

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

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

<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 gamificação 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 educacional 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 de Educação, 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 educação 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 educação, 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 específico 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 educacionais 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 Veselosi (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 utilizam-se 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” (Veselosi, 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).

---

<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 diversificá-las com esse tipo de gamificação e observou uma mudança expressiva em seu ambiente educacional. Os alunos passaram a 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\\_entretenimento](https://www.academia.edu/27629326/Newsgame_a_informa%C3%A7%C3%A3o_aliada_ao_entretenimento) . Acesso em 29 ago. 2023
- BARBOZA, Eduardo Fernando. O newsgame como recurso interativo na comunicação transmídia. **Revista Comunicação, Cultura E Sociedade**, v. 8. n1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/ccs/article/view/6124/4800>. 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.

Disponível em: <https://www.pucrs.br/facin-prov/wp-content/uploads/sites/19/2016/03/tr031.pdf>.  
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 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Curitiba, Paraná, 2017. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2725-1.pdf>. Acesso em 23. mar. 2024.

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

KAMINSKI, Márcia Regina. SILVA, Denis Anônio. BOSCARIOLI, Clodis. Integrando educomunicação e gamificação como estratégia para ensinar sustentabilidade e alimentação saudável no 5º 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: [https://fei.edu.br/sites/artigos\\_sicfei\\_2020/089\\_SICFEI2020\\_ARTIGO.pdf](https://fei.edu.br/sites/artigos_sicfei_2020/089_SICFEI2020_ARTIGO.pdf) . 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: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/121584/000797645.pdf?sequence=1> . Acesso em: 6 set. 2023.

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