



O uso de role-playing game (RPG) como ferramenta didática para jovens com altas habilidade/superdotação: uma revisão sistemática

Everton Camargo Francisco¹

Gabriela Cabral Chizzolini²

Resumo

O presente estudo busca compreender por meio de uma revisão sistemática a funcionalidade do *role-playing game* (RPG) como uma ferramenta didática de ensino para jovens com altas habilidades/superdotação (AH/SD). Utilizou-se como base estudos encontrados nos anais de três diferentes congressos, sendo dois destes voltados diretamente ao tema de AH/S. Foi encontrado um total de 156 estudos nos congressos utilizados como base de dados, destes estudos, 4 deles foram selecionados por meio de um critério de elegibilidade que buscou apenas as publicações que citassem diretamente o uso de RPG. O número escasso de estudos, mesmo em congressos cujo o tema AH/S seja o foco, mostra que o uso de RPG nesta área ainda demanda maiores análises, contudo, os resultados apresentados nas publicações elegidas se mostram favoráveis, pois demonstram eficácia dessa ferramenta em diferentes níveis.

Palavras-chave: *Role-playing game* (RPG); Altas habilidades/superdotação (AH/SD); Ferramenta didática; Ensino-Aprendizagem.

Introdução

Altas habilidades/superdotação de acordo com a Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva (BRASIL, 2008) se caracteriza por níveis de desenvolvimento e/ou potencialidades acima do esperado para uma determinada idade, assim, os alunos com AH/SD podem apresentar desenvolvimento superior ao esperado em uma ou mais áreas do conhecimento.

Um dos aspectos mais marcantes da superdotação relaciona-se ao seu traço de heterogeneidade. Assim, algumas pessoas podem se destacar em uma área, ou podem combinar várias – [...] A essa confluência de habilidades chamamos de

¹ Graduando em Psicologia pela Faculdade Anhanguera de Sorocaba.

² Docente no curso de Psicologia na Faculdade Anhanguera de Sorocaba.



multipotencialidades, que representa mais uma exceção do que uma regra entre os indivíduos superdotados. O que se observa com maior frequência são crianças que se desenvolvem mais em uma área específica - como poesia, ciências, arte, música, dança, ou mesmo nos esportes, do que em outras (VIRGOLIM, 2001, p. 33 *apud* FERREIRA; PALUDO, 2018, n.p.).

Frente a este desenvolvimento superior em áreas específicas, o sistema de ensino atual ainda se vê limitado a certas áreas do conhecimento, assim como nossa sociedade, que em diversas vezes trata de forma desigual o conhecimento, privilegiando o aspecto cognitivo em detrimento de outras habilidades (ALENCAR, 2007 *apud* PALUDO *et al.*, 2018b). Assim, alunos com AH/S que apresentam um maior potencial e foco em áreas de seu interesse, podem se ver frustrados quando se encontram frente a um sistema de ensino que esteja limitado a uma ou mais áreas que fujam a essa relação de interesse, ou que não apresentem desafio algum dentro da área de principal potencial deste jovem. Segundo LANDAU (2002 *apud* PALUDO *et al.* 2018a), um bom sistema educacional atende o aluno em todas as suas potencialidades, fortalecendo suas fraquezas e adaptando-se às necessidades do indivíduo.

O RPG surge como uma possibilidade de adaptar o sistema educacional ao educando, sendo ele um jogo desenvolvido em 1974, por Dave Arneson e Gary Gygax, surgindo como uma variação com foco narrativo para jogos de tabuleiros da época (GUIMARÃES, 2008; PRIETTO, 2013 *apud* PALUDO *et al.* 2018a). Para tanto, ele se caracteriza pelo contar de histórias e interpretação de papéis, onde um jogador dita as regras e movimenta a história ao criar desafios e tramas (estes sendo chamados de “Mestre”), enquanto os demais são responsáveis por criar e interpretar seus personagens frente as adversidades da trama (estes sendo chamados de “Jogadores”). Neste sistema de jogo o objetivo é o avançar de uma história inventada e desenvolvida em conjunto, sendo assim, o RPG é um jogo cooperativo onde não há competição direta entre os jogadores, o que faz com que não exista a necessidade de um vencedor ou perdedor (PRENSKY, 2001; VEIGA, *et al.* 2008, *apud* ANDRADE; PALUDO; MEDINA, 2018).

Andrade, Paludo e Medina (2018) citam em sua publicação diversos estudos que utilizam RPG como ferramenta principal de intervenção no desenvolvimento de habilidades e competências em estudantes, nestes estudos é possível notar uma variedade considerável de focos e resultados, mostrando que o RPG pode ser uma



ferramenta abrangente que, como mostrado por Ferreira-Costa (2018 *apud* ANDRADE; PALUDO; MEDINA, 2018), pode trabalhar desde o desempenho escolar até questões como a memória tardia. Isso pode ser entendido, pela natureza modular que este sistema de jogo possui, uma vez que as histórias, os desafios e o sistema de regras é estruturado especialmente para o grupo que fará parte do jogo e será desenvolvido em conjunto por todos. Assim, a depender do objetivo, o foco do grupo de RPG pode ser repensado e reestruturado, da mesma forma que o grupo desenvolve diversas potencialidades em conjunto, uma vez que, o RPG abranja desde a matemática em seu rolar de dados de múltiplas faces e cálculo numéricos até a empatia por meio das relações interpessoais ao interpretar de personagens que interagem uns com os outros.

Apesar de o RPG dentro da educação ser amplamente debatido e pesquisado, os estudos referentes a estudantes com altas habilidades/superdotação ainda se mostram escassos. Para tanto, o presente estudo propõe uma revisão sistemática visando compreender a eficácia das aplicações do RPG como uma ferramenta didática de ensino para alunos com AH/SD.

Método

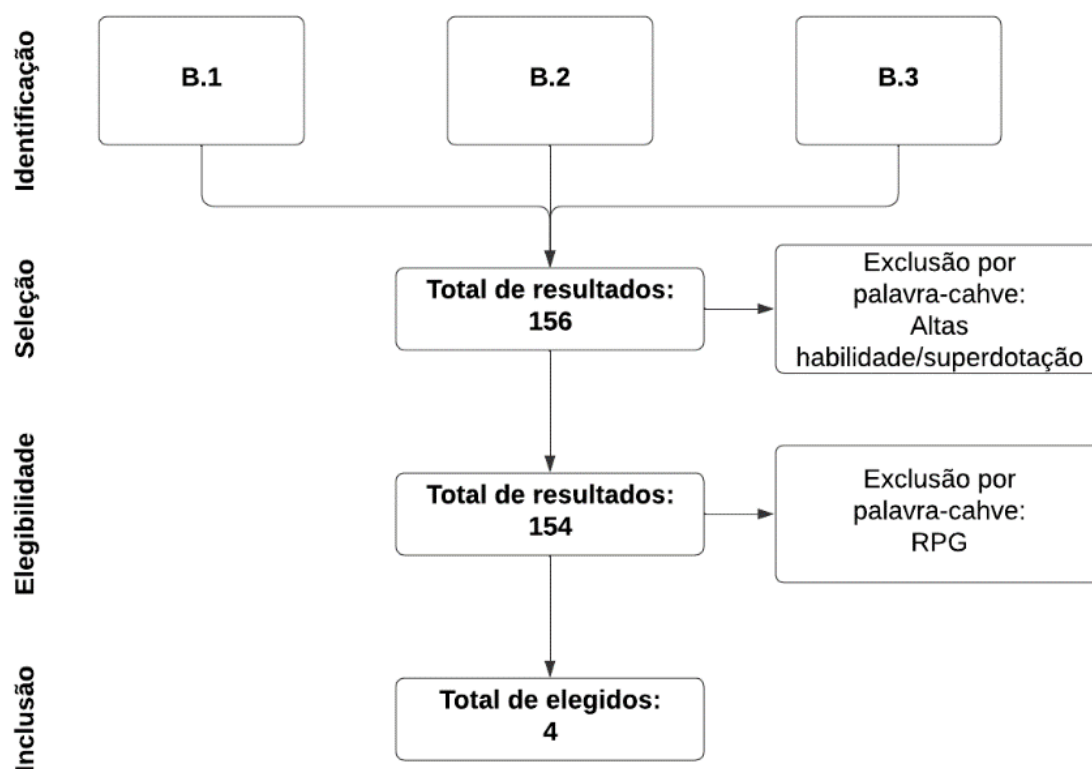
Para a produção da presente revisão sistemática foram utilizados três base de dados, sendo elas: Anais do 1º Congresso Brasileiro de Educação para Altas Habilidades/Superdotação (2018); Anais do II Congresso Brasileiro de Psicologia da FAE (2018); Anais do VIII Encontro Nacional do ConBraSD (2018). O número total de estudos encontrados foi de 156, contudo, foi usado como critério de elegibilidade aqueles que usassem o RPG no contexto da educação de jovens com AH/S. Para tanto, foram selecionados quatro estudos após a leitura de títulos e resumos/introduções.

Para que o banco de dados seja referenciado com maior facilidade, os anais dos congressos supracitados serão separados em siglas:

- Base de dados 1 (B.1) - Anais do 1º Congresso Brasileiro de Educação para Altas Habilidades/Superdotação;
- Base de dados 2 (B.2) - Anais do II Congresso Brasileiro de Psicologia da FAE;
- Base de dados 3 (B.3) - Anais do VIII Encontro Nacional do ConBraSD.

Os estudos encontrados na B.1 e na B.3 tratam da educação para adolescentes com AH/S, contudo, foram desqualificados 36 dos 38 totais da B.1 e 73 dos 74 totais da B.3 por não tratarem diretamente do uso de RPG em suas intervenções ou discussões. Os estudos encontrados na B.2 foram desqualificados inicialmente os que não se relacionavam com altas habilidades/superdotação, sendo 42 dos 44 totais, após isso foi desqualificado outro estudo dos 2 restantes por não utilizar RPG em sua intervenção ou discussão. O sistema de exclusão e elegibilidade, se encontra descrito na Figura 1.

Figura 1: Fluxograma do processo de seleção



Fonte: Elaboração própria

Resultados

Foram selecionados, de acordo com o critério de elegibilidade, quatro artigos, que utilizam de diferentes formas o RPG no contexto educacional de alunos com AH/SD. Estes estudos foram divididos em três temas, sendo: O enriquecimento curricular; o desenvolvimento socioemocional; e a melhora do vínculo aluno-escola. Os temas se mostram diversificados, contudo, a aplicação do RPG é extremamente semelhante, pois ele apresenta alta abrangência e variabilidade em sua aplicação,

permitindo que diversas áreas sejam trabalhadas em conjunto ou em trabalhos específicos, sem a necessidade de grandes alterações em sua estrutura e metodologia.

Os artigos selecionados, assim como suas propostas e resultados, estão dispostos de forma resumida na Figura 2.

Figura 2: Relação de estudos elegidos

Título	Base de Dados	Participantes	Proposta	Resultados
Enriquecimento				
Intracurricular no Ensino de Língua Inglesa para Alunos com Altas Habilidades/Superdotação Utilizando Role-Playing Games	B.1	Pesquisa puramente bibliográfica, sem participantes.	Usar o RPG como recurso para o enriquecimento de aulas.	O RPG demonstrou ser uma possibilidade viável para o ensino de uma nova língua.
O Role Playing Game Como Recurso Para Promoção de Habilidades Sociais em Alunos com Altas Habilidades/Superdotação	B.1	7 adolescentes com AH/S, um deles tendo o diagnóstico de TEA. Todos do gênero masculino possuindo entre 13 e 17 anos.	Usar o RPG como recurso para desenvolvimento social.	Foi observado um aumento na taxa de empatia e comunicação dos jovens.
Promoção de saúde socioemocional de adolescentes com altas habilidades/superdotação com o uso de RPG	B.2	5 adolescentes com AH/S do gênero masculino, tendo entre 14 e 18 anos.	Usar o RPG como recurso para o desenvolvimento socioemocional.	Possibilitou o desenvolvimento socioemocional por meio da interpretação de personagens fictícios.
A Vinculação de Adolescentes com Altas Habilidades/Superdotados ao Programa de Atendimento com o Uso do RPG	B.3	5 adolescentes com AH/S do gênero masculino, tendo entre 14 e 18 anos.	Usar o RPG como recurso para aumentar a vinculação entre aluno-escola.	Redução significativa na evasão escolar e na falta de interesse quanto aos temas acadêmicos.

Fonte: Elaboração própria



Enriquecimento curricular

Ferreira e Paludo (2018) buscaram por meio de uma revisão bibliográfica compreender a aplicação do RPG frente ao ensino de língua inglesa, como uma possibilidade para o enriquecimento deste processo. Os autores dissertam quanto algumas dificuldades encontradas no ensino de uma nova língua (inglês), dentre estas está a disparidade do nível de conhecimento dos alunos e a falta de interesse dos educandos pela aprendizagem da língua. Os autores ainda citam, que com alunos com AH/SD essas dificuldades encontradas se intensificam por dependerem de um aprofundamento maior nos conteúdos ensinados, além de poderem apresentar um nível de desenvolvimento superior aos demais estudantes, intensificando a disparidade entre os alunos. Quanto ao uso do RPG, os estudiosos apresentam como resultado de seu estudo:

Observa-se que o uso do RPG para ensino da língua inglesa promove a absorção do conteúdo teórico, a prática da língua, a autoconfiança para comunicação em outro idioma, a interação entre pares e o desenvolvimento de habilidades sociais, perfazendo-se como um processo de construção individual e coletiva (FERREIRA; PALUDO, 2018, n.p.).

Desenvolvimento socioemocional

Andrade, Paludo e Medina (2018) apresentam em seu estudo uma pesquisa-ação de cunho qualitativo, cujo objetivo é o desenvolver de habilidades sociais com o uso de RPG. Esta pesquisa-ação foi realizada com sete adolescentes com AH/SD (um deles com o diagnóstico de transtorno do espectro do autismo), todos tendo entre 13 e 17 anos e sendo do gênero masculino. Foi realizado um total de oito encontros, sendo o primeiro e o último para a avaliação do grupo, enquanto os demais foram encontros que intercalaram RPG e atividades diversas, como dramatização e rodas de conversa. Para avaliação utilizou-se do Inventário de Habilidades Sociais, Problemas de Comportamento e Competência Acadêmica para Crianças (DEL PRETTE *et al.*, 2016 *apud* ANDRADE; PALUDO; MEDINA, 2018).

O inventário avalia de modo quantitativo as seguintes potencialidades: Empatia Afetividade; Responsabilidade; Autocontrole/Civilidade; Assertividade. Este inventário fora aplicado ao início e ao final da pesquisa com o objetivo de comparar os escores obtidos pelos alunos, avaliando assim a eficácia das intervenções realizadas. Os autores apresentam como resultado de sua pesquisa-ação:



Os resultados encontrados permitem concluir que a intervenção utilizando o RPG com o intuito de promover as habilidades sociais em adolescentes superdotados pode ser utilizada como recurso psicoeducacional e, inclusive, para fortalecer o vínculo entre um determinado grupo (ANDRADE; PALUDO; MEDINA, 2018, n.p.).

Paludo *et al.* (2018b) apresentam um estudo qualitativo por meio de uma pesquisa participativa, que buscou compreender o uso do RPG para a promoção de saúde socioemocional. Este estudo foi realizado com cinco adolescentes com AH/SD do gênero masculino, todos tendo entre 14 e 18 anos. Ao total este estudo teve 19 encontro, contudo, por ser uma continuação direta do estudo de Andrade, Paludo e Medina (2018) os oito encontros iniciais foram descritos anteriormente. Ao que tange os 11 encontros restantes foi realizada uma estrutura onde, em média, a cada quatro encontros (três sendo voltados ao jogar RPG) o grupo realizava um encontro vivencial. Neste eram realizadas discussões quanto a temas levantados durante os jogos, tendo como foco o desenvolver de saúde socioemocional.

Ao final do estudo, Paludo *et al.* (2018b) enumeram 12 situações relacionadas a promoção de saúde socioemocional que foram possíveis de serem trabalhadas por meio dos grupos de RPG, segundo os mesmos, estas foram possíveis pelo fato do grupo dar espaço para a criatividade fluir, sem julgamentos ou medo de ser constrangido, criando assim um espaço onde pudessem aprender e se desenvolver a sua própria forma frente aos desafios estipulados pelos mediadores do grupo.

O estudo permite concluir que o uso deste programa é eficiente para a promoção da saúde socioemocional dos adolescentes por oportunizar o desenvolvimento de habilidades e características que são a base do desenvolvimento humano e principalmente para a prevenção de comportamentos disruptivos que possam levar à doença mental ou problemas de ajustamento social (PALUDO *et al.*, 2018b, p. 249).

Vinculação aluno-escola

Paludo *et al.* (2018a) apresentam um estudo qualitativo por meio de uma pesquisa participativa, que buscou compreender o uso do RPG para o aumento da vinculação aluno-escola. Este estudo foi realizado com cinco adolescentes com AH/SD do gênero masculino, todos tendo entre 14 e 18 anos. O mesmo foi estruturado de forma onde, em média, a cada quatro encontros (três sendo voltados ao jogar RPG) o grupo tenha um encontro voltado a discussões, por meio de rodas de conversa com temas que foram levantados durante o jogo. Os autores apresentam que com a intervenção realizada com RPG a taxa de evasão escolar teve uma redução



significativa, sendo as únicas faltas registradas por motivos médicos, demonstrando grande aderência ao projeto por parte dos estudantes.

Conclui-se então que em utilizar o RPG como ferramenta para aprimoração de jovens com superdotação e altas habilidades, podemos ensinar diversos conteúdos dentro de um ambiente seguro onde a aprendizagem flui de maneira natural através da exploração e da tentativa e erro (PALUDO *et al.*, 2018a, p. 248-249).

Discussão

O presente estudo teve como objetivo compreender a eficácia do uso de RPG como ferramenta didática de ensino para jovens com altas habilidades/superdotação, por meio de uma revisão sistemática de quatro trabalhos que apresentaram o RPG como ferramenta principal em suas intervenções no contexto do ensino-aprendizagem de jovens com desenvolvimento atípico, apresentando o mesmo, como forma de desenvolver habilidades socioemocionais, enriquecer o processo de ensino e solucionar demandas relacionadas a evasão escolar.

Partindo deste pressuposto, os estudos supracitados identificaram dificuldades quanto ao processo de ensino e aprendizagem de jovens com AH/SD, estas sendo principalmente relacionadas a disparidade entre os alunos com AH/SD e alunos com desenvolvimento típico. Uma vez que o sistema escolar padrão não se adequa de forma eficaz às necessidades dos jovens que apresentem AH/SD. Esta inadequação por muitas vezes pode torna o sistema de ensino “tediosos” para este jovem, uma vez que não oferece desafios na aprendizagem, por seu nível superior ao apresentado naquela faixa etária ou por apresentar temas que sejam demasiadamente distantes das áreas de interesse daquele indivíduo. Essas dificuldades podem levar o jovem ao desinteresse pela vida escolar levando à evasão escolar ou ao baixo rendimento em algumas áreas acadêmicas, como identificado nos estudos de Ferreira e Paludo (2018) e Paludo *et al.* (2018a).

Neste contexto, o RPG surge como possibilidade de uma ferramenta didática que por meio da interpretação de personagens frente aos desafios pré-estabelecidos, possibilita que temas sejam trabalhados de forma lúdica, facilitando o interesse, além de se caracterizar como um jogo de grupos, permite que os alunos interajam e superem os desafios em conjuntos, nivelando entre si a dificuldade e diminuindo o nível de disparidade. O RPG se caracteriza por um jogo de interpretação de papéis que pode ou não ter um sistema de regras complexo. Nos jogos que possuem um



sistema de regras é comum o uso de dados de múltiplas faces, além de sistemas numéricos para o cálculo de bônus e dificuldade. Portanto, essa estrutura permite que diversas áreas sejam trabalhadas em conjunto com este jogo, pois os alunos podem desenvolver desde suas habilidades sociais pela interação e interpretação até aprimorar noções matemáticas.

Além disto, a depender do foco do grupo de RPG, o sistema e estrutura podem ser facilmente adaptados para que novas possibilidades sejam trabalhadas ou complexificadas. Assim, um desafio que antes poderia ser enfrentado apenas com interpretação, pode ser estruturado para ser superado com cálculos complexos em um grupo cujo o foco seja o enriquecimento de aulas de física, por exemplo. Alguns dos autores apresentam que ao interpretar seres fictícios em cenários imaginários os alunos puderam desenvolver potencialidades em um ambiente seguro, “O contexto dramático utilizado foi de importância para aproximar os alunos da realidade, ou o que poderia ser, preparando-os para utilizarem de habilidades sociais em ambientes diferentes futuros” (ANDRADE; PALUDO; MEDINA, 2018).

Quanto ao superdotado, aprender por intermédio do jogo representa um desafio. E sua chance de exercitar mais potenciais do que o faria em qualquer método de aprendizado, tais como: fantasia, intuição, espontaneidade, humor, emoção e, naturalmente, conhecimentos (LANDAU, 2002, p.99 *apud* PALUDO *et al.*, 2018b, p. 249).

Desta forma, ao tornar o sistema de ensino mais interessante e adaptável às necessidades dos alunos, sejam eles alunos com desenvolvimento típico ou atípico, a evasão escolar e o baixo rendimento são drasticamente afetados. No estudo de Paludo *et al.* (2018a), após iniciarem a intervenção com o RPG notaram que os alunos apenas faltaram por necessidades médicas e, assim os alunos passam a participar com maior frequência as aulas, para tanto, o rendimento escolar apresentou melhoras, devido ao maior interesse no trabalho que estava sendo realizado.

Pode-se concluir, com base nos estudos observados, que o RPG como ferramenta didática de ensino possibilita que diversas potencialidades sejam desenvolvidas e aprimoradas, de forma leve e segura, ao estabelecer por meio da ludicidade um método de ensino e aprendizagem interessante e que se autorregula, uma vez que seja estruturado em grupo frente aos objetivos estabelecidos pelo mediador.



Todos os estudos selecionados apresentam resultados eficazes quanto ao uso de RPG em diversas frentes do ensino de alunos com AH/SD. Contudo, estes se mostram limitados pela quantidade pequena de participantes, curtos períodos de intervenção e escassez de dados. Assim, este tema ainda demanda mais estudos, com métodos sistematizados para checar as alterações provocadas pelas intervenções, além de uma amostra maior de dados, por meio do aumento do número de participantes.

Como apontado por Andrade, Paludo e Medina (2018) os estudos acerca das altas habilidades/superdotação e o uso do RPG são raros, contudo, com o avanço das discussões frente ao tema altas habilidades/superdotação, entendendo este em sua totalidade e não apenas como genialidade, faz-se necessário investigar ferramentas que possam contribuir para o ensino e aprendizado dos educandos com AH/SD. Pensar o *Role-playing Game* como uma ferramenta didática se faz uma possibilidade de campo de estudo emergente, que mesmo dependendo de maiores dados, se mostra inicialmente favorável frente suas propostas.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, Amanda Mara; PALUDO, Karina Inês; MEDINA, Giovanna Beatriz Kalva. O Role Playing Game Como Recurso Para Promoção de Habilidades Sociais em Alunos com Altas Habilidades/Superdotação. **Anais do Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação**, Londrina, PR, Brasil, 2018. Disponível em: <https://docplayer.com.br/142739579-Anais-1o-congresso-brasileiro-de-educacao-para-altas-habilidades-superdotacao-concepcoes-praticas-e-tecnologias-comunicacao-oral.html>. Acesso em: 29 out. 2022.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**, 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/politicaeduc ESPECIAL.pdf>. Acesso em: 29 out. 2022.

FERREIRA, Mariana Fonseca; PALUDO, Karina Inês. Enriquecimento Intracurricular no Ensino de Língua Inglesa para Alunos com Altas Habilidades/Superdotação Utilizando Role-Playing Games. **Anais do Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação**, Londrina, PR, Brasil, 2018. Disponível em: <https://docplayer.com.br/142739579-Anais-1o-congresso-brasileiro-de-educacao-para-altas-habilidades-superdotacao-concepcoes-praticas-e-tecnologias-comunicacao-oral.html>. Acesso em: 29 out. 2022.

PALUDO, Karina Inês et al. A Vinculação de Adolescentes com Altas Habilidades/Superdotados ao Programa de Atendimento com o Uso do RPG. **Anais**



do VIII Encontro Nacional do ConBraSD, [s. l.], p. 245-249, 2018a. Disponível em: https://www.davirossini.com.br/conbra/wp-content/uploads/2021/08/ANAIS_VIII_ENCO_CONBRASD_2018.pdf. Acesso em: 29 out. 2022.

PALUDO, Karina Inês *et al.* Promoção de saúde socioemocional de adolescentes com altas habilidades/superdotação com o uso de RPG. **Congresso Brasileiro de Psicologia da FAE**. Pluralidades em saúde mental. Curitiba. P 243 – 250: 18 a 20 de Outubro de 2018b. Trabalho apresentado no I Congresso Brasileiro de Psicologia Jurídica e Forense. Disponível em: <https://cbpsifae.fae.edu/cbpsi/article/view/64/63>. Acesso em: 29 out. 2022.