

**FACULDADES OSWALDO CRUZ  
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA EM MATEMÁTICA**

**FERNANDO ARAUJO DE OLIVEIRA  
RAFAEL CAVALCANTE DANTAS**

**A (RE)SIGNIFICAÇÃO DO JOGO:  
O RPG COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

São Paulo  
2008

**FERNANDO ARAUJO DE OLIVEIRA  
RAFAEL CAVALCANTE DANTAS**

**A (RE)SIGNIFICAÇÃO DO JOGO:  
O RPG COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

Monografia apresentada ao Instituto Superior de Educação das Faculdades Oswaldo Cruz como exigência parcial a obtenção do título de licenciado em Matemática, sob a orientação da Prof<sup>ª</sup>. Dra. Angélica da Fontoura Garcia Silva.

São Paulo  
2008

**FERNANDO ARAÚJO DE OLIVEIRA  
RAFAEL CAVALCANTE DANTAS**

**A (RE)SIGNIFICAÇÃO DO JOGO:  
O RPG COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

Monografia apresentada ao Instituto Superior de Educação das Faculdades Oswaldo Cruz como exigência parcial a obtenção do título de licenciado em Matemática.

Presidente e Orientadora

**Prof<sup>a</sup>. Dra. Angélica da Fontoura Garcia Silva**

Titulação: \_\_\_\_\_  
Instituição: \_\_\_\_\_  
Assinatura: \_\_\_\_\_

2<sup>a</sup>. Examinadora

**Prof<sup>a</sup>. Ms. Maria Silvia B. Sentelhas**

Titulação: \_\_\_\_\_  
Instituição: \_\_\_\_\_  
Assinatura: \_\_\_\_\_

3<sup>a</sup>. Examinadora

**Prof<sup>a</sup>. Ms. Márcia Soares de Araújo Feitosa**

Titulação: \_\_\_\_\_  
Instituição: \_\_\_\_\_  
Assinatura: \_\_\_\_\_

Nota final: \_\_\_\_\_

São Paulo, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2008.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, agradecemos a Deus por tudo.

Agradecemos a nossas famílias pela dedicação, carinho e simplesmente por tornar nossa vida sublime. Todas as palavras seriam insuficientes para descrever o quanto os amamos.

Somos imensamente gratos à nossa orientadora Prof<sup>ª</sup>. Dra. Angélica da Fontoura Garcia Silva pela confiança, dedicação, pelo incentivo, compromisso, bom humor e por nos permitir compartilhar de sua sabedoria. Sejam quais forem as definições de mestre e amigo, estamos certos que seu nome é a mais perfeita referência.

Também agradecemos muito à Prof<sup>ª</sup>. Ms. Maria Silvia B. Sentelhas e à Prof<sup>ª</sup>. Ms. Márcia Soares de Araújo Feitosa pela disponibilidade, atenção e dedicação dispensadas ao nosso texto assim como por serem verdadeiros exemplos para nossa formação docente.

Não podemos esquecer de agradecer outros grandes amigos por suas imensas contribuições: ao Prof. Ms. Rafael Carneiro Vasques por sua acolhida e seu incentivo, à Prof<sup>ª</sup>. Verônica Araújo de Oliveira Cardoso por sua leitura atenciosa e amizade, aos mestres-jogadores Bruno Moreira Alves e Benjamim Siqueira por nos ensinar e contagiar com a paixão pelo RPG e, por fim, aos companheiros de formação da turma de Matemática que não nos deixaram desanimar nem por um instante.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo reunir informações e referências sobre a utilização do RPG (Role Playing Game) como recurso pedagógico. Para alcançarmos tal objetivo, fundamentamos teoricamente essa pesquisa tanto em estudos que apresentam a evolução do conceito de jogo, como nos que analisaram suas potencialidades educacionais. Neste contexto, este trabalho oferece uma breve caracterização histórica do conceito de jogo e do RPG, a descrição dos principais trabalhos científicos sobre o tema e, por fim, um relato sobre como estão acontecendo as experimentações com a utilização desse recurso. Quanto ao enfoque inicial, nos norteamos em estudos de Brougère (1998) e Huizinga (1996). Em relação às questões didáticas inerentes ao RPG, utilizamos pesquisas como as de Rocha (2006), e Vasques (2008). Inicialmente, nossa exploração da evolução de jogo, seguindo a pesquisa de Rocha (2006), nos permitiu perceber que embora se fale muito sobre sua utilização no contexto escolar, é ainda uma idéia muito recente. Tal conceito sofreu transformações ao longo da história, relacionando-o com objetivos educacionais vigentes. Isso reforça a idéia de que, vivendo num período caracterizado pelo fluxo instantâneo e contínuo de informações, o RPG é um recurso que pode ser usado na escola, sobretudo em situações de resolução de problemas, uma vez que permite espaço para construção de conhecimentos. Observamos ainda, que a seqüência normal do jogo assemelha-se muito com a do processo da *dialética ferramenta-objeto* (Douady, 1986). Finalmente, uma vez constatada a carência de pesquisas relacionando o tema ao ensino de Matemática, apontamos como perspectivas futuras a elaboração de trabalhos que explorem o potencial do RPG como ferramenta para o ensino dentro de uma proposta de resolução de problemas.

**PALAVRAS-CHAVE:** ROLE PLAYING GAME (RPG), Jogo, Recurso Pedagógico, Ensino de Matemática.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2. METODOLOGIA.....</b>	<b>10</b>
<b>3. JOGO: DEFINIÇÃO E CONTEXTO HISTÓRICO.....</b>	<b>11</b>
<b>4. O ROLE PLAYING GAME</b>	
4.1. DESCRIÇÃO DO JOGO.....	14
4.2. ORIGEM E TRANSFORMAÇÕES.....	15
<b>5. PESQUISAS SOBRE RPG NO BRASIL.....</b>	<b>17</b>
<b>6. EXPERIÊNCIAS COM O RECURSO PEDAGÓGICO.....</b>	<b>20</b>
<b>7. CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS FUTURAS.....</b>	<b>22</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>24</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O acelerado crescimento da tecnologia da comunicação traz consigo um grande desafio pedagógico, sobretudo nos grandes centros: reencontrar o caminho para o interesse dos alunos. Tendo em vista que vivemos numa sociedade onde a instantaneidade da informação é fato, assistir uma aula no formato tradicional, onde não há interatividade, torna-se cada vez mais sem sentido. A escola por sua vez, fundamental na formação do cidadão, deve evoluir com o mesmo dinamismo das mudanças.

Neste contexto, acreditamos que o RPG (Role Playing Game) é um recurso pedagógico capaz de superar grande parte do desafio. Desde a década de 90, diversos pesquisadores vêm elaborando novas formas de levar esse jogo às salas de aula, mas mesmo assim seu nome soa como desconhecido para a maioria dos docentes.

No Brasil, os *Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, p. 35)* de Matemática sugerem a inserção de jogos nas aulas e pontuam que estes favorecem a criatividade nos momentos em que os alunos devem elaborar estratégias para resolver problemas. Além de ser um estímulo para o desenvolvimento das competências matemáticas, o referencial legal ainda destaca que a participação em um jogo bem direcionado representa conquistas cognitiva, emocional e social.

Mediante as indicações dos documentos oficiais, pode-se verificar as vantagens da inserção do RPG como recurso pedagógico na observação da vivência de professores e alunos. A equipe que elaborou este trabalho é composta por dois integrantes que têm experiências pessoais bastante distintas, mas que se assemelham no relacionado às potencialidades educacionais do jogo.

O primeiro integrante, professor do primeiro ciclo do Ensino Fundamental, conheceu o RPG casualmente ainda quando cursava o Magistério. Inicialmente, jogou com o sistema de regras *Vampiro – a máscara*, onde cada personagem era criado de acordo com o cenário da literatura fantástica de autores como Bram Stoker, André Vianco e outros semelhantes. Algum tempo depois, já familiarizado com as possibilidades de criação e em parceria com amigos, estruturou outros cenários e adaptações de regras. Dentre inúmeras experiências, a

melhor sucedida foi *Kämpfer*, que consistia numa série de contos sobre um planeta dividido entre deuses ao estilo de *Lodoss War*, do autor japonês Ryo Mizuno. Neste trabalho, foi responsável pela criação de alguns ambientes e personagens do continente principal.

Além disso, expandiu sua vivência com o jogo para os trabalhos desenvolvidos em sua formação. Foram significativas as oficinas que ministrou no *Projeto Literário* da E. E. CEFAM de José Bonifácio. Em 2004, inspirado pelo livro de Antoine de Saint-Exupery, *O Pequeno Príncipe*, levou técnicas de contar histórias com interferência para uma ambientação de RPG. No ano seguinte, montou a oficina de *Contos Medievais*, relacionando cada conto com o RPG live action. Nesse mesmo período, trabalhou como voluntário no *Projeto Escola da Família* na E. E. Prof. Simão Mathias, apresentando o jogo aos que não conheciam e narrando aventuras para poucos jogadores da comunidade.

Após ingressar na Rede Pública de Ensino em 2006, continuou utilizando de idéias construídas na vivência de mestre e jogador para planejar algumas situações e projetos. É exemplo o Projeto “*Volta ao Mundo em Sete Maravilhas*”, no qual as crianças entraram em contato com histórias folclóricas dos sete países que abrigam as novas Maravilhas do Mundo como ponto de partida para alcançar os objetivos propostos. Cada uma das histórias era contada com um recurso inspirado nas características do RPG: interferência, live action, produção coletiva, etc.

Em 2007, foi convidado para compor a equipe de elaboração da fase regional – Leste 4 - da *I Jornada de Matemática da Secretaria de Educação do Estado de São Paulo*. Como pano de fundo para as atividades que seriam realizadas, estruturou um cenário que seguia uma linha de acontecimentos que transformavam a competição num grande jogo de RPG, onde cada equipe participante vivia uma aventura pelo *Sítio do Pica Pau Amarelo*, inspirada na obra de Monteiro Lobato. Observamos, portanto, experiências relacionadas ao potencial educacional do RPG do ponto de vista da prática docente.

Já o segundo integrante teve contato direto com as especificidades do RPG apenas na elaboração deste trabalho. Mas mesmo não o reconhecendo pela denominação oficial, teve experiências marcantes com o jogo. Nos anos finais do Ensino Fundamental, não gostava de estudar Geografia e História, pois as aulas dessas disciplinas lhe pareciam pouco interessantes. Em 2000, contudo, um amigo indicou o jogo *Carmem San Diego*, que hoje chamaríamos de RPG virtual. A idéia central era construída num ambiente onde viajar pelo mundo inteiro era possível em pequenos espaços de tempo. Diante disso, num período determinado, o jogador deveria investigar roubos e prender os criminosos responsáveis. Para

tanto, as informações geográficas dos países envolvidos na missão eram fundamentais, além de direcionar a busca, eram os principais diferenciais para o bom aproveitamento do tempo.

O envolvimento com o jogo, o fez ter gosto em pesquisar informações diversas nas áreas que anteriormente não gostava. Essa atitude mudou sua postura em relação às aulas e conseqüentemente melhorou seu desempenho. Essas questões o motivaram a tomar parte nesse trabalho. Observamos assim, outros potenciais do RPG, experimentados na vivência como aluno.

Considerando as questões apresentadas, agregadas às nossas experiências pessoais que indicam pontos positivos do jogo tanto para o professor quanto para o aluno, fica evidente a necessidade de reunirmos materiais que norteiem a busca de novas práticas pedagógicas envolvendo o RPG. Elaborar um trabalho que seja ponto de partida para pesquisas que tratem do uso do RPG como recurso pedagógico é, portanto, o principal objetivo da pesquisa. Para atingi-lo, estruturamos o trabalho em quatro partes.

Primeiramente, procuramos fazer uma rápida retrospectiva do conceito de jogo para fundamentar a escolha da definição que adotamos. O texto segue a estrutura proposta por Rocha (2006) tendo como principais bases os trabalhos de Brougère (1998) e Huizinga (1996).

Em seguida, reunimos informações sobre dois aspectos do RPG. Inicialmente, descrevemos o jogo, suas características distintivas, sua origem e seu desenvolvimento no cenário nacional.

Logo após, descrevemos a análise que Vasques (2008) fez dos principais trabalhos acadêmicos que tratam do RPG, complementada por nossa visão diante das pesquisas. Foi citada a dissertação de doutorado de Sônia Rodrigues, reescrita como livro em 2004, assim como as dissertações de mestrado de Andréa Pavão (1999), Luís Antônio Martins (2001), Carlos Eduardo Klimick Pereira (2003), Thomas Massao Fairchild (2004) e Rocha (2006).

Na seqüência, procuramos mostrar os caminhos que a utilização do RPG como recurso pedagógico tomou nos últimos anos. Para isso, analisamos a obra de Riyis (2004) e buscamos referências de projetos para outras áreas do conhecimento.

Por fim, nas considerações finais, retomamos os pontos marcantes da pesquisa, registramos as contribuições feitas à resolução do problema que justifica sua elaboração e estabelecemos nossas perspectivas para futuros trabalhos sobre seu tema.

## **2. METODOLOGIA**

Apresentaremos nesse capítulo os detalhes referentes ao tipo de pesquisa utilizado e sobre a metodologia empregada.

Este estudo é fundamentalmente realizado utilizando uma abordagem qualitativa. Tal abordagem caracterizada por Lüdke & André (1986) como aquela que envolve a obtenção de dados descritivos, por meio do contato do pesquisador com a situação estudada. Com relação à natureza das fontes utilizadas para a abordagem e tratamento do objeto de nossa pesquisa é do tipo bibliográfica, ou seja, foi elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos dissertações, teses etc. Os textos foram fontes do nosso estudo pesquisados. Trabalhamos a partir das contribuições dos autores e dos estudos analíticos constantes nos textos.

### 3. JOGO: DEFINIÇÃO E CONTEXTO HISTÓRICO

Para que possamos apresentar o RPG como recurso pedagógico, se faz necessária a elaboração do conceito de jogo e de seu segmento educativo. Portanto, procuraremos fazer um breve levantamento das transformações históricas e culturais sofridas por ele.

A palavra jogo é geralmente atrelada ao lúdico, dada sua origem na palavra *ludus*, que servia tanto para designar atividades livres quanto atividades dirigidas, ou escolares. De acordo com Brougère (1998) o termo também está relacionado à técnica, lembrando os exercícios das antigas concepções de escola. Indo mais além no sentido da palavra, o verbo correspondente (*ludere*) pode ter significado de exercer, o que Rocha (2006) caracteriza como “*fazer uma simulação de uma atividade real e objetiva*”.

Reconhecendo a construção histórica de jogo, podemos dizer que sua origem sempre esteve ligada às diversas esferas sociais, tomando a forma de espetáculo na maioria das vezes. São exemplos as competições romanas, os torneios gregos e os rituais ameríndios.

Mais adiante, na Idade Média, o jogo muda sua estrutura e vai além dos ritos oficiais, se tornando um importante movimento de socialização. Essa configuração retratada por Ariès (1986) é facilmente encontrada nos dias atuais, principalmente em sociedades afastadas dos grandes centros. Portanto, este foi um período rico em jogos que atingiram todas as camadas da sociedade, considerados atividades sérias.

Com o advento dos jogos de azar entre os séculos XVII e XVIII, Brougère (1998) identifica uma nova concepção de jogo, ligado à criminalidade, à futilidade e às apostas. Curiosamente, Ariès (1986) nos fala que, devido à ausência de uma distinção clara de infância, as crianças praticavam cotidianamente jogos de adultos, o que implicava em

participar de apostas com dinheiro. Essa oposição entre jogo e seriedade é apontada por Rocha (2006) como principal dificuldade da associação entre jogo e educação.

Mesmo assim, Brougère (1998) afirma que nessa época começaram a surgir três formas bem definidas de relacionar o jogo com a educação: como atividade recreativa, como artifício pedagógico e como facilitador da observação do professor.

A primeira inclusão do jogo no espaço escolar, chamada recreativa, é relação presente até os dias de hoje: “(...) o jogo é o relaxamento indispensável ao esforço em geral, o esforço físico em Aristóteles, em seguida o esforço intelectual e, enfim muito especialmente, o esforço escolar” (Brougère, 1998, pág. 54).

Ou seja, embora não haja prática dedicada ao ensino propriamente dito, o jogo recreativo procura garantir descanso imprescindível para a execução das atividades escolares. Por ocupar tempo durante a aula e não haver preocupação quanto ao conteúdo, uma vez que o educador costumava preocupar-se apenas com as regras de comportamento, o potencial educativo desse jogo foi alvo de questionamentos.

O segundo aspecto que merece destaque é o interesse manifestado pela criança, que possibilita o aproveitamento do jogo pela escola. Brougère (1998) deixa claro que dar aspecto de jogo a exercícios escolares é um poderoso artifício pedagógico. Ora, seduzir a criança para levá-la ao estudo é o que buscam muitos educadores. Neste contexto, o jogo não traz valor em si, mas pode ser uma ferramenta motivacional. Como é artifício, cabe ao educador direcionar seu conteúdo e caminhar para a institucionalização do que foi construído. Rocha (2006) constata que o RPG é comumente usado desta forma e cumpre bem a função de envolver e motivar.

Além do mais, o jogo dá ao educador a possibilidade de observar seus alunos e elaborar situações de intervenção. Brougère, apoiado em Vivès (apud Brougère, 1998) analisa positivamente este aspecto, ligando a futilidade do jogo à observação da verdadeira natureza das crianças. Fica claro que se pode ter contato com o pensamento da criança numa situação de jogo.

Reconhecendo que a maneira como o tema é tratado está diretamente ligado com a idéia que a sociedade faz da criança, pode-se perceber que no século XIX Jean Paul Richter foi responsável por uma mudança significativa na valorização do jogo:

“(...) afasto-me totalmente destes mestres-escola que pensam que no quarto de crianças só se joga, sem nada aprender para o futuro. As horas de

jogo não passam das mais livres horas de estudo, e os jogos de criança são croquis, cópias das sérias ocupações a que se dedicam os adultos, uma vez deixado o quarto infantil e os sapatinhos.” (Richter apud Brougère, 1998, pág. 63).

Fica claro, portanto, que o autor trata o jogo infantil como atividade séria e importante, rompendo obsoletos paradigmas.

Seguindo esta linha de pensamento, Froebel (apud Kishimoto, 2002) também foi muito influente na relação do jogo com a prática educativa, tratando-os como indissociáveis. Sua proposta causou mais mudanças que a teoria de Richter (apud Brougère, 1998) e caracteriza-se como marco na educação infantil. Temos agora o jogo assumindo verdadeiramente seu papel na educação, fato que se concretizou em 1911, com a análise de Jeanne Girard (apud Rocha, 2006), inspetora de instituições escolares da época.

Diante disso, Rocha (2006) destaca que para a criança o jogo é uma atividade completa, enquanto para o educador é uma ferramenta que pode ser bem utilizada. “*Sendo assim, o jogo educativo trata de conciliar a necessidade da criança de brincar como objetivo educativo*”. A denominação Jogo Educativo surge, portanto, para inserir o jogo dentro de uma escola que devido a questões sociais precisa legitimar-se. Não obstante, passou-se a considerar o jogo espontâneo como sem significado.

Seria complexo definir o jogo com todas as suas especificidades, posto que cada uma de suas características dê origem a muito material de estudo. Em suma, Huizinga (1996) destaca quatro características fundamentais: o jogo está intimamente ligado à cultura, deve ser uma atividade voluntária, não é vida real e exige uma ordem própria. Chegamos, portanto, ao conjunto de requisitos para uma atividade ser considerada jogo:

“(…) o jogo é uma atividade voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de uma alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’.” (Huizinga, 1996, pág. 33)

Diante desta definição poderemos, no desenvolvimento do trabalho, verificar se o RPG atende verdadeiramente a proposta de jogo educativo.

## **4. O ROLE PLAYING GAME**

Uma vez estruturada a definição de jogo, procuraremos falar das características do RPG assim como de sua origem e transformações.

### **4.1 DESCRIÇÃO DO JOGO**

A denominação Role Playing Game é comumente traduzida como “*jogo de interpretação de papéis*”, embora Rocha (2006) considere essa tradução pouco esclarecedora, uma vez que o verbo *to play* designa vários outros significados.

Os jogos de RPG sempre estão ligados a um livro que traz todas as informações necessárias para jogar. Diferentemente de um simples manual, cada obra traz a construção de todo o universo ficcional criado para os jogadores. Além disso, há um sistema de regras que define a criação dos personagens e direciona o resultado de todas as suas ações.

Todos os personagens criados têm suas características descritas em fichas, também chamadas de planilhas de personagem. Cada jogador controla a ficha do personagem interpretado por ele, sempre levando em consideração as regras.

Além dos jogadores, o narrador tem papel muito importante para a prática do RPG. Este, também chamado de Mestre, é responsável por elaborar previamente os rumos da narrativa e por direcioná-la através da lógica proposta pelo sistema de regras.

Riyis (2004) completa a descrição considerando o RPG “*um jogo cooperativo de representação, porque é um jogo de interpretação de papéis e porque segue os preceitos dos jogos cooperativos, pois não há vencedores e vencidos, e todos os jogadores têm um objetivo comum a alcançar*” (p.10).

Uma sessão de jogo pode durar de duas a quatro horas e é chamada de aventura. Uma crônica completa pode durar meses ou até anos e é composta por várias aventuras. No início da aventura, o narrador expõe uma cena inicial que é complementada pelas ações dos jogadores, construindo assim a narrativa pouco a pouco. Vale ressaltar que o jogo é extremamente interativo, portanto a história muda constantemente, exigindo muita criatividade do narrador e dos jogadores.

O RPG só é praticado enquanto todos os participantes estiverem trocando informações, dialogando entre si e interagindo com a narrativa. Por isso, Vasques (2008) define como pré-requisito para este jogo apresentar o fator distintivo de estar sempre centrado na narrativa, o que o diferencia dos *Card Games* e *Vídeo Games*, por exemplo.

Além disso, Rocha (2006) afirma que o jogo atende todos os requisitos da definição de Huizinga (1996):

“(...) os jogadores participam por iniciativa própria, existe um acordo em relação às regras que serão utilizadas, um tempo para começar e acabar, assim como espaço de jogo, além de se tratar de uma situação fora da vida cotidiana, um espaço para o faz-de-conta”. (p. 38)

Por conta disso, propõe uma tradução diferente que seria “*jogo de brincar de papéis*”, pois considera que é a brincadeira com os papéis que os jogadores assumem através do jogo que dá sentido à sua prática e não as regras.

## 4.2 ORIGEM E TRANSFORMAÇÕES

A origem do RPG está diretamente ligada aos denominados *war games* (jogos de simulações de batalhas), desde os mais antigos como o xadrez até os mais contemporâneos advindos da Alemanha. Além disso, a publicação da obra de John Ronald Reuel Tolkien em

1966 trouxe a possibilidade da criação da estrutura de ambientação do jogo. Tolkien é considerado por muitos estudiosos como o criador do mundo de fantasia mais completo de que se tem notícia.

Neste cenário, Gary Gygax desenvolveu um sistema de regras que funciona num cenário de fantasia com traços dos jogos de guerra. Esse sistema foi chamado *Chainmail* e deu base para a criação de *Dungeons & Dragons*, publicado oficialmente em 1974. Este foi o primeiro livro de RPG, embora estivesse escrito em sua capa “*Rules for Fantastic Medieval Wargames campaigns playable with paper and pencil and miniature figures*”, o que podemos traduzir como “*Regras para campanhas de jogos de guerra de fantasia medieval jogáveis com papel, lápis e miniaturas*”.

A complexidade das regras sugeriu que cada grupo de jogadores criasse suas próprias versões, incentivando as trocas de informação que culminaram na rápida disseminação do jogo.

Nas décadas seguintes surgiram outros sistemas diferentes, quanto à construção das regras e quanto à ambientação, ora distanciando-se da obra de Tolkien, ora readaptando-a. Merecem destaque as obras *Traveller* e *GURPS*, ambas do autor Steve Jackson. A primeira publicação em 1977 é, segundo Darlington (apud Rocha, 2006), um marco na história do RPG, pois trazia a possibilidade de criar não só os personagens, mas planetas inteiros. Já a *Generic Universal Role Playing System*, ou seja, Sistema Genérico Universal de RPG, *GURPS*, foi publicada em 1986, trouxe a alternativa de criar qualquer aventura em qualquer cenário. Essa inovação concretizou o sucesso do jogo dentro e fora dos Estados Unidos.

No Brasil, inicialmente, apenas as pessoas que mantinham contato com os norte-americanos tinham acesso a esse tipo de jogo. Na década de 80, no entanto, o RPG foi oficialmente trazido para cá, através da Devir Livraria que importava os materiais. O primeiro RPG escrito por brasileiros foi o *Tagmar*, ainda com o cenário inspirado nos americanos em 1991. No ano seguinte, publica-se o *Desafio dos Bandeirantes*, que mistura Fantasia Medieval com elementos históricos brasileiros. Nesse mesmo ano é organizado o *I Encontro Internacional de RPG* em São Paulo que dá espaço para divulgação de novas produções sobre o assunto.

Daí em diante, passaram a ser organizados vários outros eventos, como o USPCON (Convenção anual de RPG e jogos de estratégia na Universidade de São Paulo) e o RPGRIO (Convenção semestral de RPG e jogos de estratégia do Rio de Janeiro). Depois do lançamento de diversas publicações paradidáticas e das crescentes discussões dos eventos paulistanos,

começou a ser organizado em 2002 o *I Simpósio de RPG e Educação*, que teve suas edições posteriores em 2003, 2004 e 2006.

Por tudo isso, podemos constatar que o RPG foi criado para fins comerciais e ganhou, pouco a pouco, adeptos que expandiram suas potencialidades. Hoje, portanto, é tema de discussão em diversas áreas acadêmicas, como veremos no capítulo seguinte.

## **5. PESQUISAS SOBRE O RPG NO BRASIL**

Desde a década de 90, diversas pesquisas sobre o RPG foram desenvolvidas em Universidades brasileiras. Dentre essas se destacam as de Matheus Souza Rocha, intitulada *RPG: jogo e conhecimento – Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento*, dissertação de mestrado defendida em 2006 e a de Rafael Carneiro Vasques de título *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar*, defendida no início deste ano.

A primeira diferencia-se por fazer uma análise completa da prática do RPG. Para tanto, faz uma retomada histórica do conceito de jogo rica em detalhes e fundamentada no trabalho de Brougère (1998). Em seguida estrutura uma análise da origem e evolução do RPG, reunindo material de sites nacionais e internacionais, assim como revistas especializadas e

bancos de dados acadêmicos. Também foi este o caminho que procuramos percorrer até aqui, intensificando a diversidade de referências, mas diminuindo a riqueza de detalhes.

Para finalizar seu trabalho, Rocha (2006) faz uma pesquisa de campo objetivando a observação de grupos distintos de jogadores e a caracterização de eventos selecionados. Comentaremos essa análise mais adiante.

A segunda tese segue uma linha muito parecida, no entanto, já trata o RPG como uma ferramenta pedagógica e busca desmistificá-lo. Dedicou-se muito à discussão das questões antropológicas e sociológicas relacionadas ao tema. O diferencial que nos chamou atenção foi a análise de pesquisas feitas nos últimos tempos, assim como sua interligação. A descrição desta direcionará o desenvolvimento deste capítulo.

Sônia Rodrigues escreveu a primeira tese de doutorado sobre o RPG no Brasil, de título *“Role Playing Game: Ficção como jogo”* e defendida em 1997. Dá extrema importância à elaboração da narrativa e afirma que o RPG é um *“jogo de produzir ficção”*, considerando a construção dos personagens o ponto central.

Em alguns aspectos, no entanto, Vasques (2008) considera que a pesquisa de Rodrigues não abrange totalmente o conceito do jogo, pois o analisa como se fosse uma obra ficcional profissional desconsiderando os rumos inusitados que a narrativa pode tomar durante uma aventura.

Quanto à relação com a educação, Rodrigues (1997) afirma que o RPG *“ensina valores por meio das regras do jogo”*. De fato, para jogar é preciso compreender regras e métodos de essência coletiva. E ainda define os livros de regras como livros de produção textual que têm o objetivo de ensinar a criar histórias e interpretar os personagens, o que acaba por ampliar o repertório do narrador e dos jogadores *“pela necessidade de pesquisa inerente a um jogo que se propõe a criar ficção”*. Neste ponto, o pensamento da autora vai ao encontro do de Vasques (2008) que ressalta a importância de conhecer muito bem as regras e de buscar novas informações para complementar o jogo.

Outro trabalho que merece destaque é de autoria de Andréa Pavão, defendido em 1999 e intitulado *“A aventura de leitura e escrita entre mestres de Role Playing Game”*. Para construção de sua dissertação, a pesquisadora observou seções do jogo e participou de eventos relacionados, sempre focalizando seu interesse na figura do narrador. Diante disso, conclui que nos mestres: *“(…) o domínio da linguagem era uma marca indiscutível, se expressavam muito bem e possuíam bom vocabulário e domínio sobre temas do período histórico no qual se desenrolavam as aventuras”*. (Pavão, 2000. p.67)

Essa visão é muito semelhante à de Rocha (2007) que sustenta a utilização do RPG nas salas de aula considerando a aquisição de capital cultural. Além disso, Pavão (2000) constata que entre os jogadores “há uma comunidade de leitores que compartilham a leitura de muitos livros, dela trocando experiências”. Mais uma vez assemelha-se às constatações de Rocha (2006) que relaciona a sociabilidade dentro de um grupo de RPG com aquisições produtivas da leitura e da escrita. Por fim conclui que é possível notar a importância do narrador:

“(…) tanto em relação à leitura quanto à escrita, o mestre parece ser um incentivador dessas práticas, seja sugerindo leituras aos jogadores, seja solicitando textos mais elaborados sobre os personagens que vão participar da aventura, ou simplesmente pelo carisma que exerce no grupo pra quem, muitas vezes, representa um modelo a ser seguido.” (Pavão, 2000, p.187)

Luís Antônio Martins defendeu em 2001 a dissertação de mestrado de título “*A porta do encantamento: os jogos de interpretação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação*”. Emprega a teoria de Piaget para analisar as práticas dos jogadores. Suas maiores contribuições foram evidenciar o caráter cooperativo do jogo que minimiza a competitividade excessiva e a ciência de que os jogadores separam muito bem o jogo da vida real:

“O RPG é um jogo, portanto, tem suas limitações no tempo e no espaço. O jogador sabe que está jogando: uma das manifestações desta consciência se dá quando o jogador que quer realizar uma pergunta ao Mestre sobre algo que não está relacionado à aventura e utiliza a expressão ‘em off’ para fazê-lo, ou seja, ‘estou fora do jogo’.” (Martins, 2000, p.148)

Encerra apontando o RPG como “*uma metodologia educacional alternativa, pois tem por base uma relação diferenciada entre os alunos e o conhecimento*”. (Martins, 2000)

Carlos Eduardo Klimick defendeu em 2003 na PUC do Rio de Janeiro a dissertação de mestrado chamada “*Construção de personagem e a aquisição de linguagem – o desafio do RPG no INES*”. Utilizou as teorias de Vygotski para investigar o uso do RPG na educação para surdos. Esse autor destaca-se por dois motivos: seu trabalho foi desenvolvido na área de Design Didático, tratando o RPG verdadeiramente como recurso para o ensino; e também por ser autor de vários jogos no Brasil, sendo o primeiro a utilizar a cultura brasileira na ambientação. Suas análises caminham pelas transformações ocorridas na concepção do jogo,

pelas fases de produção nacional e pelas características distintivas que possui. Considera, portanto, o jogo como um “*método de construção oral de narrativas*”.

Quanto aos aspectos educacionais o autor defende que: “*Os jogadores de RPG num ambiente educacional não terão os mesmos objetivos nem jogarão da mesma forma que os jogadores num ambiente extra-classe, estamos livres para começar a criar o RPG para fins didáticos*”. (Pereira, 2003, p.91)

Isso nos mostra que o RPG na escola funcionará diferente do RPG comercial, ressaltando que o educador que irá utilizá-lo deve conhecê-lo muito bem.

Thomas Massao Fairchild defendeu em 2004 a dissertação “*O discurso da escolarização do RPG*” na linha de pesquisa voltada para a relação linguagem e educação. É destaque em seu trabalho a importância da construção das regras e a necessidade de adequar os métodos de jogo ao contexto escolar. Só discorda dos demais autores por questionar a valorização da cooperação. Considera a competitividade necessária no ambiente escolar.

Por fim, Matheus Souza Rocha conclui em sua pesquisa de campo que é possível aprender muito com o jogo, desde habilidades ligadas a educação escolar até valores e atitudes desvinculadas de conteúdos científicos. São exemplos a otimização da expressão oral, as técnicas de pesquisa, a produção textual, autocontrole, imaginação, paciência, tolerância e criatividade.

Encerrando as contribuições, retomamos a dissertação de Vasques (2008) que analisa as concepções do jogo, faz um profundo estudo de como a mídia contribui para disseminação de uma visão distorcida do mesmo e caracteriza o perfil do jogador como um bom leitor capaz de ouvir, considerar e interagir.

Por tudo que foi apresentado, podemos observar que as idéias dos autores culminam na possibilidade segura de usar o RPG como ferramenta pedagógica.

## **6. EXPERIÊNCIAS COM O RECURSO PEDAGÓGICO**

As propostas que utilizam os jogos como ferramentas pedagógicas são comumente encontradas nos estudos relacionado ao ensino da Matemática, preocupação evidenciada pelos PCNs e pelos materiais elaborados para formação docente, como o *Pró-Letramento*. O RPG,

no entanto, é raramente contemplado. A maioria das propostas que o envolve, prioriza sua modalidade virtual e fundamenta seu uso por vias da informática educativa. Mesmo assim, procuraremos mostrar de forma geral os rumos que a utilização do RPG nas escolas tem tomado nos últimos anos.

Neste contexto, a obra de Marcos Tanaka Riyis intitulada “*SIMPLES- sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora*” trouxe grandes contribuições. O SIMPLES trata-se de um sistema simplificado de regras para facilitar seu uso como estratégia de ensino. Inicialmente relacionado apenas à Educação Física, os projetos de Riyis começaram a promover a interdisciplinaridade entre diversas outras áreas.

Como primeiro passo para utilização do jogo, Riyis (2004) destaca a importância de o professor preparar o cenário, as linhas gerais da aventura e o tipo de personagens. Como seria inviável jogar o RPG tradicional numa sala de aula com quarenta alunos e apenas um mestre, é proposto que cada grupo de alunos seja responsável pela criação de apenas um personagem, sendo eleito um porta-voz que explicitará as ações da equipe. Durante a aventura, o professor pode introduzir elementos do conteúdo que pretende desenvolver, “*mas na forma de situação-problema inserida no contexto da história-jogo*” (Riyis, 2004, p. 23).

Os procedimentos descritos podem favorecer bastante a elaboração de uma situação de aprendizagem pautada na *Dialética Ferramenta-Objeto*<sup>1</sup> (Douady, 1986), pois permitem que haja discussões e elaborações de estratégias dentro de cada equipe e também coletivamente. O professor no papel de mestre pode comentar e direcionar as ações dos personagens/equipe, permitindo a existência de um momento para a institucionalização do conhecimento construído.

Quanto aos resultados do trabalho, Riyis fez questionários aos alunos que participaram de seus projetos e concomitantemente aos que haviam trabalhado os mesmos conteúdos em aulas expositivas. Além de constatar que todos os alunos que jogaram RPG consideraram a

---

<sup>1</sup> Segundo Douady (1986), tendo um problema convenientemente escolhido, que os alunos têm a tarefa de resolver, chama-se **dialética ferramenta-objeto**, o processo pelo qual se distingue as diferentes fases: *Antigo* - os conceitos matemáticos são ferramentas explícitas para resolver, pelo menos em parte, o problema; *Pesquisa* - os alunos encontram dificuldades para resolver completamente o problema e as novas questões conduzem os alunos à pesquisa de novos meios. *Explicitação* - o problema da pesquisa dos pontos obscuros conduz os alunos a fazer suas conjecturas e a validade destas conjecturas é discutida coletivamente; *Institucionalização* - o professor tem a responsabilidade de fazer um estatuto de objeto nos conceitos utilizados em seus aspectos de ferramenta; *Familiarização* - o professor pede aos alunos para resolver diversos exercícios que necessitam das noções recentemente institucionalizadas; *Novo problema* - propõe-se a utilização dos novos conhecimentos em tarefas mais complexas, envolvendo outros conceitos, propriedades e procedimentos.

aula mais interessante, o autor destaca que “(...) 75% dos participantes acertaram pelo menos 75% das questões e mais de 90% dos alunos acertaram pelo menos 50% das questões” (Riyis, 2004, p.47). Os alunos que não participaram tiveram um desempenho menos satisfatório, enquanto o interesse dos profissionais envolvidos aumentou muito em relação à ferramenta e aos conteúdos tratados. Constatamos, portanto, a possibilidade real do uso satisfatório do RPG.

Outros autores também relatam experiências com a utilização do jogo como recurso pedagógico. Luiz Eduardo Ricon de Freitas, por exemplo, defendeu em 2006 a dissertação de mestrado “*O Role Playing Game e a Escola: Múltiplas linguagens e competências em jogo – um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar*”. Em seu trabalho, Ricon (2006) registra e analisa uma experiência interdisciplinar com o jogo numa escola particular do Rio de Janeiro.

Também se destacam os trabalhos de Maurício Pietrocola e Francisco de Assis Nascimento Júnior (2001) que procuram viabilizar o uso do RPG no ensino de Física. Com estratégias semelhantes às elaboradas por Riyis (2004), descrevem experiências do trabalho com tópicos de Física Moderna para o Ensino Médio.

Consideramos, portanto, que as experiências descritas servem como base para elaboração de situações de ensino e aprendizagem também no campo da Matemática.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS E PERSPECTIVAS FUTURAS**

Antevista a necessidade de mudança no atual paradigma educacional, principalmente no Brasil, e elaborada a pesquisa qualitativa e bibliográfica, procuraremos reunir nesse capítulo uma retomada das principais questões abordadas, as contribuições feitas à resolução do problema inicial e as perspectivas sobre novos trabalhos com o tema.

Inicialmente, nossa exploração da evolução de jogo, seguindo a pesquisa de Rocha (2006), nos permitiu perceber que embora se fale muito sobre a utilização de jogos no contexto escolar, é ainda muito recente o reconhecimento dessa possibilidade. O conceito de jogo não é totalmente claro e acabado, em cada momento da história, dependendo de como se concebia a educação e seus objetivos, as modalidades de jogo foram sofrendo transformações. Isso reforça nosso pensamento de que, vivendo num período caracterizado pelo fluxo instantâneo e contínuo de informações, o RPG é um recurso que pode ser usado na escola, sobretudo em situações de resolução de problemas, uma vez que permite espaço para construção de conhecimentos.

Reafirmando a preocupação em elaborar um trabalho que fosse ponto de partida para outras pesquisas, descrevemos o RPG e sua evolução. Com isso, percebemos que suas características atendem a definição de jogo de Huizinga (1996), logo, pode ser compreendido como jogo e conseqüentemente pode ser usado na escola. Diante disso, concordamos com Rocha (2006) e Pereira (2003) nas afirmações sobre a necessidade de repensar a prática de jogos na educação de modo que não sejam tidos como solução imediata para os problemas enfrentados pela docência, mas como uma possibilidade de inovar na criação de estratégias.

Mais uma vez retomando o objetivo inicial de conhecer o estado da arte quanto aos estudos acadêmicos que tratam do RPG na educação, descrevemos contribuições de diversos autores. Foram marcantes as evidências de que o RPG envolve verdadeiramente os jogadores (Rodrigues, 1997), facilita a aquisição de capital cultural (Pavão, 2007), e pode ser uma boa opção de ferramenta pedagógica (Pereira, 2003). Além disso, ao contrário do que alguns pensam, os jogadores têm plena consciência de que estão jogando (Martins, 2000) e adquirem novos hábitos mediante a prática do RPG, como gosto pela leitura e pesquisa (Vasques, 2008). Esses pontos reafirmam nossa idéia de que essa ferramenta pedagógica é válida.

Além do mais, reconhecemos nos relatos de experiências de Riyis (2004) a possibilidade de elaborar situações para se trabalhar conceitos matemáticos em sala de aula, mais especificamente por meio da resolução de problemas. A seqüência normal do jogo assemelha-se muito com a do processo da *dialética ferramenta-objeto* (Douady, 1986). Inicialmente, o mestre ou professor prepara e propõe uma situação e em seguida cada equipe,

munida de conhecimentos anteriores e do fluxo interno de informação na equipe, procuram meios para resolver completamente o problema. Explicitar a ação do personagem implica em expor suas hipóteses e discutir sobre sua validade. As orientações do mestre e sua posição final sobre os acontecimentos que compõem a narrativa dão espaço para que se institucionalizem os conhecimentos construídos. Compreendemos, portanto, a prática do RPG na escola uma estratégia didática que pode contribuir muito.

Por tudo o que foi apresentado e considerando que não encontramos material científico sobre o uso do RPG tradicional<sup>2</sup> no ensino da Matemática, apontamos como perspectivas futuras a elaboração de trabalhos que explorem o potencial do RPG tradicional como ferramenta para o ensino dentro de uma proposta de resolução de problemas.

---

<sup>2</sup> Modalidade de RPG também conhecida como RPG de mesa, caracterizado pela construção oral de narrativas e descrita na p. 14 deste trabalho.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, F; PEREIRA, C. K; RICON, L. E. **O desafio dos bandeirantes**. Rio de Janeiro: GSA, 1992.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: matemática**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Pró-letramento: programa de formação continuada de professores dos anos/séries iniciais do ensino fundamental: matemática**. Brasília: MEC/SEB, 2007.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

COOK, M; TWEET, J; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons – livro do jogador**. 3. ed. São Paulo: Devir, 2001.

\_\_\_\_\_. **Dungeons & Dragons – livro do mestre**. 3. ed. São Paulo: Devir, 2001.

DOUADY, R. **Jeux de Cadre et Dialectique outil-objet. Recherche en Didactique des mathématiques**. Paris. 1986.

FAIRCHILD, T. M. **O discurso de escolarização do RPG**. 186f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Educação – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2004.

FREITAS, L. E. R. **O Role Playing Game e a Escola: Múltiplas linguagens e competências em jogo – um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar**. 176 f. Dissertação de mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação, Departamento de Educação do Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica/Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

HAGEN, M. H. **Vampiro – a máscara**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LÜDKE, M; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

JACKSON, S. **GURPS módulo básico**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Froebel e a concepcao de jogo infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro- uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game**. São Paulo: Edição do autor, 1996.

MARTINS, L. A. **A porta do encantamento: os jogos de interpretação (RPGs) na perspectiva da socialização e da educação**. Dissertação de Mestrado. Faculdade de Educação da Universidade de Campinas, Campinas, 2000.

PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Game (RPG)**. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000.

PEREIRA, C. E. K. **Construção de personagem e aquisição de linguagem – o desafio do RPG no INES**. 225f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

PIETROCOLA, M. **Construção e realidade: o papel do conhecimento físico no entendimento do mundo**. In: PIETROCOLA, M. (org.) **Ensino de Física: conteúdo, metodologia e epistemologia numa concepção integradora**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2001.

RICON, L. E. **Mini-GURPS o descobrimento do Brasil**. São Paulo: Devir, 1999.

ROCHA, M. S. **RPG: jogo e conhecimento – o role playing game como mobilizador de esferas do conhecimento**. 142f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

RODRIGUES, S. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil.** São Paulo: Bertrand, 2004.

RIYIS, M. T. **Simples: sistema inicial para mestres professores lecionarem através de uma estratégia motivadora.** São Paulo: Editora do Autor, 2004.

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar.** 160f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação Escolar – Departamento de Didática, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista/Araraquara, Araraquara, 2008.

ZANINI, M. C. (org.) **Anais do I Simpósio RPG & Ed**