



ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DE FORMAÇÃO EM TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA

Alonso Barbosa da Silva

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

alonso_abs@hotmail.com

Katiane Alves

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

katianny.alves@yahoo.com.br

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho teve como principal objetivo identificar, na literatura, as discussões já existentes sobre a influência do *Role Playing Game* - RPG e do Turismo de Base Comunitária - TBC no processo cognitivo dos alunos. A plataforma teórica expõe que o jogo é um recurso favorável ao desenvolvimento cognitivo, em outros termos, é possível aprender por meio do jogo, mesmo quando este tem como intenção maior o entretenimento.

No processo educativo, dispomos de metodologias diversas para oportunizar um ensino em que o aluno interaja com as dinâmicas de estudo. Este trabalho foi realizado para subsidiar o desenvolvimento do projeto Turismo de Base Comunitária o qual utilizou as potencialidades do jogo *Role Playing Game*, que se configura como um jogo de interpretação de papéis, como uma forma de instrumentalizar a construção das práticas educativas através da tecnologia, tendo como premissa a formação em Turismo de Base Comunitária (TBC) e que são utilizadas nesse cenário como ferramentas importantes do processo de construção do conhecimento.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O *Role Playing Game* é um jogo de interpretação de papéis ou de personagens, criado em 1974, nos Estados Unidos. No Brasil, foi divulgado, na década de 1985, com a série Aventuras Fantásticas, da Editora Marques Saraiva (HAYASHI, 2003, p.59). Consiste numa ferramenta pedagógica que estimula a interação entre estudantes e professores,



VI Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VI ETBCES

viabilizando a cooperação, entre outros elementos que são relevantes para a formação cognitiva e social do indivíduo.

Foi utilizada, como método de pesquisa a revisão bibliográfica, uma vez que priorizamos a leitura de livros e artigos da área pesquisada; destacamos nessa revisão, a obra de Cabalero e Matta (2011) na qual são discutidas estrutura e jogabilidade do RPG. Em relação à abordagem, optou-se pela qualitativa, uma vez que se buscou caracterizar a influência do RPG no processo educacional.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final da revisão, concluímos que as ferramentas que estão sendo usadas no aprendizado dos adolescentes vêm sofrendo um processo de atualização das técnicas para que se possa influir de forma direta no nível de aprendizado, acompanhando a evolução tecnológica e social às quais se encontra imersa grande parte dos adolescentes em processo de formação educacional.

REFERÊNCIAS

CABALERO, Sueli; MATTA, Alfredo. **RPG By Moodle**. Salvador, 2011, 13 p.

MATTA, Alfredo. **Plataforma do jogo RPG para formação de turismo de base comunitária**. Disponível em: <http://www.matta.pro.br/sociedadeemrede/>>. Acesso em: 22 jul. 2015.

HAYASHI, Daniel André. O Comportamento cárdico dos jogos de RPG e a aprendizagem. **PEC**, Curitiba, v.3, n.1, p.59, jul. 2002-jul. 2003.