



EXPERIMENTAÇÕES COM O ROLE PLAYING GAME NO ENSINO SUPERIOR

Jaqueline Nascimento de Assis

Orientador: Prof. Esp. Vinícius Ramos Rezende

Trindade-GO

2020

FACULDADE UNIÃO DE GOYAZES**EXPERIMENTAÇÕES COM O ROLE PLAYING GAME NO ENSINO SUPERIOR****Jaqueline Nascimento de Assis**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade União de Goyazes como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Educação Física.

Orientador: Prof. Esp. Vinícius Ramos Rezende

Trindade - GO
2020

Jaqueline Nascimento de Assis

EXPERIMENTAÇÕES COM O ROLE PLAYING GAME NO ENSINO SUPERIOR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade União de Goyazes como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Educação Física, aprovada pela seguinte banca examinadora:

Prof. Esp. Vinicius Ramos Rezende (Orientador)
Faculdade União de Goyazes

Profa. Ma Larissa de Farias Alves
Faculdade União de Goyazes

Prof. Esp. Eugênio Lopes dos Santos Júnior
UNIP Fractal

Suplente: Profa. Katiane dos Santos Costa
Secretária Municipal de Saúde

Trindade - GO

16/12/2020

EXPERIMENTAÇÕES COM O ROLE PLAYING GAME NO ENSINO SUPERIOR

Jaqueline Nascimento de Assis¹; Vinícius Ramos Rezende²

RESUMO

INTRODUÇÃO: O uso de jogos no ensino é uma estratégia interessante e o Brasil tem sido pioneiro na implementação do *role playing game* (RPG) como metodologia de ensino. **OBJETIVOS:** identificar iniciativas com utilização do RPG no ensino superior brasileiro, a partir do ano 2010. **METODOLOGIA:** Revisão de literatura, com recorte temporal adotado para artigos publicados entre 2010 e 2020, utilizando-se os descritores: educação, graduação e materiais de ensino. Considerou-se como critério de inclusão os artigos que abordassem o uso do RPG. **RESULTADOS:** Associando-se critérios de inclusão e exclusão, avaliou-se 7 artigos que demonstraram iniciativas de utilização do RPG como metodologia de ensino no ensino superior. Conteúdos referentes a disciplinas básicas e elementos da prática profissional foram abordados em cursos de graduação da área de saúde. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** Relatos de utilização do RPG como estratégia pedagógica no ensino superior são poucos. Destaca-se o potencial de experimentação como cenário, aproximando-se de desafios e realidades vivenciados na prática profissional, podendo ser tratado como estratégia lúdica e desafiadora. São estratégias que possibilitam aos estudantes um processo reflexivo, decisório, de interação e trabalho cooperativo. **PALAVRAS-CHAVE:** Educação. Graduação. Materiais de Ensino.

EXPERIENCES WITH THE ROLE PLAYING GAME IN HIGHER EDUCATION

ABSTRACT

INTRODUCTION: The use of games in education is an interesting strategy and Brazil has been a pioneer in implementing the role playing game (RPG) as a teaching methodology. **OBJECTIVES:** identify initiatives using RPG in Brazilian higher education, starting in 2010. **METHODOLOGY:** Literature review, with a time frame adopted for articles published between 2010 and 2020, using the descriptors: education, graduation and teaching materials. The inclusion criteria considered was articles focused in the use of RPG. **RESULTS:** Associating inclusion and exclusion criteria, 7 articles were evaluated that demonstrated initiatives with RPG as a teaching methodology in higher education. Contents referring to basic disciplines and elements of professional practice were treated in undergraduate degree courses in the health area. **FINAL CONSIDERATIONS:** There are few reports on the use of RPG as a pedagogical strategy in higher education. The potential for experimentation is highlighted as a scenario, approaching challenges and realities experienced in professional practice, which can be treated as a playful and challenging strategy. These are strategies that enable students to have a reflective, decision-making, interaction and cooperative work process. **KEYWORDS:** Education. Graduation. Teaching materials.

¹Acadêmico do Curso de Educação Física da Faculdade União de Goyazes

²Orientador: Prof. Especialista pela Faculdade União de Goyazes.

“Ouvi, esqueci. Vi, me lembrei. Fiz, aprendi.”
Confúcio

INTRODUÇÃO

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) mostra que existe uma diferença na relação entre as horas trabalhadas no mercado executadas por homens e mulheres. Essa diferença é perceptível nos últimos anos, e reflete uma diminuição nas horas trabalhadas para os homens e um aumento para as mulheres. Além desses elementos, temos ainda a presença dos trabalhos domésticos que, embora sejam assumidos em sua maior parte pelas mulheres, tem mostrado um discreto estreitamento de distribuição entre os gêneros (IPEA, 2018; IBGE, 2016)

Aguiar e Hurst (2007), avaliando a sociedade americana, consideram resultados similares a PNAD em relação as horas trabalhadas e, visto a diminuição destas, com consequente aumento das horas de lazer. Este lazer, ou tempo livre, é distribuído em quatro categorias, sendo elas as atividades sociais ou recreativas ativas; atividades e cuidados pessoais (excluindo-se os cuidados médicos); atividades relacionadas com o cuidado infantil; e as demais atividades relacionadas com o mercado de trabalho. Salienta-se que nesta proposição, atividades como dormir e alimentação também se enquadram na segunda categoria como atividades tomadas no tempo livre.

A categoria de atividades de lazer tem por identificação uma dificuldade em sua definição. Alguns estudos classificam em quatro categorias, considerando: trabalho remunerado, afazeres domésticos e cuidado pessoal, tempo pessoal e tempo livre. Na terceira categoria, tempo pessoal, estão enquadradas as necessidades fisiológicas do ser humano. Portanto, a quarta categoria, tempo livre, compreende as atividades de lazer, podendo ser consideradas como atividades culturais, de sociabilidade e hobbies (IPEA, 2018).

As atividades de lazer envolvem práticas amplas, contemplando os mais diversos interesses humanos, compreendendo demandas de caráter social e individual. Podem ser entendidas como atividades vivenciadas no tempo livre e em busca de prazer. Uma classificação para as atividades de lazer é proposta por Dumazedier (1979), que classifica os conteúdos conforme a sua natureza, separando-os em físico-esportivo, artístico, manual, social e intelectual.

No último grupo, de atividades intelectuais, estão enquadrados os jogos, nos quais um dos objetivos principais está ligado às atividades de raciocínio. E, embora exista esta categorização, com ênfase em um conteúdo, é comum que os campos de interesse se misturem. Nos jogos, assim como na maioria das práticas de lazer, ocorrem processos de sociabilização, bem como determinadas modalidades demandam de ações como a interpretação de papéis (MELO, ALVES JUNIOR, 2012). É um item de lazer e entretenimento, presente na vida cotidiana das pessoas, estando

O jogo tem por característica ser uma atividade voluntária, lúdica e livre, em determinadas situações possibilita o exercício da imaginação, da criatividade, a aquisição de leitura e escrita, reflexão, lógica e raciocínio presente em praticamente todas as sociedades e todas as faixas etárias. Visto a sua delimitação de objetivos, tem um conjunto de regras definidos dentro de seu espaço (SALDANHA; BATISTA, 2009; JAKES; RÉGNIER; ACIOLY-RÉGNIER, 2018).

Os *role playing games* (RPG) são jogos de interpretação de papéis, cooperativo, versáteis, que podem ser conduzidos com as mais variadas faixas etárias. Trata-se de um jogo dinâmico, de construção coletiva, com um conjunto flexível de regras que se adaptam ao contexto trabalhado e que demanda comunicação para o desenrolar das ações de interação no ambiente. O jogo se constitui em uma aventura e/ou desafio em um cenário imaginário, estruturado sobre um sistema, no qual cada jogador/participante interpreta um dos personagens. Ao elaborar os personagens, na construção de seus históricos serão postos atributos e habilidades, que poderão auxiliar na solução de conflitos, bem como expor comportamentos e fragilidades (PEIXOTO, PINTO, 2011).

Um dos participantes neste jogo irá organizar a sessão, atuando como "mestre". Esta figura está presente na maioria dos sistemas, será o responsável pela apresentação da aventura e descrição de cenários. Ao dispor as ações e desafios, cabe a esta figura avaliar, em conjunto com as regras, as consequências das ações dos jogadores. Em diversos sistemas, essas ações estarão condicionadas ao resultado obtido na rolagem de uma combinação de dados (GUIMARÃES, SIMÃO, 2008).

Os jogadores reagem as condições propostas, sendo que todas as interações acontecerão de forma narrativista. Diante das situações expostas, as ações dos jogadores não têm uma limitação definida e, dentro de um campo

imaginário, todas as movimentações são possíveis (SALDANHA, BATISTA, 2009; JAQUES, RÉGNIER, ACIOLY-RÉGNIER, 2018).

O sistema, geralmente definido no conteúdo básico do *role playing game* destaca as informações necessárias para desenvolver o jogo, como ambientações, regras, explicações sobre interatividade e as orientações complementares ao narrador para o desenvolvimento de sua história (GUIMARÃES, SIMÃO, 2008).

A maioria dos sistemas apresenta um conjunto de regras para criação de personagens, que delimitará algumas de suas características, bem como o resultado de suas ações. Além destas mecânicas para a criação do personagem, os jogadores também devem buscar alguns elementos inerentes ao ambiente no qual se desenrola a história ou mesmo habilidades dos personagens, que podem ser configuradas conforme o sistema. Este elemento muitas vezes poderá condicionar um fator de estímulo para possíveis buscas de informações no momento de criação, anterior ao início da sessão (VASQUES, 2008; JAQUES, RÉGNIER, ACIOLY-RÉGNIER, 2018).

Nos jogos de *role playing game* (RPG) a história é construída de forma coletiva – cada indivíduo narra uma parte, para além do mestre, proporcionando uma interação. Esse modelo de jogo permite a construção de vivências metafóricas, estimulando um processo de questionamentos, conexão entre os mais diversos saberes e permitindo um processo contínuo de criação (RANDI, CARVALHO, 2013; SOARES et. al., 2015).

As temáticas dos jogos de RPG são as mais diversas possíveis. O primeiro jogo de RPG foi publicado nos Estados Unidos em 1973, utilizando-se da temática de fantasia medieval, e fundamentava o universo de personagens e autores na obra de J. R. R. Tolkien. Outros autores e cenários foram utilizados, como H. P. Lovecraft, Robert e. Howard, os impérios astecas, romano, Rússia pré-czarista, o Japão feudal, entre outros. Portanto, desde sua origem, os jogos de RPG buscam sua inspiração em vínculos literários externos. No Brasil, o jogo começou a se popularizar no início da década de 1990, sendo realizado o primeiro Encontro Internacional de RPG, em São Paulo no ano de 1992. As primeiras histórias publicadas no Brasil foram *Tagmar* e *Desafio dos Bandeirantes*, que traziam desde um universo de fantasia medieval a um cenário com elementos históricos brasileiros, reunindo crenças indígenas, portuguesas e africanas (SALDANHA, BATISTA, 2009; VASQUES, 2008).

Por outro lado, na área da educação é tema recorrente a necessidade de adaptação de novos modelos e metodologias que proponham modificações das abordagens de ensino. Modelos estes que possam contribuir de modo com que o aluno se torne ativo e protagonista do seu aprendizado. A proposição de que o modelo de ensino venha no sentido de uma construção crítico reflexiva, na qual o estudante tenha uma participação ativa. O docente propõe situações problemas, dialoga com os estudantes, estimulando a construção de conhecimento via reflexão e criticidade (PIVA, PIVA, 2019; SOARES et. al., 2015).

Nesse sentido as iniciativas com o uso de jogos no ensino têm se mostrado uma estratégia interessante, seja nas escolas ou em outros ambientes de aprendizagem. A partir da segunda metade da década de 1990 começam as discussões sobre a possibilidade de introdução do RPG como uma prática de ensino, e o Brasil tem sido pioneiro na implementação desse tipo de metodologia. Nos anos de 2000 a 2006 ocorreram no Brasil quatro edições do Simpósio RPG e educação, apresentando relatos de experiência no assunto (LAUREANO et. al., 2017; PIVA, PIVA, 2019, VASQUES, 2008).

Considerando que as iniciativas de dinamização do ensino são um desafio em todas as fases da educação, o objetivo deste trabalho é identificar iniciativas com utilização do *role playing game* no ensino superior.

METODOLOGIA

Este trabalho constitui-se de uma revisão de literatura que, conforme disposto por Gil (2008), tem a finalidade de reunir e sintetizar os resultados encontrados em demais trabalhos e pesquisas que abordem o tema. Desta forma, a previsão de abordagem no trabalho em contemplar trabalhos que abordassem as perspectivas de trabalho do *role playing game* com estudantes do ensino superior.

A revisão da literatura seguiu as etapas de identificação do tema, elaboração da pergunta de investigação e definição do objetivo, seleção dos estudos, estabelecimento dos critérios de inclusão e exclusão, avaliação de resultados e análise e discussão das evidências encontradas nos artigos.

A busca dos artigos foi realizada em agosto de 2020, em artigos indexados na base Scielo, Lilacs e revistas nacionais especializadas. Para pesquisa complementar utilizou-se o site de busca Google Acadêmico.

O critério de recorte temporal adotado foram artigos publicados entre 2010 e 2020, utilizando-se dos seguintes descritores: educação, graduação e materiais de ensino. Foram considerados como critério de inclusão os artigos que abordassem o uso do *role playing game*.

Foram excluídos os trabalhos que estivessem fora do período determinado, fora do ensino superior, que utilizassem recursos digitais ou outros tipos de jogos.

RESULTADOS

Considerando o período estabelecido, associando-se os critérios de inclusão, resultaram em 17 artigos. Confrontando os critérios de exclusão, configuraram-se como resultado para análise deste trabalho 7 artigos, que aparecem listados no Quadro 1. Foram excluídos os artigos que, embora citassem o *role playing game*, ao longo da abordagem do artigo descrevessem a utilização de outros modelos, como possibilidades digitais, como o *multiplayer online role playing game* (MMORPG), ou mesmo sistemas de interação diferente, como o *live action role playing game* (LARP) ou o jogo de realidade alternada curto (SHORT ARG).

Quadro 1 - Informações relativas aos artigos selecionados para a presente revisão de literatura

Autor / Ano	Curso	Objetivo	Resultado
FUJII, 2011	Ensino médio Biologia	Analisar a argumentação dos alunos do Ensino Médio e Superior num jogo de <i>role playing game</i> – temática: Biologia	RPG como um jogo “cooperatividade relativa” - jogadores com maior autoridade podem se utilizar de técnicas persuasivas para obter a adesão dos demais jogadores Potencial para o desenvolvimento da argumentação científica em aulas de Biologia.
RANDI, CARVALHO, 2013	Medicina	Comparar a metodologia de ensino com grupos de <i>role playing game</i> com sessões de leitura tradicional	Novo modelo para ensinar e aprender tópicos de biologia celular

Quadro 1 (cont.) - Informações relativas aos artigos selecionados para a presente revisão de literatura

Autor / Ano	Curso	Objetivo	Resultado
SOARES et. al., 2015	Enfermagem	Desenvolver um sistema/cenário de <i>role playing game</i> como estratégia pedagógica para favorecer a vivência metafórica de situações-problema	Definição do desenho do jogo; criação do protótipo do jogo; avaliação da dinâmica do jogo e preparo dos mestres. Definição dos temas e habilidades para compor as situações-problema de cada cenário, a partir das situações mais frequentes na prática profissional
SOARES et. al., 2016	Enfermagem	Avaliar as potencialidades de um jogo de <i>role playing game</i> como estratégia pedagógica, com ênfase em suas implicações subjetivas na compreensão sobre aspectos da profissão	O jogo como meio de aproximação com a prática profissional; como uma estratégia pedagógica não tradicional e lúdica; como uma estratégia que favorece a participação ativa; como uma estratégia que favorece a autorreflexão e a reflexão sobre a futura atuação profissional
ROSA, ALMEIDA, DEZORDI, 2017	Ensino médio Biologia Biotecnologia	Problematizar e discutir o tema drogadição nas instituições de ensino	O jogo se configura em uma proposta de ensino que alia conteúdos de Biologia a temas de cunho social, desafiando educadores e educandos a refletirem suas ações, frente às questões inquietantes do mundo
JAQUES et. al., 2018	Ensino superior	Contribuir com reflexões sobre a educação pelo jogo, com o uso do <i>role playing game</i> na educação superior	Potencial apoiador para docentes

Quadro 1 (cont.) - Informações relativas aos artigos selecionados para a presente revisão de literatura

Autor / Ano	Curso	Objetivo	Resultado
ALVES, CASTRO, 2018	Medicina	Avaliar a diferença de proporção de desempenhos satisfatórios nas avaliações de habilidades em Suporte Básico da Vida em estudantes de medicina depois de utilizar o <i>role playing game</i> como ferramenta de ensino	O uso do <i>role playing game</i> como ferramenta de ensino pode trazer melhorias na aquisição de habilidades em suporte básico da vida Necessidade de aferir o ganho de habilidades por meio do uso do <i>role playing game</i> é fundamental para determinar sua efetividade como ferramenta de ensino

Fonte: elaborado pelo autor.

No estudo de Fujii (2011), para fins de comparação, o jogo elaborado é aplicado com turmas de ensino médio e de licenciatura em ciências biológicas para avaliação dos turnos de fala das sessões de ambos os grupos. Neste trabalho avalia-se que, para estudantes de ensino médio, as tentativas de interação com a sessão são mais constantes. Já para os estudantes de ensino superior, os turnos de silêncio são mais frequentes, embora no segundo grupo houvesse uma presença maior de conteúdos científicos. O autor avalia uma necessidade de ressaltar a capacidade argumentativa para esse segundo grupo que, embora munido de um referencial teórico, encontrava limitações para aplicá-lo ante as situações de necessidade.

No trabalho conduzido por Randi e Carvalho (2013), conteúdos da disciplina de biologia celular foram trabalhados com estudantes do curso de medicina, através de sessões de RPG, comparando-se a sessões de leitura. Dessa forma se produziu uma forma mais prazerosa e ativa de aprendizado, além de mecanismos de interação e cooperação entre os alunos.

A aceitação por parte dos alunos e professores integrantes no estudo frente a novas metodologias de ensino foi uma das observações do trabalho, bem como contribuir com a perspectiva de responsabilidade para com o próprio aprendizado. Frente aos resultados obtidos pelos estudantes nos exames convencionais não foi

possível avaliar diferenças significativas, visto que estes processos também são influenciados pelas etapas preparatórias as quais os estudantes se submetem. No entanto, em exames realizados com um ano de diferença, foi possível notar uma percepção melhor do conteúdo por parte dos estudantes que participaram das etapas envolvendo a sessões de RPG (RANDI, CARVALHO, 2013).

No estudo de Soares e colaboradores (2015) buscou-se a criação de um sistema e cenário de *role playing game* para a integração de disciplinas específicas na graduação de enfermagem, buscando estimular autonomia e pensamento crítico reflexivo. Portanto, especificamente para criação dos cenários, possibilitando a integração de conteúdo, foram abordados elementos da atenção primária, hospitalar, gestão e na educação e pesquisa. Os desafios foram construídos por meio do questionamento de profissionais com atuação nessas áreas.

Ao analisar o grupo participante desse sistema/cenário, Soares e colaboradores (2016) avaliaram o jogo como uma possibilidade de aproximação com a prática profissional, sendo uma estratégia lúdica, favorecendo uma participação ativa e de reflexão sobre esta atuação.

Rosa e colaboradores (2018) trabalharam com estudantes do ensino superior e de ensino médio com temas relacionados ao uso abusivo de drogas lícitas e ilícitas. Considerou-se que a metodologia foi uma boa estratégia ao valorizar o trabalho em equipe e resgatar os valores éticos de trabalho, embora o enfoque tenha ido maior com a construção no espaço escolar, tendo dificuldade em destriçar com resultados com o público do ensino superior.

Em trabalho com estudantes de medicina, Alves e Castro (2018) analisaram o *role playing game* como ferramenta de ensino para suporte básico de vida. O uso desta metodologia mostrou-se válido para trazer melhoria no conhecimento dos estudantes e ainda trazendo a proposição da necessidade de avaliações sistematizadas da efetividade do RPG enquanto ferramenta pedagógica.

DISCUSSÃO

Jaques, Régnier e Acioly-Régnier (2018) discutem proposições para que potencializem diferentes metodologias de trabalho ao professor em sala de aula. Entende-se que a utilização dos jogos para adultos, e nesse contexto o *role playing game* no ensino superior, devem deixar claro o objetivo da proposta na perspectiva de envolver os estudantes nas atividades.

Para o campo da educação, um dos desafios tem sido acompanhar novas experimentações que surgem em outros campos, como comunicação e entretenimento. A proposição é traçar estratégias que possibilitem, além do envolvimento dos estudantes, aumentar a participação ativa, pensamento crítico e assimilação de conceitos, em um processo engajado, consciente e autônomo. O estudante deve saber os objetivos do processo de aprendizagem, se envolver no processo decisório e consciente (ORLANDI et. al., 2018).

Enquanto as estratégias de ensino com utilização de jogos podem ser comuns na educação básica, na educação superior encontram certa resistência. Embora o jogo seja recorrente a todas as faixas etárias, no ensino de adultos pode ser visto como uma prática destinada a crianças, mesmo existindo estratégias validadas (gamificação, jogos sérios, entre outros) (JAQUES, RÉGNIER, ACIOLY-RÉGNIER, 2018).

A utilização do *role playing game* também passa por esse estigma, visto ser mais utilizado no ensino básico ou mesmo como estratégia para o ensino informal. São mais frequentes publicações de artigos, relatos de experiência e resumos em congressos específicos da área referentes a utilização com o ensino fundamental, ensino médio, ensino profissional ou educação de comunidades (LAUREANO et. al., 2017; OLIVEIRA NETO, BENITE-RIBEIRO, 2012; IONTA, 2010, AMARAL, BASTOS, 2011).

A utilização de jogos no ambiente educacional é elencada com uma série de potencialidades: por favorecer o diálogo, pela permissividade em se construir coletivamente o conhecimento, pelo desenvolvimento de ambientes desafiadores e reflexivos, e pelo desenvolvimento de autonomia e apropriação de conteúdo (SOARES et. al., 2015).

Nos jogos e nas brincadeiras estão intrínsecos o caráter educativo dessas práticas. Ou seja, através dessas estratégias o indivíduo também desenvolve uma interação de desenvolvimento e aprendizagem. Além da interação com o mundo, tem-se os elementos de descoberta cognitivo, bem como relação com outros participantes em termos de interação social (JAQUES, RÉGNIER, ACIOLY-RÉGNIER, 2018).

Tem-se a perspectiva de que o aprendizado é socialmente construído entre os participantes, e que o processo de interação pode e deve contribuir com a assimilação de novos conhecimentos (RANDI, CARVALHO, 2013).

O *role playing game* é um jogo de potencial didático visto a sua possibilidade de se trabalhar com assuntos variados, bem como seu potencial de trabalho como estratégias para um processo de aprendizado ativo, trabalhando em grupos e de forma cooperativa. Constituem-se também enquanto uma ferramenta com possibilidade para uso em diversas dinâmicas educacionais. A dinâmica da disposição das regras e objetivos dos jogos de RPG, e eventualmente sua atmosfera de mistério e fantasia, possibilitam um ambiente criativo, de imersão e que podem facilitar os processos de aprendizado (PEIXOTO, PINTO, 2011).

Para os profissionais da saúde a interação em grupos se mostra particularmente válida, visto que o cenário de atuação usualmente envolve situações de cooperação entre equipes. Os jogos de RPG são, acima de tudo, jogos cooperativos – não existe uma maneira de alcançar os objetivos sem a interação com os demais participantes (RANDI, CARVALHO, 2013).

Existem jogos de *role playing game* que estarão mais voltados para o conflito imediato e ações de combate, no entanto, em outros a ação se movimenta no sentido de evolução dos personagens e da aventura, dando assim um maior peso para a característica narrativista (VALPAÇOS, 2020).

Nesse contexto, os *role playing games* seriam utilizados para além da inserção de conteúdo, mas com características de construção narrativista de contextos, histórias e aventuras, constituindo-se no próprio ato de jogar (JAQUES, RÉGNIER, ACIOLY-RÉGNIER, 2018).

Dentro da lógica da construção dos cenários do *role playing game* estes podem relacionar as situações de vivência na prática profissional, fazendo com que os estudantes confrontem estas problemáticas e atuem frente a elas. Destaca-se ainda que em determinadas situações os estudantes citam que a imersão com jogos

de simulação ainda permite a sugestão em cenários como o de assistência, sem o medo de cometer equívocos que possam gerar agravos (SOARES et. al., 2015; SOARES et. al.; 2016).

A discussão dos conceitos entre os jogadores e com as intervenções do mestre é uma das etapas que faz do *role playing game* uma ferramenta pedagógica. Elementos passam a ser melhor compreendidos e aprofundados. É importante também manter um equilíbrio entre a função lúdico e pedagógica, visto que as sessões têm uma finalidade educativa (CAVALCANTI, SOARES, 2011).

Por mais que sessões de RPG consigam cobrir menos material do que as sessões de leitura, o intuito é que elas estimulem outras capacidades e mesmo a busca de material extra. O sucesso da metodologia utilizando o RPG ultrapassa os elementos de ensino e aprendizado, visto que para obtenção de sucesso nas atividades é necessário procedimentos e atitudes por parte dos estudantes/personagens (RANDI, CARVALHO, 2013; IONTA, 2010).

É interessante notar que nos últimos anos existe um movimento que faz com que os *role playing games* deixem de ser um produto restrito de um grupo e passem como para um grupo maior de consumidores, como conteúdo de *livestreamings RPG*. No Brasil o primeiro episódio de RPG é transmitido em 2011, no formato de podcast, havendo um crescimento exponencial, tanto de produtores de conteúdo disponibilizando jogos quanto de público acompanhando essas sessões em plataformas virtuais. Desta forma, mesmo que de forma parcial, sugere-se que nos próximos anos tem-se uma possibilidade maior de pessoa que terão contato ou conhecimento sobre o conteúdo dos *role playing games* (COIMBRA, 2020)

Cabe salientar que, como destacado por Jaques, Régnier e Acioly-Régnier (2018) os *role playing games* não são jogos originalmente considerados como recursos educacionais ou pedagógicos. Portanto, cabe o estudo e aprofundamento na abordagem desses cenários e sistemas para que ocorra a adequada aplicação dos mesmos para estas práticas

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora os relatos de utilização do *role playing game* como estratégia pedagógica já remontem há mais de duas décadas e seja recomendado para várias faixas etárias, o registro de sua utilização no ensino superior na última década são poucos. Nos relatos identificados, O RPG aponta para a potencialidade de, enquanto campo para experimentação, com cenário aproximando-se de desafios e realidades que podem ser vivenciados na prática profissional, serem tratados como uma estratégia lúdica, e ao mesmo tempo desafiadora. São estratégias que possibilitam aos estudantes, além de um processo reflexivo e decisório, um processo de interação e trabalho cooperativo.

A necessidade de que o estudante tenha que buscar materiais adicionais para compor a sua participação no cenário, que se veja com uma atitude diferente da própria ou até mesmo a eventualidade da imersão em cenários fantásticos ou de realidade alternada, possibilita o exercício da imaginação e, com isso de soluções criativas.

Os *role playing games* são um produto que, em sua origem, não foram criados como instrumento pedagógico. No entanto, visto a proposta de imersão e atuação que podem propiciar, bem como a possibilidade de ser jogado ou consumido por um público, adquirem novas dimensões e carecem de um maior entendimento quanto as possibilidades de utilização. É interessante conhecer a vasta gama de sistemas e cenários passíveis de adaptação as mais diversas necessidades que o cenário educacional pode trazer, bem como ao perfil dos jogadores que melhor se familiarizam com a prática.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, M.; HURST, E. Measuring leisure: the allocation of time over five decades. **Quarterly Journal of Economics**, Oxford, v. 122, n. 3, p. 969-1006, 2007.

ALVES, C. H. M.; CASTRO, A. A. O RPG (roleplaying game) como ferramenta de ensino do suporte básico da vida. **Revista de Medicina**, São Paulo, v. 97, n. 1, 2018.

AMARAL, R. R.; BASTOS, H. F. B. N. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, São Paulo, v. 11, n. 1, 2011.

CAVALVANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, Pontevedra, v. 8, n. 1, 2009.

COIMBRA, P. M. RPG em livestream: uma responsabilidade compartilhada. In: FISCHER, M. M. **RPG Indagações**. CHA: São Paulo, 2020.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia empírica do lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1979

FUJII, R. S. O RPG como ferramenta de ensino: as contribuições do RPG no ensino de biologia. **Contexto e educação**, Ijuí, v. 26, n. 86, 2011.

GUIMARÃES, D. S.; SIMÃO, L. M. A. Negociação Intersubjetiva de Significados em Jogos de Interpretação de Papéis. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, São Paulo, v. 24, n. 4, 2008

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). **Pesquisa nacional por amostra de domicílios: síntese de indicadores**. Rio de Janeiro: IBGE, 2016.

INSTITUTO DE PESQUISA ECONÔMICA APLICADA (IPEA). **Tendências nas horas dedicadas ao trabalho e lazer: uma análise da alocação do tempo no Brasil**. IPEA: Brasília, 2018.

IONTA, M. Aprender e ensinar história: os jogos de RPG na sala de aula. **Revista Ponto de Vista**, Viçosa, v. 6, n. 1, 2010.

JAKES, R.; RÉGNIER, J. C.; ACIOLY-RÉGNIER, N. Educar a través de la investigación, educar a través del juego: el role-playing game (RPG) como estrategia de enseñanza en la educación superior. **Revista Akademeia**, Santiago, v. 17, n. 2, 2018.

LAUREANO, M. O. L.; CAMPOS, M. L. C. B.; SASSI, F. M. C.; ALMEIDA, M. E. F. A. Uso do Role-Playing Game (RPG) como complemento didático no ensino de Imunologia. **Revista de Ensino de Bioquímica**, São Paulo, v. 15, n. 1, 2017.

MELO, V. A.; ALVES JUNIOR, E, D. **Introdução ao Lazer**. Manole: Barueiri, 2012.

OLIVEIRA NETO, A. A.; BENITE-RIBEIRO, S. A. Um modelo de role playing game (RPG) para o ensino dos processos de digestão. **Itinerarius Reflectionis Revista eletrônica do curso de Pedagogia do Campus de Jataí UFG**, Jataí, v. 2, n. 13, 2012.

ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, M. A.; ORLANDI, M. T. A. L. Gamification: a new multimodal approach to education. **Biblios**, Pittsburgh, v. 1, n. 70, 2018.

PEIXOTO, R. A. J. R.; PINTO, A. P. P. A constituição do sujeito jogador de Role-playing Games (RPG): imbricações interacionais. In: II Simpósio Nacional de Letras e Linguística, 2011, Catalão. Anais [...]. Catalão: UFG, 2011. 629-644.

PIVA, G. C.; PIVA, E. J. RPG como ferramenta de metodologia ativa no ensino de conteúdos educacionais. PORTELA, K. C. A.; SCHUMACHER, A. J. **Produção científica e experiências exitosas na educação brasileira 6**. Atena: Ponta Grossa, 2019.

RANDI, M. A. F.; CARVALHO, H. F. Learning through role playing games: an approach for active learning and teaching. **Revista Brasileira de Educação Médica**, São Paulo, v. 37, n. 1, 2013

ROSA, L. Z.; ALMEIDA, C. G. M.; DEZORDI, F. Z. RPGBio drogadição: o jogo role playing game (RPG) como prática no processo de ensino e aprendizagem. REnCiMa, São Paulo, V. 8, n. 1, 2017.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos. **Psicologia, ciência e profissão**, São Paulo, v. 29, n. 4, 2009.

SOARES, A. N.; GAZZINELLI, M. F.; SOUZA, V.; ARAUJO, L. H. L. Role playing game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. **Texto e Contexto de Enfermagem**, Florianópolis, v. 24, n. 2, 2015.

SOARES, A. N.; GAZZINELLI, M. F.; SOUZA, V.; ARAUJO, L. H. L. Role Playing Game (RPG) na graduação em enfermagem: potencialidades pedagógicas. **Revista Eletrônica de Enfermagem**: [Internet], 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/ree.v18.37672>. Acesso em: 20 de outubro de 2020

VALPAÇOS, J. RPG é tudo igual. Só que não, né? In: FISCHER, M. M. **RPG Indagações**. CHA: São Paulo, 2020.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (role playing game) na educação escolar.** Dissertação (Pós Graduação em Educação Escolar) - Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista. São Paulo, p. 180. 2008.