#### Uso do RPG Como Método Educomunicacional<sup>1</sup>

## Francisca Laysla Ferreira TAVEIRA<sup>2</sup> Lígia Coeli Silva RODRIGUES<sup>3</sup>

Universidade Federal do Cariri, Juazeiro do Norte, CE

**RESUMO:** Este trabalho irá discutir o uso do *Role-Playing Game* (RPG) de mesa como um método de gamificação a ser utilizado na prática docente. A finalidade é analisá-lo a partir de uma perspectiva educomunicacional, que utiliza estratégias do campo da comunicação como principais orientadores práticos. Além do levantamento e estudo de autores que abordam o tema (Barboza, 2015; Bittencourt, 2023; Tobias, 2014), adotamos como metodologia o estudo de caso, tendo como foco o uso do RPG em atividades do Instituto Brasileiro pró-educação, Trabalho e Desenvolvimento (ISBET), no Ceará.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; RPG; educomunicação; gamificação.

# INTRODUÇÃO

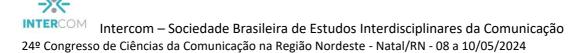
Uma descuidada observação sobre a função dos jogos pode nos levar a ideia apressada de vê-los tão somente sob a forma de entretenimento. No entanto, numa sociedade em que as práticas sociais estão sendo marcadas por processos de midiatização, a gamificação propõe que repensemos os jogos para além de uma ótica da distração e passemos a tratá-lo como uma proposta comunicacional e de ensino. Pesquisas já apontam a aplicabilidade dessa estratégia em vários campos de estudo: no Ensino Fundamental, temas Sustentabilidade e Alimentação Saudável foram abordados em um projeto que incluiu dez aulas sequenciais desenvolvidas no Laboratório de Informática e no pátio da escola, com discussões sobre reportagens televisivas e gamificação por meio de um caça QR Code (Kaminski, Silva e Boscarioli, 2018).

Siqueira (2019) analisou o impacto de soluções gamificadas no desenvolvimento de habilidades e competências em estudantes da zona rural e indicou que a aplicação da gamificação à ação pedagógica favoreceu a participação ativa e engajamento de alunos(as) envolvidos(as) no processo de construção do conhecimento. Também

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Estudos de/em Comunicação, evento integrante da programação do 24° Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Estudante de Graduação 2°. Semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Cariri (UFCA), email: ferreira.laysla@aluno.ufca.edu.br

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Professora do curso de Jornalismo na Universidade Federal do Cariri (UFCA), email: ligia.rodrigues@ufca.edu.br



destacamos a intersecção entre jornalismo e técnicas de jogos, conhecida como a gameficação da informação, o *newsgame* (Barboza, 2021) e em sala de aula, o recurso pode ser utilizado como estratégias para o aprendizado do jornalismo (Colombo, 2017). Essa é apenas uma brevíssima introdução para ilustrar como as metodologias ativas encontram na gamificação uma possibilidade de tornar os conteúdos mais atrativos e compreensíveis, com o uso de elementos característicos de jogos, como desafios com pontuação e premiação.

Diante disso, o intuito deste trabalho é observar os potenciais do jogo de RPG nos segmentos da educação e no âmbito comunicativo a fim de compreender como o jogo se configura como uma proposta educomunicacional ativa entre o público infantojuvenil e adultos. Como procedimento metodológico, utilizamos o estudo de caso para descrever e analisar uma proposta de uso de RPG dentro do ambiente de capacitação e aprendizagem para jovem aprendiz. As atividades são desenvolvidas no Instituto Brasileiro próeducação, Trabalho e Desenvolvimento (ISBET), localizado na cidade de Juazeiro do Norte, no Ceará. A metodologia também contará como técnica de pesquisa a entrevista com o professor e orientador do instituto, visando compreender o propósito do método e como se desenvolve em sala de aula.

### **JOGAR E INFORMAR: PERSPECTIVAS**

Segundo Schaun (2002, p.82), a educomunicação refere-se a uma ação política que atua junto a públicos diversos e específicos, de diferentes idades e realidades, onde propõe a formação crítica e participativa dos indivíduos no meio social, sustentada pela releitura de utopias sociais encaminhando-se para as transformações da sociedade. Quando Zanolla (2010, *apud* Barboza, 2015) afirma que o ato de jogar pode contribuir no desenvolvimento da aprendizagem de crianças e adolescentes, podemos pensar como de um simples verbo pode se transformar em um método de aprendizagem e uma ferramenta didática e informativa. Há uma conexão direta entre os jogos e a educomunicação, ambos direcionados na formação cultural. Essa concordância é ainda reforçada a partir do conceito que Barboza (2015, p.5) traz sobre gamificação, que "[...] trata-se do aproveitamento de técnicas, noções e contextos de jogos, adaptando-os para as mais diversas áreas como educação e comunicação".

Por essa perspectiva, os jogos se tornam algo a mais que um simples



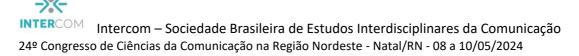
entretenimento, mas um objeto estimulante e atraente na formação do conhecimento do indivíduo, no qual é possível divertir-se enquanto se aprende, além de serem aproveitados também nos processos comunicacionais, uma vez que "notícias e reportagens sobre tecnologia, política, meio ambiente, ciência e até economia podem ser transformados em games para serem melhor compreendidas e assimiladas" (Barboza, 2015, p.7).

A ideia de gamificação do cotidiano também nos leva a refletir sobre o conceito dos *newsgames*. Para Tobias (2014, p.10) é natural pensarmos que os jogos são vistos como pauta de uma matéria jornalística, mas em se tratando do mundo dos games, o papel do jornalismo é invertido. Ele se transforma em pauta, as notícias são o assunto discutido – o que ilustra como esse tema ocupa espaços para além do entretenimento. Mastrocola (2013, *apud* Barboza, 2015) salienta que o campo da gamificação ainda é pouco explorado, porém possui grande potencial nos segmentos da educação, comercial e no âmbito comunicativo. Encontra-se na proposta do RPG de mesa uma oportunidade de o apresentar como um método com competências notáveis para explorar o campo comunicacional e de educação.

Observando essa lacuna de discussões, é possível construir uma relação dos *newsgames* ao RPG de mesa, levando em conta que seu conteúdo o configura uma interessante iniciativa de gamificação. Dentro de seu campo de estudo, os *newsgames* são divididos em sete gêneros distintos e entre estes, um em especifico é capaz de originar um paralelo ao RPG. O *documentary newsgames* destaca-se por apresentar maior grau de complexidade em suas produções e por ocasionar uma profunda imersão do jogador, ambientando-o em universos tridimensionais (Tobias, 2014, p.34) da mesma forma que propõe as premissas do RPG, onde insere os jogadores em ambientes simulados, precisamente contextualizados, em que estes necessitam explorar e obter resolução de suas ações durante o desenvolvimento do jogo (Bittencourt; Giraffa, 2003). O RPG bem como os *documentary newsgames* buscam manifestar o realismo social de Galloway (2006), que trata-se da intersecção entre o mundo-jogo e vida real.

### ESTUDO DE CASO PRÁTICO E DISCUSSÕES

Além do procedimento padrão da revisão bibliográfica, utilizamos como metodologia o estudo de caso, que consiste na observação de um fenômeno em um cenário existente (Cauchick, 2012 *apud* Muniz; Alliprandini, 2020). Observamos os



potenciais educomunicacionais do RPG de mesa no ambiente de aprendizagem e sua relação com a repercussão de matérias jornalísticas. Para orientar a investigação de campo, foi utilizado como técnica de pesquisa a entrevista com o orientador e professor Cleiton Félix do Instituto Brasileiro pró-educação, Trabalho e Desenvolvimento (ISBET).

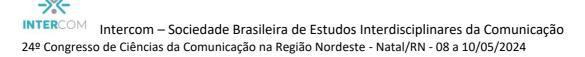
A fundamentação do jogo se concentra na interação social. O professor Cleiton Félix<sup>4</sup> ministra as aulas na instituição jovem aprendiz (ISBET) a pouco mais de dez anos e comenta que dedica a transformar suas aulas em um espaço flexível e interativo com a utilização do RPG de mesa, afirmando que é um método que surte efeitos. Sua mecânica consiste em reunir os alunos — uma turma com em média 20 estudantes — em volta de um círculo durante a aula que engloba desde disciplinas básicas como língua portuguesa e matemática às mais específicas focadas em capacitação profissional e comunicacional como direitos humanos, relacionamento com o cliente, trabalho e tecnologia, entre muitos outros, para então realizar a separação dos personagens e contextualizar a ambientação e estória.

Uma pesquisa desenvolvida por Amanda Veseloski (2020) estabelece uma conexão interessante entre o mestre do RPG e os jornalistas. Ela defende que embora ambos sejam de mundos diferentes, parte-se da ideia de que os dois narradores utilizamse de teorias do jornalismo na confecção dos seus textos. Seja na construção da notícia ou na narração de um desafio ou aventura (chamado no RPG de *quest*), a pessoa convocada à essa função precisa desempenhar o papel de construir uma realidade através de um texto. Por isso a pesquisadora menciona que "Um jornalista escreve sobre fatos reais, mas de um jeito ou de outro, ele conta histórias. A narradora do RPG escreve sobre fatos irreais e conta histórias" (Veseloski, 2020, p.15).

É nesse contexto que o educador Cleiton Félix, entrevistado na nossa pesquisa, esclarece que o objetivo da proposta é inserir os alunos em ambientes simulados para que eles possam refletir e alcançar por si sós a resposta das dúvidas que surgem ao longo do jogo. Dessa maneira, eles interagem, constroem suas opiniões e assimilam o conteúdo, tudo isso enquanto se divertem. Ele ainda aponta que "[..] dentro do próprio RPG há processos avaliativos para entender se estão gerando resultados, porque senão não haveria porquê aplicar" (Félix, 2023).

4

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Informação verbal. Entrevista concedida à pesquisadora de forma presencial no dia 16 de outubro de 2023.



Em um contexto em que a mídia impacta as mudanças tanto nos modos de produção, disponibilização e compartilhamento de conteúdos, saber jogar com essas possibilidades é uma estratégia pedagógica. O professor entrevistado para este trabalho nos concedeu a oportunidade de conhecer sua metodologia de ensino. Para ele, a aplicabilidade do RPG de mesa gerou mudanças na dinâmica de aulas, a partir do momento em que começou a diversifica-las com esse tipo de gamificação e observou uma mudança expressiva em seu ambiente educacional. Os alunos passaram assimilar os conteúdos facilmente, o que gerou melhores resultados em suas avaliações.

### **CONCLUSÃO**

Ainda que este trabalho tenha descrito apenas um caso, ele exemplifica a necessidade do tema ser debatido e ampliado em diversos focos diferentes. Além das metodologias usadas ao longo deste trabalho, permanece aberto as muitas áreas em que a gamificação pode ser, profundamente, estudada, dominada e aplicada. Seu campo de estudo é aberto de possibilidades a serem exploradas como o *Role-Playing Game*, na qual profissionais e pesquisadores conseguem adotar suas premissas, aperfeiçoar suas técnicas e procedimentos, trazendo assim uma mudança significativa para a compreensão de temas variados, inclusive tendo os veículos midiáticos como tópicos de discussão. Neste trabalho fizemos um breve apontamento de como o RPG pode contribuir nesse caminho, pois expande o conhecimento a diferentes públicos, abrangendo comunidades distintas, desde indivíduos jovens a adultos, despertando interesse e disposição para aprender, já que se trata de um mecanismo mais fluído e atrativo.

## REFERÊNCIAS

BARBOZA, Eduardo. Newsgame: a informação aliada ao conhecimento. **Intercom**, Rio de Janeiro, 9, 2015. Disponível em:

https://www.academia.edu/27629326/Newsgame\_a\_informa%C3%A7%C3%A3o\_aliada\_ao\_e ntretenimento . Acesso em 29 ago. 2023

BARBOZA, Eduardo Fernado. O newsgame como recurso interativo na comunicação transmídia. **Revista Comunicação, Cultura E Sociedade**, v. 8. n1, 2021. Disponível em: <a href="https://periodicos.unemat.br/index.php/ccs/article/view/6124/4800">https://periodicos.unemat.br/index.php/ccs/article/view/6124/4800</a>. Acesso em 23.mar.2024.

BITTENCOURT, João; GIRAFFA, Lucia. A utilização dos Role-Playing Games digitais no processo de ensino-aprendizagem. 2003. Dissertação (Mestrado no Programa de pós-graduação em ciências da computação - PUCRS) — Faculdade de informática, Porto Alegre, 2003.



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste - Natal/RN - 08 a 10/05/2024

Disponível em: <a href="https://www.pucrs.br/facin-prov/wp-content/uploads/sites/19/2016/03/tr031.pdf">https://www.pucrs.br/facin-prov/wp-content/uploads/sites/19/2016/03/tr031.pdf</a>. Acesso em: 4 set.2023.

COLOMBO, Renan. A Gamificação Como Estratégia Para o Aprendizado de Jornalismo. *In:* **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40° Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, Paraná, 2017. Disponível em: <a href="https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2725-1.pdf">https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2725-1.pdf</a>. Acesso em 23. mar. 2024.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming:** Essays on Algorithmic Culture. London: University of Minessota press, 2006.

KAMINSKI, Márcia Regina. SILVA, Denis Anônio. BOSCARIOLI, Clodis. Integrando educomunicação e gamificação como estratégia para ensinar sustentabilidade e alimentação saudável no 5° ano do ensino fundamental. **Revista Prática Docente**. v. 3, n. 2, p. 595-609, jul/dez 2018.

MUNIZ, Luana; ALLIPRANDINI, Dário. Análise do nível de maturidade da cadeia de suprimentos de uma empresa automobilística. FEI, São Bernardo do Campo, 2020. Disponível em: <a href="https://fei.edu.br/sites/artigos\_sicfei\_2020/089\_SICFEI2020\_ARTIGO.pdf">https://fei.edu.br/sites/artigos\_sicfei\_2020/089\_SICFEI2020\_ARTIGO.pdf</a> . Acesso em 18 out. 2023

ROXO, Luciana. Os desafios do jornalismo profissional no século XXI Jornalismo em rede, deslegitimação e desinformação. **Revista Alceu**. v. 22, nº 48, p.33-63, set./dez. 2022. ISSN: 2175-7402

SIQUEIRA, Luiza Carla Carvalho. Gamificação: experiências pedagógicas inovadoras no chão da escola. **Dissertação**. Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), 2019.

SCHAUN, Angela. Educomunicação: reflexões e princípios. Rio de Janeiro: MAUAD, 2002.

TOBIAS, Henrique. Newsgames – jogando o jornalismo: categorizações do conceito e estudos de caso da Revista Superinteressante. 2014. Monografia (Graduação em Comunicação Social) – Faculdade de Jornalismo, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2014. Disponível em: <a href="https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/121584/000797645.pdf?sequence=1">https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/121584/000797645.pdf?sequence=1</a>. Acesso em: 6 set. 2023.

VESELOSKI. Amanda da Silva. Do RPG de texto ao jornalismo: a conexão entre os diferentes narradores. 2020. 17 f. **Monografi**a (Bacharel em Jornalismo). Curso de Jornalismo. Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2020.