

# O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

Ferreira-Costa, R.;  
Lima, A.;  
Rodrigues, F.  
Galhardo, E.<sup>1</sup>

**Resumo:** O objetivo da pesquisa foi verificar se a prática do *Role Playing Game* (RPG) aplicado em ambiente escolar com grupos de alunos da faixa etária de 14 e 15 anos poderia gerar mudanças comportamentais e cognitivas. Com reuniões semanais de 2h30min, os participantes tiveram contato com o jogo em que foram utilizados temas como a história do descobrimento do Brasil e o período das Cruzadas. Antes do início das atividades foram aplicados testes psicológicos em todos os participantes, sendo reaplicados após 14 semanas de atividades para verificar possíveis mudanças. Os testes usados foram: Raven (inteligência); Compreensão (maturidade social); Números, Listas de Palavras e Corsi (memórias); Aritmética (conceitos numéricos e abstratos); *House, Tree, Person and Family* – HTP-F (verificação projetiva); *Beck Anxiety Inventory* – BAI (ansiedade); *Beck Depression Inventory* – BDI (depressão); para medir parâmetros de criatividade utilizou-se uma produção de texto. Os resultados obtidos a partir da análise dos testes aplicados nesse grupo de alunos mostram uma tendência na melhora dos dados referentes a habilidades sociais, memória tardia e deram indicativo de diminuição nos dados referentes à ansiedade e depressão.

**Palavras-chave:** RPG; escola; aprendizagem; comportamento; ferramenta didática.

## 1 – INTRODUÇÃO

### 1.1 – Considerações sobre o RPG

O *Role Playing Game* (RPG) pode ser traduzido como “jogo de interpretação de papéis”, em que um jogador (normalmente chamado de “Mestre” ou “Narrador”) fica responsável em contar uma história na qual os personagens serão interpretados pelos outros participantes, criando um teatro espontâneo em que não há vencedores ou perdedores. O jogo torna-se uma criação coletiva em que todos os jogadores devem interagir e interpretar seus personagens de forma dramatizada (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003).

Cada participante cria seu personagem montando uma ficha, anotando nela suas habilidades. As situações relatadas pelo Narrador, nas quais os jogadores terão que realizar ações passíveis de falha, são resolvidas, normalmente, por meio de dados onde um valor pré-determinado nas regras garantirá o sucesso ou fracasso da ação. Isso é utilizado para manter maior senso de realidade, garantindo imprevisibilidade no decorrer da história e não tornando as ações demasiadamente simplistas. Para interagir com os jogadores, o Narrador interpreta personagens que funcionarão tanto como aliados, quanto como

---

<sup>1</sup> Professor orientador – Departamento de Psicologia Experimental e do Trabalho – Faculdade de Ciências e Letras – UNESP – Campus de Assis.

antagonistas da história, a esses personagens dá-se o nome de *None Player Characters* (NPC) ou Personagens do Mestre (PdM) (BOTREL; DEL DEBBIO, 1999).

O jogo foi criado nos Estados Unidos por Arneson e Gygax, na metade da década de 1970, com temática fantástica da Era Medieval Européia, em que os participantes interpretavam guerreiros, magos, bardos, elfos, anões e outros personagens característicos de lendas desse período, tendo que lutar contra dragões e outras criaturas míticas (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004). Apenas na década de 1990 o RPG começou a ser comercializado no Brasil (JACKSON, 1994).

## **1.2 – RPG como ferramenta pedagógica**

Com o intuito de encontrar novas ferramentas para o auxílio pedagógico, buscando despertar nos alunos maior interesse nas matérias ministradas na escola, em meados da década de 90 alguns educadores começaram a utilizar o RPG em sala de aula. Utilizavam sua estrutura de jogo, adaptada para viabilizar sua utilização na escola, utilizando-o com os estudantes de modo que as informações adquiridas nas aulas eram necessárias para o prosseguimento da narrativa. Dessa forma o aluno poderia construir conhecimento de maneira lúdica, utilizando na prática os conteúdos transmitidos nas aulas (RIYIS, 2004; MARCATTO, 1996). Segundo Macedo (1993): “[...] jogos de regras e de construção são essencialmente férteis no sentido de criarem um contexto de observação e diálogo – dentro dos limites da criança – sobre processos de pensar e de construir conhecimento”.

Assim o aluno teria a oportunidade de visualizar a “utilidade” dessas informações não as tendo mais como algo abstrato e mecânico de uma cópia da lousa. Informações adquiridas em situações-problema têm maior possibilidade de tornar-se significantes para o indivíduo e dessa forma transformar-se em um conhecimento adquirido (MACEDO; PASSOS; PETTY, 2000).

Devido à dinâmica e a estrutura do RPG alguns pesquisadores da área educacional acreditam em seu potencial como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem, como um meio de torná-lo mais atrativo e que possa vir a ser mais motivador devido ao caráter lúdico, além de estimular o desenvolvimento da criatividade, raciocínio lógico, abstração, resolução de problemas, cooperação, diminuição da timidez e interdisciplinaridade – pois suas histórias podem abranger fatos históricos, cálculos matemáticos, características regionais, princípios de ecologia, etc. (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004; PAVÃO, 2000).

A utilização do RPG na escola é ainda uma proposta recente no Brasil. Andrade, Klimick e Ricón (1992) desenvolveram o que pode ser considerada a primeira aplicação do RPG como uma ferramenta de ensino-aprendizagem. Criaram uma ambientação de jogo que comporta o Brasil Colonial e respeita todos os fatos históricos e sociais presentes em tal época.

É um jogo bastante utilizado por professores de história na rede de ensino fundamental como um auxílio aos seus recursos didáticos. Mas, foi com a realização do primeiro Simpósio de RPG & Educação, organizado pela Ludus Culturalis (ONG) e pela Devir (editora), em 2002, que a presença do RPG no ambiente escolar como ferramenta pedagógica pôde ser reconhecida e trabalhada em seus principais aspectos por profissionais da Educação e da Psicologia (RIYIS, 2006).

Apesar de existirem poucas pesquisas e publicações sobre o tema, devemos levar em conta o potencial desta atividade. O trabalho com jogos é uma proposta muito bem vista por muitos teóricos educacionais e mostra-se presente desde os primeiros níveis de ensino (MARCATTO, 1996; PAVÃO; SPERBER, 2002; RIOS, 2002, RIYIS, 2004). No entanto, conforme os alunos avançam em seu desenvolvimento escolar, passando para séries mais avançadas, essas atividades são muitas vezes negligenciadas, sendo valorizado somente o comprometimento em relação ao conteúdo transmitido pela leitura e atenção às explicações do professor. O que é visto em sala de aula é a super valorização do cérebro, onde somente este é trabalhado, deixando braços, pernas e o restante do corpo atados, presos na carteira, de onde o aluno não pode sair ou se mexer. Este tipo de ensino não se preocupa com a identificação do aluno com o conteúdo transmitido, não propiciando a ele a oportunidade de compreendê-lo em seu dia-a-dia (FERNANDEZ, 1991; MACEDO, 1993).

Há quem coloque que nas escolas dão-se muitos conhecimentos matemáticos, científicos e pouca expressão corporal e plástica, e tenta-se juntar a uma mesma modalidade de ensino novas matérias, caindo na mesma armadilha com diferentes aspectos, pois não se modifica o principal: o espaço da aprendizagem. O espaço educativo deve ser um espaço de confiança, de liberdade, de jogo. (FERNANDEZ, 1991)

Dessa forma, alguns estudantes que apresentam um pouco de dificuldade para se concentrar ou mesmo compreender por meio das técnicas tradicionais de ensino, acabam se tornando marginalizados ou taxados por sua “inaptidão”, e precisam ser encaminhados para atividades paralelas como as propostas pela psicopedagogia, atividades estas em que, na maioria das vezes, as oficinas com jogos são sua prioridade (MACEDO, 1993).

A proposta de trabalhar com o RPG em sala de aula não substitui a prática tradicional de ensino, mas pode acrescentar um recurso a mais para o processo ensino-aprendizagem, que visa uma estimulação ampla dos potenciais cognitivos e afetivos dos alunos (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004).

## **2 – OBJETIVOS DO PROJETO**

O presente trabalho buscou utilizar o RPG como ferramenta pedagógica na transmissão de conteúdos das disciplinas escolares com alunos da 8ª série do Ensino Fundamental e 1ª série do Ensino Médio, além da verificação de possíveis mudanças comportamentais e cognitivas nos alunos submetidos à prática do jogo, como desenvolvimento intelectual, maturidade social, memória imediata e tardia, sintomas de ansiedade e depressão, habilidades com conceitos numéricos e criatividade, verificadas por meio de um conjunto de testes psicológicos.

De acordo com experiência adquirida em trabalhos anteriores (FERREIRA-COSTA et al, 2007), partimos do pressuposto de que a utilização do RPG pode facilitar o aprendizado escolar, melhorar comportamentos em sala de aula e reduzir possíveis sintomas de ansiedade e depressão.

## **3 – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO**

O objetivo inicial era a formação de dois grupos compostos por 5 alunos da 8ª série do Ensino Fundamental e um grupo com 5 alunos da 1ª série do Ensino Médio, no entanto estes últimos, apesar do grande interesse em participarem das atividades, não puderam se disponibilizar pois trabalhavam, o que tornava inviável as reuniões durante a semana em período extraclasse ou no sábado à tarde. Por essa razão, trabalhamos apenas com alunos da 8ª série. Entretanto, tal modificação não interferiu nos objetivos da pesquisa visto que os alunos de ambas as séries encontravam-se na mesma faixa etária, não havendo diferenças em seus níveis de desenvolvimento cognitivo.

Trabalhamos com 17 alunos de duas salas da 8ª série do Ensino Fundamental de uma escola pública de Ensino Fundamental e Médio da cidade de Assis-SP, sendo divididos em 3 grupos (um composto por 5 e dois compostos por 6 participantes). Cada proponente ficou responsável em ser o Narrador para cada um dos grupos. O critério para seleção dos participantes foi seu interesse, comprometimento em participar das atividades e autorização dos responsáveis para participarem como sujeitos de uma pesquisa.

Optamos em trabalhar com alunos da 8ª série devido à experiência adquirida em trabalhos anteriores, em que observamos que participantes de séries mais baixas possuíam maior dificuldade de entender a dinâmica do jogo. Este fato deve-se, provavelmente à grande necessidade de abstração no jogo de RPG, esta capacidade de lidar com o abstrato não está muito bem desenvolvida em crianças com pouca idade, por serem muito concretas, apresentam dificuldade em trabalhar com conceitos imaginários (PIAGET, 1993).

Antes do início dos jogos os participantes foram submetidos a um conjunto de testes psicológicos, que foram reaplicados ao término das atividades com o RPG, para verificarmos se houve mudanças em determinadas características dos alunos. Os testes utilizados, que serão melhor explicados mais adiante, foram: Raven (CAMPOS, 2003), para avaliação da inteligência e desenvolvimento intelectual na escola; Compreensão – WISC III (WECHSLER, 2002), para verificar a maturidade social e capacidade crítica em relação à própria experiência; Aritmética – WISC III (WECHSLER, 2002), para analisar capacidade de abstração e manipulação numérica; Corsi (KESSELS et al, 2000), Números – WISC III (WECHSLER, 2002) e Lista de Palavras (SANTOS; MELLO, 2004), para verificar memória imediata e tardia, além de noções espaciais; *Beck Anxiety Inventory* - BAI (CUNHA, 2001) para medir sintomas de ansiedade; *Beck Depression Inventory* - BDI (CUNHA, 2001) para verificar sintomas de depressão; e *House, Tree, Person and Family* – HTP-F (CAMPOS, 1979), para analisar características de personalidade ligadas a timidez, insegurança e inibição. Também foi solicitado para cada participante escrever uma redação para avaliarmos critérios referentes à criatividade.

Devido à implementação do período integral de aulas nas escolas estaduais de Ensino Fundamental, os alunos permaneciam dois períodos na instituição, sendo que pela manhã eram ministradas as disciplinas tradicionais e a tarde eram realizadas oficinas. As atividades com RPG foram realizadas com um encontro semanal, no período da tarde, ao longo de 14 semanas, com duração de 3 horas-aula (150 minutos). Os alunos da 8ª série que não participaram da pesquisa realizavam outra oficina ministrada pela própria escola.

Para os jogos utilizamos um RPG para iniciantes (JACKSON; REIS, 1999) e os suplementos que retratavam o período histórico do descobrimento do Brasil (RICON, 1999) e o das Cruzadas (RICON, 1999). Coube a cada grupo escolher o tema de maior preferência para jogar, ficando ao final dois grupos com o tema “Descobrimto do Brasil” e um com “Cruzadas”. Dessa forma cada jogador criou e interpretou um personagem desse período. Na ambientação do descobrimento do Brasil os alunos podiam interpretar personagens como marujo, timoneiro, padre, degredado, grumete, intérprete, escrivão, fidalgo, soldado, espião, índio ou escravo, além disso, contracenavam com personagens históricos importantes como Pedro Álvares Cabral e Pero Vaz de Caminha. No cenário das Cruzadas os personagens poderiam ser mercenário, arqueiro, cruzado, peregrino, sacerdote, sarraceno, mercador, pregador, paladino ou templário. A escolha do sistema teve como princípio a valorização de aspectos como baixo custo, caso algum aluno viesse a se interessar em adquirir o material, não iria se deparar com algo muito oneroso e distante de suas possibilidades econômicas; e a simplicidade das regras, que são facilmente adaptáveis a qualquer tipo de ambientação.

Apesar de não fazer parte do conteúdo programático do ano corrente, a utilização dos referidos cenários deveu-se a familiaridade que os alunos possuíam com os conteúdos apresentados, além do resgate de informações aprendidas em anos anteriores.

O RPG é interdisciplinar. Por que é interdisciplinar? É interdisciplinar por natureza porque o RPG simula a vida. Ao jogarmos uma aventura de RPG, estamos simulando a vida, mesmo que seja uma vida fantasiosa, [...] estamos simulando gestos, modos de falar e hábitos que dizem respeito à nossa vida. E a vida é sempre interdisciplinar. A vida não é específica [...]. A cada passo, temos de lidar com uma série de conhecimentos das mais variadas áreas. (MARCATTO, 2004)

A partir deste material foi possível trabalhar conteúdos históricos, geográficos, mitológicos, culturais, sociais e políticos, sendo possível estabelecer paralelos e influências entre passado e presente. Abordou-se, de acordo com cada cenário, os hábitos alimentares e de higiene, crenças, doenças comuns e suas futuras curas, economia, política, comportamento, descobertas tecnológicas, entre outros aspectos. A partir disso, os alunos eram levados a resgatar essas informações tanto por memória quanto por pesquisa espontânea de Atlas, enciclopédias ou Internet, pois o desenrolar das aventuras dependia do conhecimento dessas informações.

#### **4 – RESULTADOS E CONCLUSÕES**

Os alunos que participaram dos jogos formaram grupos coesos e motivados, sendo nula a evasão e contando com raras faltas destes, normalmente por motivo de saúde.

Na situação de jogo observou-se uma evolução no comportamento dos alunos com relação à inibição e à interação em grupo. Apesar de estudarem na mesma sala de aula os participantes não pertenciam ao mesmo grupo de amigos no convívio social da escola, o que ocasionou comportamentos retraídos e individualistas num primeiro momento. Com o desenrolar das atividades os alunos começaram a se relacionar de forma espontânea, e valorizando os trabalhos em equipe, pois perceberam que as ações individualizadas não davam muitos elementos para o desenvolvimento da narrativa. Dessa forma, um aluno auxiliava o outro nas escolhas das decisões, levantavam diversas idéias, debatiam e entravam num consenso quanto a que melhor se adequaria aos objetivos de suas missões nas aventuras narradas.

Além de mostrarem mais espontaneidade nos jogos, alguns alunos apresentaram um comportamento mais assertivo também em sala de aula. Em conversas informais com alunos e professores, foram relatados casos de alunos extremamente tímidos que pouco se relacionavam com as pessoas, um desses alunos chorava quando contrariado ou levado a se manifestar de alguma maneira. Segundo alguns docentes durante a sua participação nas atividades, este aluno passou a interagir mais com os colegas, conversar com

os professores e a manifestar menos atitudes de choro ou retraimento diante de situações nas quais tinham que se expor.

Esses resultados eram esperados e vieram a confirmar nossas hipóteses a respeito do uso do RPG como instrumento para estímulo da espontaneidade e de relacionamento interpessoal.

Em corroboração a estas observações, comparamos os resultados dos testes psicológicos aplicados, e analisamos os textos produzidos, o que permitiu quantificar as mudanças ocorridas nos participantes após a experiência com o RPG.

Para a análise dos dados coletados utilizamos ferramentas estatísticas para constatar se as diferenças encontradas nos testes pré e pós-jogo eram significativas ou não, para concluir se houve mudanças cognitivas e interpessoais. Utilizamos o teste t para amostras com distribuição normal e o teste de sinais para amostras não paramétricas.

A análise dos testes aplicados no grupo de alunos em estudo aponta resultados significantes nos dados referentes à inteligência, habilidades sociais, memória tardia e alguns indicativos nos dados referentes à ansiedade e depressão. Os testes específicos de avaliação da habilidade de manipular conceitos numéricos e abstratos; memória imediata; criatividade e timidez, não apresentaram diferenças significativas antes e depois da utilização do RPG. A partir de tais resultados pode-se indicar algumas hipóteses.

A Escala de Inteligência Wechsler para Crianças – WISC III (WECHSLER, 2002) tem por finalidade a avaliação da inteligência (QI) de crianças de até 16 anos incompletos e possui 13 sub-testes que englobam várias características cognitivas do sujeito. No caso, o sub-teste Aritmética busca avaliar a habilidade de manipular conceitos numéricos e lidar com conceitos abstratos de números e operações numéricas, que são medidas do desenvolvimento cognitivo. Nossa hipótese inicial era de que após os jogos este teste apresentaria mudanças positivas, pois no RPG os jogadores são levados a executarem cálculos em vários momentos como a execução da ficha de personagem, testes de habilidades, dano causado e recebido e dinheiro gasto em equipamentos e suprimentos dentro da aventura. Apesar disso os alunos não apresentaram resultados que revelassem uma melhora significativa destas habilidades. Para a avaliação da memória imediata e tardia utilizamos três instrumentos: um sub-teste do WISC III o teste Números, e o teste Listas de Palavras que visam medir a memória auditiva imediata e o teste de Corsi que é um instrumento de verificação da memória que envolve a apresentação de informação visuo-espacial abstrata na recordação imediata. Em todos estes testes os alunos também não apresentaram um resultado estatisticamente significativo, no entanto podemos inferir que o jogo realmente pode não se constituir como um instrumento auxiliar neste caso, visto que raramente alguma informação utilizada em jogo é retomada de imediato. Quanto á avaliação de personalidade utilizamos o *House, Tree, Person and Family* (HTP-F), teste projetivo utilizado para

caracterização de diversos traços da personalidade do indivíduo, buscamos verificar fatores relacionados à adaptação/evasão, inibição/desinibição, segurança/insegurança, decisão/indecisão, ajuste/desajuste ao meio. No entanto, não foi possível chegar a uma conclusão a respeito dos resultados deste teste, visto que características ambíguas aparecem nos sujeitos tanto em situação pré quanto pós-jogo. Para uma análise mais detalhada seria necessário um estudo mais aprofundado da história de vida dos sujeitos, o que desviaria do foco principal da pesquisa.

Entre os testes que apresentaram resultados relevantes, destacam-se o Raven, Compreensão, Listas de Palavras, BAI e BDI.

Raven é um teste não verbal utilizado para avaliar a capacidade de observar e pensar com clareza, aferir o desenvolvimento intelectual, a capacidade de aprendizagem e a deficiência mental. No caso, os alunos pesquisados encontravam-se com escores de inteligência dentro da média normal, mantendo-se nesta categoria mesmo depois dos jogos. No entanto seus escores foram melhores na reaplicação do teste. Isto pode ser um indicativo, de que o jogo poderia ter auxiliado no desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos, pois requer atenção e raciocínio rápido para desenvolverem suas funções no jogo. Este instrumento necessita da aplicação de um teste verbal para a sua validação, dessa forma utilizamos Compreensão, um sub-teste do WISC III que visa determinar o nível de habilidade de um indivíduo em usar julgamentos práticos nas ações sociais de todos os dias. Seus resultados também se mostraram significativos se comparados antes e depois dos jogos, indicando também uma possibilidade de terem sido estimulados pelo RPG, principalmente porque as situações-problema apresentadas no jogo requerem o uso de habilidades sociais.

A relevância apontada pelo teste Lista de Palavras foi referente à memória tardia. Este teste tem por objetivo a verificação da memória imediata e da memória tardia. Os alunos demonstraram melhor desempenho, após os jogos, na avaliação de suas memórias tardias. Este indicativo pode ser resultado da maneira como ocorre a retomada de informações no RPG, visto que uma informação transmitida aos jogadores em dado momento do jogo normalmente é retomada em outra situação para que eles montem um “quebra-cabeça” para desvendar as tramas da aventura.

Os dados referentes à ansiedade e depressão foram avaliados por meio dos seguintes instrumentos: *Beck Anxiety Inventory* (BAI) – ansiedade – e *Beck Depression Inventory* (BDI) – depressão. Tanto o BAI quanto o BDI possuem uma escala de pontuações que revela diferentes categorias relacionadas ao grau de ansiedade e depressão. Estas categorias são mínimo, leve, moderado e grave, sendo o mínimo revelado pelo menor número de escores apresentados pelo sujeito e o grave o maior. Os resultados destes testes apontam alguma relevância descritiva como mostram os quadros a seguir:



<b>BAI</b>				
<b>Escore</b>	Participantes	Mudança de 1 Categoria	Mudança de 2 Categorias	Alunos em Recuperação
Aumento	7	1	0	2
Diminuição	9	4	1	7
Sem Variação	1	0	0	0

**Quadro 01 – Resultado do *Beck Anxiety Inventory* (BAI)**

<b>BDI</b>				
<b>Escore</b>	Participantes	Mudança de 1 Categoria	Mudança de 2 Categorias	Alunos em Recuperação
Aumento	6	3	1	5
Diminuição	9	4	0	3
Sem Variação	2	0	0	1

**Quadro 02 – Resultado do *Beck Depression Inventory* (BDI)**

Como a reaplicação dos testes foi feita no final do ano letivo, foi levado em conta o fato de alguns alunos estarem de recuperação, como uma variável que poderia interferir, no caso dos testes de ansiedade e depressão. Dessa forma observa-se que a recuperação pouco interferiu nos resultados referentes à ansiedade. Também se pode inferir que, ainda que alguns alunos tenham aumentado seus escores, seus níveis mantiveram-se contínuos enquanto os que diminuíram chegaram a apresentar consideravelmente níveis mais baixos de ansiedade. A recuperação apresenta uma maior influência nos resultados do teste de depressão. Neste caso, apesar de alguns alunos terem apresentado uma diminuição de escores e também, em alguns casos, de níveis, observamos que houve um aumento destes valores ainda que em menor quantidade de casos.

É possível que haja um indicativo de que o RPG poderia ter auxiliado na diminuição da ansiedade e depressão de alguns alunos participantes do projeto. Tanto os indicativos dos resultados do BAI e BDI quanto as conversas com alunos e professores apontam melhora nesses quesitos de alguns participantes em sala de aula. Isso ocorreria possivelmente devido o caráter cooperativo e teatral do jogo em que os jogadores, além de trabalhar em equipe para alcançar seus objetivos, têm que expor suas ações de forma dramatizada frente aos outros participantes, o que poderia auxiliar numa diminuição da timidez. Muitos alunos podem mostrar em sala de aula tendências à ansiedade e depressão devido à dificuldade em se relacionar com outros alunos e/ou se expor nas atividades orais.

Para avaliação da criatividade não utilizamos um teste específico, mas pedimos aos alunos que desenvolvessem uma redação cujo tema seria seus personagens de jogo. Este tema foi mantido na redação realizada após as atividades com o RPG. Para que executassem a redação pedimos um mínimo de 20 linhas. Observamos que além de não cumprirem o número de linhas estipulado, grande parte não conseguiu desenvolver uma redação estruturada, muitas vezes fugindo também do tema proposto. O estilo de linguagem também não sofreu muitas mudanças após os jogos. Somente um aluno mostrou desempenho lingüístico e narrativo visivelmente superior ao apresentado antes dos jogos. O curioso é que este aluno passou a narrar jogos para os colegas fora do espaço do projeto. Segundo Pavão (2000): “Tanto em relação à leitura quanto à escrita, o mestre parece ser um incentivador destas práticas, seja sugerindo leituras aos *players*, seja solicitando textos mais elaborados sobre os personagens que vão participar da aventura [...]”. Nossa hipótese inicial era de que os alunos desenvolveriam seu potencial criativo principalmente na elaboração de histórias após a experiência com o RPG, justamente por se tratar de um jogo narrativo, fato que não foi verificado analisando-se as redações feitas pelos alunos. No entanto, apesar de ser apenas um resultado, é importante destacar o desempenho do aluno que começou a narrar jogos de RPG, pois apesar de todos os jogadores se envolverem na história é do narrador a responsabilidade maior em criá-la e desenvolvê-la de modo a lidar com as ações inesperadas dos jogadores.

Os resultados obtidos em nossa pesquisa podem indicar que o RPG vem a ser um instrumento de estímulo em algumas habilidades cognitivas necessárias para o desempenho escolar. Os dados coletados, apesar de não terem sido comparados com um grupo controle e de pertencerem a uma amostra pequena de sujeitos, indicam algumas possibilidades de avanços com o RPG na área educacional e apontam para a relevância de um aprofundamento de pesquisas nesta área, para que se possa validar um instrumento adicional à prática do professor em sala de aula.

Ainda que não tenha sido amplamente explorado, o uso do RPG indica grandes potenciais na prática educacional. É uma proposta ampla no que tange estimular o aluno a se envolver com o conhecimento, estimulando sua cognição, sua afetividade e seu comportamento em grupo. A utilização do RPG no ambiente escolar é um novo recurso didático que pode se mostrar interessante tanto para o aluno, que terá um novo meio de aquisição de informações, quanto para o professor, que poderá contar com uma estratégia a mais para enriquecer suas práticas visando a melhoria do processo de ensino-aprendizagem.

## **AGRADECIMENTOS**

Às professoras, Dra. Flávia Heloísa dos Santos e Dra. Carina Alexandra Rondini Marretto – UNESP – ASSIS, pela inestimável contribuição no desenvolvimento da pesquisa, na escolha e manuseio dos testes psicológicos e auxílio para a análise dos dados. Ao Diretor Joel José dos Santos e a orientadora pedagógica Sandra Mara Mores Paiva da E.E. Francisca Ribeiro Mello Fernandes por terem permitido a realização dos trabalhos em sua escola, e a Fernanda Anísia Deodata Campos de Castro por ter cedido o espaço da biblioteca para aplicação dos jogos, testes e questionários.

Agradecemos especialmente a todos os alunos que participaram da pesquisa, pela dedicação e empenho nas atividades.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ANDRADE, F.; KLIMICK, C.; RICÓN, L. E. *O Desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz*. São Paulo: GSA-Entretendimento Editorial, 1992.
- BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M. *Trevas*. 3.ed. São Paulo: Daemon, 1999. 221p.
- \_\_\_\_\_. *Supers Super-Heróis para Role Playing Game*. São Paulo: Daemon, 2003. 112p.
- CAMPOS, D. M. S., *O teste do desenho como instrumento de diagnóstico da personalidade*. Petrópolis: Vozes, 1979. 98p.
- CAMPOS, F. *Teste das Matrizes Progressivas Escala Geral Séries A, B, C, D e E*. 3. ed. Rio de Janeiro: Centro Editor de Psicologia Aplicada LTDA, 2003. 80p.
- COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. *Dungeons & Dragons: Livro do Jogador*. Tradução Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir, 2004. 317p.
- CUNHA, J. A. *Manual da Versão em Português das Escalas Beck*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001. 171p.
- FERNANDEZ, A. *A inteligência aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991. 380p.
- FERREIRA-COSTA, R. Q. *et al.* O Uso do RPG na Escola Como Possível Auxiliar Pedagógico. In: PINHO, S. Z.; SAGLIETTI, J. R. C. (Org.). *Livro Eletrônico dos Núcleos de Ensino da Unesp*. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2007. 792p.
- JACKSON, S. *GURPS Modulo Básico*. 3. ed. São Paulo: Devir. 1994. 260p.
- \_\_\_\_\_. REIS, D. Q. *Mini GURPS regras básicas para jogar RPG*. São Paulo: Devir, 1999. 40p.
- KESSELS et al. The Corsi Block-Tapping Task: Standardization and Normative Data. *Applied Neuropsychology*. vol. 7, n. 4, p. 252-8. 2000.
- MACEDO, L. de. Para uma psicologia construtivista. In: ALENCAR, E. S. de (Org.). *Novas contribuições da psicologia aos processos de ensino e aprendizagem*. São Paulo: Cortez, 1993. p. 119-40.
- \_\_\_\_\_. PASSOS, N.C.; PETTY, A. L. S. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. 116p.
- MARCATTO, A. *Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game*. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996. 185p.
- \_\_\_\_\_. RPG como Instrumento de Ensino e Aprendizagem: Uma Abordagem Psicológica. In: ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Devir. 2004. 280p.
- PAVÃO, A. *Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. 2.ed. São Paulo: Devir. 2000. 232p.
- PAVÃO, A. ; SPERBER, S. F. A Leitura na Escola: Problemas e Soluções. In: ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Devir. 2004. 280p.
- PIAGET, J. *Seis Estudos de Psicologia*. 19.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993. 152p.
- RICON, L. E. *Entradas e Bandeiras*. São Paulo: Devir, 1999. 40p.
- \_\_\_\_\_. *O Descobrimento do Brasil*. São Paulo: Devir, 1999. 40p
- RIOS, R. O Livro-Jogo, a Leitura e a Produção de Textos. In: ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Devir. 2004. 280p.
- RIYIS, M. T. *Simples, manual para uso do RPG na Educação*. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 88p.

\_\_\_\_\_. RPG & Educação Brincando de Aprender. **Dragão Brasil**, São Paulo, n. 117, p.48-9, fev. 2006.

SANTOS, F. H.; MELLO, C. B. Memória Operacional e Estratégias de Memória na Infância. In: ANDRADE, V. M.; BUENO, O. F. A.; SANTOS, F. H. (Org.). *Neuropsicologia Hoje*. São Paulo: Artes Médicas, 2004. 454p.

WECHSLER, D. *Escala de Inteligência Wechsler para Crianças*. Tradução Vera Lúcia Marques de Figueiredo. 3.ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2002. 322p.