

Versão Online ISBN 978-85-8015-080-3  
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Artigos

2014

**Superintendência da Educação**  
**Programa de Desenvolvimento Educacional - PDE**  
**Universidade Estadual do Centro – Oeste (UNICENTRO)**

**ELIZETE DA APARECIDA TOLEDO**

O presente artigo é parte integrante e conclusiva do Programa de Desenvolvimento Educacional PDE 2014 – 2015.

Orientador: Prof. Francismar Formentão.

**Guarapuava – PR**

**2016**

# **RPG como estratégia de ensino: uma proposta para o ensino de profissões**

Elizete da Aparecida Toledo<sup>1</sup>

## **Resumo**

No presente artigo busca-se demonstrar o estudo do RPG como estratégia de ensino utilizando-o como metodologia e recurso tecnológico para o ensino de profissões, abordando a educação como emancipação humana e transformação do sujeito em protagonista da própria história. O objetivo do estudo foi favorecer as reflexões acerca do jogo interativo RPG – *Role Playing Game* e o ensino de profissões onde os alunos assumem papéis de personagens de uma determinada profissão, criando uma mini realidade social. O jogo em questão é uma das alternativas para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, pois favorece a (re)construção do conhecimento pelo aluno, envolvendo os mais variados conhecimentos oriundos das diferentes disciplinas da base nacional comum. O RPG como narração interativa proporciona a discussão sobre as vantagens específicas desta técnica como metodologia para o ensino de profissões, como deixando claro o papel social de cada profissão através do jogo e seu aspecto lúdico.

**Palavras-Chave:** Educação, RPG, Ensino Médio, Ensino de Profissões

## **1. Introdução**

Neste estudo busca-se demonstrar como o jogo interativo RPG – *Role Playing Game* pode ser uma importante estratégia de ensino para o ensino de profissões com alunos do ensino médio, torna-se uma ferramenta tecnológica que aborda a educação como emancipação humana e transformação do sujeito em protagonista da própria história, principalmente porque aponta para uma narrativa sobre a realidade com imaginação e fantasia, proporcionando ao aluno criticidade e autonomia (AMARAL 2008).

Dessa forma, o objetivo deste estudo é favorecer as reflexões acerca do jogo interativo RPG – *Role Playing Game* e o ensino de profissões onde os alunos assumem papéis de personagens de uma determinada profissão, criando uma mini realidade social. Assim, pode-se ensinar tanto conhecimentos específicos de uma

---

<sup>1</sup> Professora QPM da Rede Pública Estadual de Educação do Estado do Paraná, integrante do PDE 2014 - E-mail: toledoelizete@yahoo.com.br.

determinada área de conhecimento, quanto para o ensino de valores, comportamentos e costumes de uma determinada época e sociedade.

O RPG pode figurar como um importante recurso a ser somado àqueles usados na escola, mas é preciso que o professor desenvolva os conceitos abordados na aventura, seja antes ou depois do jogo. Assim, o RPG ao ser utilizado como um recurso pedagógico, pode motivar o aluno a aprofundar os conhecimentos acerca de determinado conteúdo explorado no jogo (SCHMIT 2008, p. 87).

Carlos Eduardo Klimick Pereira (2003, p. 18) salienta esta característica central do RPG quando ressalta que os personagens controlados pelos jogadores são “entidades autônomas” afinal, “os jogadores podem decidir livremente o que suas personagens falam ou fazem e são estas decisões que movimentam a trama”. Esta é a característica fundamental para classificar o RPG como um jogo de construção coletiva de narrativas. O narrador não tem o controle sobre as decisões tomadas pelos personagens dos jogadores. Mesmo que ele possa tentar prever algo os jogadores sempre terão a possibilidade de pensar em soluções não imaginadas pelo narrador. Um personagem, no RPG, é “a interface entre o jogador e o jogo, pois, através dela, ‘vivencia-se’, mais do que se acompanha, a história” (PEREIRA, 2003, p. 28).

## **2. O RPG como jogo de papéis**

O RPG em uma tradução livre significa “Role Playing Game”, ou seja, jogo de interpretação. É um jogo de faz de conta, em que os jogadores criam uma aventura de maneira coletiva. Um jogador faz o papel de Mestre do Jogo, ele narra a aventura vivida pelos personagens que são interpretados pelos demais jogadores.

Por ser um jogo situado no mundo imaginário e não competitivo, pode ser utilizado com elementos da realidade social ou uma ‘micro realidade’ onde se queira realizar uma imersão para melhor compreensão e tal fato é possível com a mediação do mestre, este levará os alunos-aventureiros a (re)visitar áreas já exploradas e com tal atitude (re)pensar ações para transformação da mesma.

Cada ação de cada jogador afeta e transforma diretamente a evolução do jogo como um todo, tal ação em desenvolvimento está pelo menos parcialmente sob controle do jogador e o jogo é capaz de reagir a estas mudanças. Pelo menos um, mas não todos os participantes têm controle sobre o mundo do jogo além de um único personagem, vale destacar que a caracterização moderna de jogo como uma prática

ligada a atividade da criança e seu conseqüente desenvolvimento, para Gilles Brougere (1998, p. 35) “não é a mesma que aparece em todas as civilizações que fizeram emergir uma noção total e parcial de jogo”.

Como destaca Wagner Luiz Schmit (2008, p. 24), pode-se dizer que os jogos de representação mais conhecidos no Brasil como RPG são atividades cooperativas nas quais um grupo de jogadores, geralmente em número de quatro a dez, criam uma história de forma oral, escrita ou animada e não-linear, utilizando-se como plano de jogo a imaginação, esboços, gestos, falas, textos e imagens. Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem da história, com características próprias pré-definidas. O jogador restante assume o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados non-player characters ou mais comumente NPC. Não existe competição direta entre os jogadores (a não ser que essa constitua parte da trama). É, portanto, um jogo de socialização de pequenos grupos.

Ao se utilizar o RPG têm-se como proposta favorecer o aprendizado através do jogo numa narração interativa, uma vez que os alunos podem assumir papéis de personagens de uma determinada profissão, vivenciando de certa forma tais personagens, vivendo situações profissionais como se estivesse acontecendo naquele exato momento. A alegria e diversão de jogar está em participar, utilizando a inteligência e a cooperação, buscando alternativas para os demais membros, na busca de respostas para as situações propostas.

Como proposta, recurso e estratégia de ensino busca-se favorecer o aprendizado através do jogo interativo, este pode ter papel de narração interativa, uma vez que os alunos assumem papéis de personagens de uma determinada profissão, “encarnando” de certa forma tais personagens, criando uma mini realidade social, vivendo situações profissionais como se estivesse acontecendo naquele exato momento. O jogo ao ser utilizado como recurso didático, representa para a reflexão em questão, uma alternativa para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, pois favorece a (re)construção do conhecimento pelo aluno, acerca de profissões, envolvendo os mais variados conhecimentos oriundos das diferentes disciplinas da base nacional comum (VYGOTSKY, 1996, pg. 118).

Educação emancipatória nos remete a outra reflexão: essa condição pressupõe que, em seu interior, houve uma revolução de paradigmas da concepção

e organização pedagógica no interior da escola, na ação docente e na intencionalidade do aluno quanto aos estudos e a prática. Uma proposta de educação, no mundo digital, não virtualizado estritamente perpassa a tecnologia, mas não a desconhece; reflete sobre ela, discute-a e a utiliza, pois é parte constitutiva do processo social de conhecimento considera como eixos o sujeito, a mediação pedagógica e o desenho participativo.

Os pressupostos teóricos preocupam-se com a ação docente, tendo sempre presente as novas descobertas e as pesquisas educacionais que proporcionam o diálogo. Em decorrência das significativas mudanças oriundas do processo de desenvolvimento tecnológico faz-se necessário, que os profissionais da educação permitam-se novos olhares à educação, permitam-se escutar, dialogar e assumir coletivamente a responsabilidade da educação. Faz-se necessário, que os profissionais da educação permitam-se novos olhares à educação, permitam-se escutar, dialogar e assumir coletivamente a responsabilidade da educação. Segundo Paulo Freire (2001, p. 98),

A educação não se reduz á técnica, “mas não se faz educação sem ela”. Utilizar computadores na educação, “em lugar de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa de nossos alunos meninos e meninas. Dependendo de quem o usam a favor de que e de quem e para quê”. O homem concreto deve se instrumentalizar com os recursos da ciência e da tecnologia para melhor lutar “pela causa de sua humanização e de sua libertação”.

De acordo com Erich Fromm (1967, p. 25) a situação imobilizante, isto é, histórica de nossos alunos, faz da atualidade um momento decisivo que precisa de eficácia por parte dos agentes envolvidos no processo, professores, gestão escolar, pais e ao mesmo tempo contesta a atual realidade, de dicotomia entre trabalho, educação e formação.

Esse é o principal objetivo deste estudo, realizar uma reflexão que possa oportunizar aos professores do ensino médio uma atividade que conduza a criticidade sobre o mundo do trabalho, que em diálogo com os demais jogadores e o mestre do jogo, possa avaliar e apreender sobre os caminhos para a escolha de uma profissão.

Esse é um problema comum na juventude, a dificuldade na escolha da profissão, que muitas vezes ocorre de maneira precária, assim, é importante realizar uma escolha consciente, mas alentar o sonho e a utopia, pois esta escolha não é apenas pessoal, também é social. Assim, a discussão disso no jogo de RPG, pode

proporcionar reflexões importantes sobre o mundo do trabalho e o funcionamento das profissões.

As potencialidades do jogo situado em um cenário imaginário com elementos de narrativa e personagens, apresenta-se como um elemento essencial de diálogo, pois, possibilita a ampliação de conhecimentos, promovendo uma intensa interação entre jogadores e informações sobre os assuntos abordados.

Vale destacar que o RPG ao longo do tempo tem sido apontado como importante metodologia e material pedagógico, pois incentiva a cooperação e a utilização do saber prévio dos estudantes para a (re) construção de novos conhecimentos, tão importante neste contexto histórico onde o jovem deve realizar escolhas cada vez mais cedo, devendo dispor dos recursos necessários para a melhor escolha (CARVALHO, 2011, pg. 70).

Sobre esta estratégia, é importante salientar que, segundo o filósofo russo da linguagem, Mikhail Bakhtin, como toda ação humana, constitui-se de alteridade, onde os sujeitos se constituem, através das palavras e signos, sendo assim impossível para o sujeito defender sua posição sem relacioná-la com outras: “As ideias de Bakhtin sobre o homem e a vida são caracterizadas pelo princípio dialógico. A alteridade marca o ser humano pois *outro* é imprescindível para sua constituição. (GEGe 1992, p. 13).

De acordo com Robert Stam (1992 p. 17), Bakhtin enfoca primordialmente o conceito de diálogo e a noção de que a língua - tanto na sua modalidade oral ou escrita – é sempre um diálogo.

Cada um de nós ocupa um lugar e um tempo específico no mundo e que cada um de nós é responsável ou “respondível” por nossas atividades. Essas atividades ocorrem entre o eu e o outro, e, portanto, a comunicação entre as pessoas tem uma importância capital. O Eu necessita da colaboração de outros para poder definir-se e ser autor de si mesmo. (STAM, 1992, p.17).

Aqui reside o êxito do RPG em sala de aula, na alteridade em que cada aluno participante confronta seus próprios valores e visões dentro de determinadas visões de mundo, estabelecendo relações entre sujeitos e aos valores novos a serem incorporados.

### **3. RPG, Trabalho e Profissões**

A aplicação do RPG e sua relação com a escolha profissional, acontece como intervenção no processo de autodescoberta e identificação dos interesses e habilidades, facilitando assim a escolha profissional. A escolha da profissão definirá uma escolha do tipo de vida profissional, pessoal e familiar que se vai estabelecer, mesmo sabendo que tal decisão poderá ser alterada no decurso da vida, tem que ser muito bem analisada, tal é a importância da decisão.

No RPG o aluno poderá verificar através de sua inserção no papel escolhido as possibilidades na escolha, ao criar os personagens de acordo com as características de cada uma das profissões. Para a aplicação do RPG como estratégia de ensino os alunos serão os jogadores e terão a função de jogar de acordo com o enredo criado e dar vida aos personagens.

O enredo é a história envolvendo as profissões e os conhecimentos que estas profissões devem possuir para exercê-la, por exemplo, para a medicina conhecimentos sobre o corpo humano, química, envolvendo a anatomia, para um biólogo conhecimentos sobre botânica, genética, zoologia, química, física e assim sucessivamente, essas características das profissões envolvem a criação de cada um dos personagens.

Esta escolha de profissões é realizada de modo pessoal pelo aluno e mediada pelo professor que deverá organizar uma pesquisa sobre cada uma delas, abordando as principais características sobre a profissão, área de atuação, pois mesmo a profissão que não exige curso superior, exige conhecimentos específicos. Na compreensão dos conhecimentos acadêmicos abordados na ficha de pesquisa proposta pelo professor, a mediação é para ajudar o aluno a (re)pensar sobre sua escolha e as motivações que o levam a para esta escolha, como realização pessoal, remuneração, status social, reconhecimento, mudança de uma realidade que o incomoda etc., levando-o a pensar sobre a própria profissão e sua emancipação.

Depois da escolha profissional e pesquisa sobre esta, os alunos deverão elaborar o perfil do seu personagem, com as características físicas dos mesmos, qualidades, defeitos, força, fraqueza, desvantagens, vantagens. Então tem início o jogo com o narrador, comumente chamado de Mestre do Jogo, e responsável pelo bom andamento do mesmo, apresentando desafios e surpresas a cada narração, envolvendo os seus participantes.



O espaço do jogo RPG na escola é uma das garantias e possibilidades de aprendizagem na perspectiva criadora e voluntária tornando assim o jogo de RPG na educação como uma situação de destaque de aprendizagem, de cooperação, interação entre os pares, negociando regras e socializando conhecimentos, e ao mesmo tempo, ensinar e aprender utilizando-se de algo inerente ao ser humano: a criatividade, a imaginação e a fantasia (CARVALHO, 2011, p. 25).

Mestre e jogadores deverão compreender as regras do próprio jogo, este é um aspecto muito importante onde é necessário, conforme forem jogando conhecê-las, isso significa, saber o enredo e esta ação proporcionará ao mestre e jogadores, segurança, pois é comum aos jogadores tentar executar ações diferentes daquelas que preconiza o enredo e no decorrer do jogo se é válida ou não aquela ação executada. As regras devem ser simples e claras para facilitar as jogadas e não perder o “fio da meada”.

No RPG, o mestre pode ou não ser o professor ou o aluno, uma vez que será o mestre que conduzirá as aventuras. O professor pode auxiliar/monitores/apoiadores, para ajudar a conduzir as aventuras. Os alunos-monitores/apoiadores podem ajudar quando se tem um grande número de jogadores, além de servir como um incentivo e valorização dos seus conhecimentos ajuda a organizar o senso de divisão de tarefas e conhecimento do todo envolvido.

Um item importante para o jogo de RPG são os dados numéricos que podem ser simples com seis faces ou aqueles de, até vinte faces, possibilitando assim aos jogadores realizar com mais precisão as jogadas.

O jogo transcorre a partir da narração do Mestre e dos jogadores organizados em grupos, onde cada um tem um personagem, com fichas e suas respectivas características. Estas fichas podem ser previamente criados ou orientados na criação de acordo com a profissão envolvida, contendo roteiros, mapas para a efetiva ação do jogo. A imaginação na criação dos roteiros e aventuras é o item principal de um bom jogo de RPG.

Os materiais de apoio poderão ser criados na própria disciplina a ser incluída no enredo, como por exemplo, Biologia, Física, Química, História, Geografia, Filosofia, Sociologia, Língua Portuguesa, ou outra da Base Nacional Comum para o Ensino Médio, nas próprias aulas. Outra possibilidade é a realização de oficinas para criação do RPG, estas a serem definidas pelo professor e grupo de alunos.

O mestre durante o jogo deve levar a tomadas de decisões pelos jogadores, estas condizentes com o personagem. Assim, um jogador interpretando um homem sábio e pacifista, filósofo, não pode ser o primeiro a se atirar a um combate quando seu grupo é cercado por mercenários, por exemplo. Neste caso, ele deve negociar, dialogar a passagem do grupo, o pagamento de uma taxa ou até a rendição dos mesmos.

Nesse sentido, o Mestre descreve uma situação inicial: o local onde se passa a aventura, outros personagens envolvidos nela, diferentes daqueles interpretados pelo grupo, eventos do passado que possam influenciar na aventura, sejam lendas ou fatos históricos, o cenário em que os personagens principais se encontram e, então, algum acontecimento que os leve a assumir aquela aventura como sendo sua, geralmente a partir de uma situação-problema. (CARVALHO, 2011, p. 31)

Algumas ações precisam do desenvolvimento de problemas, para isso, os jogadores deverão utilizar seus conhecimentos prévios podendo ser escolares ou não para solucionar enigmas ou transpassar obstáculos, tais ações podem ter um caráter lúdico, utilizando o fator 'sorte' para conseguir efetivá-las, mesmo assim devem ter o enfoque disciplinar e interdisciplinar.

Além disso, esta atividade em um jogo também associa às profissões cooperação, criatividade e curiosidade, fazendo com que a assimilação e aprendizagem sejam facilitados e significativos pela atividade lúdica, que, além de motivar o aluno, também leva o professor à condição de mediador, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O RPG como atividade educativa deverá ser atentamente planejada e organizada para que os alunos aprendam e possam ao mesmo tempo realizar a relação entre a escolha, decisão pela profissão e assimilação dos conteúdos de modo interdisciplinar. Na sociabilidade entre os alunos e professor, mestre e jogador, na cooperatividade onde o aluno troca informações e relata o desenvolvimento do personagem que por sua vez está imerso no personagem com o enredo e suas múltiplas variáveis. Com o despertar ou ampliação da cooperatividade o aluno é capaz de superar os desafios propostos, pois também poderá cooperar com os demais jogadores para a conclusão exitosa da atividade. Já na criatividade os participantes ao estarem imersos na história, decidem, escolhem como o personagem resolve os desafios propostos.

Na interação entre os personagens e o conhecimento ocorre a fixação daquelas informações destacados pelo professor, por exemplo, quando o professor de química apresenta o desafio da criação de fórmulas e o personagem é químico ou possui habilidades de manuseio da química é possível ajudá-lo no conhecimento a ser adquirido pela pesquisa, análise e decisão que o personagem deverá exercer pela ação do mesmo.

Na interdisciplinaridade os jogadores/personagens estarão constantemente interagindo e com isso ocorre a ampliação dos conhecimentos, como por exemplo ao abordar e propor que a história se passe em ambiente situado com elementos da História (período, contexto), Geografia (local, geologia, cartografia, orientação, coordenadas, características próprias), Biologia (conhecimentos acerca da botânica, zoologia, curandeirismo) e outras disciplinas que podem ser inter-relacionadas.

Esses conhecimentos serão necessários para a superação dos obstáculos apresentados ao longo de sua caminhada em busca de alguns elementos necessários para a sua jornada. Todas essas características: determinação, disposição, curiosidade, poderão ser utilizadas para a criação dos personagens bem como na profissão escolhida pelos alunos destacando que para conseguir superar os obstáculos sob a forma de situação problema que surgirão em seu caminho no RPG, devendo o aluno-personagem manifestar-se através das escolhas (SGUISSARDI, 2008, pg. 54).

Um aspecto a ser considerado é a maturidade para escolher a profissão é um conjunto de atitudes e conhecimentos que o aluno deverá possuir ou ter adquirido ao longo do tempo, para que possa fazer sua escolha profissional de modo consciente, lembrando que determinada, definida a profissão, deve-se olhar com responsabilidade e engajamento no processo de escolha e na independência e autoconhecimento estas atitudes referem-se a quanto o aluno é capaz de manter-se na firme e confiante decisão de continuar na escolha profissional.

Aos professores cabe a responsabilidade de organizar as atividades, enredo com a participação dos alunos, estes serão os mediadores do processo de construção da história bem como organizador dos tempos espaços educativos para atender aos objetivos propostos.

#### 4. Considerações finais

A utilização do RPG como estratégia e proposta para o ensino de profissões objetiva a compreensão ampliada da necessária formação dos jovens acerca da escolha da sua profissão.

Como profissionais da educação precisamos quebrar o paradigma de que o RPG é somente um jogo, uma brincadeira. Conforme discutido neste estudo, pode-se perceber seu real potencial para o aprendizado e principalmente para a autonomia, responsabilidade, reconstrução do conhecimento através da elaboração de seus próprios grupos para criação das “histórias” e nas pesquisas acerca da profissão escolhida (SCHMIT, 2008).

Desta forma, pode-se trabalhar conjuntamente, para cada vez mais melhorarmos a situação da educação dentro dos ambientes escolares tradicionais, criando uma nova cultura, como afirma Antonio Gramsci (1981, p. 13) não significa apenas criar novas condições ou fazer individualmente descobertas ‘originais’, especificamente aplicando à relação mundo do trabalho, profissões e RPG, significa, também, e, sobretudo, difundir criticamente verdades já descobertas, ‘socializá-las’, por assim dizer; e, portanto, transformá-las em bases de ações vitais, em elemento de coordenação e de ordem intelectual e moral, para então ocorrer a transformação e mudança exigida pelo novo conhecimento.

O ser humano não pode prescindir do conhecimento, mesmo nas mais humildes formas de viver, pelas razões de não poder existir aquém ou além da sociabilidade (GRAMSCI 1981, p. 17), portanto, o ser humano para viver precisa de laços (alteridade) e a partir dessa necessidade o RPG se idealiza como possibilidade para a emancipação humana e social a partir da escolha profissional.

#### 5. Referências

AMARAL, R. R. do. **Uso do RPG Pedagógico para o ensino de Física**. 2008. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Ensino de Ciências da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife.

BOLZAN, Regina de F. F. de Andrade. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)**. 2003. 302 f. Tese (Doutorado em

Engenharia de Produção) – Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

BROUGERE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CARVALHO, Wellington Tatagiba. **Uso de uma aventura-solo como ferramenta didática para o ensino de análise combinatória** Mestrado, 2011.

FREIRE, Paulo. **A Educação a na Cidade**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001

FROMM, Erich. **Conceito Marxista do Homem**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

GRAMSCI, Antonio. **A Concepção Dialética da História** . 4ª. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1981.

GEGe, **Grupo de Estudos dos Gêneros do Discurso**. Palavras e contrapalavras: glossárioando conceitos, categorias e noções de Bakhtin. São Carlos: Pedro & João Editores. 2009.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro**. São Paulo, 1996.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Construção de personagem & Aquisição de Linguagem** – O Desafio do RPG no INES. 2003. 225f. Dissertacao (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Artes e Design – Departamento de Artes e Design, Pontificia Universidade Catolica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação. Universidade Estadual de Londrina, 2008, 284 pp.

SGUISSARDI, Valdemar (org). **Educação superior - velhos e novos desafios**. São Paulo: Xamã, 2000.

STAM, Robert. BAKHTIN: Da teoria literária à cultura de massa. São Paulo: Ática, 1992.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. UNESP – 2008.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.