

Role-Playing Games na Educação: revisão sistemática sobre as possibilidades e desafios na formação docente e no processo de ensino e aprendizagem

Júlia Pereira de Souza
UFAL
julia.souza@ichca.ufal.br

Débora Cristina Massetto
UFAL
debora.massetto@gmail.com

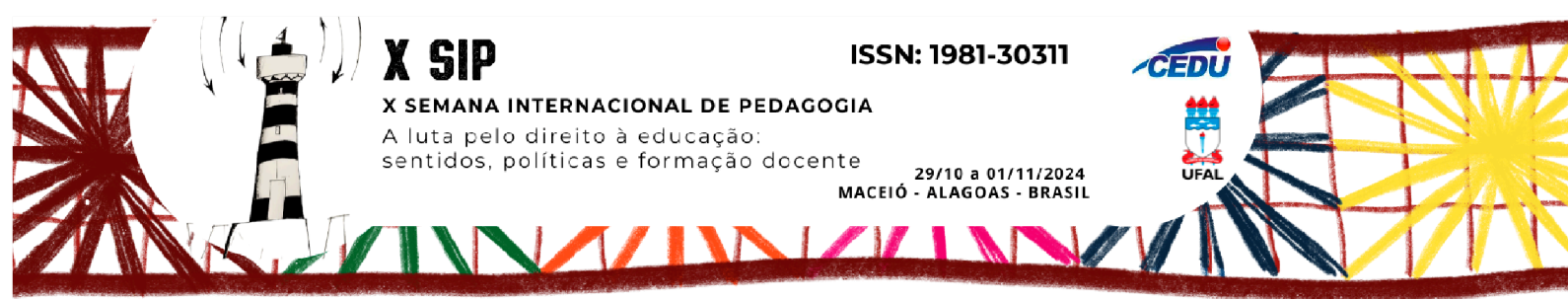
1 INTRODUÇÃO

Os Role-Playing Games (RPGs) estão ganhando interesse acadêmico como ferramentas para aprimorar as práticas pedagógicas na Educação Básica (Barbosa, 2017). O Projeto de Iniciação Científica ao qual se refere este resumo utilizou a Revisão Sistemática da Literatura para avaliar a incorporação de RPGs na Educação Básica brasileira, destacando oportunidades e desafios.

Inicialmente ligada ao combate, a percepção dos RPGs evoluiu para incluir diversos temas e mecânicas. Os avanços tecnológicos deram origem a um gênero de RPGs eletrônicos, cada vez mais populares, enquanto o formato analógico continua prosperando e inovando, aprimorando sua aplicabilidade (Barbosa, 2017).

A revisão da literatura teve como objetivo identificar estudos que exploram o papel dos RPGs no ensino e na aprendizagem. Prevê-se que os resultados desta pesquisa incentivem a integração de jogos entre os componentes curriculares, promovendo abordagens pedagógicas progressivas.

Nos programas de formação de professores para a Educação Básica, essa iniciativa pode promover significativamente a inovação e o aprimoramento curricular, facilitando o desenvolvimento de novos cursos ou iniciativas de extensão que utilizem RPGs como ferramentas pedagógicas, enriquecendo as ofertas extracurriculares e garantindo uma base educacional robusta para os alunos.



2 OBJETIVOS

Tomou-se como objetivo geral compreender de que forma os Role-Playing Games são incorporados na formação docente e no processo de ensino e aprendizagem, refletindo sobre possibilidades e desafios na Educação Básica brasileira. Para isso, mapeando as concepções e definições sobre os Role-Playing Games como recurso/instrumento metodológico nos principais bancos de dados, buscando sua caracterização e incorporação na formação e na prática docente.

3 METODOLOGIA

O estudo empregou a Revisão Sistemática da Literatura (Kitchenham, 2004) como procedimento para investigar a integração dos jogos de RPG na educação básica brasileira, com foco nas oportunidades e desafios associados.

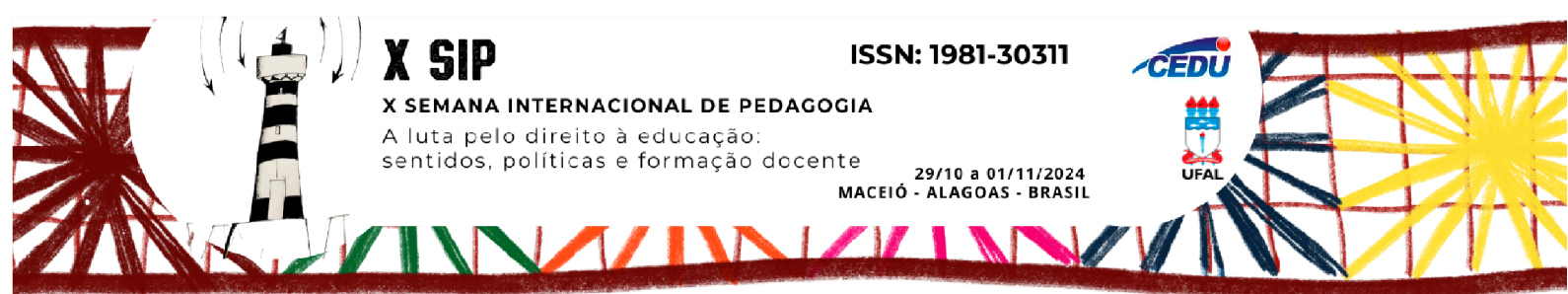
Essas revisões são imperativas na academia, pois oferecem avaliações rigorosas da literatura existente, destacam deficiências de conhecimento e servem como base para novas metodologias educacionais.

A revisão analisou recursos de quatro bancos de dados proeminentes e aplicou a lógica booleana para garantir resultados pertinentes. Inicialmente identificando 50 estudos, um rigoroso processo de filtragem rendeu 24 trabalhos relevantes centrados no uso pedagógico de RPGs analógicos.

A categorização adicional desses estudos resultou em três classificações primárias (“Relatos de processos de Criação de RPGs didático-pedagógicos”, “Relatos de Aplicação de RPGs na Educação” e “Revisão de Literatura” sobre o tema), facilitando uma compreensão estruturada de suas contribuições às práticas educacionais.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O maior interesse em jogos de Role-Playing Games como ferramentas educacionais na Educação Básica provocou um aumento no trabalho acadêmico destinado a revisar e catalogar a literatura existente. Essa tendência ressalta o



compromisso dos pesquisadores em estabelecer uma estrutura teórica robusta que apoie a implementação de RPGs em contextos educacionais.

Dentro dessa literatura, surgem duas áreas principais de pesquisa: a análise da literatura acadêmica e o exame de materiais comerciais de RPG (como livros de regras e aventuras prontas), cada uma contribuindo para a base teórica de aplicações educacionais. Apesar das diversas, ambas as vertentes de pesquisa se esforçam para desenvolver estruturas que ajudem os educadores a incorporar efetivamente os RPGs, abordando o desafio contínuo de legitimar esses jogos nas práticas pedagógicas.

Outro ponto notado é que, embora exista consenso sobre as origens dos RPGs, surgem disparidades significativas na categorização de seus vários subgêneros, refletindo a necessidade de uma análise mais profunda além das aplicações pedagógicas. Mesmo que esse debate fuja do escopo da pesquisa, é importante refletir como essa falta de profundidade epistemológica reflete diretamente na aplicação dos jogos.

A insuficiência de materiais com finalidade didática sobre os Role-Playing Games é um impulso significativo para o desenvolvimento de novas estruturas educacionais. Os estudiosos geralmente afirmam que faltam recursos adequados para educadores não especializados, o que pode ser resultado tanto de uma revisão superficial da literatura, quanto dos desafios no acesso aos materiais disponíveis. Além disso, a disponibilidade limitada de jogos desenvolvidos agrava o problema, pois muitos dos jogos criados a partir de estudos não são disseminados de forma eficaz, dificultando a aplicação de RPG em ambientes educacionais.

Quanto às aplicações de Sistemas pré-existentes, embora pouco numerosas, pode ser observado que o Sistema GURPS, por exemplo, foi empregado em dois estudos devido à sua reconhecida simplicidade e adaptabilidade, eficaz na resolução de problemas como escassez de tempo para exposição de regras quando aplicado em sala de aula. Além disso, é também um módulo pioneiro no mercado de RPGs do Brasil, reconhecido pela maior parte dos professores dispostos a utilizar o Jogo de Interpretação de Papéis em sua prática docente.

Em contraste, o Sistema Storyteller, conhecido por livros e regras extensos e de complexidade considerável, foi utilizado para explorar a dinâmica étnico-racial, facilitando a criação de cenários e personagens intrincados que se envolvem com temas sócio-políticos. Esse fato, entre outras discussões, explicita a importância, já citado por Riyis (2017), do vínculo entre o objetivo da prática e a escolha de Sistema a ser aplicado em sala de aula.

Ao analisar o detalhamento das aplicações, é possível observar duas tendências principais. Em primeiro lugar, os Relatos de Aplicação geralmente abrangem um nível considerável de detalhes, que inclui transcrições de sessões de jogo. Essas narrativas abrangentes contrastam com os relatórios sobre o desenvolvimento de jogos, que normalmente enfatizam aspectos como contagem de jogadores, organização da sessão e resultados alcançados, embora não tenham uma descrição extensa da trajetória do jogo.

Já a segunda tendência diz respeito à metodologia escolhida para o detalhamento. Dado que os jogos de RPG estão fundamentalmente enraizados na comunicação oral e na interação dos participantes, a documentação das sessões em trabalhos acadêmicos apresenta desafios significativos. Embora a gravação e a transcrição de áudio representem a abordagem mais direta, sua aplicação pouco frequente pode ser atribuída a limitações práticas. Fontes alternativas de detalhes, como materiais complementares contendo fichas de personagens, mapas e recursos utilizados durante o jogo, são raramente encontradas, mas são extremamente benéficas para a compreensão abrangente de toda a experiência.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O crescente corpo de pesquisas bibliográficas sobre Role-Playing Games em contextos educacionais significa um esforço para estabelecer sua legitimidade como ferramentas pedagógicas eficazes. Apesar dos desafios em categorizar RPGs e integrá-los em ambientes educacionais, estudos atuais revelam caminhos inexplorados de aplicação, particularmente por meio de novos Sistemas e Cenários, que oferecem uma exploração diferenciada de uma gama assuntos de variadas

complexidades, enfatizando o alinhamento das metas educacionais com a mecânica do jogo. Para aproveitar todo o potencial dos RPGs na educação, é essencial lidar com as restrições práticas de forma criativa, garantindo que os objetivos pedagógicos permaneçam fundamentais e facilitados por um mediador experiente. Além disso, faz-se fundamental o aumento da colaboração entre pesquisadores e a divulgação dos resultados alcançados.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, M. S. et. al. **Jogos como Ferramenta no Processo de Educação Ambiental: um experimento utilizando RPG e DSC.** WCAMA: 2022.

ALBINO, H. H. **Gênios do Cálculo RPG: uma ferramenta para o ensino de Matemática.** UFSCAR, 2020.

BARBOSA, Z. C. A. **Compreensão fenomenológico-existencial da experiência dos jogadores de role playing games (RPG): desvelando sentidos.** UFRN, 2019.

BRESSAN, R.; NASCIMENTO, P. **RPG como ferramenta para o uso do lúdico no ensino.** Encontro de Produção Discente PUCSP/ Cruzeiro do Sul: 2013.

COELHO, C. P.; REZENDE, M. **A Utilização do Role-Playing Game (RPG) no Ensino de Biologia como Ferramenta de Aprendizagem Investigativo/Cooperativa.** CONADE/UFG, 2009.

COELHO, I. M. A. **O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de Ciências.** UFMG, 2017.

CORTE, B. C. D. **O uso do Role Playing Game como ferramenta pedagógica na Educação de Jovens e Adultos.** UNICENTRO: 2021.

CUNHA, M. A.; LOPES, R. S. **O uso de RPG como ferramenta no ensino de gêneros textuais na escola.** MOARA – Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Letras: 2020

DOTTO, B. C. **O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara /RS.** UFSM, 2016.

GERONIMO, R. R. **Elaboração e proposta de um RPG (Role Playing Game) a partir do Papiro de Rhind.** PUC/SP, 2011.

FUJII, R. S. **O RPG como ferramenta de ensino: As contribuições do RPG para a argumentação no ensino de Biologia.** Revista Contexto & Educação: 2012.

JAQUES, R. R. Educação e linguagem : as situações enunciativas do role-playing game (RPG) como ferramenta pedagógica de constituição da alteridade. UCS, 2016.

KITCHENHAN, B. Procedures for performing systematic reviews, 2004.

MEDEIROS, F. Narrativas (e narradores) de RPG - roleplaying games como base para as práticas didáticas de professores. UFSC, 2018.

MORAES, L. A. P. O uso do Minecraft e do RPG como recurso de observação de estudantes precoces e superdotados. UNESP, 2018.

NASCIMENTO, J. M. F. RPG de mesa como ferramenta educativa e objeto de estudo linguístico. UFSCAR: 2023.

PERES, V. A. A educação e as questões étnico-raciais: o RPG como ferramenta para reflexão. UFSC: 2017.

RIYIS, M. T. SIMPLES - Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora: Um Manual Prático para o uso dos Jogos Cooperativos de Representação e RPG na Educação. 2 ed. Jogo de Aprender, 2017.

SALES, M. O. Jogos Textuais Interativos na escola: efeitos dos Role- Playing Games na sala de aula. UFPE, 2013.

SANTOS, L. O. S. O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de Ciências. UFRN, 2003

SILVA, A. S. V.; SPINELLI, K. L. A. Um estudo sobre o uso do jogo de RPG na Educação Matemática em anos iniciais do ensino fundamental. Boletim Cearense de Educação e História da Matemática: 2021.

SILVA NETO, M. P.; LUNA, K. P. O. Diários de viagem à Terra-Média: Literatura fantástica, ecologia e ensino de Ciências. UEPB, 2021.

SILVEIRA, M. F. Dados & devaneios: RPG como metodologia de ensino de história. UFSC, 2021.

VALE, L. M. A. A última canção de Birkenau (RPG): desenvolvimento de um Role-Playing Game sobre o genocídio cigano para o ensino de História. UFRN, 2022.

VASQUES, R. C. As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar. UNESP, 2018.

ZANIN, J. L. Na trilha da aventura : contribuições do Role Playing Game (RPG) como um guia didático para o ensino de química. UFMT, 2015.