

## Narrativas e Inclusão: Explorando o Potencial do RPG na Educação Gamificada de Pessoas com Deficiência Visual

*Narratives and Inclusion: Exploring the Potential of RPG in the Gamified Education for People with Visual Impairments*

Willian Steffan Hoher Megiolaro<sup>1</sup>

 <https://orcid.org/0009-0001-5729-0999>

Fernanda Megiolaro<sup>2</sup>

 <https://orcid.org/0000-0003-1671-2662>

Katia Monica Verdim Eggert<sup>3</sup>

 <https://orcid.org/0000-0002-4458-5210>

95



### RESUMO

O Role-Playng Game (RPG) é um jogo que pode ser explorado de diversas formas, com infinitas possibilidades. Assim, por meio de uma revisão integrativa com caráter exploratório, a pesquisa se faz para atender demandas da educação por novos meios didáticos inclusivos. Assim confirmando o potencial ferramental do RPG na acessibilidade e inclusão para pessoas com deficiência visual (PcDV) na educação. Foram identificadas barreiras enfrentadas por PcdV, e impactos que a utilização do RPG traz no ambiente educacional, como também resultados relevantes do potencial e seus elementos característicos como meio de acessibilidade, socialização, integração e inclusão, permeando estratégias de *Game design*. O formato simples, imaginativo e oral deste jogo pode atrair atenção e engajamento, possibilitando a integração dos mesmos, clarificando assim, que o RPG é uma ponte de acessibilidade e inclusão na educação de PcDV.

<sup>1</sup> Mestrando no Programa de Pós Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina – PPGE/CED/UFSC. Florianópolis, SC, Brasil. E-mail: [Willian.steffan@ufsc.br](mailto:Willian.steffan@ufsc.br)

<sup>2</sup> Mestre pelo Programa de Pós-graduação stricto sensu Mestrado Acadêmico em Ciência e Biotecnologia (PPGC&B) da Universidade do Oeste de Santa Catarina – UNOESC. Videira, SC, Brasil. E-mail: [fermegiolaro@gmail.com](mailto:fermegiolaro@gmail.com)

<sup>3</sup> Mestranda do Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina – PPGE/CED/UFSC. Florianópolis, SC, Brasil. E-mail: [katiaverdim@gmail.com](mailto:katiaverdim@gmail.com)

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

**Palavras-chave:** Jogos. Narrativas. Deficiência Visual. Inclusão. Acessibilidade.

## ABSTRACT

The Role-Playing Game (RPG) is a game that can be explored in different ways, with infinite possibilities. Thus, through an integrative review with an exploratory nature, the research is carried out to meet educational demands for new inclusive teaching methods. Confirming the potential of RPG like a tools in accessibility and inclusion for people with visual impairments (PwVI) in education. Barriers faced by PwVI were identified, and the impacts that the use of RPG brings in the educational environment, as well as relevant results of the potential of RPG and its characteristic elements as a means of accessibility, socialization, integration and inclusion, permeating Game design strategies. Having observed that the simple, imaginative and oral format of this game can attract attention and engagement, enabling their integration, thus clarifying that RPG is a bridge of **accessibility and inclusion in PwVI education.**

**Keywords:** Games. Narratives. Visual impairment. Inclusion. Accessibility.

## Introdução

Atualmente, dentro das diversas culturas e mídias, temos contato com vários personagens cegos, que em suas aventuras, fazem o inimaginável para por assim dizer, “salvar o dia”. Vamos lendo, ouvindo ou jogando as suas ações fantásticas, e durante esse decorrer, simplesmente esquecemos que essas personas são deficientes visuais encarando o universo lotado de barreiras com os seus superpoderes.

No entanto, se pararmos para pensar, veremos que esses poderes também são os seus meios de acessibilidade para o dia a dia. Dando-nos a oportunidade de imaginar em um personagem fantástico como o Urza<sup>4</sup>, que usa o Cristal de Poder para moldar a realidade, mas também o usa para abrir o seu caminho. Então, ao ponderarmos sobre a ideia de construção desses superpoderes que rompem barreiras às Pessoas com Deficiência Visual (PcDV) do mundo real, seria possível um superpoder de acessibilidade educacional inclusiva mediante a nossa realidade? É essa resposta que se pretende sondar neste artigo, utilizando as narrativas do Role-Playng Game (RPG) como base.

---

<sup>4</sup> Urza o visionário Cego, ou Urza the Blind Seer em Inglês. É um personagem muito importante de um jogo de cartas chamado Magic: The Gathering pertencente à empresa Wizards of the Coast. Durante um acidente com um artefato lendário (o Cristal de Poder). Este explodiu e substituiu seus olhos, dando-lhe o poder de moldar a realidade e viajar entre planos.

O RPG é um jogo de interpretação flexível, podendo se encaixar em inúmeras possibilidades. De acordo com Felinto; Cavalcanti (2021), o referido game se caracteriza no plano da imaginação, referenciando o real no mundo fantástico com as suas imagens, símbolos, emoções, valores e comportamentos. Assim, se torna possível assumir um personagem ao qual não se teria coragem ou possibilidades de vivenciar no mundo real. Outra questão a ser destacada é que este sendo um jogo cooperativo em sua maioria, consegue facilitar a interação e a socialização entre os jogadores. Um dos elementos mais emblemáticos do *Role-Playng Game* é a questão da sua narrativa e o papel do Narrador, que segundo Medeiros, et al. (2018), o narrador é quem faz um paralelo entre a narrativa do RPG com a prática didática docente. Deste modo ambos se utilizam de técnicas e artifícios para chamar atenção, o Narrador para aventura, e professores (narrador) para o conteúdo proposto. A narrativa contém em suma a oralidade como ferramenta, sendo assim acessível para PcDV. Conforme estudo de Darim; Guridi; Amado (2021), este enaltece a importância da audição e oralidade dentro do espectro da abordagem multissensorial. Ele traz aspectos como verbalização, vocalização de informações e exploração de sons, como canais sensoriais acessíveis para o processo de ensino aprendizagem dos deficientes visuais.

97

Agora, utilizando uma abordagem mais intrínseca para trabalharmos a narrativa dentro do RPG de forma mais assertiva, iremos para uma perspectiva Benjaminiana. Adentrando as concepções de Matos (2001), este rege a narrativa como um vetor que preenche a estrada da recordação com a imaginação. Ele encara-a como uma genitora de memórias e histórias, que depois, irá metamorfosear a história real em história narrada. Também, se concede a narrativa como uma forma ascendida de memória, capaz de perpassar o passado e o presente viajando entre as suas tramas através da rememoração (BENJAMIN,1985).

Muitos são os documentos oficiais, tais como leis e decretos, que instituem a seguridade e a promoção das condições de igualdade e o exercício de dos direitos fundamentais da pessoa com deficiência. O mais importante deles é a Lei 13.146 (Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência), esta lei é responsável por introduzir o conceito de acessibilidade, desta forma dá o sentido de meio de garantia de acesso a espaços, bens e conhecimento (BRASIL, 2015). Então para fomentar o cumprimento das referidas leis e diretrizes, esta pesquisa pretende sondar o potencial do RPG como ferramenta de acessibilidade para PcDV. E ainda, apresentar perspectivas de pesquisas sobre o tema, já que isto se torna cada vez mais urgente, mediante o maior acesso de pessoas com deficiências aos ambientes educacionais.

Por fim, tendo como objetivo principal, analisar o papel do RPG como ferramenta de acessibilidade e inclusão de PcDV na educação formal. Perpassando por objetivos menores e mais específicos, tais como: Identificar possíveis barreiras para PcDV em ambiente escolar; Identificar o potencial do RPG na socialização e interação das PcDV; Avaliar o impacto da narrativa oral no ensino aprendizagem de PcDV e, sondar as estratégias de Game design para criação de jogos/aventura para os deficientes visuais. Pesquisando de modo exploratório, convergindo os objetivos na tentativa de responder o questionamento supramencionado.

## **Adentrando ao fantástico**

Dentro de um universo de possibilidades, assim como já fora dito, iremos utilizar literalmente o mais fantástico de todos, que será o RPG. Desta forma, sendo o RPG um jogo/mídia, ele está inserido dentro de uma metodologia ativa que é a Gamificação. Sendo assim, faremos algumas explicitações do que consiste esta metodologia, como também, ampliar a noção do jogo proposto.

A Gamificação é uma metodologia que traz a revolução física e pedagógica nas salas de aula. Tal método consiste na inserção de jogos, para que de modo lúdico e prático, atraia o interesse do discente para o conceito previamente elaborado pelo professor para o jogo. Pois também, de acordo com Ribeiro (2020), as aulas gamificadas, não são meramente jogos desconexos com o contexto pedagógico, mas sim, uma estratégia combinada do contato prático do jogo com as suas regras permitindo a introdução de conteúdos disciplinares, enquanto se aproveita da ascensão participativa do educando propiciada pelo jogo. Este método ativo de ensino propõe colocar o mundo dos jogos no contexto escolar, com todas as suas variedades, competição e recompensas, de tal forma que atração da atenção do aluno para o conceito proposto pelo jogo, possibilite a facilitação do processo de ensino/aprendizagem (RIBEIRO, 2020).

Analisando a natureza e o significado dos jogos, pela perspectiva de uma narrativa histórica, Huizinga (2000), considera o jogo como sendo maior que um fenômeno biológico, que perpassa pela realidade física, sem a necessidade de explicações, buscando maior fidelidade ao ato de jogar do que no jogo em si. Conforme relato abaixo citado, ele descreve teorias que abordam de diferentes modos as origens e os fundamentos dos jogos:

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

umas definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma “ab-reação”, um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc. Há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a alguma coisa que não seja o próprio jogo, que nele deve haver alguma espécie de finalidade biológica. Todas elas se interrogam sobre o porquê e os objetivos do jogo (HUIZINGA, 2000, p. 5-6).

Inúmeros são os jogos que se inserem no espectro das possibilidades para a utilização pedagógica, tendo o Role-Playing Game – RPG - como o mais abrangente de todos. O RPG é um jogo com propriedades narrativas de teor fantástico, que coloca os jogadores em uma realidade imaginária, a fim de resolver problemas, para concretizar os objetivos do enredo. Dentro deste mundo criado, é possível apresentar quebra cabeças, interações entre jogadores e personagens criados pelo narrador. De acordo com Cavalcanti; Soares (2009) “No RPG, o jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como ator, representa um papel e como roteirista, escolhe os caminhos que vai trilhar tomando decisões nem sempre prevista pelo mestre o que contribui enormemente para a recriação da aventura”. Desta forma o RPG pode proporcionar ao aluno a vivência de situações com protagonismo.

99

Este jogo é basicamente como a imaginação, tem possibilidades infinitas. Consiste na interpretação de um personagem dentro de um mundo incrível, ao quais os jogadores (discentes) vão interagindo com todas as dimensões criadas pelo mestre (professor) para atingir objetivos em comum para a conclusão da aventura (VASQUES, 2008).

Por ser um jogo, o RPG necessita de conceito e respeito às regras, sendo essa uma condição essencial para a manutenção e continuidade da história imaginável, já que desobedecer às regras resulta na destruição do mundo mágico encerrando o jogo e destruindo a noção de comunidade de jogadores (CALLOIS, 2001). Em um trabalho, Cavalcanti; Soares (2009) citam vantagens no uso do RPG como ferramenta de aprendizagem, como os personagens são responsáveis por descrevem suas próprias ações, os alunos praticam a oralidade; utilizando-se da interpretação em algumas ações dos jogadores, também nota-se a presença da expressão corporal dos mesmos; Exercitam a

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

leitura por meio das pistas, que são trechos de textos que determinam e encaminham o desenrolar da história; O trabalho em equipe é recompensado, pois em muitas situações é necessário que todos os jogadores vençam, a partir de decisões conjuntas, para que o jogo seja finalizado com êxito; O conteúdo disciplinar e interdisciplinar é apresentado durante o jogo, reduzindo a resistência de muitos discentes em ouvir e aprender. Além de todas as vantagens já citadas, o jogo estimula raciocínio, a capacidade de interpretação e escrita. Portanto, é possível afirmar que o jogo de RPG pode auxiliar o desenvolvimento cognitivo do aluno, permitindo ampliar as diversas competências em redes interdisciplinares.

É importante ressaltar que existem diferenças entre o RPG normal e o RPG voltado para a educação, a tabela abaixo aponta algumas delas:

**Tabela 1 – Diferenças entre RPG combate (normal) e RPG educacional**

Situação	RPG combate	RPG educacional
Resoluções de impasses	Testes e combates	Introdução de conceitos
Regras	Longas e complexas	Curtas e simples
Tempo de execução	Longo, podendo ser intermitente	Curtos e necessitam de finalização

Fonte: Holanda (2018), adaptado.

100

Outras diferenças ao qual abarca o RPG são os sistemas, tipos e plataformas. Essas distinções trazem propriedades e características que podem o deixar indistinguíveis se comparado uma com a outra. Então, vamos deixar mais claro o que essas diferenças significam:

- Sistema: O conjunto de regras, história de mundo (o universo) e personagens ao qual a *gameplay* do RPG se desenvolve.
- Tipo: É quase como se fosse um gênero de livro, por exemplo, *Call of Cthullu* (terror), *Dungeons and Dragons* (Alta Fantasia Medieval);
- Plataforma: Basicamente é com o que e como o RPG é jogado, Ex.: RPG de mesa (*Dungeons and Dragons*), RPG Eletrônico/Digital (A saga *Final Fantasy*), de Tabuleiro (*Tactic Ogre*), *Card Game* (*Magic the Gathering*) e Vampiro a Mascara (*Story Telling*).

Demonstrados os segmentos principais do RPG, iremos exemplificar melhor a plataforma que melhor se adapta com o tema proposto.

O RPG de mesa, como o nome já diz, é jogado ao redor de uma mesa se utilizando de dados e mini totens para representar os personagens. Podem-se utilizar vários elementos, como músicas de



ambientação, dados, imagens e mapas. Sua maior característica é a oralidade e uso de dados para decidir momentos por meio das perícias dos personagens e da sorte. E também o *RPG Story Teller* (ST), tem as mesmas características do RPG de mesa, no entanto, sua dinâmica é quase que totalmente oral, ou seja, uma contação de história. Para o RPG ST, o desenvolvimento da narrativa por meio da oralidade e através da interpretação dos personagens, é fundamental para que a imersão não seja quebrada. Pode ter elementos que somem ao estado de fluxo, como músicas de ambientação e fantasias, porém, devem-se evitar intervenções que tire a mecânica interacionista e interpretativa dos personagens (MEDEIROS, 2018).

## **Materiais e Métodos**

Para a elaboração desta pesquisa, foi utilizado o formato de revisão integrativa, podendo assim, ser mais abrangente quanto à rotina de seleção do referencial, contendo vários espectros de abordagens metodológicas. Contudo, o material selecionado é revisado de modo sistemático quanto as suas peculiaridades, dando objetividade ao tema investigado (POMPEO; ROSSI; GALVÃO, 2009). Dito isto, para a busca nas bases de dados foram utilizadas as palavras-chave com operadores booleanos para fazer concatenação entre os termos tanto em português, quanto em Inglês. Também, para focar a definição do que foi pesquisado, se utilizou o descritor “RPG” e sua variação “*Role-Playing Game*” concomitante ao que fora citado. Se configurando na seguinte forma: (RPG OR “Role-playing Game”) AND (Jogos OR Games) AND (Narrativas OR Narratives) AND (“Deficiência Visual” OR “Visual Impairment”) AND (Inclusão OR Inclusion) AND (Acessibilidade OR Accessibility).

101

Por fim, quanto às bases de dados foram utilizadas foram: O repositório da CAPES, a SciELO e o Repositório da Produção da Universidade de São Paulo – USP (ReP), e ainda o Google Acadêmico, que mesmo não sendo uma base de dados, e sim um buscador, a sua inclusão foi necessária para evitar uma quantidade insatisfatória de referências para a conclusão da pesquisa. Concluindo, colocando a estratégia de busca nas bases de dados com o delimitador de tempo de a partir do ano de 2020.

Após realizadas as seleções do referencial teórico, seguiu a leitura com um caráter exploratório para a convergência dos elementos procurados entre os textos, tendo assim, a consumação da proposta já citada na introdução.

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

## Resultado e Discussão

De acordo com os termos buscados, foi notada uma baixa quantidade de material, como é possível verificar na tabela 1.

Tabela 1. Resultados obtidos nas bases de dados

Bases de Dados Pesquisadas	Resultados encontrados	Excluídos pela leitura do resumo	Incluídos
Portal de Periódicos da CAPES	0	-	-
SciELO	0	-	-
Repositório da Produção da USP – ReP USP	0	-	-
Google Acadêmico	68	53	15

Fonte: autor

Dos trabalhos selecionados, foram identificados artigos, trabalhos de conclusão de curso, dissertação e teses, seguindo os dados apresentados na tabela 2.

Tabela 2. Categorias de referenciais selecionados

Artigos	Monografias	Dissertações	Teses
8	2	3	2

Fonte: autor

Para se consolidar uma perspectiva de uma ferramenta de acessibilidade, primeiramente precisamos olhar para a motivação por de trás da necessidade do uso deste meio. Portanto, iremos adentrar de forma direta em um de nossos objetivos, que é identificar as possíveis barreiras enfrentados por PcDV no ambiente escolar. Desta forma, com a leitura dos diversos textos, elencamos como eixos mais específicos além dos habituais. Que são: inacessibilidade em jogos (principalmente os digitais, impossibilitando o seu uso para fins pedagógicos) e as questões representatividade cultural em jogos.



É explicitado nos textos, que há falta de acessibilidade em materiais, capacitação docente, didáticas e ambiente físico, pois estes não acompanham as necessidades e especificidades dos discentes PcDV (ROCHA, 2021; PIRES, 2023; PILOTI, 2022). No entanto, ao partir para a seara dos jogos, os principais apontamentos ocorrem pela preferência do estímulo visual em detrimento dos demais (PASSOS; NOVO, 2020), como no caso dos digitais, há falta de audiodescrição, contraste e interfaces acessíveis (BELARMINO, 2021; COSTA, 2023). Esses fatores poderiam ser minimizados com a colaboração da indústria com o meio acadêmico. Tendo a ajuda dos pesquisadores com o desenvolvimento de acessibilidade e a conscientização dos desenvolvedores de jogos (CERVEIRA, 2022).

Então, tendo em vista os vícios de desenvolvimento postos acima, percebe-se que a indústria de games - principalmente os digitais – homogeneízam seus produtos apenas para um tipo de corpos e condições. Deixando excluídos ou marginalizados, todos que necessitem de especificidades para uma total imersão, ou uma mera experiência inicial, na maioria dos jogos produzidos para a massa. Tal ação dificulta ou impossibilita a adaptação destas obras, principalmente quando se fala da educação de PcDV. Tendo estas, predominância nos signos imagéticos como fator orgânico das suas mecânicas, e elementos constitutivos de enredo e jogabilidade.

Até mesmo em jogos analógicos – como os de tabuleiros e *Card Game* – sua construção de *gameplay* se baseia no visual, tendo pouquíssimo apoio de outros meios sensoriais para a sua continuidade e criação de estado de fluxo. Apesar de serem muito mais fáceis de ser adaptados para PcDV e, viáveis economicamente para se inserir no chão da escola, seus elementos intrínsecos não são organicamente acessíveis para alunos deficientes visuais. Podendo estas adaptações gerar estranhamentos ou excesso de mecânicas, produzindo assim, uma artificialidade na jogabilidade por incorporações não naturais à mídia. Culminando desta forma, na falha dos principais elementos da gamificação, que consistem na interação e engajamento dos discentes com o conteúdo através do jogo.

Já no âmbito das barreiras culturais, que decorrem em jogos, e novamente tem os jogos digitais como epicentro, aponta-se a dificuldade de encontrar games que considerem a diversidade linguística e cultural. Sendo em sua maioria produzidos com um viés *mainstream* de países colonizadores, que adotam uma visão eurocêntrica de mundo. Desta forma, causa a invisibilidade de minorias e culturas periféricas, excluindo a PcDV de certas experiências, como também impactando

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

na sua identificação e inclusão nas narrativas destes grupos. Limitando a pluralidade e reafirmando as perspectivas dominantes, tolhendo, por exemplo, que um cego negro se identifique com o movimento dos Panteras Negras (SILVA, 2021).

Dando continuidade com o preâmbulo dos objetivos, começaremos então a abordar o potencial do RPG como fomentador de socialização, interação e integração. Sendo ele um jogo que envolve a criação, interpretação de personagens e a participação dentro de uma narrativa, permite que essas personas trabalhem em cooperação para um fim comum. Promovendo o contato interpessoal, dando-lhe um papel desenvolvedor de habilidades sociais, como a empatia, resolução de conflitos e trabalho em equipe (RIBEIRO, 2020; PILOTI, 2022; ROCHA, 2021; COSTA, 2023).

Além disso, o RPG pode ser um meio de inclusão, permitindo que PcDV interajam com pessoas com outras deficiência ou sem, desenvolvendo habilidades sociais, emocionais e principalmente as específicas, como o Braille e orientação espacial (RIBEIRO, 2020). Também, quando o RPG em si não é citado como ferramenta de socialização, mas sim outros jogos, os elementos destacados como importantes para esse contexto, são os mesmos que caracterizam o RPG, tais como a narrativa e a oralidade (OLIVEIRA, et al. 2021).

104

Observando os recorrentes apontamentos da narrativa e oralidade, que dá uma representatividade universal ao *Role-Playng Game*. Evidenciando estes elementos, como características constitutivas inatas do RPG. Deixando assim, evidente um caráter “coringa” ao RPG (principalmente quando se trata de *story teller*) ao se pensar práticas pedagógicas gamificadas com intuito inclusivo e emancipatório. Desta forma, tais componentes tornam-se ponte do processo de ensino aprendizagem através da gamificação proposta, devido suas constituições organicamente acessíveis para deficientes visuais. Como também, a sua aplicação simples e fácil para qualquer outra atividade. Fomentado assim, não só as competências mercadológicas, mas principalmente a formação do sujeito como protagonista da sua linha histórica, caso sejam concomitantes com a visão Benjaminiana de narrativa. Portanto, ao se aproveitar de tais características atrativas e abrangentes, possibilita, ao professor proporcionar engajamento pelo seu modo natural de apresentação, estimulando a criatividade e a autonomia por meio da imaginação criativa e, tomadas de decisões para escolha do caminho narrativo (OLIVEIRA, et al. 2021; COSTA, 2023).

Então, é perceptível que a construção de uma narrativa elaborada estrategicamente para a finalidade pedagógica gamificada pretendida, que pode ser facilitada com o uso do RPG *Story Teller*, imbrica a todos os conceitos e acessibilidades abordados, principalmente se atentarmos em

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

fazer pequenos testes antes da aplicação. Pois antever alguns contratempos pode deixar à mecânica e a gameplay mais fluída, mesmo com a utilização de fatores naturalmente acessíveis como a oralidade. Diminuindo assim as intervenções e as interrupções na imersão e no estado de fluxo, proporcionando melhores resultados ao final da metodologia ativa.

Em resumo, na questão de narrativas e oralidade, de forma unanime, os autores dos textos escolhidos as colocam como um fator crucial de acessibilidade no processo de criação de jogos, ensino aprendizagem, integração, socialização e estimulação de competências de com e sem viés mercadológico. Então, qualquer atividade de gamificação que minimamente as envolvam, trará pelo menos a integração das pessoas com deficiência visual, tendo assim demonstrado a sua relevância de formação de indivíduos até em ambientes não formais de ensino (PRIMO, et al. 2021; SILVA, 2021; BELARMINO, 2022; GONZAGA, 2022; DA SILVA, SCHIMITT, DE CASTRO, 2023).

Por fim, constata-se uma convergência dos elementos do RPG acerca de acessibilidade, socialização, ensino aprendizagem etc. Pois, sempre permeia a necessidade da introdução destes fatores na criação de um jogo voltado para PcDV. Desta forma, as estratégias de *game design* (GD) dos autores, confluem para questões que foram mencionadas aqui, tais como: Incluir narrativas detalhadas e inclusivas, podendo ser acessado por áudio e meio oral (PILOTI, 2022); Adaptação de mecânicas de jogo, incluindo os elementos necessários, como o *Feedback* Hápticos (RIBEIRO, 2020); Testes de usabilidade, verificar a acessibilidade com PcDV identificando barreiras e promovendo soluções (SILVA, 2021); Diversidade, para que os sujeitos possam se sentir incluídos e representados nas narrativas (SILVA, 2021). Em suma, os métodos para pensar um GD acessível, sempre abarcam pelo menos um ponto do espectro do RPG.

## Considerações Finais

Fazendo um panorama aprofundado nos jogos e nas necessidades inclusivas educacionais ou não, percebemos que as principais soluções para acessibilidade e inclusão, decorrem do uso de elementos audiodescritivos (para jogos digitais), auditivos, orais, diversidade linguística e cultural. Já na questão da socialização, inclusão e integração de pessoas com deficiência visual, entendemos que os elementos do RPG como a oralidade e a narrativa, possuem um grande poder de ludicidade e acessibilidade, facilitando o acesso do PcDV com o conteúdo. Também, dentro do seu potencial

integrativo, acentua o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais que são fundamentais para interações interpessoais na vida adulta.

Ainda foi notável que a narrativa e a oralidade tem potencial no ensino aprendizagem, pois suas características engajadoras e acessíveis, da mesma forma que na questão da socialização, propõe de modo simples, o estímulo da criatividade, autonomia e tomadas de decisão. Então, expandindo a explicação, temos que dentro do universo do jogo, donde se englobam as interações dinâmicas e fluídas da narrativa de forma oral, se tem a instantaneidade do *feedback* da decisão, proporcionando em tempo real o peso da opção feita. Desta forma, com a devida intervenção se necessário, pode-se significar ou ressignificar conhecimentos prévios ou postos por meio da ação pedagógica.

Ainda se faz claro que a narrativa e o elemento oral, continuamente estão em destaque quanto às abordagens acessíveis dentro das estratégias de *Game Design*. Pois sempre que há uma iniciativa de GD que abarque as necessidades de pessoas com deficiência visual, sucessivamente converge para uma configuração que englobam essas especificações do *Role-Playng Game*. Demonstrando que o RPG em suas características tem padrão essencialmente acessível no contexto da imersão do PcDV em seu conteúdo e, inclusive quanto as disparidades de capacidades físicas e sensoriais, tornando-os apenas jogadores ou o que quiserem ser.

Algo muito interessante, ao qual se deve convenientemente pontuar, é a questão do pertencimento, não só de pessoas com deficiência visual, mas de todo o espectro. Pois, mesmo alguns dos autores terem colocado essa perspectiva de conteúdo monocultural em jogos, esse campo foi pouquíssimo explorado. Principalmente se a abordagem tiver uma lente emancipatória e intercultural. Porque sempre que é posto o colonizado no/a enredo/narrativa/história, eles são sempre cheio de meandros caricatos da visão do colonizador.

Tendo em vista que o RPG possui um espectro amplo de maneiras, sistemas e plataformas para ser jogado, sendo assim, têm que se considerar à necessidade para que se possa que tangenciar as possibilidades. Um exemplo disso seria qual sistema e plataforma utilizar, para atender uma ação pedagógica acessível e imersível para PcDV. Com isto em mente, e com tudo que fora abordado, podemos facilmente selecionar um RPG de mesa com formato *Story teller*.

Por fim, destacamos que os elementos do RPG confluem em todos os objetivos das demandas de uma formação acessível e de caráter crítico. Dessa forma ele oferece estruturas cognitivas e sociais para a compreensão do próprio discente em frente da materialidade posta e

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

imposta, conseqüentemente, provendo de modo consciente e inato a sua visão de pertencimento e coletividade dentro do tecido social.

## Referências

BELARMINO, G. D. et al. **Descrição e Análise de Artefatos e Ferramentas Usados na Produção de um Jogo Educacional**. Revista Interações, v. 18, n. 63, p. 77-102, 2022.

BELARMINO, G. D. et al. **Descrição e análise dos processos de produção de um jogo educacional e seus impactos na sua qualidade**. In: Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital. SBC, 2021.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura**. Editora Brasiliense. Vol 1. 3ªed. São Paulo, 1985.

BRASIL. [Lei 13.146, de 06 de julho de 2015]. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).

CAVALCANTI, E. L. D. C.; SOARES, M. H. F. B. **O uso do jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico**. Revista electrónica de Enseñanza de las Ciencias, Vol.8, 2009.

CERVEIRA, B. A. **Game on! Questões urgentes na localização de jogos**. Cadernos de Tradução, v. 1, n. 48, 2022.

COSTA, D. L. **User Experience and Interface Design for Games//UXIG: metodologia para o design de interface de jogos digitais com requisitos de acessibilidade baseada na Design Thinking Canvas**. 2023.322f. Tese (doutorado em design) Universidade federal de Pernambuco, Recife, 2023.

DA SILVA L. R.; SCHMITT, M. A. R.; DE CASTRO B. S. **Cidade criativa: proposição de um RPG para promover a aprendizagem criativa com estudantes do ensino fundamental**. # Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, v. 12, n. 2, 2023.

DARIM, L. P.; GURIDI, V. M.; AMADO, B. C. **A multissensorialidade nos recursos didáticos planejados para o ensino de Ciências orientado a estudantes com deficiência visual: uma revisão da literatura**. Revista Educação Especial, v. 34, p. 1-28, 2021.

FELINTO, I. L.; CAVALCANTI, E. L. D. **O uso do role playing game-RPG como recurso inclusivo no ensino de química para alunos com deficiência visual**. Scientia Naturalis, v. 3, n. 4, 2021.

GONZAGA, M. L. B. N. **Audiodescrição e o mundo lúdico da infância: uma reflexão sobre AD, infância e experiência tátil**. Rascunho, v. 13, n. 21, 2022.

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

HOLANDA, F. V. V. **Last chance of earth: proposta de um RPG (role playing game) para o ensino de química.** Orientador: Ricardo Lima Guimarães, 2018. 71f. TCC (graduação) - curso de Química-Licenciatura do Centro Acadêmico do Agreste. Universidade Federal de Pernambuco. 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/42921/1/HOLANDA%2c%20F1%c3%a1vio%20Viana%20de.pdf>. Acesso em 12/04/2024.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura.** 4<sup>a</sup> ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MATOS, O. **A narrativa: metáfora e liberdade.** História oral, v. 4, 2001.

MEDEIROS, F. et al. **Narrativas (e narradores) de RPG-roleplaying games como base para as práticas didáticas de professores,** 2018.193f. Dissertação (mestrado em educação), Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2018.

OLIVEIRA, R. N. R. et al. **Desenvolvimento e avaliação da usabilidade e acessibilidade de um protótipo de jogo educacional digital para pessoas com deficiência visual.** Revista Brasileira de Educação Especial, v. 27, 2021.

POMPEO, D. A.; ROSSI, L. A.; GALVAO, C. M. **Revisão integrativa: etapa inicial do processo de validação de diagnóstico de enfermagem.** Acta Paul. Enferm., São Paulo, v. 22, n. 4, p. 434-438, 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ape/v22n4/a14v22n4.pdf> . Acesso em: 12 jan. 2024.

PASSOS, L. J. P.; NOVO, J. E. F. Jr. **A sonologia do desenvolvimento de um audiogame acusmático e suas aplicações na pesquisa em música e linguagem,** XIII Encontro de educação musical da Unicamp, 2020.

PILOTI, J.S. **Interfaces computacionais multimodais em jogos digitais para as pessoas com deficiência visual: aportes metodológicos.** 2022. 515f. Dissertação (Mestrado em desing), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2022.

PIRES, R. D. F. **O jogo de tabuleiro moderno como agente de socialização entre indivíduos cegos e não cegos no contexto do design inclusivo.** 2023. 294f. Dissertação (Mestrado em desing integrado). Instituto politécnico de Viana do Castelo, Viana do Castelo, Portugal, 2023.

RIBEIRO, V. S. **Acessibilidade em Jogos Digitais: análise de recursos atuais de acessibilidade em jogos digitais de cartas colecionáveis para deficientes visuais.** 2020. 70f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em sistemas de informação), Unidade de ensino superior Dom Bosco, São Luís, MA, 2020.

PRIMO, L. P. C. A. et al. **Experientia: modelo de design educacional para planejamento para experiência de aprendizagem inclusiva no contexto digital.** 2021. 382f. Tese (doutorado em



engenharia e gestão do conhecimento), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2021.

RIBEIRO, J. T.; ALBUQUERQUE, N.M.D.S.; RESENDE, T.I.M. **Potencialidades e desafios da metodologia ativa na perspectiva dos graduandos de medicina.** Revista Docência Ensino Superior, Belo Horizonte, v. 10, e019233, 2020.

ROCHA, J. S.; CORREIA, P. C.H; SANTOS, J. Z. **Jogos digitais e suas possibilidades na/para educação inclusiva.** Revista Pedagógica, v. 23, p. 1-25, 2021.

SILVA, L. Um jogo sério ou aplicado com múltiplas acessibilidades translinguajeiras em experimentação, XX SBGames, Gramado, RS, 2021.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar.** 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/90316>. Acesso em 12/04/2024.

*Recebido em: 02/002/2024*

*Aceito em: 04/04/2024*

*Publicado em: 16/04/2024*

*Total de Avaliadores: 02*

109

## ***Pareceres Abertos***

### ***Parecer 01 – Jorge Alexandre Bueno Aymore***

Trata-se de um artigo que visa abordar o potencial da categoria de jogos RPG, refletida na educação para pessoas com Deficiência Visual. O trabalho possui ao total 09 páginas, incluindo as referências. Traz de forma sintética algumas observações superficiais sobre o tema. Optando por não aproveitar o debate levantado e se aprofundar no tópico proposto. Parece que deveria constar no trabalho, uma explicação e exemplificação mais pormenorizada da categoria RPG. Pois, pode-se tratar de jogos de mesa/tabuleiro, jogos de cartas, jogos de interpretação e, sem dúvida, jogos de mídia digital. Bem como quais são as principais características de tais jogos.

Pois a partir destas características, seria possível apontar as dificuldades em que pessoas com deficiência visual participem destes jogos. E por outro lado, uma vez que consigam participar,

Revista **GESTO-DEBATE**, Campo Grande - MS, vol.24, n. 07, p.95-110, jan/dez 2024.

quais os elementos que merecem destaque sobre o assunto. O texto é bem escrito, tem apontamentos referenciais, mas poderia ser mais exemplificativo e mais profundo. Acredita-se que com alguma revisão, que traga mais elementos sobre o tema, o texto poderá se tornar mais robusto e impactante.

### *Parecer 02 – Eloiza Cristiane Torres*

O tema do artigo é atual e relevante. Considero como algo inédito, pois apresenta o RPG - gamificação enquanto ferramenta para ensinar a pessoal com deficiência visual. Apesar de sintético (fiquei ansiosa para ler mais e mais), apresenta os elementos importantes da pesquisa e recomenda-se publicação.