

**CARACTERÍSTICAS DO CONSTRUCIONISMO PRESENTES NO ROLEPLAYING GAME:
A NARRAÇÃO INTERATIVA COMO ALTERNATIVA OU COMPLEMENTO À REALIDADE
VIRTUAL.**

Juliano Ferreira Gonçalves, Renata Junqueira De Souza

Eixo 2 - Projetos e práticas de formação continuada
- Relato de Pesquisa - Apresentação Oral

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. Este trabalho objetivou apresentar o Roleplaying Game (RPG) como instrumento alternativo e/ ou complementar à realidade virtual e aos jogos interativos de computador à luz da Pedagogia da Imaginação e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) utilizadas no ensino. A presente pesquisa refere-se a um levantamento bibliográfico no qual foram pesquisadas com restrição de data (a partir 1974 até 2014) várias bases de dados em educação. A partir dos dados analisados é possível perceber que à medida que avança o uso das TDIC também avança o uso do RPG pelas salas de aula do Brasil dada sua inter-relação didática. Dessa forma, dependendo da realidade local da comunidade escolar uma pode complementar a outra e nos casos que não for possível a implantação de computadores sofisticados que permitam o trabalho com a realidade virtual o RPG serviria para trabalhar as mesmas habilidades de maneira mais imaginativa e integrada.

CARACTERÍSTICAS DO CONSTRUCIONISMO PRESENTES NO ROLEPLAYING GAME: A NARRAÇÃO INTERATIVA COMO ALTERNATIVA OU COMPLEMENTO À REALIDADE VIRTUAL

Prof. Me. Juliano Ferreira Gonçalves. FCT, UNESP, Presidente
Prudente; Eng.º Fernando Figueiredo dos Santos. UNTREF,
Universidade Nacional Trê de Fevereiro, Buenos Aires, Argentina;
Profa. Dra. Renata Junqueira de Souza. FCT, UNESP, Presidente
Prudente.

RELATO DE PESQUISA

- **OBJETIVOS:** Apresentar o Roleplaying Game (RPG) como instrumento alternativo e/ ou complementar à realidade virtual e aos jogos interativos de computador à luz da Pedagogia da Imaginação e das Tecnologias de Informação e Comunicação (TDIC) utilizadas no ensino.
- **MÉTODOS EMPREGADOS:** A presente pesquisa refere-se a um levantamento bibliográfico. Foram pesquisadas com restrição de data (a partir 1974 até 2014) o Acervo Digital da UNESP e as bases de dados ANPEd, Banco de Teses da Capes, Domínio Público, Edusp, Google Acadêmico e Scielo, assim como as Revistas Educação & Sociedade, Educação e Realidade, Educação Ciência e Cultura, Educar em Revista, Educação em Questão. Foram selecionados os artigos encontrados por meio das palavras-chave aprendizagem, avaliação, brincar, ensino lúdico, estratégias de ensino, dramatização, estratégia de ensino, estratégias de leitura, narração interativa, fantasia, faz de conta, imaginário infantil, interatividade, jogos educativos, jogos de computador no ensino, jogos de interpretação, ludicidade, mediação, Pedagogia da Imaginação, realidade virtual Roleplaying Game e RPG. Também foi realizada uma revisão complementar na qual foram investigados livros, vídeos, notícias e os filmes mais polêmicos relacionadas ao assunto desde a criação do primeiro

Roleplaying Game em 1974, por Gary Gygax. O jogo Dungeons & Dragons.

RESULTADOS OBTIDOS: As primeiras ideias sobre construcionismo foram desenvolvidas por Seymour Papert após ele ter trabalhado com Piaget em Genebra (ALMEIDA, 2013). Com o crescimento do uso de das tecnologias de informação e comunicação (TDIC) utilizadas no ensino essa abordagem foi retomada e a inserção do computador no ambiente escolar fez com que o aluno obtivesse novas formas de adquirir conhecimento. Com essa nova tecnologia vieram novas abordagens educacionais e foram retomadas outras. Assim como postulou Almeida (2013, p.26) sobre essa temática:

Na abordagem construcionista, o aluno ensina o computador através de um software usado para desenvolver uma apresentação sobre determinado tema, resolver uma situação-problema ou implementar um projeto.

No entanto, os jogos de RPG já propiciavam o trabalho com essas habilidades desde de quando foi criado o primeiro jogo desse gênero em 1974. 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 (RODRIGUES, 2004). Nesse aspecto, este gênero de entretenimento se aproxima bastante dos jogos de computador e videogame porque neles o personagem controlado faz as ações na tela de acordo com comandos que vem de diferentes botões, mas com muito mais interatividade que essas estratégias tecnológicas não têm conseguido alcançar (ALMEIDA, 2005). Isso acontece porque no chamado “RPG de mesa” não há esses botões tampouco os resultados de seus comandos em uma tela. É preciso que o participante imagine a cena, decida aquilo que seu personagem vai fazer e informe suas ações de forma verbal (ROCHA, 2010). Ou seja, Roleplaying Games ou jogos de interpretação de personagens, são jogos nos quais o jogador controla os atos e falas de um personagem, o qual está inserido em um ambiente, devendo interagir com este e com os personagens dos outros jogadores. Essa característica permite que o professor inclua no jogo uma variedade de conteúdos que deseje trabalhar independente de sua área de

conhecimento tanto no computador quanto no RPG. Afinal, já foram publicados trabalhos de todos os componentes curriculares nas três áreas do conhecimento e a maioria delas com resultados favoráveis à aprendizagem dos alunos (GONÇALES et al, 2013). Dos quais pode-se citar na área de exatas o trabalho conduzido por Batista (2007) utilizando o Roleplaying Game no ensino de matemática e o de Amaral (2008) no uso pedagógico do jogo para o ensino de física. Na área de humanas o RPG tem seu ponto forte e uma vasta bibliografia disponível devido às suas características de leitura, contação de histórias, interpretação, narrativa, conhecimento de literatura, produção de mapas e muitas outras que foram mencionadas com destaque para Pereira (2004) no ensino de história e geografia e para Pavão (2000) que é uma das referências mais utilizadas em RPG educacional por seus postulados acerca da leitura e escrita daqueles que conduzem o jogo. Os mestres. Papel este que seria assumido pelo professor na sala de aula, um mediador, seja conduzindo atividades de realidade virtual ou de interpretação de personagens. Ainda nesta área Azevedo (2007) idealizou dez atividades utilizando o RPG para o ensino de história e Silveira (2004) para o ensino da língua inglesa. Por fim, na área de biológicas que em si própria já desperta no aluno um fascínio pelos fenômenos que estuda não se pode deixar de mencionar Riyis (2004) que idealizou e publicou um instrumento para auxiliar professores o qual intitula de SIMPLES - Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora, que nada mais é que um sistema próprio para mestres-professores lecionarem com essa estratégia, com destaque para a disciplina de ciências no qual ele apresenta experiências, justifica a aplicação desta estratégia e demonstra porque ela permite a aplicação de conceitos em situações práticas do dia a dia promovendo a interdisciplinaridade e as expressões orais e corporais que os jogos de vídeo game e a realidade virtual não proporcionam.

Outra diferença significativa é que no computador ou no videogame as ações que podem ser feitas (e o resultado delas) são limitadas pela programação do software enquanto que no RPG o limite de ações é muito maior e o de reações maior ainda. Isso porque o jogador

participa ativamente da narrativa, não como um expectador que pega um livro para ler passivamente, mas uma participação ativa – porque ele é um dos personagens da história (RIOS, 2002 apud ZANINI, 2004).

A maioria dos elementos que compõe o Roleplaying Game estimulam habilidades como trabalho em grupo, sociabilidade, responsabilidade, inclusão, raciocínio, paciência, leitura, escrita, interpretação, criatividade, imaginação, autoconfiança, atenção, entre outras (GONÇALES e SOUZA, 2013). Além disso, a experimentação do real pelo imaginário é uma característica que muitas TDIC tentam simular para provocar nos alunos sensações de uma realidade não existente, denominada realidade virtual na qual há o emprego de recursos multissensoriais (ALMEIDA, 2013). No entanto, o que há de mais atrativo no que o computador disponibiliza são as técnicas de RPG e não o computador, pois são elas que proporcionam uma interface lúdica, que desperta o interesse e a curiosidade do aluno, estimulando-o e desafiando-o. Pois como conceitua Heinsoo et al (2008, p.6) em um tipo de jogo de RPG:

Um jogo de interpretação é uma brincadeira de contar histórias com elementos do faz-de-conta, que muitos de nós usávamos para nos divertirmos quando éramos crianças. Entretanto, um jogo de interpretação como D&D possui forma e estrutura definidas, que gera histórias mais coerentes e oferece infinitas possibilidades.

Os jogos de computador e os softwares de realidade virtual estão alinhados com este conceito de jogos de interpretação como se pode analisar em Almeida (2013, p. 37):

Existem jogos que apresentam situações para envolver o usuário na fantasia, criando a sensação de imersão no ambiente, por meio de cenários e ações complexas, cujas características se aproximam da simulação aberta, as quais exigem o levantamento e teste de hipóteses sobre situações contextuais, bem como a análise de estratégias para a resolução de problemas que podem se assemelhar a situações do cotidiano. Esses jogos são mais sedutores e envolventes quando utilizam recursos da realidade virtual.

Como se percebe à medida que avança o uso das TDIC também avança o uso do RPG pelas salas de aula do Brasil dada sua inter-relação didática. Diante desse quadro devido ao RPG estar baseado apenas na imaginação e conseguir simular fenômenos reais e efeitos

imaginários ele passa a ser uma ferramenta mais atraente para a aprendizagem quando comparada a algumas TDIC, pois além de mobilizar o aluno e prender sua atenção durante todo o tempo da partida os custos para o emprego dessa estratégia é quase nenhum enquanto que para disponibilizar esse tipo de interatividade por meio de hardware e software é bastante dispendioso.

Além disso, jogadores de RPG que também são conhecedores de dispositivos de realidade virtual afirmam que o jogo supera a realidade virtual no quesito interatividade e realidade. Assim, se o professor for capaz de criar estratégias como as desenvolvidas por vários pesquisadores em seu componente curricular ele será capaz de levar o aluno a raciocinar durante o desenrolar da história, trabalhar com o erro testar hipóteses, resolver situações problema para alcançar o objetivo de aprender aquilo que o professor planejou para a atividade.

Dessa forma, dependendo da realidade local da comunidade escolar uma pode complementar a outra e nos casos que não for possível a implantação de computadores sofisticados que permitam o trabalho com a realidade virtual o RPG serviria para trabalhar as mesmas habilidades de maneira mais imaginativa e integrada.

PALAVRAS-CHAVE: Estratégias de ensino, narração interativa, trabalho em grupo

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. O Brincar na Educação Infantil. **Revista Virtual EFARTIGOS**. Natal – Rio Grande do Norte 2005. v. 3, 1 ed 2005. Disponível em : <<http://efartigos.atspace.org/efescolar/artigo39.html>> Acesso em: 30 dez. 2013.

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini Trindade Morato Pinto de. **Caderno de Formação**. Formação de Professores. Gestão Escolar. Volume 4. Módulo 5. D30 – Gestão da Informação. 2013.

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**, Belo Horizonte-MG. 2007.

GONÇALES, Juliano Ferreira; SOUZA, Renata Junqueira de. RPG e educação: o que alunos de Pedagogia conhecem sobre Roleplaying Game. In: **VIII Congresso Latino-Americano Pedagogia, Linguagem e Democracia.**, 2013, Rio Claro. VIII CONGRESSO LATINO-AMERICANO, 2013.

GONÇALES, Juliano Ferreira; SANTOS, Fernando Figueiredo; CLARO, Carlos Renato Fernandes. Componentes curriculares que já adotaram o Roleplaying Game (RPG) como estratégia lúdica de ensino. In: **XIII Enpex UniToledo** - Encontro de Ensino, Pesquisa e Extensão, 2013, Araçatuba.

HEINSOO, Rob; COLLINS, Andy; WYATT, James. **Dungeons & Dragons**: Livro do jogador 4.0: heróis arcanos, divinos e marciais – regras básicas de RPG. São Paulo. Devir, 2008.

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

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

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.

PEREIRA, C. E. K. . RPG nas aulas de História e Geografia. In: **I Simpósio de RPG e Educação**, 2004, São Paulo. Anais do I Simpósio de RPG e Educação, 2002. v. 1. p. 180-216.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Game.** São Paulo: Editora Devir, 2ª Edição, 2000.

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

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