

Jaques, R., Régnier, J.C. y Acioly-Régnier, N. (2018). 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 Akadèmeia*, 17, 2 (Noviembre-Diciembre). pp. 24-42.

Educar A Través de la Investigación, Educar A Través del Juego: El Role-playing Game (RPG) Como Estrategia De Enseñanza En La Educación Superior

Rafael Ramires Jaques¹

Jean-Claude Régnier²

Nadja Maria Acioly-Régnier³

Resumen

La educación es esencial en prácticamente todas las sociedades. Es una forma en que se puede transformar la realidad. Con el objetivo de ayudar a los maestros y estudiantes a mejorar su aprendizaje, en este artículo discutimos la unión entre dos enfoques pedagógicos: educar a través de la investigación y educar a través del juego. En general, los juegos se mencionan en el contexto educativo relacionado con la Educación de la Primera Infancia, por lo que discutimos en este artículo cómo es posible usarlos en la Educación Superior, dirigida a jóvenes y adultos. Para lograr eso, se eligió el *Role-playing Game* (RPG), un juego hablado, en el que los personajes son creados e interpretados por los jugadores, como en un teatro improvisado. Creemos que la enseñanza a través de la investigación puede ser una estrategia utilizada en la construcción de juegos del tipo RPG, asociando elementos de entretenimiento a la práctica de la enseñanza. Discutimos una forma de llevar el juego al aula para generar aprendizaje, pero no solo a través del acto de jugar, sino también a través de la construcción del juego en sí. La práctica de la enseñanza a través de la investigación se puede utilizar en la base necesaria para el diseño de la trama y la configuración de los juegos. Por lo tanto, creemos que, si bien es posible utilizar RPG como herramienta pedagógica para enseñar contenido, tener la oportunidad de crear juegos, historias y aventuras puede ser tan rentable como el hecho de jugar.

Palabras Claves: Educación a través de la Investigación, Educación Superior, Role-playing Game, Juegos en la Educación.

¹ Professor (Instituto Federal do Rio Grande do Sul – Brasil). Mestre em Educação. rafael.jaques@bento.ifrs.edu.br

² Professor titular emérito (Universidade de Lyon – UMR 5191 ICAR – França) – Professor convidado (National Research Tomsk State University – Russia). Doutor em Matemática. jean-claude.regnier@univ-lyon2.fr

³ Professora titular (Universidade de Lyon - UMR 5191 ICAR – França) nadja.acioly-regnier@univ-lyon1.fr

Educating Through Research, Educating Through the Game: The Role-Playing Game (RPG) as a Teaching Strategy in Higher Education

Abstract

Education is essential in practically every society. It is one of the ways in which reality can be transformed. Aiming to support teachers and students in the enhancement of their learning, we discuss in this article the union between two pedagogical approaches: to educate through research and to educate through the game. In general, games are mentioned in the educational context related to Early Childhood Education, so we discussed in this article how it is possible to use them in Higher Education, aimed at young people and adults. To accomplish that, the Role-playing Game (RPG) was chosen, a type of spoken game, in which the characters are created and interpreted by the players, in a kind of improvised theater. We believe that teaching through research can be a teaching strategy used in the construction of games of the RPG type, associating elements of entertainment to the practice of teaching. We discuss in this work a way of taking the game to the classroom to generate learning, but not only through the act of playing, but also through the construction of the game itself. The practice of teaching through research can be used in the necessary foundation for the design of the plot and the setting of the games. Thus, we believe that – while it is possible to use RPG as a pedagogical tool to teach content – having the opportunity to build games, stories and adventures can be as profitable as the very act of playing.

Key words: Education through Research, Higher Education, Role-playing Game, Games in Education.

Educar Pela Pesquisa, Educar Pelo Jogo: O Role-Playing Game (RPG) Como Estratégia Na Prática Docente No Ensino Superior

Resumo

A educação é imprescindível em praticamente todas as sociedades. É uma das formas pela qual se pode transformar a realidade. Buscando apoiar professores e alunos na potencialização de suas aprendizagens, discutimos neste artigo a união entre duas abordagens pedagógicas: educar pela pesquisa e educar pelo jogo. Em geral, os jogos são mencionados no âmbito educacional relacionados à Educação Infantil, portanto discutimos neste artigo como é possível utilizá-los

no Ensino Superior, voltado a jovens e adultos. Para esse fim, foi escolhido o *Role-playing Game* (RPG), um tipo de jogo falado, no qual os personagens são criados e interpretados pelos jogadores, em uma espécie de teatro improvisado. Acreditamos que o ensino pela pesquisa possa ser uma estratégia de ensino empregada na construção de jogos do tipo RPG, associando elementos de entretenimento à prática do ensino. Articulamos, neste trabalho, uma forma de levar o jogo à sala de aula para gerar aprendizagem, mas não apenas por meio do ato de jogar, mas também pela construção do jogo. A prática do ensino pela pesquisa pode ser empregada no embasamento necessário para a concepção do enredo e da ambientação das partidas. Assim sendo, acreditamos que – embora seja possível utilizar o RPG como ferramenta pedagógica para ensinar conteúdos – ter a oportunidade de construir jogos, histórias e aventuras pode ser tão proveitoso quanto o próprio ato de jogar.

Palavras-chave: Educação pela Pesquisa, Educação Superior, Role-playing Game, Jogos na Educação.

I. Introdução

Imprescindível em praticamente qualquer sociedade, a educação é um fenômeno complexo, sempre questionado, e em constante transformação (Acioly-Régnier, Andrade e Régnier, 2013). É, igualmente, um dos meios pelo qual se pode produzir modificações na sociedade (Paviani, 2010). Neste trabalho, abordamos a educação, a pesquisa em sala de aula e como ela pode ser integrada à prática docente por meio de um jogo específico: o *Role-playing Game*.

A educação têm sido alvo de muitas críticas, e algumas delas são antigas, como a da “reprodução social”. Esse posicionamento se dá por conta de abordagens voltadas à cópia, memorização, repetição, recompensa e punição, que costumam ser recorrentes em instituições educacionais de todos os níveis (Ramos, 2012).

Castanho (2007), em seu artigo *Pesquisa em Pedagogia Universitária*, defende que é preciso repensar os processos na universidade. Behrens (1999) concorda, ao discutir o *paradigma emergente*, afirmando que, para superar a ideia de “reprodução”, é preciso tomar uma postura crítica em relação à docência, rompendo uma inércia que se estabelece na academia: “basta caminhar nos corredores das instituições de ensino superior para observar o que ocorre nas salas de aula. Em sua grande maioria, os professores estão explicando o conteúdo no quadro de giz,

a classe acompanha em silêncio e ao que parece, o docente dá aula para ele mesmo” (Behrens, 1999, p. 384).

O *paradigma emergente* diz respeito a uma associação entre uma abordagem progressista (que busca transformação social, instigando o diálogo, a discussão coletiva e a reflexão), uma visão holística (maneira menos fragmentada de ver o mundo e se posicionar ante ele, buscando entender o ser humano em sua totalidade) e o ensino com a pesquisa (discutida neste artigo). O fato de haver pesquisadores buscando repensar o ensino e a aprendizagem, demonstra que há um interesse em aprimorar as metodologias educacionais, ou seja, o ambiente educacional ainda é tido como necessário à nossa sociedade e à nossa cultura. Por conta disso, há um movimento permanente de reestruturação desse espaço, buscando responder às demandas sociais que se modificam ao longo do tempo (Ramos, 2012).

A evolução da sociedade traz consigo modificações também para a educação. Dentre os diversos métodos que vêm sendo criados e pesquisados buscando atender às demandas de uma educação em constante movimento, um nos é particularmente interessante neste artigo, a *educação pela pesquisa*. Trata-se de uma abordagem que busca, entre outras coisas, “o desenvolvimento da autonomia e socialização dos sujeitos envolvidos” (Moraes, 2012, p. 102). Assim sendo, mobiliza alunos e professores em direção à construção de novos conhecimentos por meio do diálogo, da investigação e da argumentação.

A falta de diálogo e debate pode levar à violência, algo que tem se tornado cada vez mais comum na sociedade contemporânea. A título de exemplo, em uma pesquisa conduzida em algumas capitais brasileiras (Abramovay, Castro, Silva, & Cerqueira, 2016), 42% dos estudantes de Ensino Médio entrevistados afirmaram ter sofrido algum tipo de violência física ou verbal no ambiente escolar. Essa mesma pesquisa revelou que muitos fatores influenciam e desencadeiam algumas dificuldades de relacionamento na escola, como ameaças, roubos, *bullying*, etc.. Por conta disso, o “estar juntos” na escola têm sido um desafio constante. A falta de diálogo também se encaixa nesse contexto, dificultando a solução dos conflitos.

A educação tem um papel preponderante nesse contexto, preparando e aprimorando os alunos no que diz respeito à argumentação, essencial ao diálogo aberto e à convivência em sociedade. Quando se restringem os questionamentos e as discussões, o ambiente educacional passa a ser um lugar de reprodução de desigualdades (Ramos, 2012). Não seria justamente este o papel da educação – contribuir para que os indivíduos se desenvolvam e possam cumprir seu papel social com propriedade?

À vista disso, propomo-nos, neste artigo, a trabalhar uma problemática que diz respeito à prática docente. Acreditamos que permitir que o professor tenha acesso a diferentes tipos de abordagem em sua prática docente pode potencializar o seu ofício. Dessa forma, discutimos nas próximas linhas o que é o *educar pela pesquisa*, como essa abordagem pode ser aplicada em sala de aula e como o processo pode ser potencializado por meio da utilização de um tipo de jogo específico, o *Role-playing Game*.

II. Pressupostos para a pesquisa em sala de aula

Com as modificações na educação, surgem novas abordagens para sustentar as mudanças que se apresentam na sociedade. Acompanhando esse movimento, transformam-se procedimentos em relação à prática docente e às atividades em sala de aula. Educar pela pesquisa surge como mais uma abordagem que busca apoiar o desenvolvimento da autonomia dos educandos.

A educação pela pesquisa tem por objetivo a “formação de sujeitos críticos e autônomos, capazes de intervir na realidade com qualidade formal e política” (Moraes, 2012, p. 93), ou seja, está diretamente ligada à formação de indivíduos que possam exercer socialmente seu papel. Conforme assevera Ramos (2012), o discurso é necessário para inserção no tecido social. Por conseguinte, para que o indivíduo possa se constituir cidadão, precisa se utilizar do discurso, e isso está relacionado à sua autonomia.

Em uma sociedade que exige cada vez mais profissionais que produzam de forma autônoma e que estejam sempre estudando (Behrens, 1999), *ensinar com pesquisa* vai no sentido da busca pela autonomia, ensinando os indivíduos a pesquisarem continuamente, construindo, cada vez mais, novos conhecimentos. Neste novo cenário, o papel do professor passa a ser de “articulador e mediador entre o conhecimento elaborado e o conhecimento a ser produzido” (Behrens, 1999, p. 386), podendo ser, dessa forma, potencializado por meio do ensino pela pesquisa.

Pesquisar implica movimento, envolvimento. A pesquisa em sala de aula oportuniza aos alunos *questionar* e, em vez de receberem respostas prontas e pré-formatadas, irem em busca de construir suas próprias respostas. Acerca desse tipo de abordagem, é possível afirmar que:

«A pesquisa em sala de aula é uma das maneiras de envolver os sujeitos, alunos e professores, num processo de questionamento do discurso, das verdades implícitas e explícitas nas formações discursivas, propiciando a partir disso a construção de argumentos que levem a novas verdades. [...] Envolver-se nesse processo é acreditar que a realidade humana não é pronta, mas que se constitui a partir de uma construção humana» (Moraes, Galiazzi, & Ramos, 2012, p. 12)

Sendo um movimento dialético, espiral, que têm sua origem nos questionamentos dos próprios alunos, progride em direção à construção de novos argumentos, novas maneiras de ser, fazer e conhecer. Os elementos principais do ciclo da pesquisa em sala de aula são o *questionamento*, a *construção de argumentos* e a *comunicação* (Moraes *et al.*, 2012).

Dessa forma, de acordo com os autores, começa-se pelo questionamento. Quando tudo é tranquilo, não há por que mudar. São as inquietações que desencadeiam a procura por soluções, ou seja, a ideia da pesquisa surge a partir de dúvidas e demandas dos próprios educandos. Se o próprio aluno se questiona, o tema se torna um real problema para ele, algo que lhe interessa – não é algo imposto pelo professor, mas um anseio próprio.

Segue-se, então, para a construção de argumentos. Nessa etapa, sintetizam-se as informações encontradas e concretizam-se novos saberes. Por meio das reflexões são geradas, muitas vezes, produções escritas que serão, em seguida, submetidas à apreciação da comunidade envolvida. Nesse período surgem novas leituras, novos aprofundamentos e novas revisões.

O ciclo se encerra – e se prepara para um novo início (espiral) – com a comunicação. Nesse momento não está em foco apenas a produção escrita e a divulgação, mas também os efeitos produzidos nos indivíduos implicados no processo. Aprender a se questionar, a argumentar, a criticar e ser criticado, inquirir, enfim, participar em debates, o que pode levar ao já mencionado exercício do papel social. Dessa forma, o ciclo da pesquisa contribui no fortalecimento da autonomia dos educandos.

Um exemplo pode ser encontrado em uma pesquisa realizada por Castanho (2007), na qual foi solicitado aos participantes que relatassem experiências positivas e negativas ao longo de sua formação acadêmica. Um dos pontos mencionados nas narrativas positivas dizia respeito aos professores que buscavam integrar ensino e pesquisa. Assim sendo, surgem indícios que apontam para a pesquisa-educação como uma estratégia pedagógica, que engaja educadores e educandos na construção do conhecimento.

A partir desses pressupostos, é possível inferir que a abordagem da pesquisa em sala de aula é uma forma – não a única, obviamente – de levar os alunos a se envolverem de forma ativa, comprometida e reflexiva (Moraes *et al.*, 2012). Para os autores, muitos processos são desencadeados a partir da pesquisa em aula: pensar, repensar, problematizar, questionar, elaborar teorias, experimentar, em suma, construir seus próprios saberes a partir de suas próprias motivações.

O *educar pela pesquisa*, conforme proposto por Moraes (2012), começa pelas perguntas que surgem em sala de aula, de modo que todos se envolvam ativamente. É imprescindível entender,

contudo, que as respostas não advêm simplesmente dos livros e dos autores consultados, elas são construídas pelos próprios participantes – o que não significa que não devam ser embasadas nos teóricos que já desenvolveram as questões, mas o processo de investigação fica a cargo dos alunos.

A prática da pesquisa em sala de aula, enfim, busca colocar o aluno em evidência, no centro do processo. (Acioly-Regnier e Régnier, 2016) Daí advêm mudanças para a prática docente, pois os alunos são considerados, em sua individualidade e “como sujeitos pensantes, capazes de tomar as iniciativas de sua aprendizagem. Há uma aproximação entre professor e aluno, passando o primeiro a assumir muito mais uma função orientadora e mediadora do processo construtivo do segundo” (Moraes, 2012, p. 100). Nesse sentido, Anastasiou e Alves (2007), quando problematizam a *ensinagem* (termo utilizado para designar situações de ensino em que efetivamente ocorre aprendizagem), afirmam que *Ensino Com Pesquisa* permite aos alunos desenvolverem sua autonomia por meio de um processo de construção que permite equilibrar *reprodução e análise*.

Para Moraes *et al.* (2012), a pesquisa faz avançar nossa compreensão da realidade. Trazê-la para sala de aula, conforme afirmam os autores, é um modo de associar alunos e professores em um movimento de questionamentos e descobertas – é, enfim, construir novas realidades.

Dessa forma, e diante do exposto, apontamos o *fazer pesquisa* em sala de aula já como uma abordagem pedagógica por si só – os autores citados trazem estudos apontando diferentes formas de aplicar a pesquisa em sala de aula como recurso educacional. Cremos, contudo, que seja possível aliar essa abordagem a uma outra estratégia de ensino – jogos na educação – de modo a potencializar a aprendizagem em sala de aula e congregar os benefícios de duas abordagens educacionais.

III. O espaço dos jogos no ensino superior: Role-playing Game e Educação

Em geral, as pessoas têm prazer em jogar – o entretenimento é recorrente na vida cotidiana. A história da humanidade comprova que existiam jogos em praticamente todas as sociedades (Dörner, Göbel, Effelsberg, & Wiemeyer, 2016). Como o ambiente educacional é parte integrante da sociedade, não há como fazer uma “separação” entre esta e aquele, de modo que os indivíduos transitam entre um ambiente e outro carregando sempre consigo sua cultura, seu modo de vida e suas histórias individuais. Assim sendo, o jogo permeia diversos momentos e espaços da vida.

A questão do *lúdico*, muito aludida no âmbito da educação (sobretudo na Educação Infantil), está relacionada ao *brincar*. Nesse contexto podem ser mencionados tópicos como jogos, brinquedos e diversão. Há, nas brincadeiras e no jogo, também, uma função educativa: proporcionam-se, ao indivíduo que joga, aprendizagens e desenvolvimento de saberes, conhecimentos e compreensão do mundo (Santos, 2010). Por conta disso, o jogo é aqui considerado também por sua face como apoiador da aprendizagem. Une-se entretenimento, prazer pelo recrear-se e desenvolvimento cognitivo.

Embora muitos estudos tenham sido publicados mencionando a eficiência do lúdico e de outras abordagens que não são tão comuns no âmbito da “aula tradicional”, Almeida (2003) ainda percebe, ao menos na educação brasileira, um movimento de “depósito do saber acadêmico”, muitas vezes não incentivando discentes a “descobrirem” o conhecimento. Para o autor, ao não encorajar o aluno a descobrir, pesquisar, pensar criticamente, acaba-se por incentivar a cópia e a reprodução – algo que, conforme mencionamos, também foi criticado por Ramos (2012).

Assim sendo, a questão do lúdico em sala de aula se mostra relevante não só na Educação Infantil, mas em todo o percurso formativo. O jogo e a brincadeira no contexto educacional podem funcionar como influência aos estudantes no que diz respeito à sua constituição não apenas intelectual, mas também cidadã – jogar pressupõe exercitar a criatividade e interagir socialmente.

É comum na Educação Básica a utilização de jogos em aula para ensinar conteúdos. No Ensino Superior, contudo, essa prática não é tão recorrente. É possível encontrar, sim, professores que utilizam a abordagem lúdica em cursos universitários, mas não é tão comum quanto no Ensino Fundamental, por exemplo. Talvez isso seja motivado por uma crença popular de que “adultos devem ser sérios” e “brincadeira é coisa de criança”. Mas será, realmente, que não há espaço para o jogo no Ensino Superior? Podemos encontrar uma aproximação da temática “jogos” vinculada ao *ensino de adultos* em pesquisas que têm sido realizadas acerca de *serious games* e *gamification*.

Conforme asseveram Dörner *et al.* (2016), os *serious games* são jogos que buscam, além de proporcionar entretenimento, atingir ao menos um segundo objetivo como, por exemplo, gerar uma aprendizagem. Para os autores, não há diferenciação entre objetivos primários ou secundários – o que define os *serious games* é, justamente, a multiplicidade de objetivos. Já a *gamification* (muitas vezes traduzida como “ludificação” ou “gamificação”) é uma técnica ou conjunto de técnicas que objetivam levar conceitos, métodos e elementos de jogos (como rankings, pontuações, conquistas, distintivos) para os mais variados contextos, como

plataformas educacionais, redes sociais, sites de compras etc. (Dörner *et al.*, 2016). Assim sendo, é possível diferenciar o *serious game*, que é uma classificação de jogo, e a *gamification*, que é uma forma de aplicar mecanismos de jogos a outros processos, o que não resultará obrigatoriamente na construção de um jogo.

Essas duas áreas de pesquisa revelam que existe um campo profícuo para realização de investigações voltadas a jogos para jovens e adultos, bem como, mais especificamente, para o Ensino Superior. Whitton (2010), contudo, admite que a forma como se utilizam os jogos na Educação Superior precisa ser diferente da forma voltada aos mais jovens. Segundo o autor, citando Knowles, existem algumas especificidades, a respeito da aprendizagem de adultos, que precisam ser levadas em conta: a) adultos tem a necessidade de saber o porquê estão aprendendo; b) adultos precisam estar no controle de sua aprendizagem; c) adultos vêm dos mais diferentes espaços, com as mais variadas histórias de vida e bagagens culturais; d) adultos estão aptos a aprender quando precisam aplicar o conhecimento; e) adultos são focados em tarefas.

Assim, os propósitos da utilização de jogos no Ensino Superior precisam estar claros. Muitos adultos acreditam que o uso de jogos em aula pode ser perda de tempo ou simplesmente não os julgam interessantes (Whitton, 2010). Dessa forma, ao elaborar uma proposta de uso de jogos com adultos, é preciso ter em mente que nem todos são atraídos por essa abordagem ou a percebem como interessante.

Neste artigo, contudo, não queremos tratar especificamente sobre o uso do jogo em aula, mas do que ele pode desencadear no contexto educacional, mais especificamente no Ensino Superior, em que ainda há muito campo para ser explorado. Para tanto, discutimos uma abordagem que não está diretamente relacionada ao conteúdo do que é jogado, mas ao que se pode fazer a partir da proposta de jogar. Escolhemos, para esse propósito, o *Role-playing Game* (RPG) – Jogo de Interpretação de Papéis.

O RPG é um jogo (ou uma categoria de jogos) que se caracteriza por ser falado, coletivo e cooperativo. Todos os personagens são criados e interpretados pelos jogadores e o discurso coletivo é produzido sob forma de ficção. É possível, por meio da interpretação dos personagens, adentrar em um mundo imaginário e cumprir uma determinada missão. Cada participante fica responsável por seu próprio personagem, informando detalhadamente suas ações enquanto as partidas se desenrolam (Jaques, 2016).

Por serem muito versáteis, os RPGs podem assumir diversos formatos e abordar inúmeras temáticas. Dentre os temas mais comuns estão as guerras medievais, super-heróis, explorações

espaciais e ficção científica. As opções são ilimitadas e costumam ir ao encontro dos temas recorrentes na cultura popular entre os jovens.

Em relação ao escopo deste artigo, cabe ressaltar que, embora existam RPGs eletrônicos (para *videogames*, computador etc.), este trabalho versa sobre os RPGs de mesa (ou *tabletop RPG*), que têm esse nome justamente por serem jogados, em geral, em volta de uma mesa na qual os jogadores apoiam suas anotações e possíveis acessórios utilizados para as partidas. Dessa forma, o mais frequente é que os jogos aconteçam quando da presença de todos os participantes. Para que o jogo ocorra é necessário um Mestre ou Mediador. Ele é responsável por criar e desenvolver o universo onde os jogadores habitarão com seus personagens. Também cabe a ele narrar os acontecimentos do mundo imaginário e as consequências dos atos dos jogadores, bem como a interação com os personagens fictícios que habitam esse mundo.

O Mestre é onisciente e onipotente dentro do mundo do jogo, o que deve utilizar em seu favor e em favor dos jogadores. Desse modo, prima pelo bom andamento e dá lugar à liberdade de expressão, permitindo que a ação flua naturalmente e proporcione aos jogadores a percepção de mundo imaginário plausível, em que suas ações sempre geram consequências (Borrvalho & Viegas, 2012).

No decorrer do jogo, o Mestre precisa munir os jogadores com pistas que os auxiliem a ultrapassar as dificuldades impostas. As *aventuras*, como são conhecidos os encadeamentos das partidas de RPG, encerram-se no momento em que o grupo de personagens atinge o objetivo global especificado, para o qual se preparou durante todo o jogo, aprimorando as características individuais, adquirindo experiência, qualidades, saberes e técnicas.

Todos esses livres movimentos que ocorrem durante as partidas dão aos jogadores a liberdade de desenvolverem seus personagens, executarem seus diálogos e ações, envolverem-se na história e arcarem com as consequências de seus atos – mesmo que imaginariamente. A partir daí, emergem no jogo situações que são uma espécie de “espelho” da realidade, o que pode contribuir para o enriquecimento das relações interpessoais.

Por conta dessa verossimilhança, o RPG surge como um auxiliador ao fazer docente porque, além de trazer o aluno para uma participação mais ativa em sala de aula por meio de algo que lhe interessa e chama sua atenção (Jaques, 2016), dá ao professor a possibilidade de, com o apoio do lúdico, trabalhar com diferentes tipos de situação no ambiente educacional e, conforme sugerimos aqui, com a pesquisa em sala de aula.

IV. A prática da pesquisa aliada ao RPG em sala de aula

Boa parte das aventuras de RPG são tributárias do mundo real. É praticamente impossível criar ficção sem estar apoiado na realidade. Isso pode ocorrer por meio da ambientação em lugares reais, por meio da utilização de fatos históricos, fundamentando-se em obras literárias, buscando explicações científicas para fenômenos etc. O *Role-playing Game* costuma ter essa característica inerente de incentivo à pesquisa por parte dos jogadores (Jaques, 2017).

Existe uma peculiaridade do RPG em relação a outros jogos (sobretudo os eletrônicos): não existe jogo *a priori*. Em outras palavras, no RPG de mesa, as possíveis ações dos jogadores não estão pré-programadas, não existem limitações dos locais a serem explorados e nem das decisões que podem ser tomadas. Tudo ocorre a partir das ações e interpretações dos jogadores – são elas que mantêm o mundo imaginário em movimento.

Sendo assim, como o jogo não é dado pronto, cabe a eles manter o mundo imaginário em movimento. Esse pressuposto, por si só, já pode ser um gatilho para a pesquisa. Supondo que determinada aventura seja ambientada na Idade Média, entre castelos e guerreiros medievais, torna-se muito mais difícil aos jogadores interpretarem seus personagens se não souberem nada sobre esse contexto. Rocha (2006) acredita que isso instiga os jogadores a procurarem informações sobre essa época, como costumes, indumentárias, fatos históricos etc. A curiosidade, nessa conjuntura, pode funcionar como o ponto de partida para o desenvolvimento de pesquisas em sala de aula.

Porém, como já mencionado, o processo de pesquisa, que é inerente ao desenvolvimento das partidas ou que está especificamente relacionado ao ato de jogar, pode ser vinculado a um outro movimento de investigação, o qual pode se mostrar também bastante frutífero. É possível ir além da experiência de aprendizagem por meio do ato de jogar através da elaboração ou da adaptação do próprio jogo, ou seja, permitindo aos alunos construir os enredos dos jogos em vez de apenas receberem as tramas já estruturadas.

Essa forma de ensinar/estudar pode ser proveitosa mesmo em cursos do Ensino Superior, em que o tempo em sala de aula costuma ser mais restrito do que nos anos iniciais do percurso formativo. Podendo conciliar uma atividade de construção de enredo de RPG a uma estratégia pedagógica consistente, o resultado pode ser satisfatório. Em um curso de História, por exemplo, o fato de construir partidas de RPG ambientadas em cenários reais pode desencadear aprofundamento em conteúdos trabalhados em aula, como civilizações, períodos históricos, sistemas políticos etc. Da mesma forma, pode haver uma abordagem semelhante em um curso de Letras, levando os alunos a pesquisarem obras literárias ou estilo de escrita de outras épocas, apenas mencionando alguns exemplos.

Rocha (2006) aponta que é comum ouvir relatos de estudantes que visitam bibliotecas, buscam livros e procuram informações na *internet* com o objetivo de entender os costumes de outras épocas – ou outras civilizações – e obter informações que possam se relacionar ao personagem que construiu ou à história da qual está participando no jogo, uma clara demonstração de autonomia. As investigações, nessas circunstâncias, não se dão apenas a enriquecer a experiência dos jogadores em relação às partidas, mas também servem aos propósitos pedagógicos já mencionados no que diz respeito ao educar pela pesquisa.

Dessa forma, encontram-se muitos jogadores de RPG dedicados à pesquisa de contextos, costumes, vestimentas, línguas, enfim, todo tipo de embasamento para a construção, não só de personagens, mas de histórias e até jogos inteiros. Esse hábito pode familiarizar os estudantes/jogadores com a prática da pesquisa.

Também, fortemente ligada à prática de jogar RPG, está a escrita. Alguns jogadores, “ao criarem suas tramas, escrevem histórias [...], estabelecem redes de relacionamentos [...], descrevem cada cidade, com seu governo, religiões, clima, fauna [...]” (Rocha, 2006, p. 115). Comunicar os resultados à comunidade – que, nesse contexto, podem ser os próprios alunos – também é parte da pesquisa em aula (Moraes, 2012). Se há produção de conhecimento por meio da construção dessas histórias, então o fato de a comunidade ter acesso a elas pode demonstrar os possíveis desfechos da pesquisa.

Permitir aos alunos criarem as aventuras e terem a oportunidade de narrá-las, pode configurar o próprio processo da pesquisa. Frequentemente os jogadores de RPG confeccionam documentos trazendo fatos relevantes, locais importantes e desafios que serão utilizados nas aventuras. Para tanto, é necessário dedicar um tempo à prática de investigação.

Para conferir maior aproximação do jogo ao mundo real, estudantes de um curso de Física podem aplicar à história jogada as mesmas leis que regem nosso planeta, criando um conjunto de regras mais próximo da realidade. Em um curso de Biologia pode ser explorada a flora e a fauna. Cursos de Direito podem criar ou interpretar leis de um sistema jurídico dentro de um jogo. Enfim, as possibilidades são diversas no que diz respeito à confecção de *Role-playing Games*.

Este é o ponto que gostaríamos de destacar: pesquisa na construção do jogo. Em vez de seguir fórmulas que já estão praticamente consolidadas – jogos instrucionais ou pedagógicos, nos quais se aprende jogando –, é possível desenvolver pesquisa em sala de aula, aprendizagem autônoma, na própria elaboração de jogos.

O professor, atuando como mediador, pode apoiar os discentes a encontrar os embasamentos necessários para que desenvolvam suas pesquisas, construam suas percepções e produzam seus jogos e suas histórias. Se o público-alvo desses *games* não forem os próprios alunos que o desenvolvem, podem ser alunos do Ensino Básico, que venham a ter aprendizagens com o seu conteúdo (uma abordagem conveniente, sobretudo, em cursos de licenciatura).

Dessa forma, é possível explorar uma face dos jogos educacionais que não se limita à aprendizagem de conteúdos por conta de sua finalidade específica. Por meio dessa abordagem, todo o processo, desde a concepção do jogo até sua execução, pode ser visto como potencialmente útil para o contexto educacional.

Finalmente, diante do exposto, encontramos algumas evidências que apontam para o *Role-playing Game* como um potencial apoiador na prática docente em várias frentes. O que parece ser necessário é aprofundar estudos que permitam encontrar novas possibilidades e novas abordagens para o jogo em sala de aula. Embora seja possível utilizar o RPG (ou mesmo jogos em geral) como ferramenta pedagógica para ensinar conteúdos em sala de aula, construir jogos, contextos, histórias e aventuras pode ser tão proveitoso quanto propriamente o ato de jogar.

Incentivar os alunos a desenvolverem suas próprias aventuras, seus próprios personagens, suas próprias histórias – e isso é inerente ao RPG –, pode fazer emergir a prática da pesquisa quase que de forma espontânea. Trata-se de construir e criar, ou seja, “envolver-se numa produção. É ir aos livros, é contatar pessoas, é realizar experimentos. É também analisar e interpretar diferentes ideais e pontos de vista. É, finalmente, expressar os resultados em forma de uma produção” (Moraes *et al.*, 2012, p. 16).

Buscando tornar esses apontamentos mais tangíveis, podemos sugerir um esquema de processos dentro da abordagem de *ensino pela pesquisa* que culmine na construção do enredo de uma aventura de *Role-playing Game*. Ao tratar de determinado ou determinados conteúdos, o professor pode verificar com os alunos quais são os assuntos mais relevantes para serem trabalhados em um jogo.

Aqui, cabe ressaltar que Whitton (2010) nos advertiu de que os adultos precisam saber o porquê de estarem aprendendo e isso significa que é papel do professor acompanhar seus estudantes ao longo de todo o processo, mantendo claros os objetivos e estando atento às dificuldades que surgem. Isso posto, é possível, então, adaptar os processos sugeridos por Moraes *et al.* (2012) na efetivação da educação pela pesquisa, a saber: Questionamento, Construção de Argumentos, Comunicação.

A etapa dos *questionamentos* diz respeito aos “como”, “onde”, “quando” e “porquê”. Ao se estabelecer uma meta, uma temática sobre a qual trabalhar, começam a nascer as indagações sobre esse tema. Consideram-se os saberes prévios e, a partir deles, esquematiza-se o que precisa ser descoberto para que se possa atingir os objetivos propostos – a construção do jogo. Isso significa formular perguntas cujas respostas possam ser utilizadas na construção de um enredo. A partir de um esboço do que seria o possível enredo, é possível deixar as lacunas abertas para aquilo que ainda não se sabe e que será trazido com os resultados da pesquisa.

Na etapa seguinte, *construção de argumentos*, surge o momento em que há um envolvimento mais denso com aquilo que se está pesquisando. Encontrar as respostas para as perguntas anteriormente formuladas é o que irá determinar o sucesso da proposta que se está tentando construir. Cabe ao professor, neste momento, orientar os alunos sobre como desenvolver a pesquisa. Contudo, é preciso incentivar o desenvolvimento da autonomia dos alunos, que é um ponto importante nessa etapa.

O conteúdo pesquisado precisa ser coerente com a proposta/história que se deseja construir. O papel do docente é imprescindível neste momento para apoiar na validação dos achados da pesquisa. Não se trata apenas de pesquisar, encontrar informações, mas de realizar uma busca consistente e que encaminhe a resultados corretos (dentro do contexto específico). Dessa forma, os estudantes precisam ser orientados sobre como proceder, quais procedimentos utilizar, que tipos de fontes confiar, como selecionar as informações necessárias e como organizar/apresentar os resultados.

A etapa de *comunicação* concerne à agregação dos novos achados ao que estava anteriormente posto. Para Moraes *et al.* (2012), é a integração do que foi descoberto ao discurso corrente. Dessa forma, respondendo as perguntas que foram levantadas na primeira etapa, o esboço que havia sido projetado pode ser enriquecido e tomar uma forma mais polida, mais completa. Como o próprio autor afirmou, o processo de *ensino pela pesquisa* é um movimento que segue em espiral e, desse modo, pode ser iniciado novamente, buscando refinar os resultados que até então foram obtidos.

Lembrando as sugestões de Whitton (2011) acerca da aplicabilidade ou não de jogos na educação de adultos, surgem algumas outras sugestões para a montagem de propostas pedagógicas que podem ir além da pesquisa, como o *aprender pelo fazer* e a *aprendizagem baseada em problemas*. Com a utilização do RPG, essas formas de aprender podem ser articuladas com duas abordagens apresentadas por Anastasiou e Alves (2007) como estratégias da *ensinagem: solução de problemas* (enfrentamento de situações que exijam pensamento

crítico-reflexivo e solução a partir da aplicação de princípios e leis) e *dramatização* (representação teatral que pode trazer explicitação de conceitos e argumentos, baseando-se em casos de relações humanas).

Organizando o jogo em distintas etapas, diversas estratégias pedagógicas entram em cena. A *pesquisa* ocorre na etapa da construção do jogo, a *aprendizagem baseada em problemas* (que também mobiliza o *aprender pelo fazer* e a *solução de problemas*) pode ocorrer enquanto se joga, e a *dramatização* faz parte do próprio ato de interpretação dos personagens durante as partidas de RPG. Desse modo, ao utilizar o *Role-playing Game* em sala de aula, muitas possibilidades podem ser exploradas por professores e alunos.

Mesmo que as sugestões aqui apresentadas possam não seguir formalmente todas as etapas propostas por Moraes e Lima (2012) acerca da *educação pela pesquisa*, cremos que a abordagem sugerida possa funcionar como apoiadora da prática docente, de modo a incentivar discentes a terem contato com a prática da pesquisa, aproveitando seus interesses seja por jogos, seja pelas temáticas envolvidas – e, para além disso, outras abordagens pedagógicas podem ser desencadeadas do ato de pesquisar para a construção de um jogo em sala de aula.

Em todo esse contexto, cabe também ao professor proporcionar aos alunos maneiras de perceberem como foram empregados seus procedimentos críticos e o modo como chegaram às novas compreensões. Pesquisar sem um processo reflexivo pode resultar em um subaproveitamento de suas potencialidades.

Trazer o jogo para a sala de aula pode desencadear ricas situações de aprendizagem, nas quais os alunos aprendem, divertem-se, socializam-se e desenvolvem sua autonomia. Cabe ao professor, atento em sua prática docente, perceber as nuances que assumem as partidas jogadas – ou histórias construídas – pelos alunos e buscar tirar o melhor proveito da situação.

V. Conclusão

Em um mundo em constante modificação, o fazer docente está permanentemente questionado e incitado à transformações. (Pereira da Cunha, Acioly-Regnier e Ferreira, 2015). Com este artigo, buscamos contribuir com reflexões nesse contexto, relacionando a prática educacional, a abordagem do ensino pela pesquisa e uma questão que vai além do lúdico em sala de aula. Não é nova a ponte construída entre jogos e educação, mesmo no que diz respeito especificamente ao *Role-playing Game*. Diversos estudos já foram realizados nesse âmbito, mas ainda há um terreno fértil para ser explorado, sobretudo no Ensino Superior.

Por meio da articulação entre as abordagens da prática docente, as complexidades da educação e as perspectivas de apoio pedagógico, buscamos propor neste artigo que é possível aproveitar algo que interessa aos alunos, e que inicialmente não possuía um fim educacional, para desencadear processos de aprendizagem e de enriquecimento pessoal e social.

Nessa perspectiva, *educar pela pesquisa* e *educar pelo jogo* não são apenas outras formas de educar, de ensinar, de transmitir informações. São abordagens que se inserem em um contexto mais amplo, que diz respeito à abertura ao diálogo e à constituição da autonomia. Em uma sociedade permeada pela violência, conforme já discutimos, a falta de diálogo e de projetos que congreguem e contemplem as diferenças acaba por agravar uma situação que já está atribulada. Por conseguinte, a escola faz bem cumprindo seu papel de espaço de diálogo, de troca de ideias, de aprendizagem, de pesquisa, de aceitação.

Não são os recursos educacionais ou pedagógicos, por eles mesmos, que permitem transformar a realidade, mas os atores envolvidos no processo que trabalham, cada um desempenhando o seu papel de modo a produzir mudanças. Por conta disso, estar atento às demandas de uma sociedade dinâmica é fundamental para que se possa progredir, e cremos que a *prática da pesquisa* e a utilização de *jogos voltados à aprendizagem* se encaixam nesse movimento.

Assim como muitos outros recursos didáticos disponíveis aos professores, o *Role-playing Game* necessita ser estudado antes de ser aplicado – até porque não é, em sua origem, um tipo de jogo pedagógico. Dessa forma, embora não seja possível antever as aprendizagens que cada aluno construirá, uma abordagem pedagógica consistente pode conduzir a resultados satisfatórios. Na proposta que sugerimos neste artigo é possível, inclusive, ir além, pois não se trata apenas de aprender jogando, mas de aprender construindo o próprio jogo.

O que parece ser mais relevante em todo processo é o que Moraes (2012) apontou como o objetivo da pesquisa em sala de aula: posicionar o aluno no centro do processo e capacitá-lo para que possa ser cada vez mais autônomo, *aprendendo a aprender*. Se os educandos constroem seus próprios argumentos e seus próprios saberes, o que é ensinado e/ou aprendido em sala de aula pode passar a ter mais sentido. Behrens (1999) adverte-nos que repensar as práticas educativas é algo que diz respeito a todos os educadores:

«O alerta cabe aos docentes de todos os níveis de ensino. Todos podem tornar a sala de aula um espaço de aprender a aprender, um espaço privilegiado para realizar pesquisa que contribua de maneira efetiva com suas próprias práticas pedagógicas e com a daqueles professores/profissionais que se dispõem a buscar uma transformação continuada competente e significativa» (Behrens, 1999, p. 401)

A autora destaca, contudo, que isso só é possível se for investido em formação de professores, uma formação continuada, que permita aos educadores estarem em constante aperfeiçoamento. Por meio desse (re)pensar a educação, é possível construir uma prática docente que coloque o aluno em primeiro plano, demonstrando, antes de mais nada, respeito e cuidado. É zelo ao ofício de educar. É, finalmente, buscar contribuir para que seja atingido o verdadeiro objetivo da educação: transformar a realidade.

VI. Agradecimentos

Este trabalho foi desenvolvido com o suporte de uma bolsa de estudos de doutorado sanduíche oportunizada pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) por meio do edital PDSE N° 47/2017 e também com o suporte do IFRS (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul) sob forma de afastamento docente para capacitação (processo N° 23360.000556/2017-69).

Referências

Abramovay, M., Castro, M., Silva A., & Cerqueira, L. (2016). Diagnóstico Participativo das Violências nas Escolas: falam os Jovens (1a ed.). Rio de Janeiro: FLACSO. Recuperado em 12 julho, 2018 de <http://flacso.org.br/?publication=diagnostico-participativo-das-violencias-nas-escolas-falam-os-jovens>

Acioly-Régner, N.M., Andrade, V.L.V.X. de Régner, J.-C. (2013). Changements socio-historiques et nouvelles formes d'activités dans des situations de formation universitaire : approche A.S.I. pour l'étude d'un dispositif pédagogique basé sur la construction de Bandes Dessinées à l'aide d'un logiciel. In J.-C. Régner, M. Bailleul & R. Gras (eds.), *L'analyse statistique Implicative : de l'exploratoire au confirmatoire*, 335-363.

Acioly-Regnier, N.M. et Régner, J.-C. (2016) L'usage des TIC pour la formation des enseignant-e-s et la recherche en éducation à partir d'un dispositif pédagogique technologique hybride (DPTH) : apports des logiciels pour la construction et l'analyse des données. 3e

Colloque international en éducation : *Enjeux actuels et futurs de la formation et profession enseignante*. Montréal, 5 et 6 mai 2016.

Almeida, P. (2003). Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos (11a ed.). São Paulo: Loyola.

Anastasiou, L., & Alves, L. (2007). Estratégias de Ensino. Recuperado em 13 julho, 2018, de https://moodle.ufsc.br/pluginfile.php/1390223/mod_resource/content/1/anastasiou.pdf

Behrens, M. (1999). A prática pedagógica e o desafio do paradigma emergente. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, 80(196), 383-403.

Borrvalho, M., & Viegas, A. (2005). Para uma Escola com Masmorras e Dragões: as estratégias do jogo de R.P.G. na sala de aula. *VIDETUR*, 31. Recuperado em 3 junho, 2018, de <http://hdl.handle.net/10216/23037>

Castanho, M. (2007). Pesquisa em Pedagogia Universitária. In Cunha, M. (Org.). Reflexões e práticas em pedagogia universitária. Campinas: Papyrus.

Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., & Wiemeyer, J. (2016). *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*. New York: Springer.

Jaques, R. (2016). Educação e linguagem: as situações enunciativas do Role-playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica de constituição da alteridade (Dissertação de Mestrado). Recuperado em 18 julho, 2018, de <https://repositorio.uces.br/xmlui/handle/11338/1416>

Jaques, R. (2017). A Bandeira do Elefante e da Arara – Livro de Interpretações de Papéis na Sala de Aula. In Kastensmidt C. A Bandeira do Elefante e da Arara: Livro de Interpretação de Papéis. (pp. 164-172). São Paulo: Devir.

Moraes, R., Galiuzzi, M., & Ramos, M. (2012). Pesquisa em Sala de Aula: fundamentos e pressupostos. In Moraes, R., & Lima, V. (Orgs.). Pesquisa em Sala de Aula: tendências para a educação em novos tempos. (pp. 11-20). Porto Alegre: EDIPUCRS.

Moraes, R. (2012) Educar pela Pesquisa: exercício de aprender a aprender. In Moraes, R., & Lima, V. (Orgs.). Pesquisa em Sala de Aula: tendências para a educação em novos tempos. (pp. 93-104). Porto Alegre: EDIPUCRS.

Paviani, J. (2010). Problemas de filosofia da educação: o cultural, o político, o ético na escola, o pedagógico, o epistemológico no ensino. (8a ed.). Caxias do Sul: Educs.

Pereira da Cunha, D., Acioly-Regnier, N. et Ferreira, A. L. (2015). Interculturalité et éducation dans un contexte de mondialisation : Apports a la recherche en interculturalité dans la perspective d'une médiation instrumentale élargie, communication présentée au XVème Congrès international de l'ARIC. Strasbourg, France.

Ramos, M. (2012) Educar pela Pesquisa é Educar para a Argumentação. In Moraes, R., & Lima, V. (Orgs.). Pesquisa em Sala de Aula: tendências para a educação em novos tempos. (pp. 21-38). Porto Alegre: EDIPUCRS.

Rocha, M. (2006). RPG: Jogo e conhecimento - o role playing game como mobilizador das esferas do conhecimento (Dissertação de Mestrado). Recuperado em 15 julho, 2018, de <https://www.unimep.br/phpg/bibdig/aluno/visualiza.php?cod=111>

Santos, E. (2010). O lúdico no processo ensino-aprendizagem. *Fórum de Educação e Diversidade*, 4. Recuperado em 3 junho, 2018, de http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf

Whitton, N. (2010). Learning with digital games: a practical guide to engaging students in higher education. New York: Routledge.