaginar e criar suas próprias opções. Os turnos da interação também são negociados em tempo real, o jogador pode interromper o narrador ao ouvir alguma informação que chamou sua atenção (ou que o jogador decidiu que chamou a atenção de seu personagem). É preciso destacar que o controle do narrador não é total, os jogadores têm, no mínimo, controle sobre seus personagens (RODRIGUES, 2018, p. 22).

Novas estratégias pautadas em métodos ativos de ensino têm sido pesquisadas e utilizadas por educadores que, felizmente, se conscientizam da necessidade de inovação no processo de ensino-aprendizagem, como aponta Riyis (2004). Atividades lúdicas são muitas vezes requeridas nesse processo, buscando assim motivar os estudantes a aprender de forma criativa, investigativa e contextualizada com a realidade em que vivem.

* 1. **Diálogo entre o RPG e a Educação**

O processo de ensino em nosso país tem sido há muito ineficiente e ultrapassado. Assim como dizia Paulo Freire (1987) em “pedagogia do oprimido”, ainda hoje temos em grande parte das situações educacionais o modelo de sala de aula que Freire descreve. Ou seja, o educador é apenas um narrador de conteúdos e os estudantes constituem-se em meros ouvintes, nos quais é depositada uma série de informações estáticas e sem contexto com sua realidade.

Trabalhar com o RPG em um contexto de aprendizagem “[...] os alunos cooperam entre si e tentam solucionar problemas referente ao conteúdo. O professor atua como facilitador do processo” (BOLZAN, 2003, p. 100). Nos jogos cooperativos, os participantes ao invés de jogarem uns contra os outros, participam juntos, e os objetivos são compartilhados por todos, assim como a diversão (BROTTO, 1999; NETO; LIMA, 2002).

Para Freire (1996, p. 22) “[...] se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção [...]”. Tal pensamento é fortemente utilizado na filosofia do RPG, que se mostra ser uma ótima ferramenta para promover o aprendizado.

[...] Além das amizades e do convívio social que o RPG proporciona aos jogadores, durante as observações das atividades dos grupos de jogo verificou-se que, de fato, a dinâmica do jogo, a forma como o jogo acontece pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades ligadas à capacidade de interação social. Os jogadores, na maioria das vezes, devem lidar com situações que exigem capacidade de argumentação e interação social. (ROCHA, 2006, p. 91)

Durante o decorrer do jogo ou criação do mesmo, o professor pode analisar cada aluno como numa sondagem, verificando de forma individual suas características e habilidades. Dessa forma, pode-se explorar de maneira ampla o potencial de seus alunos.

[...] Historicamente, os conhecimentos produzidos sobre arte de ensinar caminharam da ênfase no ensino para a aprendizagem, da transmissão de conhecimentos pelo professor para a orientação de atividades para estimular o pensamento e a reflexão do estudante, da importância de planejar contingências de reforço, com o objetivo de alcançar formas especificas de comportamentos, para regular as aprendizagens e desenvolver competências nos estudantes (DAMIS, 2010, p. 206)

A didática proporciona métodos, técnicas e a construção do conhecimento. Todavia, com o excesso de informação e tecnologia parece que os métodos para o ensino ficaram cada vez mais obsoletos. Os jogos didáticos, principalmente o RPG em questão, podem contribuir para uma educação menos formal, saindo o professor, da estagnação da sala de aula.

Os jogos funcionam muito bem justamente porque eles conseguem atingir os processos cognitivos e emocionais daqueles que jogam. Tal informação torna-se extremamente relevante aos olhos do processo de aprendizagem por abordar a questão da motivação. O professor pode estimular os alunos com ações para moldar certos comportamentos durante a aprendizagem (BOVERMANN; DEIMANN, 2019; ALVES, 2015; JÄRVELÄ; EKMAN; KIVIKANGAS; RAVAJA, 2015).

O Educador precisa sempre estar em busca do conhecimento; precisa sempre se atualizar. Assim, faz-se necessário relembrar o escrito de Paulo Freire:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. [...] enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade (FREIRE, 1996, p. 29).

Neste sentido, chama-se a atenção para que o docente busque sempre se adequar as mudanças da sociedade, uma vez que a área da Educação precisa acompanhar as mudanças que a sociedade sofre e o professor tem um papel fundamental neste meio, ou seja, é ele quem precisa mudar para modificar o seu espaço de atuação.

1. Metodologia

Nossa proposta de estudo se baseia na aplicação de uma narrativa jogada, ou seja, o professor vai utilizar de um livro para iniciar a atividade. A ideia aqui é que a classe ao conhecer a narrativa do livro através de uma modalidade jogada, possa interagir melhor com a leitura e despertar a vontade de conhecer mais do universo. Nossa proposta tem como base o incentivo a leitura e a literatura através de uma gamificação da aula, baseando o jogo nos princípios do RPG.

No caso proposto aqui escolhemos a saga Harry Potter como base de nossa narrativa jogada, precisamente no primeiro livro, no trecho em que o mesmo recebe a carta de convocação para a escola e dali pra frente precisa começar sua jornada nesse novo mundo bruxo. Escolhemos essa saga, porque o início da jornada do personagem principal começa a escola com 11 anos e os alunos a partir dessa idade adiante podem se familiarizar com o contexto, vivência e com os personagens.

O professor apresenta a proposta da atividade para os alunos, dizendo que irão imergir na narrativa da saga de Harry Potter participando com ele e seus amigos das aventuras pelo mundo bruxo, cada aluno será um personagem secundário da história e nenhum deles assumirá o papel de personagens descritos nos livros, o professor se apresentara como mestre narrador e será o responsável por conduzir a classe pelo universo, é imprescindível que o professor esteja familiarizado com o livro, com a narrativa e tenha destreza e imaginação para descrever cenários e propor a narrativa como história jogada para a classe.

O professor descreve as regras do jogo para a classe em que todos participaram juntos na viagem, sendo que a qualquer momento ele (professor) pode sugerir uma situação para um aluno específico e ele terá de tirar a sorte nos dados para avançar na história. Todas as atividades e compras, equipamentos, utensílios e atributos dos alunos devem ser preenchidos em suas fichas de jogadores que são entregues no começo da atividade e serão preenchidas no decorrer do jogo.

Quanto tudo estiver esclarecido com a classe o professor começa a narrativa, ele deve construir com detalhes para os alunos o cenário que eles estão e a cada mudança de cenário ele deve ir descrevendo e percorrendo com eles, isso é imprescindível, para que a classe abrace a atividade eles precisam imergir dentro dela e percorrer cada cenário e ambiente com a emoção que o narrador coloca.

Para iniciar a atividade o professor agrupa a classe em circulo ou junção das mesas e cadeiras para que ele mestre-narrador fique no meio ou próximo de todos. A colaboração entre colegas é um ponto chave na atividade também. Com tudo isso esclarecido e organizado, vamos dar inicio a atividade.

Cada aluno recebe fora do jogo uma ficha onde ele preenche inicialmente alguns atributos seus como: ambição, astúcia, companheirismo, coragem, determinação, força de vontade, inteligência e lealdade. Essa ficha será preenchida com mais informações no decorrer do jogo, itens e desenvolvimentos serão adicionados ao aluno, agora como participante do jogo.

Dentro do jogo: Cada aluno receberá uma carta de convocação para ingressar na Escola de Magia e Bruxaria de *Hogwarts*, uma lista de material de compras antes de ir para a escola, uma chave e um número de um cofre em *Gringotes*. Um bilhete de passagem de trem para *Hogwarts* e uma quantia em dinheiro de bruxo que ficará inicialmente armazenado em seu cofre no *Gringotes.*

Cada Aluno receberá a seguinte importância em dinheiro de bruxo: 15 *galeões* (moedas de ouro), 25 *sicles* (moedas de prata) e 250 *nuques* (moeda de bronze). Valor das moedas na tabela abaixo depois.

O aluno tem responsabilidade sobre o seu dinheiro, devendo lembrar como gastar prudentemente e também receberá durante o jogo prêmios por missões concluídas ou pode achar dinheiro no chão por acaso (vide dados) esses prêmios por missões podem vir em forma de dinheiro que o aluno terá de guardar consigo ou no banco quando ele for ao *Gringotes*.

A primeira missão de um bruxo iniciante é chegar ao *Beco Diagonal* para fazer as compras da lista da escola desde a chegada ao *Caldeirão Furado*, à passagem pela parede de tijolos, a ida ao banco de *Gringotes* e as compras no *Beco Diagonal*, tudo acontece com lances de dados e descrições do Mestre Narrador. Os alunos são levados na história pelo mestre e ele é quem diz como e aonde os alunos vão e como comprar todos os itens da sua lista de materiais do primeiro ano.

Todo material é comprado no *Beco Diagonal* e o metre narrador é quem irá conduzi-los as lojas todos juntos onde eles poderão comprar os itens da lista da forma que quiserem, tendo a opção de comprar itens novos ou usados para economizar dinheiro ou gastar todo ele.

A partir daí começa a aventura pelo mundo de Howarts que será narrada pelo mestre do jogo (no caso o próprio professor), levando os jogadores por um mundo repleto de diversão, fantasia e ludicidade.

1. Considerações finais

Como futuros Educadores, devemos encontrar maneiras alternativas para que o processo de aprendizado se torne agradável para os alunos.

O RPG pode ser uma ferramenta poderosa, pois possibilita a criação de jogos em que a turma toda da sala de aula possa participar colaborativamente, interagindo entre si em busca do aprendizado. O processo de socialização se torna extremamente relevante, uma vez que saber lidar e respeitar o próximo é essencial para atuar na sociedade fora dos muros escolares.

O RPG permite que haja uma troca de saberes entre os estudantes durante a experiência, sendo assim, possibilitando ao professor observar e guiar o pensamento dos estudantes.

Os jogos de gênero RPG permitem explorar a autonomia em relação às tomadas de decisões durante o momento da experiência deste, o que ajudará no desenvolvimento dos estudantes.

Espera-se que a proposta desta pesquisa possa contribuir com a área de estudos em Metodologias Ativas que se alimentam da mecânica e dos elementos do RPG.

**REFERÊNCIAS**

ALVES, F. *Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras*. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ALVIM, V. L. *Explorando a indução de reflexões no design de Witcher 2: Assassin of Kings*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014.

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

ANDRADE, L. A.; SANTOS, T. E.; GONÇALVES, D. A.; ANTONIO, L. S. *Implicações transmidiáticas do uso do RPG e do Wargame como ferramenta de apoio à vastas narrativas de fantasia medieva*l. Revista GEMInIS, v. 02, p.103-134, 2011. Disponível em: <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/80> . Acesso em: 10 mar. 2020.

BOVERMANN, K.; DEIMANN, M. Motivierte Lernende im Fernstudium durch Gamification? *Eine erste Erhebung zum Einsatz eines Moodle-Plugins mit Erfahrungspunkten, Levels und Ranglisten*. In: HAFER (Org.); MAUCH (Ed.) e SCHUMANN (Ed.). Teilhabe in der digitalen Bildungswelt. Editora Münster, New York : Waxmann, 2019, p. 111-117.

BOLZAN, R. F. F. A. *O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)*. 2003. 302 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

BROTTO, F. O. *Jogos cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência*. 1999. 197 p. Dissertação (mestrado). Faculdade de Educação Física – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.

CASSARO, M. *Manual 3D&T Alpha*; Porto Alegre: Jambô, 2008. 144 p.

DAMIS. O. T. Arquitetura da aula: um espaço de relações. In: DALBEN. S. I. L. F. et al. (org.). *Convergências e tensões no campo da formação e do trabalho*. Belo Horizonte: Autêntica, 2010. 818p.

FREIRE, P. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 37. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. 17ª. Ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987. 107 p.

FERREIRA, G. S. *O ensino das interações gravitacional e eletromagnética por meio de um jogo de RPG*. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Física) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

GEE, J. *Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy*. Nova York: Peter Lang, 2007.

HILDEBRAND, H. R.; OLIVEIRA, F. M. *Ludicidade, Ensino e Aprendizagem nos Jogos Digitais Educacionais. Informática na Educação: teoria & prática*, Porto Alegre, V. 21, n. 1, p. 106-120, jan./abr. 2018.

Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/InfEducTeoriaPratica/article/view/59479/49425> . Acesso em: 09 ago. 2020.

JÄRVELÄ, S.; EKMAN, J.; KIVIKANGAS, M.; RAVAJA, N. Stimulus games. In: Petri Lankoski e Staffan Björk. (Orgs.). *Game Research Methods: An Overview*. Editora ETC Press. p. 193-205.

MATTAR, J. *Games em educação: como os nativos digitais aprendem*. São Paulo: Pearson Prentice-Hall, 2010.

MCGONIGAL, J. *A Realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo,* Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

NETO I. B.; LIMA, P. M. S. *Jogos cooperativos. Caderno de Educação Física: estudos e reflexões*, Marechal Cândido Rondon, v. 4, n. 8, p. 107-118, 2002.

RODRIGUES, V. W. L. *Elementos constitutivos da narrativa análise do corpus de uma narrativa de RPG*. 2018. 95f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

ROCHA, M. *RPG: jogo e conhecimento*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba: UNIMEP, 2006.

RIYIS, M. T. *SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres – Professores Lecionarem através de uma estratégia motivadora*. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 88p.

SANTOS, S. M. C. *Da retextualização das narrativas orais de pé de serra ao Rpg: nas trilhas dos multiletramentos.* 2019. 220 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana, 2019.