metodologias ativaS: ROLE PLAYING GAME (RPG) APLICADO NO ENSINO SUPERIOR PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS E HABILIDADES DA BNCC

**Resumo**

Esta pesquisa apresenta o relato do uso do RPG pedagógico como instrumento de estudo aplicado no ensino superior correspondendo às práticas de ensino cuja demanda se pauta na era digital. O projeto, aqui presente, utiliza da mecânica e alguns elementos em jogos de RPG para atingir as competências e habilidades pelos educandos do século XXI, baseado no documento da BNCC. Objetiva-se, com isso, desenvolver o pensamento crítico e criativo; promover a empatia e cooperação; proporcionar situações que envolvam a comunicação; trabalhar a responsabilidade e cidadania; compreender e usar recursos da cultura digital. O processo deu-se mediante a apresentação da atividade, posteriormente foi proposto o desenvolvimento de duas narrativas a partir de uma situação-problema. Os resultados foram obtidos a partir de três perguntas apresentadas pelo pesquisador e respondidas pelos licenciandos.

**Palavras-chave:** Role playing game; jogo; BNCC; educação; metodologias ativas.

**ABSTRACT**

**This research presents the report of the use of pedagogical RPG as a study instrument applied in higher education corresponding to the teaching practices whose demand is based on the digital age. The project here utilizes mechanics and some elements in role-playing games to achieve 21st century learner skills and abilities, based on the BNCC document. It aims to develop critical and creative thinking; promote empathy and cooperation; provide situations involving communication; work on responsibility and citizenship; understand and use digital culture resources. The process took place through the presentation of the activity, later it was proposed to develop two narratives from a problem situation. The results were obtained from three questions presented by the researcher and answered by the students.**

**Keywords**: Role playing game; game; BNCC; education; active methodologies.

1. INTRODUÇÃO

A esfera educacional neste início de século XXI possui grandes desafios relacionados às práticas docentes e às abordagens pedagógicas cujo processo construa sujeitos mais engajados nas atividades escolares. As mudanças oriundas da explosão tecnológica aumentaram o desafio entre o ensinar e o aprender, sendo necessário (re)pensar práticas docentes para contribuir com a construção de novos saberes.

 Neste artigo, focaliza-se no uso da mecânica e alguns elementos presentes em jogos de RPG, sigla de *Role Playing Game*, para trabalhar com algumas das competências gerais colocadas pela Base Nacional Comum Curricular que são necessárias desenvolver em educandos do século XXI.

A pesquisa foi motivada pela possibilidade de mostrar que o professor pode e precisa dialogar com as novas formas de linguagem para contribuir com o processo de ensino e aprendizagem, adaptando atividades que estejam em consonância com alguns desafios que a escola precisa lidar, para não promover o que Freire chama de “educação bancária”, ou seja, metodologia tradicional no sentindo de depositar informações na cabeça dos alunos.

 O jogo está presente no contexto dos estudantes, e ele apresenta benefícios que precisam ser explorados. No entanto, o educador precisa arquitetar muito bem a atividade que fará uso dos pensamentos dos jogos, para desenvolver uma prática pedagógica que condiz com aquilo que se pretende abordar. Outro motivo que levou a pensar no uso do RPG está em descontruir pensamentos retrógrados acerca do uso dos jogos no ambiente escolar, mostrando que às vezes ele é colocado como objeto de críticas por educadores que desconhecem suas utilidades e funções.

Neste trabalho, são apresentados dados de uma pesquisa, inserida no campo da Linguística Aplicada, cuja análise objetivou identificar a aplicabilidade do RPG com os objetivos de desenvolver o pensamento crítico e criativo; promover a empatia e cooperação; proporcionar situações que envolvam a comunicação; trabalhar a responsabilidade e cidadania; compreender e usar recursos da cultura digital

.

1. JOGOS E EDUCAÇÃO

Para Alves (2015, p. 21) a definição trazida por Kapp em relação ao jogo “[...] correlaciona objetivos alcançáveis e mensuráveis a um sistema definido por regras. Estabelece a premissa da interatividade e a presença do feedback essencial para o acompanhamento da evolução da aprendizagem”.

Observando por essa perspectiva, podemos notar sob o ponto de vista da aprendizagem que é possível arquitetar um projeto com regras que precisam ser seguidas pelos discentes para completar o que será proposto pelo professor, dando a oportunidade de trabalhar uma gama de ideias e contextos diversos dentro da sala de aula em uma interação divertida aluno-professor.

De acordo com Alves (2015) quando transportamos os games para o ambiente de aprendizagem, estamos na verdade utilizando apenas os elementos que constituem um game, pois como ela mesmo aponta: “[...] na essência não será puramente um game, pois na maioria das vezes ele não será uma atividade voluntária e sim inserida em um contexto de aprendizagem” (ALVES, 2015, p. 18-19).

Com isso, quando colocamos os jogos com finalidades educacionais, ele passa a ser visto não mais como apenas um jogo, mas sim como algo que faz uso dos elementos dos jogos, pois estamos dando outra finalidade a ele, não deixando que os jogadores-estudantes escolham participar por vontade própria.

* 1. **ORIGEM DO *ROLE PLAYING GAME***

O jogo RPG surgiu no ano de 1974, criado pelos americanos Dave Arneson e Gary Gygax. O primeiro lançamento desta dupla foi o jogo Dungeons & Dragons, traduzido em português como Masmorras e Dragões.

Silva (2015), em sua dissertação de mestrado intitulada “O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem”, apresenta a origem e o desenvolvimento do RPG.

O RPG foi criado no início dos anos 70 nos Estados Unidos, a partir de jogos estratégicos de guerra e de narrativas de fantasia, influenciado posteriormente pelas obras de Tolkien (2003), publicação original de 1954, que tem como cenário uma ambientação medieval carregada de elementos fantásticos (dragões, elfos, gigantes), se desenvolve através de uma narrativa na qual os jogadores interagem com a história, exigindo análises das situações e principalmente tomadas de decisões que podem alterar o rumo da história e de seus personagens. (SILVA, 2015, p. 45-46)

* + 1. **DESENVOLVIMENTO DE UMA PARTIDA DE RPG**

Salienta-se que neste trabalho não foi seguido fielmente o passo-a-passo para a construção de uma partida de RPG, por questões de curto prazo para execução da atividade e pelo objetivo proposto. Sendo assim, foi realizada algumas adaptações na criação da atividade. É importante mencionar que, o RPG aqui está aplicado à uma situação de ensino e aprendizagem, sendo assim diferenciado de um RPG comum.

Vasques (2008), em sua dissertação nos descreve como se dá o processo de desenvolvimento de uma partida baseada em RPG.

A partida de RPG é iniciada pelo narrador, que deve ter elaborado previamente as linhas gerais de uma aventura inserida no universo escolhido pelo grupo. Os demais jogadores também precisam trazer pronta a ficha de sua personagem, respeitando as determinações do narrador. Este último descreve uma situação inicial, a partir da qual cada jogador define livremente sua ação, de acordo com as possibilidades oferecidas pelo sistema de regras. Todo jogador deve comunicar a atitude de seu personagem diante da situação proposta, ainda que esta consista em uma não-ação. São enunciadas então, pelo narrador, as consequências das ações que, em alguns casos, precisam ser submetidas a testes, cujos resultados se definem pelos números obtidos nos dados. Desta forma prossegue o jogo, sendo modificado a cada nova ação dos personagens. Como muitas destas ações fogem do plano inicial do narrador, é preciso que ele improvise grande parte do jogo. Termina a partida quando o grupo consensualmente considera ter desenvolvido a contento a história proposta pelo narrador. No entanto, esta história pode sempre ser retomada e explorada sob outros aspectos. Há aventuras, por exemplo, que chegam a durar anos. (VASQUES, 2008, p. 14)

O *Game Master*, ou em português Mestre é quem cria e fica responsável por conduzir a narrativa. Ele é quem dita as regras, e os jogadores devem segui-lo. O narrador precisa ter o domínio da atividade para colaborar com a fluidez no andamento desta. O Mestre e os participantes se interagem o tempo todo durante a aventura proposta. É permitido, também, o improviso durante a partida caso ocorra algum imprevisto.

* + 1. **BNCC, RPG E PAULO FREIRE**

A presença da comunicação e cooperação estão muito presentes quando se propõe usar o RPG e isso dialoga diretamente com o que a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) menciona diversas vezes tanto para o Fundamental I e II quanto para o Ensino Médio. Para a BNCC:

“[...] exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.” (BNCC, 2018, p. 10)

Ainda acrescenta que: “[...] agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. ” (BNCC, 2018, p. 10).

A BNCC serve como norte para os currículos de escolas públicas e privadas para a Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil. Este documento estabelece conhecimentos, competências e habilidades que se espera dos estudantes, e trabalhar com o RPG oferece tudo o que é proposto pela BNCC, o que mostra a importância dessa abordagem pedagógica.

Continuando com as palavras de Silva (2015), em sua dissertação, ele diz que:

O RPG, quando voltado para educação, pode se tornar um valioso instrumento pedagógico facilitador do professor da aprendizagem por efeito, entre outras, de sua praticidade na formulação das regras, na interatividade entre seus jogadores e, em especial, da criatividade na preparação e no desenvolvimento dos conteúdos escolares. (SILVA, 2015, p. 48)

Com isso, mostra-se a importância da utilização do RPG como objeto de estudo em disciplinas escolares, por estabelecer regras que nortearão o desenvolvimento da atividade, além de promover a interatividade e criatividade a todo momento.

Amaral (2013) é citado por Silva (2015) ao dizer que o RPG pedagógico se diferencia de um jogo comum, pois como ele coloca:

[...] enquanto a maioria dos RPGs comuns se baseia, principalmente, em combates (imaginários) entre os personagens dos jogadores e os personagens de Mestre, o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso de conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com conteúdos estudados. Além disso, as regras do RPG utilizado na escola são mais simples do que as do jogo comercial. (*apud* SILVA, 2015, p. 49)

Assim, nesta pesquisa olhamos para ele como RPG pedagógico visando solucionar um problema, outra habilidade importante que o profissional contemporâneo da área educacional precisa ter: resolução de problemas.

Sobre a importância de o educando como ser ativo no processo de ensino e aprendizagem, buscamos em Freire ao dizer que:

[...] nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinado, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo. Só assim podemos falar realmente de saber ensinado, em que o objeto ensinado é apreendido na sua razão de ser e, portanto, aprendido pelos educandos. (FREIRE, 1996, p. 15)

Assim, a proposta do uso de RPG como prática pedagógica coloca tanto o educando quanto o educador no mesmo ritmo de ensino, promovendo uma prática ativa no sentindo de ambos participarem da atividade, não mais sendo professor-transmissor do conhecimento e sim professor-mediador.

A atividade do uso de RPG corrobora com o que Freire (1996, p. 15) diz quando é colocado que “[...] este saber necessário ao professor – que ensinar não é transferir conhecimento [...]”, pois não estamos depositando conteúdo/conhecimento – fazemos o oposto, pois em nosso projeto o educando é colocado em uma posição ativa, pois é colocado um objetivo a ser atingido e ele está a todo momento procurando soluções para resolver o problema colocado, fazendo um caminho junto com o professor para superar o obstáculo.

O uso do RPG com fins educacionais proporciona saberes necessários à pratica educativa que Freire menciona em seu livro “Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa”, pois é trabalhado o protagonismo do aluno durante a atividade, dando-lhe autonomia para pensar e produzir.

1. METODOLOGIA

Os materiais utilizados foram o jogo *Dark Souls* 3; três músicas escolhidas para criar um ambiente imersivo durante a atividade, baseadas na cultura nórdica, que são: 1) Wardruna - *Fehu*; 2) Wardruna - *Algir-tognatale*; 3) Einar Selvik *- Snake Pit Poetry (Ragnar's Death* ); o site *Inkarnate* para criação inicial do mundo fictício de Yilhim, lugar onde acontece a narrativa; *PowerPoint* para organizar *slides* com o objetivo de serem mostrados durante o projeto os personagens criados, uma cena da escolhida da série *Game of Thrones* e duas de *Vikings* para ilustrar momentos específicos durante a atividade e narrativa construída pelos estudantes.

Iniciou-se a sequência com a apresentação do gênero narrativa de RPG para a turma, seguido de uma explicação que visou apresentar o objetivo que se pretendia alcançar na partida; depois, foi solicitado o pedido para a turma criar quatro grupos que representariam as vilas criadas na atividade. Feito isso, cada grupo elegeu um líder para representar os personagens criados com o intuito de guiar os passos que precisariam ser seguidos pelos membros de cada vila.

Esta atividade contou com um Mestre que foi o criador deste projeto. A dinâmica aconteceu depois que os grupos foram criados. O texto para o estudo teve quatro partes e cada líder leu uma. De início, o *Game Master* (GM), colocou a primeira música mencionada anteriormente para tocar no momento da leitura. Depois que todos leram o texto, o GM perguntou: “o que os moradores das quatro vilas podem fazer para sair dessa situação? Lembre-se que você é um líder e eles precisam seguir você”. Feito isso, enquanto eles pensavam na questão, o aluno responsável por conduzir a partida esperou cinco minutos para ler esta frase: “os dragões estão aniquilando todos as vilas. Rápido, pensem. O que será feito?! Os dragões já se espalharam pelos quatro cantos de Yilhim. Pensem logo, ou será o fim de todos...”.

Foi disponibilizado de dez a vinte minutos para pensarem em uma possível solução. Acabado o tempo, eles escreveram um texto e entregaram para o Mestre. A produção deles foi lida em sala por cada líder. Em seguida, o GM leu a seguinte frase: “agora é o momento dos quatro líderes se reunirem e decidirem o que será feito. ” O objetivo, aqui, foi mais uma vez trabalhar em equipe, mas dessa vez não mais entre os grupos isolados que foram criados e sim com a colaboração geral da sala. Enquanto acontecia a reunião, foi mostrado em *slide* uma pequena cena onde acontece uma reunião entre líderes nórdicos, recortado da série *Vikings.* A ideia foi manter a imersão total, desde o início até o final da atividade. Foi lido como sugestão para o início da frase durante a reunião: “eu sou... (nome do líder), venho da vila... (nome da vila) e estou aqui para achar um meio de... (o aluno continuou). A reunião aconteceu no meio da sala com quatro cadeiras que foram colocadas no centro. Enquanto acontecia a reunião, foi colocada a segunda música mencionada no anteriormente. Após a decisão dos líderes e turma, foi utilizada a terceira e última música para deixar o clima tenso enquanto o Mestre leu: “e, então, depois de muitos dias pensando, as quatro vilas com seus líderes finalmente chegaram em um consenso que é: (aqui foi lido a segunda produção textual desenvolvida por todos). No final, antes de finalizar o projeto, foi colocado uma cena onde os guerreiros e guerreiras vikings estavam juntos prontos para atacar. A ideia aqui foi simbolizar a união criada pela turma que representa as vilas de Yilhim para promover uma motivação a mais.

Para o encerramento da atividade foi feito um momento de reflexão com os futuros professores. Para isso, foram criadas três perguntas: 1) como foi esse momento? 2) como vocês enxergam a possibilidade de trabalhar essa atividade na escola? 3) vocês conseguem identificar quais foram as competências trabalhadas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)?

1. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este estudo buscou desenvolver competências da Base Nacional Comum Curricular em estudantes do curso de Letras que serão futuros professores e professoras da Educação Básica. A dinâmica serviu para mostrar de forma prática como o educador pode trabalhar com algum conteúdo escolar baseado no documento da BNCC, de forma lúdica, desenhando e adaptando a sequência da atividade com aquilo que se quer abordar. Os resultados obtidos nesta pesquisa indicam um imenso horizonte a se explorar pelos educadores para fazer uso de métodos ativos na educação. A proposta deste projeto, também, utilizou informações de outras áreas do conhecimento, sendo assim, oferecendo a oportunidade de promover o intercâmbio entre educadores de diferentes áreas, isto é, criando a possibilidade de trabalhar com a transdisciplinaridade, mostrando que as disciplinas não são isoladas e conversam entre si. Os alunos de Letras produziram dois textos narrativos durante a atividade. A primeira e a segunda produção tiveram o objetivo de propor uma solução para o problema apresentado a turma. O primeiro foi desenvolvido pelos quatro grupos de forma isolada, mas a segunda foi colaborativa de toda a turma. O saber lidar/conviver com o outro é extremamente importante, e pelo engajamento da turma e observações do pesquisador durante a atividade foi possível notar que o trabalho em equipe foi levado a sério.

Retomando as três perguntas que resultaram em respostas dos estudantes de Letras, conseguimos notar pelos educadores em formação que será desafiador aplicar esta atividade na Educação Básica, demandando um bom preparo da aula, mas que não é algo impossível de fazer acontecer. Mediante as respostas obtidas, podemos notar que durante a atividade houve algumas falhas, tais como: não deixar a turma de fora enquanto os líderes estiveram em reunião porque isso seria motivo de indisciplina por parte dos alunos e a turma não esperaria por isso. Foi sugerido, também, durante o momento do diálogo entre os líderes que este momento fosse dinamizado e que seria interessante levar capas, ou coroas para identificar cada equipe.

A coleta das repostas foram:

Aluno 1 – “1) o momento foi interessante: de fantasia e resolução de problemas, porém a ideia de retirar os líderes e deixar a sala fora da atividade, os alunos não esperariam a conversa dos líderes. Este momento (diálogo entre os líderes) precisa ser modificado, dinamizado. 2) é aplicável na escola efetuando melhorias como dar mais velocidade ao exercício. Sugestões: trazer uma capa, ou coroa para identificar cada equipe. 3) Comunicação, cooperação.”

Aluno 2 – “1) achei extremamente interessante a atividade, a intenção de fazer a imersão funcionou perfeitamente, consegui me imaginar na história. 2) acredito que funcionaria bem, pois trabalha com aspectos que fazem parte da realidade do aluno (imagem de séries, por exemplo), quanto mais instiga a imaginação do estudante, mais eles sentirão vontade de participar. 3) pensamento científico, crítico e criativo; comunicação; cultura digital.”

Aluno 3 – “1) o momento foi interessante e permitiu dar asas à imaginação. 2) sim, mas algumas etapas devem ser mais rápidas dependendo do público. 3) cultura, tecnologia, conhecimento, argumentação e comunicação.”

Aluno 4 – “1) foi bem legal e lúdico. 2) em sala, acho difícil trabalhar a atividade, por exemplo na “reunião dos líderes”, seria complicado manter o restante da sala em silêncio e focado. Uma ideia para a construção da imersão seria a separação dos grupos por cores (com uma fita no pulso, por exemplo), só para fortificar a ideia e tornar a divisão dos grupos algo mais visível e “palpável”. 3) pensamento crítico e criativo; comunicação; empatia e cooperação.”

Aluno 5 – “1) muito interessante. O trabalho em grupo causou a interação do grupo e da sala. 2) será desafiador, terá que ter um preparo da sala ou levará muito tempo. Mas é algo diversificado. 3) repertório cultural; conhecimento; pensamento crítico, criativo e científico; comunicação; empatia e cooperação.

Aluno 6 – “1) foi um momento bastante divertido. 2) é uma boa proposta que tem potencial de entreter os alunos e tornar o aprendizado mais fluido e fácil. 3) habilidade trabalhada foi a comunicação (eu acho); pensamento científico, crítico e criativo; empatia e cooperação; argumentação.”

Aluno 7 – “ 1) foi um momento divertido em que compartilhamos diferentes pontos de vista sobre uma situação de “crise” e exercitamos o trabalho em equipe ao unificar os pensamentos divergentes e uma só solução. 2) dá para se considerar sim, afinal uma atividade imersiva é extremamente cativante e te tira da zona de conforto. 3) acredito que dentre as habilidades trabalhadas estão: conhecimento; pensamento científico, crítico e criativo; comunicação e repertório cultural.”

Aluno 8 – “1) foi diferente, pois é comum haver grande participação do professor e pouca dos alunos. Neste caso, os alunos foram confrontados por grandes problemas e tinham que encontrar soluções. 2) interessante por ser inovador em relação a forma de participação e desenvolvimento da atividade. 3) criatividade; trabalho em equipe; repertório cultural; resolução de problemas.”

Aluno 9 – “1) esse momento foi reflexivo e de conhecimento individual, vendo que cada aluno expôs sua visão de como resolver a situação problema. 2) é possível ver diversas maneiras de como se utilizar essa prática pedagógica em metodologias ativas dentro de sala de aula, visando que a ideia central é propor uma discussão reflexiva de como resolver a situação problema. 3) consigo ver algumas competências da BNCC como cultura; autoconhecimento e autocuidado; empatia e cooperação; argumentação; comunicação.”

Estas respostas podem ser consideradas satisfatórias ao passo que apontam maior engajamento dos estudantes do curso de Letras em práticas socialmente significativas.

1. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos, por meio deste artigo, contribuir com o campo de estudos das metodologias educativas que façam uso de elementos de jogos em contexto de não-jogos para trabalhar com conteúdo escolar cuja demanda se pauta na era digital, para conseguir atingir as competências e habilidades requisitadas pelos educandos da contemporaneidade. O advento tecnológico pede aos educadores uma nova postura para lidar com as infinitas possibilidades de (re)desenhar práticas de ensino que façam uso das metodologias ativas. O perfil do aluno deste início século XXI mudou, e o professor precisa acompanhar esta mudança, mudando, também.

Percebe-se que o profissional envolvido com a educação deve e precisa encontrar estratégias pedagógicas para contribuir com a relação entre educador e educando com objetivo de surtir efeitos positivos no protagonismo dos estudantes, proporcionando a estes uma aprendizagem significativa. Antes de finalizarmos, é preciso mencionar que uma atividade que parte de uma situação-problema, assim como ocorreu nesta pesquisa, pode proporcionar momentos em que alunos trabalham com sua autonomia e colaboração para conseguir superar o obstáculo colocado.

1. REFERÊNCIAS

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

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 04 Set. 2019.

 FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia*: saberes necessários à prática educativa / Paulo Freire. – São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura)

SILVA, Clodoaldo Barbosa da. *O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem*. 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

VASQUES, Rafael Carneiro. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar*. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Ciências e Letras. Universidade Estadual Paulista. Araraquara: UNESP, 2008.