



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## **A PERSPECTIVA DE JOGADORES DA REGIÃO NOROESTE PAULISTA SOBRE O RPG À LUZ DA EDUCAÇÃO**

Juliano Ferreira Gonçalves (1); Renata Junqueira de Souza (1)

Juliano Ferreira Gonçalves

(1) UNESP - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” julianogoncales7@gmail.com

**Resumo:** O Roleplaying Game têm sido aplicado à educação por educadores e pesquisadores de vários componentes curriculares e em diversas modalidades de ensino no Brasil e mundo afora. Este estudo teve o objetivo de apresentar, pela perspectiva de jogadores experientes (entre 3 e 20 anos como praticantes), como alguns elementos dessa modalidade de game os incentivaram à leitura, à produção de textos e aproximação de conceitos históricos, culturais, religiosos, literários, lúdicos bem como de valores humanos como cooperação e amizade. Foi feito um levantamento bibliográfico complementado por uma pesquisa de campo, aplicada por meio de um questionário, para jogadores experientes que tinham esse hobby entre três e vinte anos. Os resultados encontrados sugerem que o jogo melhorou o desempenho de seus praticantes no estudo e na vida pessoal e que pode ter alguns de seus elementos usados no processo de ensino e aprendizagem em todos os níveis de educação.

Palavras-chave: Roleplaying Game, Pedagogia da Imaginação e Jogos de Faz de Conta.



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## INTRODUÇÃO

Com o acelerado crescimento das fontes de informações com o advento da internet e os conteúdos tornaram-se disponíveis para quem se interessar e está ficando cada vez mais difícil motivar os alunos nas aulas porque nada lhes parece novo. A partir deste eixo reflexivo e dos resultados da primeira tese de doutorado sobre Roleplaying Game, defendida por Rodrigues (1997) levantaram-se algumas pistas sobre possíveis caminhos a serem trilhados em pesquisas futuras para identificar até que ponto o RPG vinha contribuindo para algo semelhante ao que Calvino (1990) denominou de “Pedagogia da Imaginação” por se tratar, segundo Peixoto (2011) de um fenômeno da indústria cultural e ter ajudado a superar alguns obstáculos no processo de ensino e aprendizagem como a falta de interdisciplinaridade lamentada por muitos educadores e por ser uma forma produzir ficção científica em grupo (RODRIGUES, 2004).

O jogo Dungeons & Dragons completou 40 anos de existência em 2014 e houve eventos sobre essa temática. Sendo ele o precursor do Roleplaying Game (RPG) podemos apontá-lo como principal responsável pelo início dessa indústria devido às suas características singulares: fantasia, imaginação, interpretação, brincadeira narrativa, intenção social, aspectos dos jogos de estratégia, jogadas de dados, criação de personagens bem como o desenvolvimento e evolução dos mesmos (COOK et al, 2004). A sigla RPG é a abreviação de Roleplaying Game, que em português quer dizer Jogo de Interpretação de Papéis. Isso porque cada jogador usa um personagem para jogar, como se estivesse representando uma peça de teatro, característica bastante presente em vários tipos de jogos (KOUDELA, 1998).

O Roleplaying Game permite a aproximação do aluno motiva-o, contextualiza o conteúdo, diverte e ensina desde que seja tratado de maneira mais formal e crítica, pois segundo Vygotsky (1991), a escola surge como um lugar propício para esse tipo de educação uma vez que os processos educativos possibilitam assumir uma parte ativa da formação intelectual, constantemente a serviço da comunicação, do entendimento e da



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

solução dos problemas. Até então as informações sobre essa modalidade de jogo eram disponíveis somente em livros especializados sendo que a maioria dos títulos era publicada em inglês (RODRIGUES, 1997). No entanto, para Zanini (2004) era essencial justificar o porquê de usar o Roleplaying Game como ferramenta pedagógica e, ir além, pois precisaria também explicar como usá-lo na educação uma vez que novas experiências nem sempre são bem vindas e no caso do RPG é mais difícil, pois tem sido assunto de interesse de alguns educadores e da mídia somente quando há alguma tragédia relacionada a ele. Mas, de acordo com Jones (2004) existe a necessidade de se oportunizar momentos de fantasia e violência de faz de conta para crianças em idade escolar para descarregar estresse e energia.

Usar jogos didáticos para ensinar especialidades estimula o aluno e desenvolve habilidades que transformam a necessidade de aprendizado em prazer pelo conhecimento (HUIZINGA, 2010). Talvez por isso o maior número de trabalhos publicados sobre o uso do RPG na educação concentra-se nas áreas de história e geografia (PEREIRA, 2007; AZEVEDO, 2007). Em uma pesquisa que reuniu o conteúdo destes dois componentes curriculares Pereira (2007) postulou em seus resultados que os alunos aprendem o que eles jogam em uma sessão e como é possível inserir ludicamente os elementos na narrativa, dados de ir de uma ilha a outra na viagem do tempo, latitude longitude noções de orientação, etc. Isso os estimula a se interessar mais pelo assunto, fazendo com que queiram ler a respeito.

Grande parte deste trabalho partiu da premissa defendida por Jones (2004) de que a atividade que se sacrifica em detrimento do jogo é o ato de assistir à televisão, mas que pode ser transferido para a contemporaneidade para a internet. Além disso, ele deixa claro que folhetos de pediatras geralmente apresentam em seus diagnósticos que os pacientes apresentam interesse por histórias ou entretenimento violento, o que está de acordo com os postulados de Rocha (2010) ao considerar que o jogo permite que esse interesse seja acessado de maneira segura e controlada, com regras e contexto que pode vir a ser construtivo, lúdico e cheio de conteúdos e valores.



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

## **METODOLOGIA**

A presente pesquisa refere-se a um levantamento bibliográfico (TOZONI-REIS, 2010) complementado por uma pesquisa de campo, aplicada por meio de um questionário com nove questões dissertativas, para jogadores experientes de Roleplaying Game que tem esse hobby entre dois e vinte anos. As bases de dados ANPEd, Banco de Teses da Capes, Domínio Público, Edusp, Google Acadêmico e Scielo, o site RPG e Educação e as Revistas Educação & Sociedade, Educação e Realidade, Educação Ciência e Cultura, Educar em Revista, Educação em Questão, foram pesquisadas com restrição de data (a partir 1997 até 2013) para todos os artigos publicados escritos em português, espanhol, inglês e francês utilizando as palavras-chave aprendizagem, avaliação, brincar, dramatização, desenvolvimento infantil, educação, estratégia de ensino, estratégias de leitura, narrativas motivadoras, fantasia, faz de conta, imaginário infantil, interatividade, jogos educativos, ludicidade, mediação, Pedagogia da Imaginação, personagens, Roleplaying Game e RPG. Somente artigos relacionados aos objetivos desta revisão que forem identificados por meio desta pesquisa nas bases de dados serão incluídos. Foram analisados também os livros, vídeos, as notícias e os filmes mais polêmicos relacionadas ao assunto desde a criação do primeiro Roleplaying Game em 1974, por Gary Gygax.

A investigação foi baseada em uma entrevista estruturada (QUARESMA, 2005) aplicadas em uma amostra de 30 jogadores da Região Noroeste Paulista de ambos os sexos, com mais de dois anos de experiência com o RPG por meio de um questionário com nove questões dissertativas sobre a relação do Roleplaying Game com suas vidas. Por meio de sorteio simples, 15 deles foram selecionados para terem suas respostas analisadas.

Os apontamentos dos respondentes foram relacionados à luz da bibliografia pesquisada e os resultados encontrados foram apresentados em quadros específicos.

A Figura 1 apresenta as nove questões dissertativas que foram feitas aos jogadores entrevistados



**FIGURA 1. Modelo de questionário sobre informações do Roleplaying Game, Região Noroeste Paulista, São Paulo, Brasil.**

unesp UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO" UNIVESP

Nome: Juliano Ferreira Gonçalves RA: 06019730  
Polo: Araçatuba Turma: 2010  
Orientadora de TCC: Profs. Drs. Renata Junqueira de Souza  
Bloco: 2 Disciplina: TCC - Trabalho de conclusão de curso

**QUESTÕES DISSERTATIVAS SOBRE A RELAÇÃO DO RPG COM A VIDA DOS JOGADORES**

Nome do Jogador, idade, ocupação, há quanto tempo joga RPG e onde reside.

QUESTÃO 1 – Como conheceu o Roleplaying Game?

QUESTÃO 2 – Quando jogou uma partida de Roleplaying Game pela primeira vez?

QUESTÃO 3 – O que atraiu você em um jogo onde não existem vencedores e vencidos?

QUESTÃO 4 – O Roleplaying Game influenciou positivamente, negativamente ou não influenciou você em nada?

QUESTÃO 5 – Você já ouviu comentários preconceituosos em relação ao jogo? Poderia exemplificar algum?

QUESTÃO 6 – A prática do jogo acrescentou algo à sua vida?

QUESTÃO 7 – Você adquiriu conhecimentos jogando Roleplaying Game? Quais?

QUESTÃO 8 – Qual a cena (ou situação) vivida dentro de uma sessão que participou que foi mais

QUESTÃO 9 – Gostaria de dizer algo que julga importante e não foi perguntado sobre Roleplaying Game?

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dos 15 participantes selecionados 12 foram do sexo masculino e 3 do sexo feminino sendo a média de idade da amostra de 27,2 anos de idade. A maioria revelou que entraram em contato com o RPG por meio de amigos depois de 1989, exatos 15 anos depois da criação do Dungeons and Dragons em 1974.

Em relação às motivações que os levaram a se interessar pelo jogo podemos notar a pluralidade de atrativos que o jogo possui, desde sua dinâmica de funcionamento à chance de poder vivenciar uma história ou ser participante de uma. No que se refere à convivência e interação citadas pelos sujeitos 3, 8 e 15 estas estão de acordo com os postulados de Vygotsky (1998), uma vez que ele defende que o indivíduo se forma em seu contato com outros indivíduos por meio de atividades como o brincar onde esta assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

(QUEIROZ et al, 2006). Afinal, em um grupo de RPG cada personagem tem uma descrição, porém pode e deve ter outros conhecimentos, agregar outros valores e não só lutar, fazer magia ou desativar uma armadilha.

Todos os entrevistados responderam que já vivenciaram alguma forma de preconceito acerca do RPG e embora a ampla literatura na área tenha diminuído os tabus em relação ao jogo, alguns ainda permanecem inalterados. A cooperação e criatividade foram características apontadas por todos os respondentes como tendo uma melhoria significativa o que está em consonância com Martinez & Nono (2008).

Também foram apontadas a melhoria da oratória de quem pratica o jogo e a capacidade de melhorar a capacidade de planejamento das atividades no dia a dia e nos trabalhos em grupos nos quais todos estamos sujeitos a termos que participar pois é assim que acontecem a maioria das atividades sociais, ou seja, no trabalho, na escola ou na família sendo que a união apontada pelo sujeito 14 mostra que ela é um dos valores adquiridos durante a prática do RPG.

Todos os conhecimentos mencionados revelam que a condução de uma partida de RPG exige variadas técnicas de expressão e abordagem, independente da área que se queira trabalhar, em alguns casos até com bastante irreverência.

Assim, a visualização do assunto e o próprio assunto são incorporados ao mesmo tempo, e isso desencadeia a princípio, duas vantagens: a incorporação do método de reflexão, de imaginação, e a apreensão do assunto em si. Desta forma, o aluno saberá onde utilizar e de que maneira comportar-se quando, em sua vida, lhe for necessário tal conhecimento

Além de ser usado para trabalhar conteúdos, o RPG também tem servido como ferramenta de avaliação. Oliveira (2009) usou o jogo para averiguar os conhecimentos adquiridos pelos alunos durante o minicurso voltado a contextos sociocientíficos controversos da atualidade, criados a partir dos conteúdos abordados no minicurso embasando-se nos postulados de Cavalcanti e Soares (2009) que consideram que o RPG pode ser utilizado para avaliação do conhecimento químico, por exemplo. No entanto ele também pode ser usado no ensino infantil, porque segundo Oliveira (2009) para a



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

criança, o jogo é a atividade final, completa em si mesma. Seu produto se faz na prática, não existe separadamente do ato de fazer. Por outro lado, para o educador, o jogo consiste em uma ferramenta a ser utilizada. Quando controlado por ele, oferece à criança a oportunidade de aprender, mesmo sem que ela se dê conta de fazer uma atividade escolar aprendendo, as atividades dos alunos devem ser orientadas para que adquiram valor educativo (SILVEIRA, 2004). Sendo assim, esse tipo de jogo concilia a necessidade da criança brincar com o objetivo educacional. Pode ser considerado uma brincadeira formadora de leitores com o estímulo correto alunos passariam a ler muito mais (CUPERTINO, 2008).

O RPG é uma atividade lúdica, por isso também promove a leitura e produção de textos (SILVA, 2006) uma vez que são derivados dos livros e como destaca Pavão (2000) chama especial atenção o jogo que propõe o contato humano e uma movimentação corporal plena de teatralidade num momento que nos preocupamos com o abandono das brincadeiras corporais e socializadoras em função da proliferação de jogos eletrônicos e da exposição maciça à televisão e ao computador. Bakhtin nos ensina a ter uma relação amorosa com a palavra do outro: são as relações com os outros que nos constituem (FARACO, 1996). Este parece ser o ponto de partida e o cerne de toda a sua obra: o diálogo, o respeito pela palavra alheia, o respeito pela diferença. Postula também que os primeiros contatos com os livros ficam a cargo da escola enfatizando que Monteiro Lobato aparece com frequência nos relatos. Outra vantagem do uso dessa estratégia é que os jogadores de RPG se apropriam de suas leituras por meio de hipertextualidade (SCHMIT, 2008) sendo capazes de fazer uma construção interdisciplinar do conhecimento (PIRES, 2002).

### CONCLUSÕES

Partindo do pressuposto apontado por Rodrigues (1997) de que o Roleplaying Game é um jogo de produzir ficção em grupo, pode-se inferir que por ele exigir uma constante interatividade entre os jogadores ele acaba aguçando os sentidos de seus praticantes e melhorando a percepção que estes têm do mundo real experimentando-o



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

pelo imaginário. Nesse particular, Freire (1982) já destacava a importância da imaginação na aprendizagem, pois associava esta ao desenvolvimento da intuição e de como essa sinergia colaborava no despertar das emoções dos alunos (FREIRE, 1982). Além disso, Vygotsky (1977) concorda com Piaget (1971) por este fazer apontamentos de que a aprendizagem pode ocorrer pela experimentação do ambiente de jogo por meio de ações imaginárias em jogos teatrais e dramáticos.

Os resultados encontrados tanto no levantamento bibliográfico quanto nas respostas dos jogadores sugerem que o jogo melhorou o desempenho de seus praticantes no estudo e na vida pessoal e que pode ter alguns de seus elementos usados no processo de ensino e aprendizagem em todos os níveis de educação. Além disso, no preparo das estratégias de ensino o professor não deve apenas utilizar o jogo como instrumento, mas ter por objetivo revelar as relações humanas presentes nele, para que os envolvidos possam delas se apropriar.

Essa modalidade de jogo completará no ano de 2014 quarenta anos de existência e mesmo assim ele ainda pode ser considerado uma inovação no ensino que é capaz de atrair e agradar os alunos de qualquer faixa etária por meio de seu caráter lúdico e nostálgico. Afinal, a maior parte das pessoas, em algum momento da vida, teve contato com a fantasia e o faz de conta. Assim surge a oportunidade da liberdade de agir e interagir além de uma paixão pelo estudo e gosto pela leitura.

O caráter lúdico dessa ferramenta oportuniza a participação de forma ampla, descontraída, prazerosa e interativa, o que facilita a inserção de conteúdos de qualquer componente curricular. Ademais o RPG, não precisa ser somente usado como ferramenta de ensino de conteúdos, mas como uma técnica de aumento da capacidade argumentativa, de leitura e de escrita. Por fim, à luz dos dados apresentados pode-se inferir essa modalidade de jogo útil no aprimoramento de habilidades e competências cognitivas para resolução de situações-problema, aprimoramento da leitura e do interesse pela cultura humana.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS





## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

AMARAL, Ricardo Ribeiro. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de física**. 170 fls. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2008.

AZEVEDO, Leandro Villela de . **10 Atividades de RPG Educacional para o Ensino de História**. Universidade de São Paulo, 2007.

BATISTA, Danilo Lemos. Roleplaying games e a pesquisa em história da matemática no ensino de matemática. **In: IX ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA**, 2007, Belo Horizonte-MG. Anais do IX ENEM - Encontro Nacional de Educação Matemática. Belo Horizonte-MG. 2007.

CAVALCANTI, Eduardo Luiz Dias.; SOARES, Márlon Herbert F. Barbosa. O uso do jogo e roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico. **Revista Eletrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v.8, n.1, p.255-282, 2009. Disponível em : <  
[http://www.saum.uvigo.es/reec/volumenes/volumen8/ART14\\_Vol8\\_N1.pdf](http://www.saum.uvigo.es/reec/volumenes/volumen8/ART14_Vol8_N1.pdf)> Acesso em: 03 nov. 2012.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos Jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. 2008. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) - Universidade de São Paulo.

COOK, Mont.; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons: Livro do jogador**. Livro de regras básicas. 3.5 ed. São Paulo. Devir, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens** - O jogo como elemento da cultura. 3ª reimpressão. 6ª Ed. Editora Perspectiva, 2010.



**II CONEDU**  
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros**: porque as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta/ Gerard Jones; [tradução Ana Ban].— São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004. Título original: Killing Monsters: why children need fantasy, super heroes and make believe violence.

MARTINEZ, A. C. ; NONO, M. A. . Do faz de conta aos jogos de regras: o brincar e sua importância na Educação Infantil.. **In: V SEMANA DA PEDAGOGIA**, 2008, São José do Rio Preto. V Semana da Pedagogia - Políticas inclusivas: inclusão das diferenças ou diferentes exclusões 2008.

OLIVEIRA, Ricardo Castro; PIERSON, Alice Helena Campos; ZUIN, Vânia Gomes. O uso do Roleplaying Game (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no ensino de química. **VII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS**. Florianópolis, novembro de 2009.

PEIXOTO, Renato Amado . **Gary Gygax e a invenção do Roleplaying Game** 2011. Disponível em : < <http://www.youtube.com/watch?v=yuIyEgVGFk0>> Acesso em: 03 nov. 2012.

PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. **No limite da ficção**: comparações entre literatura e RPG - Role Playing Games. UFMG: 2007. (mestrado). Disponível em: < <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ECAP-72BKDN/dissertacaofinalb.pdf;jsessionid=E89AB818E08D01745168D99FF8658C8B?sequence=1>> Acesso em 03 nov 2012.

QUEIROZ, Norma Lúcia Neris de; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. Brincadeira e desenvolvimento Infantil: um olhar sociocultural



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

construtivista. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v 16, n. 34, 2006. Disponível em :  
<<http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>> Acesso em: 03 nov. 2012.

RIYIS, Marcos Tanaka. **SIMPLES**: Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma estratégia Motivadora/ Marcos Tanaka Riyis. São Paulo: Ed. Do autor, 2004.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. v. 01. 250 p.

ROCHA, Mateus Souza. **Desvendando o Roleplaying Game**: História, definição e prática/ Mateus Souza Rocha. – 1. Ed. – Teresópolis, RJ: Novas ideias, 2010. 192p. 21cm. – (Ludo)

SALADINO, Rogerio. O que é RPG? **Revista Dragão Brasil**. São Paulo, v.1, ed. 109, p.18-23, set 2004.

SCHMIT, Wagner Luis. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos 2008. 276 fls. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008. Disponível em :  
<<http://www.uel.br/pos/mestredm/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>> Acesso em: 03 nov. 2012.

SILVA, Irenilda Francisca de Oliveira. O papel de atividades lúdicas na produção de textos dissertativos. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade Católica de Pernambuco – UNICAP. Recife, 2006. Disponível em :  
<[http://www.unicap.br/tede/tde\\_arquivos/2/TDE-2006-12-18T130723Z-24/Publico/irenilda.pdf](http://www.unicap.br/tede/tde_arquivos/2/TDE-2006-12-18T130723Z-24/Publico/irenilda.pdf)> Acesso em: 03 nov. 2012.



## II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

SILVEIRA, Fabiano da Silva; COSTA, Antônio José Henriques. RPG na sala de aula: criando um ambiente lúdico para o ensino da língua inglesa. **In: Anais do Fórum Internacional de Ensino de Línguas Estrangeiras**, Pelotas, RS, 2004.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. A pesquisa e a produção de conhecimentos. In: PINHO, S.Z.. (Org.). **Cadernos de Formação: Formação de Professores. Educação, Cultura e Desenvolvimento. Volume 3**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010, v. 3, p. 111-148. Disponível em : <<http://www.acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/195/3/01d10a03.pdf>> Acesso em 01 fev.2012

ZANINI, Maria do Carmo. **ANAIS DO PRIMEIRO SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO**. São Paulo: Editora Devir, 2004.