

## **Narrativas Emergentes: Os Jogos de Representação (RPG) na Atividade Orientadora de Ensino<sup>1</sup>**

Aline Romeiro Rizzo Espimpolo  
Profº. Drº. Leonardo Antonio de Andrade Giani

Universidade Federal de São Carlos  
PPGIS (Programa de Pós Graduação em Imagem e Som)

### **RESUMO**

Tem-se como objetivo repensar e potencializar a atividade de ensino e aprendizagem, a partir do lúdico, com os Jogos de Representação (RPG). A proposta foi elaborada a partir da observação e organização do ensino confrontada com demandas contemporâneas e os resultados de avaliações externas em uma escola pública do interior do estado de São Paulo. O texto reflete uma pesquisa em nível de mestrado (em andamento) que tem como objeto o uso de *narrativas emergentes*, em específico o RPG, como *situação desencadeadora de aprendizagem*, dentro da Atividade Orientadora de Ensino, proposta original entre possibilidades de organização das atividades de ensino.

### **PALAVRAS-CHAVE**

narrativas emergentes; jogos de representação; rpg; atividade orientadora de ensino.

### **INTRODUÇÃO**

Traz-se a proposta de utilização das Narrativas Emergentes, em específico, os Jogos de Representação (RPG), como situação desencadeadora de aprendizagem, tendo como aporte teórico a Atividade Orientadora de Ensino (AOE), haja visto sua eficácia na educação já constatada. A prática escolar, quando a ludicidade dos jogos é levada à organização do ensino, em consonância com objetivos educacionais, traz possibilidades de um trabalho imersivo, coletivo, interativo e o principal, a potencialização da atividade de aprendizagem, seguido de relevante desempenho cognitivo.

### **DESENVOLVIMENTO**

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 6 – Interfaces Comunicacionais do 26º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 01 a 03 de junho de 2023.

O método empregado, é a revisão bibliográfica onde, para o elenco do material, investiga-se a Teoria da Atividade, a Atividade Orientadora de Ensino (AOE), livros e artigos que tratam do conceito de RPG, transmídia, gamificação e do uso de jogos na educação. A análise destes materiais se coloca como necessária para corroborar a hipótese aqui explicitada da possibilidade do uso dos jogos de representação como elemento potente para construir situações desencadeadoras de aprendizagem.

É necessário perceber a convergência entre as narrativas emergentes e a AOE: os jogos. A Atividade Orientadora de Ensino, carrega em si dois aportes em sua elaboração: a Teoria Histórico-Cultural (elaborada por Lev Semionovitch Vigotski – 1896 - 1934), e a Teoria da Atividade (concebida por Alexei Leontiev – 1903 - 1979), as quais têm como premissa o papel central do *trabalho como atividade humana*:

Um dos pressupostos fundamentais da teoria histórico-cultural, advindo da teoria marxista, é o papel central do trabalho, atividade humana por excelência, no desenvolvimento humano. Nessa perspectiva, o trabalho é aquilo que fundamentalmente humaniza e possibilita o desenvolvimento da cultura. (MOURA, 2016, p. 18).

Segundo Moura, o trabalho por si só não provoca mudanças apenas biológicas, mas, devido a atividade desenvolvida através de instrumentos, acontecem transformações psíquicas, considerando que através do trabalho o sujeito inicia seu controle comportamental e que essa dinâmica não acontece individualmente, e sim, imprescindivelmente, no coletivo:

A consciência não se reduz a um mundo interno isolado, ao contrário, se está intimamente vinculada à atividade, só pode ser expressão das relações do indivíduo com os outros homens e com o mundo circundante, sendo social por natureza. (MOURA, 2016, p. 23).

Neste ponto é quando se dá a formação da subjetividade dos sujeitos, onde, segundo Leontiev (2021), a partir do mundo concreto, intenta-se a formação sobre a consciência humana em relação com a atividade e, através da concepção de trabalho em Marx, apresenta-se uma estrutura geral da atividade: necessidade; objeto; motivo, ações e operações.

Sobre a Teoria da Atividade, Leontiev (2021) afirma que a sociedade conduz a atividade dos sujeitos que a compõe. A atividade de ensino atende as demandas institucionais dos objetos de conhecimento, como também as questões didáticas,

psicológicas, bem como de caráter sociológico, afetivo e cognitivo, o autor ainda explica que “[...] a atividade não é a reação ou um conjunto de reações, mas um sistema que tem estrutura, transições e transformações internas e desenvolvimento próprio.” (LEONTIEV, 2021, p. 104).

**Tabela 1.** Estrutura e movimento da atividade

<b>Estrutura</b>	<b>Movimento</b>
Necessidade	A necessidade do sujeito. Reportada para o objeto.
Objeto	Relaciona-se com o motivo da atividade, considerando o processo de trabalho que, o estudante “transformado é produto do trabalho docente”.
Ações	Uma mesma ação, pode conduzir atividades diversas.
Operações	Maneiras de realização das ações. Relacionam-se às condições.

Fonte: LEONTIEV (2021)

O sujeito realiza atividades, formando pensamento teórico e desenvolvimento cognitivo e, sobre a relação entre os sujeitos e a atividade, apropriação de conceitos, na AOE, estes mesmos sujeitos estão em “processo de significação das atividades humanas que os produziram.” (MOURA et al, 2019, p. 426).

Nesta significação das atividades humanas, acredita-se que a utilização dos jogos de representação potencializará este processo, haja vista que a formação do pensamento teórico do estudante e aprendizagem pela AOE traz a possibilidade de atividade educativa, com os jogos de representação (RPG) inseridos em uma etapa de mobilização, na AOE, chamada de *situação desencadeadora de aprendizagem*.

Ainda segundo Moura (2016), na psicologia histórico-cultural, o jogo na unidade de ensino e aprendizagem, é uma atividade fundamentalmente histórica e social onde a base do jogo é social já que sua natureza e origem também o são, ou seja, “o jogo nasce das condições da vida da criança em sociedade” (ELKONIN, 1998, p. 36 apud MOURA, 2016 p. 138). Sendo assim, o jogo protagonizado, deve ser compreendido como uma atividade humana:

[...] defendemos a necessidade de intencionalidade pedagógica no jogo no trabalho educativo. Defender o jogo como elemento essencial no processo de formação e de educação da criança, e assim, nos processos de ensino e aprendizagem que se dão na escola, permite a realização de uma aproximação às teorias pedagógicas que veem no lúdico o elemento central da educação (MOURA, 2016 p. 143).

Ludicidade significa, dentro de suas especificidades físicas ou relacionadas ao seu lugar social, as possibilidades de relações, conhecimentos, objetos e ações desenvolvidas pelo ser humano historicamente. É necessário que o docente compreenda o movimento sobre os jogos “que vai da ação concreta com os objetos à ação lúdica sintetizada e, desta, à ação lúdica protagonizada” (ELKONIN, 1998, p. 259 apud MOURA, 2016, p. 151). E ainda de acordo com Contartesi et al. (2022), o jogo, por estar arraigado na formação cultural da humanidade, deve ser utilizado na educação.

Para o desenvolvimento das Narrativas Emergentes na AOE, busca-se fundamentos estruturantes dos RPG's que devem ser intencionalmente desenvolvidos em narrativa não-linear para a interatividade, socialização, imersão, e coletividade. Simulações de realidades na qual podemos trabalhar com ou sem o uso da tecnologia.

O RPG surgiu no início da década de 1970, publicado nos Estados Unidos tendo seu primeiro jogo intitulado *Dungeons & Dragons*, uma variação dos conhecidos *War Games* inspirados em fantasias medievais. Historicamente o RPG estimulou profissionais a desenvolverem jogos com “diferentes formatos, regras e cenários.” (POOL, 2021, p. 37) onde, histórias e fichas de personagens, podem vir prontos ou desenvolvidos pelos jogadores.

Nota-se a abrangência desse tipo de jogo como situação desencadeadora de aprendizagem multifacetada, já que o “RPG cria a motivação. O jogo é motivador por que a aventura proporciona um motivo para a pessoa trabalhar aquele assunto” (MARCATTO, 2002, p. 166). Afirma que não havendo o motivo, as pessoas não poderão significar a atividade de estudar e, pensando com a proposta de Huizinga:

O objeto de nosso estudo é o jogo como forma específica de atividade, como "forma significante", como função social. Não procuraremos analisar os impulsos e hábitos naturais que condicionam o jogo em geral, tomando-o em suas múltiplas formas concretas, enquanto estrutura propriamente social. (HUIZINGA, 2000 p. 9).

Ainda sobre o jogo, para Huizinga (2000), é natural a relação entre a cultura e o jogo pois, seu surgimento remonta ao surgimento da própria cultura humana. Também afirma que consiste em uma atividade organizada em grupo, concepções que vêm corroborar a hipótese da pesquisa.

A análise do conceito de transmídia, sob a concepção de Scolari (2018), indica que os sujeitos não são ignorantes em relação ao fenômeno transmidiático. Entende-se que são *prossumidores*, onde consomem, mas também produzem conteúdos que circulam por diferentes mídias, criando uma relação entre os vários meios de comunicação. Esses sujeitos misturam, criam e compartilham nas redes digitais.

Trazendo as postulações de Scolari (2016), podemos compreender parte do conceito de Transmídia como prática de uma nova cultura, que o autor denomina como participativa, ponto que vem de encontro com a necessidade do RPG, em relação a seus fundamentos, da coletividade.

A afirmação mais simples que podemos trazer, segundo Figueiredo (2016), seria a concepção de uma urdidura entre as mais variadas mídias, e que dessas relações, surgem novas narrativas.

Apoia-se também na configuração do RPG, visto que, ao realizar construções de Jogos de Representação para fins educacionais, com histórias virtuais originais, adaptações (cinema, quadrinhos, livro) e transposições, demonstra comunicação entre mídias diversas, embora:

[...] o jogo narrativo não impõe, contudo, comportamentos fixos; muitas vezes, ele consente ou até exige do jogador decisões que condicionam o desenrolar do jogo e determinam seu desfecho, o que incute a esta prática um grau elevado de interatividade. (REIS, 2022, p. 229).

Aparecem no jogo narrativo, questões fundamentais, como a participação ativa do sujeito no jogo, “pelas decisões que toma e pelos rumos que ajuda a incutir à história, no quadro de interatividade em que se desenrola” (REIS, 2022, p. 232). A imersão como condição em que podem surgir outros desdobramentos, e mudanças na personalidade que se estendem aos planos social, moral e ético segundo o autor.

As postulações sobre *gamificação*, pensando este fenômeno a partir da perspectiva elaborada por Massarolo e Mesquita (2013), de forma bastante rudimentar, entende-se, seria uma prática baseada em estímulo e resposta.

Pensando a prática do RPG como situação desencadeadora de aprendizagem, podemos refletir, com cautela, sobre a gamificação em seu aspecto de engajamento, pois acredita-se que a atração dos jovens pelos jogos indica uma “necessidade de sua incorporação pedagógica” (MASSAROLO; MESQUITA, 2013, p. 37). Todavia, deve-se considerar que a gamificação, é um novo campo de pesquisa e que ainda se encontram definições distintas. A gamificação não é projeto exclusivo para atividade de ensino e aprendizagem e ganhou espaço entre os ambientes de trabalho com o intuito de aumentar a produtividade.

A pesquisa está em andamento, portanto, não há possibilidade de determinar resultados e conclusões, entretanto, encaminhamentos apontados ao longo do texto, poderão trazer a perspectiva de validação da proposta da organização do ensino a partir da Atividade Orientadora de Ensino com o uso dos Jogos de Representação (RPG) na seção da Situação Desencadeadora de Ensino.

## REFERÊNCIAS

CONTARTESI, F. et al. **Aula com RPG**: um estudo sobre a prática do RPG em salas de aula no Ensino Fundamental e Médio. São Carlos: Editora dos Autores, 2022.

FIGUEIREDO, C. A. P. de. **Narrativa Transmídia**: modos de narrar e tipos de histórias. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25079/14480>. Acesso em: 27 abr 2023.

HUIZINGA, J.. **Homo Ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.

LEONTIEV, A. N. **Atividade. Consciência. Personalidade**. Bauru: Editora Mireveja, 2021.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. **Narrativa Transmídia e a Educação**: panorama e perspectivas. Novas mídias e o Ensino Superior. Revista Ensino Superior Unicamp, 2013.

MOURA, M. O. de (Org.). **A Atividade Pedagógica na teoria histórico-cultural**. Campinas: Editora Autores Associados, 2016.

POOL, M. A. **Desafios educacionais criativos**. 1. ed. Jundiaí, SP: Paco, 2021, 124 p.

REIS, C. **Dicionário de Estudos Narrativos**. Coimbra: Editora Almedina, 2022.

SCOLARI, C. A. **Literacia Transmedia: Na nova ecologia mediática**. Trad. Joana Fillol. Barcelona: Livro Branco, 2018.

ZANINNI, M. do C. (Org). **Anais do Primeiro Simpósio de RPG e Educação**. São Paulo: Editora Devir, 2004.