

EDUCAÇÃO
V.12 • N.1 • Publicação Contínua - 2023
ISSN Digital: 2316-3828
ISSN Impresso: 2316-333X
DOI: 10.17564/2316-3828.2023v12n1p359-372



RPG E EDUCAÇÃO: A DUPLA FACE DO JOGO¹

RPG AND EDUCATION: THE DOUBLE FACE OF THE GAME

RPG Y EDUCACIÓN: LA DOBLE CARA DEL JUEGO

Cynthia Lopes da Silva²
Marcio Ferreira de Souza³
Ricardo Ricci Uvinha⁴

¹ Este trabalho é parte de uma pesquisa de doutorado intitulada “Os jogos e os Geeks: configuração de novos espaços de lazer na atualidade”, defendida na Universidade Metodista de Piracicaba em 2019. A pesquisa foi financiada pela CAPES.

RESUMO

O objetivo deste estudo foi analisar o que se tem discutido na produção acadêmica nacional sobre o jogo Role Playing Game (RPG) e suas interfaces com a educação. O tipo de pesquisa é bibliográfica, de naturezas quantitativa e qualitativa, em que se realizou uma busca sobre os termos “jogos RPG e Educação”, no período de 2002 a 2019 com o total de 24 textos selecionados. Os aspectos quantitativos analisados nos textos foram: área da pesquisa, tipo de trabalho (artigo, dissertação ou tese), instituição de origem dos autores e a localização da instituição por região do Brasil. A análise qualitativa teve como finalidade responder à pergunta: o que se tem discutido sobre RPG e educação no âmbito acadêmico no cenário nacional? A partir dos trabalhos verificados, os resultados encontrados mostram que a maioria dos textos selecionados estão alocados na área da Educação, a produção de artigos é predominante dentre os tipos de trabalho, a maioria dos autores possuem vínculos com instituições públicas e localizadas nas regiões sul e sudeste do Brasil. Conclui-se ainda que os jogos de RPG podem ser compreendidos como: 1-) um meio para se aprender conhecimentos diversos e 2-) interessantes aos jogadores pelas características do próprio jogo, portanto o RPG é um jogo a ser conhecido e praticado. Assim, o RPG revela-se em uma dupla face para o seu jogador: pode-se jogar e aprender pelo jogo ou aprender a jogar o jogo. Tais achados contribuem para incentivar diferentes profissionais ao uso do RPG, tendo como foco essa dupla face apresentada pelo jogo.

PALAVRAS-CHAVE

Atividades de Lazer. Educação. Cultura.

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze what has been discussed in the national academic production about the Role Playing Game (RPG) and its interfaces with education. The type of this research is bibliographic, of quantitative and qualitative nature, in which a search was carried out on the terms “RPG games and Education”, from 2002 to 2019 with a total of 24 selected texts. The quantitative aspects analyzed in the texts were: research area, type of work (article, dissertation or thesis), institution of origin of the authors and the location of the institution by region of Brazil. The qualitative analysis aimed to answer the question: what has been discussed about RPG and education in the academic field in the national scenario? From the verified works, the results found show that most of the selected texts are allocated in the area of Education, the production of articles is predominant among the types of work, most of the authors have links with public institutions and located in the south and southeast regions of Brazil. It is also concluded that the RPG games can be understood as: 1-) a way to learn different knowledges and 2-) interesting to players due to the characteristics of the game itself, so RPG is a game to be known and practiced. Thus, the RPG reveals itself in a double face for its player: it can play and learn by the game or learn to play the game. Such findings contribute to encourage different professionals to use of the RPG, focusing on this presented double face for the game.

KEYWORDS

Leisure Activities. Education. Culture.

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue analizar lo que se ha discutido en la producción académica nacional sobre el juego Role Playing Game (RPG) y sus interfaces con la educación. El tipo de investigación es bibliográfica, de naturaleza cuantitativa y cualitativa, en la que se realizó una búsqueda de los términos “Juegos RPG y educación”, de 2002 a 2019, con un total de 24 textos seleccionados. Los aspectos cuantitativos analizados en los textos fueron: área de investigación, tipo de trabajo (artículo, disertación o tesis), institución de origen de los autores y ubicación de la institución por región de Brasil. El análisis cualitativo tuvo como objetivo responder a la pregunta: ¿qué se ha discutido sobre el RPG y la educación en el campo académico en el escenario nacional? De los trabajos verificados, los resultados encontrados muestran que la mayoría de los textos seleccionados se asignan en el área de Educación, la producción de artículos es predominante entre los tipos de trabajo, la mayoría de los autores tienen vínculos con instituciones públicas y se encuentran en las regiones sur y sureste de Brasil. Se concluye que los juegos RPG pueden entenderse como: 1-) un medio para aprender conocimientos diversos y 2-)

interesante para los jugadores debido a las características del juego en sí, por lo que RPG es un juego para ser conocido y jugado. Por lo tanto, el RPG se revela en una doble cara para su jugador: se puede jugar y aprender por el juego o aprender a jugar el juego. Tales hallazgos contribuyen a alentar a diferentes profesionales a usar el RPG, enfocándose en esta doble cara presentada por el juego.

PALABRAS CLAVE

Actividades recreativas. Educación. cultura.

1 INTRODUÇÃO

Em escolas públicas do Ensino Fundamental é corriqueira a situação dos alunos ficarem sem uma ou mais aulas. O fato de haver um espaço sem aula na grade horária, também chamado popularmente de “janela”, é algo muito comum no dia a dia dos estudantes e das equipes gestoras das unidades escolares. Algumas escolas oferecem atividades extras de estudo aos alunos, no entanto, outras não possuem estrutura física ou recursos humanos para lidar com a situação. Uma das formas de evitar esse problema é a utilização do tempo ocioso dessa aula para promover aulas de reforço, leituras e, até mesmo, jogos diversos.

Além de atividades tradicionais, tais como o xadrez e o Uno (jogo de cartas muito comum entre os estudantes), um dos componentes que vem sendo utilizados cada vez mais como forma de minimizar alguns desses contratempos na escola é o jogo de interpretação de papéis. Esse tipo de jogo, também chamado de RPG, vem da expressão inglesa *role-playing game*, um tipo de jogo que ganhou popularidade nos Estados Unidos nos anos 1970, e notoriedade no Brasil, com a marca *Dungeons & Dragons* (Rios; Gonçalves, 1997).

O RPG é encontrado em livrarias e em formato de livro de regras. Significa, basicamente, um jogo de interpretação de papéis. Conta com uma grande variedade de cenários e personagens e é praticado em grupos, os quais costumam variar de três a seis jogadores. O jogo é iniciado por um acordo entre os jogadores sobre o cenário e o sistema de regras. Um dos jogadores, denominado mestre, guia as ações do grupo. Apesar de ser um jogo realizado em conjunto, os jogadores imprimem em seus personagens características únicas (Rocha, 2006). O jogador, na figura do protagonista, pode vivenciar seus caminhos no enredo do jogo.

Falar do jogo é falar também de várias outras questões que ganham maior sentido, inclusive no âmbito escolar. A aplicação do jogo do tipo RPG nas janelas de aulas na grade horária escolar a partir de livros paradidáticos pode promover, por exemplo, diversas formas de interação e mediação de conhecimentos na escola. Assim, além da escola, a existência e a popularidade deste tipo de jogo vêm crescendo nos diversos segmentos da sociedade.

No entanto, quando se faz uma busca sistemática por trabalhos científicos acerca deste tema, encontramos uma baixa produção acadêmica o que também justifica a importância de identificarmos

os estudos relacionados ao RPG no meio científico, cobrindo o intervalo de anos de 2002 a 2019. Nesse sentido, o objetivo desse estudo é realizar uma revisão de literatura sobre o que se tem discutido sobre o jogo de RPG e a educação no âmbito acadêmico no cenário nacional.

2 MÉTODO

Este estudo caracteriza-se como sendo de naturezas qualitativa e quantitativa. Configura-se como qualitativo, conforme as orientações de Minayo (2012, p. 21), que relaciona este tipo de investigação a questões particulares e singulares. Segundo a autora, este tipo de pesquisa envolve um “[...] universo de significados, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”. Para a mesma autora a pesquisa quantitativa complementa a análise qualitativa.

Inicialmente, foi feito um levantamento bibliográfico nas bases de dados Scielo e Bireme, além do Google Acadêmico. Utilizou-se, também, as bibliotecas de universidades públicas e privadas para o acesso a livros, artigos, dissertações e teses. Foram excluídos trabalhos de conclusão de cursos e publicações em anais de congressos. Foram utilizadas as palavras-chave: RPG, *role-playing* e educação. O critério estabelecido para as buscas foi a combinação das palavras-chave entre si.

As publicações encontradas nessa primeira busca foi de 2002 a 2016 e chegou-se a 17 obras. Esse levantamento bibliográfico inicial foi realizado nos meses de abril e maio de 2017. Em abril de 2020 foi feito um segundo levantamento bibliográfico, utilizando o Google Acadêmico e as mesmas palavras-chave combinadas entre si, sendo utilizadas as primeiras 15 páginas do Google Acadêmico e a busca foi feita nos intervalos de anos de 2017 a 2019. Nessa segunda busca foram incluídos artigos, livros e dissertações e teses que estavam em formato PDF e excluídos trabalhos de conclusão de curso de graduação e publicações em anais de congresso. Foram encontradas nessa segunda busca sete obras. No total, analisou-se 24 obras compreendendo o período de 2002 a 2019.

A principal pergunta a ser respondida na análise foi: “o que se tem discutido sobre o jogo de RPG e educação no âmbito acadêmico no cenário nacional?”. Para o processo de análise quantitativa dos trabalhos, baseamo-nos em fichas de identificação, com dados gerais sobre os estudos e dados específicos sobre o tema. Essas fichas foram referenciadas a partir de trabalhos realizados pelo Grupo de Pesquisa em Lazer - GPL/CNPq, conforme Terezani e outros autores (2010). Os tópicos da ficha geral são: área de pesquisa, tipo de trabalho, instituição de origem, outros itens relevantes. Os tópicos da ficha específica são: tipo de trabalho, tema do trabalho, universo da pesquisa, resultados da pesquisa, outros itens relevantes.

Além disso, adotamos as diretrizes metodológicas de Severino (2007) para o tratamento dos textos selecionados, que consistem em cinco fases distintas: 1) análise textual; 2) análise temática; 3) análise interpretativa; 4) problematização e 5) síntese pessoal. Dividimos os resultados da pesquisa em duas partes: a primeira, com dados quantitativos e, uma segunda parte, qualitativa, onde procuramos descrever resumidamente do que se tratou cada investigação.

Como critérios de inclusão e exclusão dos estudos adotamos a busca nas bases de dados utilizando apenas as palavras-chave na língua portuguesa. Esse critério utilizado consta na principal limitação deste estudo.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Dentre as muitas pesquisas repetidas, ou que não tinham relação com o tema abordado, identificamos 24 pesquisas para serem analisadas que foram selecionadas a partir de critérios de inclusão já descritas anteriormente. Todas as produções designadas foram lidas e identificadas por numeração cronológica. As Tabelas 1a e 1 b, a seguir, apresentam os resultados quantitativos da investigação:

Tabela 1a – Produção acadêmica sobre o RPG no Brasil (período 2002-2019)

Pesq	Título	Autor (es)	Ano	Tipo de trabalho	Instituição	Região
1	A prática em jogos computadorizados em grupo de adolescentes	Hoff e Wechsler	2002	artigo	PUCCAMP - Privada Confessional	Sudeste
2	Uma experiência com o Projeto Manhattan no Ensino Fundamental	Samagaia e Peduzzi	2004	artigo	UFSC - Pública Federal	Sul
3	RPG: Jogo e conhecimento, o <i>role-playing game</i> foi tomado como mobilizador de esferas do conhecimento	Rocha	2006	Dissertação de mestrado	UNIMEP - Privada Confessional	Sudeste
4	Jogos de <i>M-learning</i> : do veículo de comunicação ao instrumento de ensino	Adriani	2008	Dissertação de mestrado	PUC/SP- Privada Confessional	Sudeste
5	A concepção do <i>Role-playing game</i> (RPG) em jogadores "sistemáticos"	Saldanha e Batista	2009	artigo	Univ. Federal da Paraíba - Pública Federal	Nordeste
6	O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio	Silva	2009	Dissertação de mestrado	Univ. Tuiuti do Paraná - Privada	Sul
7	Jovens e narrativas digitais: pensando os outros da educação	Couto Junior e Ferreira	2012	artigo	UERJ Pública Estadual	Sudeste
8	Aprendizagem através de Role-Playing Games: uma Abordagem para a Educação Ativa	Randi e Carvalho	2013	artigo	Univ. Federal do Paraná - Pública Federal	Sul
9	Encruzilhadas. O jogo da vida: desenvolvimento de instrumento lúdico na prevenção do câncer	Maia et al	2013	Artigo	UFRJ Pública Federal	Sudeste
10	Jogos textuais interativos na escola: efeitos dos <i>role-playings games</i> na sala de aula	Sales	2013	Dissertação de mestrado	Univ. Federal de Pernambuco - Pública Federal	Nordeste
11	A construção de identidades <i>online</i> por meio do <i>Role-playing game</i> : relações com o ensino e aprendizagem de matemática de um curso à distância	Vanini	2014	Tese de doutorado	Univ. Luterana do Brasil (ULBRA) - Privada Confessional	Sul

Fonte: Autoria própria

Tabela 1b – Produção acadêmica sobre o RPG no Brasil (período 2002-2019)

Pesq	Título	Autor (es)	Ano	Tipo de trabalho	Instituição	Região
12	O uso de jogos de role-playing game (RPG) como uma estratégia possível de aprendizagem de conteúdos de biologia na educação de jovens e adultos	Souza	2015	artigo	Univ. Estadual do Norte Fluminense – Pública Estadual	Sudeste
13	Além do level-up: aspectos psicológicos dos jovens adultos ao fazerem uso dos jogos MMORPG	Petry	2015	artigo	Univ. do Oeste de Santa Catarina – Privada Comunitária	Sul
14	<i>Role-playing game</i> (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo	Soares et al	2015	artigo	UFMG – Pública Federal	Sudeste
15	Jogando para transitar seguro: uma experiência de educação para o trânsito	Barbosa	2015	Diss. de mestrado	UFSC – Pública Federal	Sul
16	O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem	Silva	2015	Diss. de mestrado	PUC/SP – Privada Confessiona I	Sudeste
17	O uso dos jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara - RS	Dotto	2016	Diss. de mestrado	Univ. Federal de Santa Maria – Pública Federal	Sul
18	Uso do <i>Role-Playing Game</i> (RPG) como complemento didático no ensino de Imunologia	Laureano et al	2017	artigo	Univ. Federal de Viçosa – Pública Federal	Sudeste
19	Jogo <i>Role Playing Game Digital-RPG</i> : uma proposta pedagógica para o ensino de História	Cardoso e Santiago	2017	artigo	Univ. do Estado da Bahia – Pública Estadual	Nordeste
20	O uso do Role-Playing Game (RPG) no ensino de ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II	Marins	2017	Diss. de mestrado	Univ. de São Paulo – Pública Estadual	Sudeste
21	O uso do Role Playing Game (RPG) no ensino interdisciplinar em História sobre a comunidade dos países de língua portuguesa	Cardoso	2018	Diss. de mestrado	Univ. do Estado da Bahia – Pública Estadual	Nordeste
22	Modelo de análise socioconstrutivista para a compreensão do processo de aprendizagem mediado pelo Role Playing Game (RPG) digital	Cabalero	2018	Tese de doutorado	Univ. Federal da Bahia – Pública Federal	Nordeste
23	RP-G2 – Uma Aventura na Educação	Rodrigues e Zavan	2018	artigo	Inst. Federal do Paraná – Pública Federal	Sul
24	Rolando dados históricos: o Role-Playing Game (RPG) e o ensino de História	Mendes e Boechat	2019	artigo	Inst. Fed Sul de Minas – Pública Federal	Sudeste

Fonte: Autoria própria

Com relação aos dados quantitativos, verificamos, inicialmente, pelo menos um trabalho a cada ano (2002 - pesquisa 1; 2004 - pesquisa 2; 2006 - pesquisa 3; 2008 - pesquisa 4), com exceção dos anos de 2003, 2005, 2007, 2010 e 2011, com nenhum estudo referente ao tema. O ano de 2009 resultou em dois estudos (pesquisas 5 e 6) e um estudo em 2012 - pesquisa 7. A partir do ano de 2013, houve um aumento do número de investigações - três trabalhos em 2013 (pesquisas 8, 9 e 10), um em 2014 (pesquisa 11), com um número máximo e significativo no ano de 2015, com cinco estudos (pesquisas de 12 a 16).

Em 2016, novamente, verificamos apenas um estudo (pesquisa 17), três em 2017 (pesquisas 18, 19 e 20), três em 2018 (pesquisas 21, 22 e 23) e um em 2019 (pesquisa 24). Apesar de ainda restrito, esse aumento de estudos relacionados ao RPG pode ser explicado por dados recentes em que o mercado das séries, histórias fantásticas e a cultura *pop* dos anos 1980, tem frequentemente servido de enredo para jogos de RPG. Tal mercado apresentou um consecutivo crescimento durante os anos, atingindo em 2015 a cifra de R\$ 2,25 bilhões, 12,8% a mais do que a quantia obtida no ano de 2014 (Feix, 2015).

Com relação à incidência de estudos por localidades, verificamos que na região Sudeste do Brasil ocorreu a maior parte das pesquisas, com um total de onze trabalhos (pesquisas 1, 3, 4, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 20, 24), seguida pelas regiões Sul com oito trabalhos (2, 6, 8, 11, 13, 15, 17, 23) e, posteriormente, a região Nordeste, com cinco trabalhos (5, 10, 19, 21, 22). Nas regiões Norte e Centro-Oeste não se verificou a incidência de estudos no tema. A maior concentração de Universidades que produzem pesquisas está localizada nas regiões mais populosas e de maior investimento na pesquisa. Com isso, as regiões Sudeste e Sul concentram a maior distribuição de estudos acerca do tema do jogo de RPG.

Quanto às instituições de origem dos pesquisadores, destacam-se as Universidades Públicas Federais, com 12 trabalhos realizados (pesquisas 2, 5, 8, 9, 10, 14, 15, 17, 18, 22, 23 e 24), seguidas pelas universidades Universidades Públicas Estaduais (pesquisas 7, 12, 19, 20 e 21) e as Privadas Confessionais ou Comunitárias, com seis trabalhos (pesquisas 1, 3, 4, 11, 13 e 16) e privadas (pesquisa 6). A maior incidência é, portanto, em instituições públicas. Isso pode ser explicado pelo tipo de investimento nas instituições que desenvolvem as pesquisas.

No Brasil, os investimentos em pesquisa se dão predominantemente nas Universidades Públicas e nas Privadas Confessionais e Comunitárias. As Universidades Privadas do tipo Confessional estão ligadas a instituições religiosas sem fins lucrativos e produzem conhecimentos e pesquisas. As Universidades Privadas Comunitárias não almejam fins lucrativos, mas não estão ligadas a nenhum tipo de instituição religiosa. Seis dos estudos encontrados na esfera privada são provenientes de Universidades com estas características.

Quanto à distribuição das pesquisas por áreas do conhecimento, verificamos que os estudos se encontram, em sua grande maioria, presentes na Educação (com dezessete estudos - pesquisas 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23 e 24), seguida pela Psicologia (com três pesquisas - 5, 7 e 13), Saúde (duas pesquisas - 8 e 14), História (uma pesquisa 21) e Computação (uma pesquisa -1). Com relação às áreas do conhecimento, os dados mostram que as pesquisas se distribuem, em sua grande maioria, no campo educacional, sendo portanto o RPG um instrumento fundamental nesse âmbito e trazendo contribuições significativas.

Quanto ao tipo de trabalho publicado, identificamos treze artigos (pesquisas 1, 2, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 18, 19, 23 e 24), nove dissertações de mestrado (3, 4, 6, 10, 15, 16, 17, 20 e 21) e 2 teses de doutorado (11 e 22). Isso implica que distintos tipos de formatos de publicação estão disponíveis e de acesso ao público em geral, com a predominância do produto “artigo”.

Propusemos, até aqui, uma breve descrição sobre a análise de alguns dados quantitativos. Apresentamos, a seguir, a análise e discussão qualitativa da investigação. Dentre os estudos encontrados nas Bases de Dados e que foram ligados ao tema “RPG e educação”, verificamos que vários deles se aplicam a Educação Básica. De maneira geral, encontramos uma tendência de crescimento dessas pesquisas sobre o RPG em temas como aprendizagem, ensino e conhecimento. Por outro lado, identificamos pesquisas, em menor número, que têm como foco os elementos do jogo que envolvem o interesse dos jogadores no RPG, como o desafio, a forma de jogar, de se relacionar e de lidar com o próximo.

Abaixo segue uma tabela com a extração dos dados qualitativos da investigação. De acordo com a coluna da esquerda para a direita, em “pesquisa” identificamos as investigações de acordo com a classificação das tabelas 1a e 1b; em “área” – consideramos a área predominante do estudo, por exemplo, há várias investigações que têm como foco a Educação Básica, então considerou-se nesse caso a grande área da Educação; em “tema” descreve-se o tema específico da pesquisa ou sua subárea de aplicação e, finalmente, na coluna “resultados” procurou-se classificar de forma sintética os resultados da investigação com relação ao tipo de uso do RPG.

Tabela 2 – O jogo de RPG e educação no âmbito acadêmico no cenário nacional

Pesquisa (s)	Área	Tema	Resultado
1	Computação	Jogos computadorizados	Interesse no jogo RPG como parte dos jogos computadorizados
2	Educação	Ciências - bombas atômicas e conceitos físicos e químicos	RPG como meio de aprendizagem
3	Educação	Tecnologias educacionais	RPG como meio de aprendizagem
4	Educação	Tecnologias educacionais	RPG como meio de aprendizagem
5	Psicologia	Relações interpessoais	Interesse no jogo pelo fato de que os jogadores encontraram redes de companheirismo e amizade
6	Educação	Tecnologias educacionais	RPG como meio de aprendizagem
7	Psicologia	Relações de alteridade entre os jogadores de jogos eletrônicos	Interesse no jogo por pelo fato dos jogadores se colocarem no papel de outros colegas que jogam RPG
8	Medicina	Uso do RPG na disciplina de Biologia Celular	RPG como meio de aprendizagem
9	Educação	Descreve a criação e a avaliação de instrumento lúdico RPG para o esclarecimento de jovens acerca da prevenção ao câncer	RPG como meio de aprendizagem
10	Educação	Verificação e avaliação do processo de aprendizagem para a compreensão textual	RPG como meio de aprendizagem
11	Educação	Matemática	RPG como meio de aprendizagem
12	Educação	Biologia	RPG como meio de aprendizagem
13	Psicologia	Socialização de jogadores de RPG	Interesse no jogo pela socialização entre os jogadores de RPG
14	Enfermagem	Formação docente	RPG como meio de aprendizagem
15	Educação	Educação para o trânsito	RPG como meio de aprendizagem
16	Educação	Formação de professores	RPG como meio de aprendizagem
17	Educação	Geografia - utilização de jogos de RPG na solução de conflitos socioambientais e geopatrimônio hídrico	RPG como meio de aprendizagem
18	Educação	Ciências - imunologia	RPG como meio de aprendizagem
19	Educação	História	RPG como meio de aprendizagem
20	Educação	Ciências	RPG como meio de aprendizagem
21	História	Ensino interdisciplinar em História sobre a comunidade dos países de língua portuguesa	RPG como meio de aprendizagem
22	Educação	Verificação e avaliação do processo de aprendizagem pelo RPG digital	RPG como meio de aprendizagem
23	Educação	Verificação e avaliação do jogo RP-G2 na forma de RPG de mesa	RPG como meio de aprendizagem
24	Educação	História	RPG como meio de aprendizagem

Fonte: Autoria própria

Encontramos, ao final das descrições e comparações dos estudos, que os resultados das pesquisas foram distribuídos a partir de dois tópicos: 1-) o RPG pode viabilizar aos sujeitos o acesso a novos conhecimentos, sendo um meio para se aprender conhecimentos diversos (pesquisas 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23 e 24) e 2-) os jogadores de RPG jogam por interesse

nas características do próprio jogo, portanto o RPG é um jogo a ser conhecido e praticado (pesquisas 1, 5, 7, 13). Sendo assim, consideramos que a grande maioria dos trabalhos realizados evidenciaram instrumentos para viabilizar o acesso ao conhecimento em diversas áreas.

Os jogos de RPG são utilizados no ambiente escolar e em cursos de formação profissional como um meio de aprendizagem e acesso ao conhecimento. Além disso, o jogo de RPG também deve ser considerado um jogo a ser conhecido e praticado. Quando inserido no âmbito escolar, o RPG pode ter uma relação próxima com várias disciplinas e, também, ter uma relação com os conteúdos culturais do lazer, mais especificamente, com o conteúdo físicoesportivo, sendo este conteúdo a especificidade da disciplina de Educação Física, que poderá também utilizar este tema para ser tratado junto aos alunos da Educação Básica.

Assim, com base nos resultados da pesquisa, o RPG pode ocorrer por um duplo processo educativo, em que se pode jogar e aprender pelo jogo, ou aprender a jogar o jogo. Os jogos sempre fizeram parte da vivência do ser humano. Muito mais do que isso, se analisarmos do ponto de vista do historiador holandês Huizinga (2012), o jogo é um objeto significativo e com uma função social, sendo ele baseado em manipulação de imagens e da realidade.

Tanto os jogos de RPG, como outros que utilizam os recursos tecnológicos como a realidade aumentada - como o Pokémon Go, analisado em estudo anterior (Uvinha *et al.*, 2016) - e os jogos computacionais de Hoff e Wechster (2002), da pesquisa 1, mostram-se como de grande interesse para crianças e jovens na atualidade que representam a maioria do público das investigações dos textos selecionados nesta pesquisa. Esses jogos possuem elementos que são atrativos às crianças e jovens como as próprias características do RPG de ter a criação de personagens e de contextos e cenários por onde o jogo vai ocorrendo e do Pokémon Go e os jogos computacionais que mostram o desafio, os aspectos que só os elementos computacionais podem propiciar.

Assim, é interessante que as instituições de ensino se atentem para o uso desses vários jogos no meio educacional. A presente investigação confirma não somente o interesse de crianças e jovens no jogo, mas para além disso, uma oportunidade de se aprender pelo jogo, sendo este um meio de ensino no espaço educacional, seja ele a Educação Básica ou a Educação Superior, como os estudos aqui revelam.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos dados coletados e analisados, aponta-se que os estudos referentes ao tema do jogo de RPG e educação são recentes no Brasil e têm apresentado avanços em termos de desenvolvimento nos mais distintos níveis escolares, do Ensino Fundamental e Médio ao Ensino Superior.

Esperamos, com este estudo, trazer contribuições aos profissionais que atuam no campo escolar, no sentido de terem o jogo como mais uma ferramenta capaz de auxiliar no ensino e na aprendizagem. As limitações deste estudo são posicionadas quanto à forma das buscas nas bases de dados, uma vez que realizamos uma busca pelas palavras-chaves em língua portuguesa. Sugerimos novos estudos relacionados a este tema e a busca nas bases de dados em outros idiomas com a finalidade de trazer novas possibilidades e evidências quanto ao jogo de RPG e a educação.

REFERÊNCIAS

ADRIANI, R. L. L. B. Jogos de M-Learning: do veículo de comunicação ao instrumento de ensino. 2008. **Dissertação** (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, 2008.

BARBOSA, R. E. Jogando para transitar seguro: uma experiência de educação para o trânsito. 2015. **Dissertação** (Gestão do Conhecimento) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2015.

CABALERO, S. da S. X. Modelo de análise socioconstrutivista para compreensão do processo de aprendizagem pelo role playing game (RPG) digital. **Tese** (Doutorado em Difusão do conhecimento) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, 2018.

CARDOSO, B. S. RPG guardiões da palavra: o uso do role playing game (RPG) no ensino interdisciplinar em História sobre a comunidade dos países de língua portuguesa (CPLP). 2018. 470 f. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEDUC, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, BA, 2018.

CARDOSO, B. S.; SANTIAGO, R. C. C. de A. Jogo role playing game digital -RPG: uma proposta pedagógica para o ensino de História. **Artefactum – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia**, ano IX, n. 2, p. 1-12, 2017.

COUTO JUNIOR, D. R.; FERREIRA, H. M. C. Jovens e narrativas digitais: pensando os outros na educação. **Contemporânea**, UERJ, ed. 19, v. 10, n. 1, 2012.

DOTTO, B. C. O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais, e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara - RS. 2016. **Dissertação** (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, RS, 2016.

FEIX, Daniel. Números revelam crescimento acentuado de mercado de cinema. **Jornal Zero Hora**. Porto Alegre, 28 dez. 2015. Entretenimento. Disponível em: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/noticia/2015/12/numeros-revelam-crescimento-acentuado-do-mercado-de-cinema-4938967.html>. Acesso em: 27 maio 2016.

HOFF, M. S.; WECHSLER, S. M. A prática de jogos computadorizados em um grupo de adolescentes. **Rev. Estudos de Psicologia**, PUC-Campinas, v. 19, n. 2, p. 59-77, maio/ago. 2002.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

LAUREANO *et al.* Uso do role-playing game (RPG) como complemento didático no ensino de imunologia. **Journal of Biochemistry Education**, v. 15, n. 1, p. 64-81, 2017.

MAIA, T. *et al.* Encruzilhadas. O jogo da sua vida: desenvolvimento de instrumento lúdico na prevenção do câncer. **Rev. Bras. Cancerologia**, v. 59, n. 2, p. 219-227, 2013.

MARINS, E. S. O uso do Role Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II. 2017. **Dissertação** (Mestrado em Ciências) – Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, 2017.

MENDES, L. F. de O.; BOECHAT, L. T. Rolando dados históricos: o role-playing game (RPG) e o ensino de História. **Educação & Linguagem**, ano 6, n. 2, p. 110-121, maio/ago. 2019.

MINAYO. M. C. de S. (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 31. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

PETRY, A. Alem do level-up: aspectos psicológicos dos jovens adultos ao fazerem uso dos jogos MMORPG. U. **Unoesc & Ciência** - ACBS Joaçaba, v. 6, n. 2, p. 137-144, jul./dez. 2015.

RANDI, M. A. F.; CARVALHO, H. F. Learning through role-playing games: an approach for active learning and teaching. **Rev. bras. educ. med.**, Rio de Janeiro, v. 37, n. 1, p. 80-88, mar. 2013.

RIOS, R.; GONÇALVES, M. S. **Jogos de RPG (5a a 8a séries)**. São Paulo: Scipione, 1997.

ROCHA, M. S. RPG: jogo e conhecimento. O Role-playing game como mobilizador de esferas do conhecimento. 2006. **Dissertação** (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, SP, 2006.

RODRIGUES, D. dos S., ZAVAN, A. R. RP-G2 – uma aventura na educação. **Revista Mundi Engenharia, Tecnologia e Gestão**, v. 3, n. 4, p. 115-119, dez. 2018.

SALDANHA, A. A.; BATISTA, J. R. M. A concepção do Role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. **Psicologia Ciência e Profissão**, v. 29, n. 4, p. 700-717, 2009.

SALES, M. O. Jogos textuais interativos na escola: efeitos dos role-playing games na sala de aula. 2013. **Dissertação** (Mestrado em Psicologia Cognitiva) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE, 2013.

SAMAGAIA, R.; PEDUZZI, L. O. O. Uma experiência com o Projeto Manhattan no Ensino Fundamental. **Ciência & Educação**, v. 10, n. 2, p. 259-276, 2004.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, M. V. O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no Ensino Médio. 2009. **Dissertação** (Mestrado em Educação) –Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR, 2009.

SILVA, C. B. O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação de aprendizagem. 2015. **Dissertação** (Mestrado Profissional em Educação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, SP, 2015.

SOARES *et al.* Role-playing game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo. **Texto contexto – enferm.**, v. 24, n. 2, p. 600-608, abr./jun. 2015.

SOUZA, E. S. Uso de jogos de role-playing game (RPG) como uma estratégia possível de aprendizagem de conteúdos de biologia na educação de jovens e adultos. **Rev. Cient. Interdisciplinar**, v. 2, n. 3, p. 384-393, jul./set. 2015.

TEREZANI, Denis *et al.* Lazer e meio ambiente: um estudo a partir dos anais do encontro nacional de recreação e lazer (ENAREL). **Licere**: Belo Horizonte, v. 13, n. 1, p. 1-30, mar. 2010.

UVINHA, R. R. *et al.* Lazer, virtualidade e hospitalidade: a prática do pokémon go entre estudantes universitários. **Revista Hospitalidade**, v. 13, n. esp., p. 1-17, 2016.

VANINI, L. A construção de identidades *online* por meio do RPG: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em um curso a distância. **Bolema**, Rio Claro, SP, v. 28, n. 50, p. 1567-1573, dez. 2014.

Recebido em: 15 de Outubro de 2022

Avaliado em: 28 de Abril de 2023

Aceito em: 5 de Setembro de 2023



A autenticidade desse artigo pode ser conferida no site <https://periodicos.set.edu.br>

2 Doutora em Educação Física; Professora e pesquisadora, Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP.
E-mail: cinthia.silva@unimep.br

3 Doutor em Ciências do Movimento Humano; Pesquisador, Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP;
E-mail: marcio_fsza@yahoo.com.br

4 Doutor em Ciências da Comunicação; Professor Titular e pesquisador, Universidade de São Paulo – USP.
E-mail: uvinha@usp.br



Este artigo é licenciado na modalidade acesso abertosob a Atribuição-Compartilhaqual CC BY-SA

