

Jogos e Literacia Midiática: o *Role-playing Game* (RPG) como ferramenta pedagógica contra a desinformação¹

Marina Alvarenga Botelho²

Carla Montuori Fernandes³

Universidade Federal de Lavras – UFLA

Universidade Paulista – UNIP

Resumo

O artigo apresenta parte dos resultados de pesquisa de doutorado que investigou o uso do *Role-playing Game* (RPG) como ferramenta pedagógica para promover a literacia midiática entre jovens, com foco no combate à desinformação. A partir da abordagem da aprendizagem baseada em jogos (*game-based learning*), foi desenvolvido um RPG de mesa, aplicado a jovens de 14 a 18 anos, seguido por grupos focais. A metodologia adotada foi a análise de discurso bakhtiniana, centrada no conceito de enunciado. Os resultados indicam que o RPG favorece o engajamento afetivo, cognitivo e social dos participantes, enquanto a experiência lúdica e imersiva do RPG mostrou-se eficaz na internalização dos conceitos de literacia midiática, apontando o potencial dessa ferramenta para práticas pedagógicas voltadas à formação de sujeitos críticos.

Palavra-chave: literacia midiática; desinformação; aprendizagem baseada em jogos; *role-playing game* (RPG); jogos.

O presente trabalho é parte constitutiva da tese de doutorado “Literacia Midiática em jogo: *Role-playing Game* (RPG) como ferramenta pedagógica para promoção da educação midiática entre jovens brasileiros e australianos”, de 2024. A pesquisa em questão propôs e avaliou o uso de jogos como ferramentas pedagógicas para promover a literacia midiática entre jovens no Brasil e na Austrália. Para isso, desenvolveu-se o jogo de RPG de mesa “Extra! Extra!”, que aborda de forma lúdica conceitos de literacia midiática com foco no combate à desinformação, a partir da abordagem da aprendizagem baseada em jogos (*game-based learning*; *GBL*). O estudo contou com a participação de jovens de 14 a 18 anos, envolvendo cinco grupos focais realizados após as sessões de jogo nos dois países. Para análise, adotou-se a metodologia de análise de discurso bakhtiniana, com base no conceito de enunciado. Dentre os resultados encontrados, demonstrou-se engajamento ativo dos participantes nas dinâmicas do jogo, o que

¹ Trabalho apresentado no GP 04 – Comunicação e Educação, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Comunicação, professora do Curso de Comunicação da Universidade Federal de Lavras. E-mail: marinabotelho@ufla.br

³ Doutora em Ciências Sociais, professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Paulista. E-mail: carla.montuori@docente.unip.br

possibilitou a exploração crítica dos processos de produção, circulação e consumo de informações. O formato lúdico e narrativo do RPG estimulou discussões relevantes sobre credibilidade das fontes, impacto da desinformação na sociedade e estratégias para avaliar conteúdos midiáticos. As narrativas geradas evidenciaram uma internalização criativa dos conceitos abordados, indicando o potencial do RPG como ferramenta pedagógica em diferentes contextos. Por fim, o estudo reforça a relevância de práticas interativas e narrativas no enfrentamento da desinformação e destaca o papel da literacia midiática como estratégia essencial para formar cidadãos críticos e conscientes no cenário contemporâneo.

Nesse contexto, realizamos um recorte das discussões acerca de possibilidades de práticas de literacia midiática por meio de jogos, levando-se em conta os diálogos entre jogos e educação, bem como nas características que fazem do RPG uma potencial ferramenta pedagógica. Em um primeiro momento, delimitamos o jogo como uma atividade autônoma, que opera em um “círculo mágico” suspenso da realidade, com regras e funcionamentos internos próprios. O jogo acontece na “imaginação da realidade” durante um determinado período de tempo, ou em outras palavras, trata-se de uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (Huizinga, 2019; Caillois, 2017). A partir dessa definição, ressalta-se que tipos de processos de aprendizado podem acontecer durante esse isolamento cognitivo, sensorial e afetivo de jogadores. Turner (2017) elenca três principais abordagens utilizadas pela academia para pensar relações entre jogos e educação: aprendizagem baseada em jogo (*game-based learning*), “jogos sérios” (*serious games*) e gamificação (*gamification*), a partir de suas características linguísticas, educacionais e sociais. Para o autor, as três concepções não apenas indicam métodos diferentes, mas também se relacionam a culturas e comunidades diversas.

A partir daí, aprofundamos no conceito de aprendizagem baseada em jogo/GBL (Abdul Jabbar e Felicia, 2015), em concepções de aprendizagem nesse contexto (Hammer *et al.*, 2018), e nas funções do jogo em um processo de aprendizado (Plass *et al.*, 2015). Acerca do último tópico, os autores apontam que um bom jogo de GBL é capaz de engajar os jogadores de maneira afetiva, cognitiva, comportamental e sócio cultural. Por fim, relacionamos como cada tipo de elemento dentro do jogo pode engajar e como cada tipo ou etapa de aprendizado pode acontecer. Como exemplo, analisamos alguns jogos digitais

e analógicos no campo da literacia midiática e como eles trabalham essa engrenagem (Glas *et al.*, 2024).

Referências

ABDUL JABBAR, A. I.; FELICIA, P. Gameplay engagement and learning in game-based learning: a systematic review. **Review of Educational Research**, v. 85, n. 4, p. 740-779, 2015. DOI: 10.3102/0034654315577210.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução Maria Ferreira. Revisão técnica da tradução Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017. (Coleção Clássicos do Jogo). Edição digital.

GLAS, R.; VAN VUGHT, J.; FLUITSMA, T.; DE LA HERA, T.; GÓMEZ-GARCÍA, S. Literacy at play: an analysis of media literacy games used to foster media literacy competencies. **Frontiers in Communication**, v. 8, p. 1-14, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.3389/fcomm.2023.1155840>. Acesso em: 23 nov. 2024..

HAMMER, J.; TO, A.; SCHRIER, K.; BOWMAN, S. L.; KAUFMAN, G. Learning and Role-Playing Games. In: ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (ed.). **Role-Playing Game Studies**: Transmedia Foundations. New York: Routledge, 2018. p. 283-299..

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019..

PLASS, J. L.; HOMER, B. D.; KINZER, C. K. Foundations of Game-Based Learning. **Educational Psychologist**, v. 50, n. 4, p. 258-283, 2015. DOI: 10.1080/00461520.2015.1122533.

TURNER, R. Game-based Learning, Serious Games and Gamification: a necessary but confusing distinction. In: BAEK, Y. (org). **Game-based Learning**: Theory, Strategies and Performance Outcomes. Hauppauge: Nova Science Publishers, 2017.