



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

VLADIMIR DANTAS LEDA

RPG E O APRENDER NA FANTASIA

NATAL
2022

VLADIMIR DANTAS LEDA

RPG E O APRENDER NA FANTASIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito parcial para a obtenção do grau de Pedagogo.

Orientadora: Prof.^a Dr^a Cibelle Amorim Martins.

NATAL

2022

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Central Zila Mamede

Leda, Vladimir Dantas.

RPG e o aprender na fantasia / Vladimir Dantas Leda. - 2022.
32f.: il.

Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Centro de Educação, Curso de Pedagogia, Natal, 2022.

Orientador: Dra. Cibelle Amorim Martins.

1. RPG educativo - Monografia. 2. RPG pedagógico - Monografia. 3. Jogo educacional - Monografia. I. Martins, Cibelle Amorim. II. Título.

RN/UF/BCZM

CDU 37

VLADIMIR DANTAS LEDA

RPG E O APRENDER NA FANTASIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte como requisito parcial para a obtenção do grau de Pedagogo.

Orientadora: Prof.^a Dr^a Cibelle Amorim Martins.

Aprovado em: 27/07/2022

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr^a Cibelle Amorim Martins – Orientadora
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Prof. Me. Lucas Medeiros de Araújo Vale
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

Prof.^a Dr^a Lúza Carla Carvalho Siqueira
Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN)

RESUMO

O presente trabalho visa fazer uma análise sobre a experiência realizada em duas escolas, uma da rede municipal e uma da rede estadual, Escola Professora Maria Dalva Gomes Bezerra e a escola estadual Aldo Fernandes de Melo, ambas situadas na Zona Norte de Natal, Rio Grande do Norte, que teve a figura do professor Raphael Lima, que é professor de ensino religioso e formado em história, como organizador de diversas atividades de Role Playing Game (RPG) ou jogo de interpretação de papéis, em sala de aula. Foram reunidos alunos de diversas turmas do 4º ao 5º ano do Ensino Fundamental de 2016 a 2018. Utilizando a contribuição teórica de vários autores que estimulam o debate sobre metodologias de ensino inovadoras para a educação no Brasil, procurei compreender a forma e o alcance sobre o desenvolvimento cognitivo dos alunos do ensino público, que através de um novo elemento educacional possam ter um recurso valioso que ajude a melhorar o sistema de ensino, superando a realidade do ensino do “quadro e giz”, presente no dia a dia dos alunos. No aprofundamento da pesquisa buscou-se identificar em que áreas do conhecimento o RPG pôde ser utilizado eficientemente, quais as dificuldades em se utilizar esse recurso pedagógico e porque ele é pouco utilizado e conhecido em sala de aula. Também houve a procura de como foi criado o RPG e sua evolução ao longo dos anos. O documentário em vídeo busca identificar aspectos chave que foram utilizados nas ações do professor Raphael Lima e de como ele desenvolveu essas atividades utilizando o RPG de mesa para que seja conhecido pela comunidade acadêmica e possa ser mais um elemento pedagógico na elaboração de aulas e atividades por outros professores em suas práticas educativas, abrangendo as necessidades presentes para o desenvolvimento dos alunos e suas especificidades. Por sua vez, esse documentário é um sonho antigo, pois como jogador de RPG na minha adolescência, mesmo sem ter tido contato algum com o mesmo durante a fase escolar, me coloquei a questionar como o RPG de mesa nunca tinha sido uma opção, nem tão pouco apresentado a nós alunos por nossos professores.

Palavras-chave: RPG educativo. RPG pedagógico. Jogos educacionais.

Link do vídeo documentário no Youtube: https://youtu.be/esr_2elhqdl

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 OBJETIVOS	08
3 METODOLOGIA	09
4 REFERENCIAL TEÓRICO	10
4.1 Jogos na escola: histórico e conceitos	10
4.1.1 Jogo x Brincadeira	11
4.1.2 Tipos de jogos de RPG	11
4.1.3 Maneiras de jogar RPG de mesa	12
4.2 O RPG: histórico e presença na prática educativa	14
4.3 O RPG no processo de aprendizagem	15
5 DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO	17
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	20
APÊNDICE – ROTEIRO AUDIOVISUAL	22

1 INTRODUÇÃO

Com o passar dos anos, a educação escolar foi tendo acesso a uma maior variedade de recursos pedagógicos que, quando utilizados corretamente, tendem a trazer benefícios tanto aos professores em sala de aula, quanto aos alunos no decorrer dos seus processos de aprendizagem. A partir disso, temos os jogos que são utilizados de forma lúdica em sala de aula para facilitar as relações, vivências, estimular a criatividade e a participação ativa na prática educativa, trazendo desafios para construir hábitos saudáveis de estudo, estimulando a capacidade cognitiva dos alunos e ainda contribuindo para a criação de estratégias de planejamento didático por parte do professor.

Ao planejar uma aula que desperte a motivação dos alunos para aprender e construir relações em sala de aula, o professor tem ao seu alcance diversas ferramentas didáticas para lograr êxito. Além dos jogos, computadores, tablets, celulares, lousa digital e projetores, há um estilo de jogo em especial, que reúne diversos elementos pedagógicos em si próprio, utilizando narrativa e fazendo com que os alunos pensem e desenvolvam suas ideias, podendo ajudar o professor no desenvolvimento da sua aula. E que estilo de jogo seria esse? O RPG de mesa. A criação do RPG de mesa remonta da década de 70, nos EUA e começou com jogos de tabuleiro que recriavam conflitos militares clássicos, evoluindo para a criação de um mundo de fantasia onde os jogadores escolhiam e criavam seus personagens para participarem da história apresentada pelo narrador, RPG este chamado de “Dungeons and Dragons” (GYGAX & ARNESON, 1974), baseado na obra de Tolkien (2003) que incide na primeira versão criada em 1954 de “O senhor dos anéis”. Nos dias atuais o RPG de mesa é um jogo narrativo cooperativo, onde um dos jogadores narra a história em que os personagens dos outros jogadores vão participar, interpretando seus papéis, anotados em fichas de personagens, no decorrer da história, esta que pode ser curta (1-2 horas) ou durar diversos meses ou anos, sendo dividida em capítulos. Para a decisão de questões que se baseiem na sorte ou aleatoriedade, são utilizados um destes recursos como Dados, Dominós, cartas, dentre outros para decidir os resultados sobre as ações impostas na história.

Ao pesquisar sobre educadores que tivessem sucesso ao utilizar RPG de mesa em sala, conheci o professor Raphael Lima que compartilhava da mesma ideia que a minha ao ter conhecido o RPG fora da escola e nunca ter visto esse sendo utilizado dentro dela, então em busca de utilizar o RPG de mesa como ferramenta educacional em sala de aula, pesquisou temas que se enquadraram no módulo de ensino das turmas, terminando por escolher a temática do Brasil Colônia para desenvolvimento do conteúdo de ensino religioso e de História do RN, com os alunos de turmas entre o 4° e 5° ano, na tarefa de interpretar os povos indígenas em contraponto com os europeus colonizadores à época do Brasil colônia, utilizando o RPG de autoria própria, Potiguares. Segundo o professor Raphael, uma das turmas tinham em média de 25 a 30 alunos que iniciaram uma experiência com a oficina de construção de personagens para que estes se familiarizassem com a parte inicial do jogo. Com uma das turmas do 5° ano, durante a fase de criação dos personagens, utilizaram o RPG Medieval, de autoria do professor Raphael Lima, que é ambientado na Baixa Idade Média, em período histórico anterior ao Renascimento, adicionando o elemento fantasia sobrenatural para desenvolver a narrativa dos mitos e lendas brasileiros na perspectiva indígena, utilizando a ambientação do Brasil pré-colonial. Segundo o professor Raphael, o Medieval foi idealizado por ele como uma alternativa didática para a utilização do RPG de mesa em sala de aula com metodologia de narração interativa que ficasse dentro do cronograma de preparação de aulas do componente de História do RN, este componente mediado pelo professor Róbson Carmo, ajudado pelo professor Raphael Lima. O documentário se baseia nas experiências obtidas pelos professores nas duas escolas mencionadas anteriormente, pois são as que fazem parte do acervo documental registrado pelo professor Raphael Lima.

2 OBJETIVOS

Objetivo geral

Produzir um documentário que evidencie as experiências desenvolvidas em sala de aula com o uso de Role Playing Games no processo de aprendizagem.

Objetivos específicos

- a) Apresentar através do documentário como os professores desenvolveram a experiência com o uso do RPG em sala de aula;
- b) Descobrir como os conteúdos curriculares foram abordados na lógica do RPG;
- c) Comunicar como professores e alunos participaram do jogo e desenvolveram seus papéis;
- d) Apresentar os benefícios cognitivos no desenvolvimento dos alunos pelo uso do RPG.

3 METODOLOGIA

As etapas do desenvolvimento da pesquisa foram divididas entre o contato inicial com o professor Raphael Lima, a pesquisa sobre o seu acervo e o que poderia se encaixar nos objetivos do documentário, a Entrevista com o professor via Google Meet, a etapa de produção do conteúdo para edição, áudios e trilha sonora do documentário.

O vídeo documentário produzido teve seu foco na oficina de RPG de mesa criada pelo professor Raphael Lima com participação do professor Robson Carmo, realizada nas escolas da rede básica, situadas na Zona Norte de Natal. A pesquisa reuniu elementos do RPG de mesa, apresentando uma experiência pedagógica com alunos da rede estadual que nunca tinham tido contato com o RPG e sua metodologia de narração interativa na educação. É esperado que essa pesquisa auxilie outros pesquisadores e pedagogos de metodologias interativas para a sala de aula a ter uma visão de como o RPG (no caso particular) pode ser inserido de modo eficaz no processo de ensino e aprendizagem. A pesquisa tem caráter qualitativo, pois pretende compreender como aconteceu o desenvolvimento dos alunos em uma experiência didática com uma nova metodologia, seu desenvolvimento e resultado final do processo formativo.

A interlocução realizada utiliza a entrevista de tipo semiestruturada, dando liberdade de aprofundamento dos aspectos mais importantes das respostas dos entrevistados. A entrevista será conduzida de modo focalizado, segundo Gil (2008), dará margem para que se desenvolvam novos assuntos baseados nas respostas do entrevistado com perguntas abertas e as perguntas dando a capacidade para que os

participantes possam responder com liberdade para manifestar suas experiências, mas sem fugir do assunto original.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

4.1 Jogos na escola: histórico e conceitos

Em termos históricos somente a partir do século XVI, com a época do renascimento, é que podemos saber que houve uma abertura para a inserção dos jogos para fins educativos no modelo de ensino pedagógico atual, por mais que classificassem estes como aptos ou inaptos para o uso educativo como menciona Wajskop (1995). Com o renascimento é visto uma evolução na educação da criança por não a tratar mais como um “pequeno adulto” e passar a formar o espírito livre do homem, utilizando tanto brincadeiras quanto jogos educacionais ao inseri-los no ensino infantil. O ensino jesuítico também veio a se transformar com a modernidade na pedagogia, estes que mesmo fazendo uso do método escolástico se utilizaram de aulas com teatro e música para desenvolver conteúdos em aula, assim Saviani apud Silva (2011, p. 7), “menciona como os jesuítas adaptaram suas ideias sobre educação na medida que o ensino se modernizava na sociedade”.

O conceito de jogo é separado por Vygotsky entre jogos simbólicos, que são jogos com regras aplicadas pelas próprias crianças; e jogos de regras, com estas sendo previamente ditas (VYGOTSKY, 2003). Segundo o autor, o sujeito que participa dos jogos opera uma ação interativa entre eles, partindo da interação social dos elementos constitutivos dos jogos para solucionar os problemas enfrentados.

Quanto ao processo do entendimento pelas crianças, Piaget afirma que há uma evolução no desenvolvimento da criança com idade de 7-11 anos, as quais começam a experimentar os jogos com regras, processando essas experiências no modo operatório-concreto. O autor afirma que:

O processo se mantém inalterado, mas a diferenciação entre o jogo e a assimilação intelectual é um pouco mais nítida. Desde o momento em que as reações circulares já não afetam somente o corpo do sujeito ou os quadros perceptivos vinculados à atividade sensorial elementar, mas também os objetos manipulados com uma intencionalidade crescente, soma-se ao simples “prazer funcional” aquele “prazer de ser causa”. A ação sobre as coisas, que se inicia com cada nova reação secundária, num contexto de

interesse objetivo e de acomodação expectante, até muitas vezes de inquietação, transforma-se assim em jogo (PIAGET, 1998, p. 120-121).

Piaget assim menciona como a inteligência da criança nesse estágio é vinculada ao processo do jogo que, por sua natureza, agrega uma característica prática ativa na percepção e intencionalidade criativa, servindo como uma ferramenta consistente para crianças nesse estágio.

4.1.1 Jogo x brincadeira

Segundo os estudos de Vygotsky (2023), há diferença quando abordamos a visão entre o jogo e o brincar. O jogo se trata de uma brincadeira que se propõe que tenha regras estabelecidas e o brincar é um jogo que não tem regras muito bem estabelecidas ou previamente definidas. A brincadeira é considerada pelo autor uma atividade humana criadora, auxiliada pela imaginação e fantasia da criança, justamente por não ter regras pré-estabelecidas. Jogos tem flexibilidade de regras e adaptações acerca do local, materiais e quantidade de crianças aptas a jogar. Também é um processo que se apresenta como cooperativo ou competitivo, lúdico e recreativo e que para Vygotsky (2003), o jogo para a criança é uma espécie de realidade alternativa com suas próprias regras em comparação com a vida real e suas regras sociais.

4.1.2 Tipos de jogos de RPG

Segundo Frias (2009, p. 18), O RPG tem seis elementos os quais ele julga pertinente saber para se desenvolver o RPG: “O universo ficcional”, “ a aventura”, “a trama, “o enredo”, “o mestre do jogo” e “os personagens”, gerando assim os elementos-chave para a escolha do jogo de RPG. O RPG evoluiu ao longo do tempo e se desenvolveram várias formas de jogá-lo, existindo tipos mais difundidos de RPG, tais como: RPG de mesa, também conhecido mundialmente como RPG clássico, que é o RPG que tem um narrador ou mestre do jogo e um grupo de jogadores utilizando uma superfície para dispor os dados de jogo, fichas de personagem e demais acessórios (opcionais). Há o RPG do tipo LARP (Live Action Role-playing), em que os

jogadores interpretam vestidos como seus personagens, aproximando-se mais fisicamente da experiência teatral, aventura solo (Aventura onde o jogador sozinho é o narrador e jogador), Livro Jogo (Um jogador lê a história que é contada em texto e o desenvolvimento fica a critério das decisões desse mesmo jogador junto a história). Existe também o RPG eletrônico solo (Nas séries de jogo eletrônico Elder Scrolls, Legend of Zelda, The Witcher, dentre outros), e os MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), com franquias conhecidas como World of Warcraft, Dungeons & Dragons online, Ragnarok online, dentre outros.

O RPG vivenciado na experiência que será abordada pelo documentário é o RPG de mesa, sobre o qual daremos mais detalhes nos tópicos a seguir.

4.1.3 RPG de mesa: conceito e maneiras de jogar

O RPG de mesa primeiro se inicia uma aventura ao reunir narrador e jogadores e decidirem qual tipo de aventura (Temáticas de fantasia medieval, fantasia futurista, Horror, terror gótico, Cyberpunk, Steam punk são os mais conhecidos) e sistema (D&D, Mundo das trevas, GURPS, 3D&T, Tormenta, Daemon, Call of Cthullu) serão jogados, depois o mestre criará um roteiro narrativo e inicia uma sessão para a criação dos personagens jogadores. Cada jogador mediante regras do sistema pré-estabelecido irá construir um personagem fictício para inseri-lo no mundo em que a aventura se passará. O narrador cria uma sessão de jogo introdutória para que os jogadores se familiarizem, interpretando seus personagens na aventura em desenvolvimento.

O RPG de mesa é considerado um jogo cooperativo, já que os jogadores trabalham juntos para criar soluções e atingirem um objetivo comum. O narrador tem o papel apenas de desenvolver a história mediante um conjunto de regras, dando liberdade para os jogadores interpretarem seus personagens no desenrolar da aventura. No Brasil tornou-se popular apenas na década de 90. Após a popularização, Zanini (2004) organiza a obra “Anais do I Simpósio RPG Educação”, como uma forma de relacionar as pesquisas científicas que abordam o RPG em um contexto educacional e trocar experiências. O RPG que será abordado durante esse trabalho

se baseia no tipo RPG de mesa que foi o tipo de RPG utilizado na experiência do documentário produzido.

No RPG de mesa, tanto os dados (que podem ser construídos), como os livros impressos, utilizando o sistema de licença livre, podem ser adquiridos a baixo custo, assim como as fichas de personagens que são impressas ou fotocopiadas, facilitando o planejamento do professor para a utilização do RPG de mesa como uma ferramenta de ensino. Quanto aos elementos que o RPG de mesa traz para a sala de aula, podemos citar várias competências que ele cria a partir da narrativa com regras, as quais podemos citar: trabalho em equipe, ao se juntar com outros colegas para seguir o rumo da narrativa contada; desenvolvimento da oratória, ao participar da história contando aos outros suas próprias especificidades no curso da narrativa; desinibição, já que terá que falar e tomar ações próprias para o seu personagem; espontaneidade, ao ter ideias e trazê-las ao grupo; criatividade, se imaginando nesse faz de conta narrativo; raciocínio, ao ter que pensar rápido para resolver problemas e criar soluções; e pesquisa, já que ao ser apresentado à narrativa, terá que se inteirar dos detalhes contados da ambientação, sendo assim, Marcatto (1996) lembra que o RPG não é competitivo, os alunos não competem entre si, trabalhando em grupo para um objetivo comum, onde terão que utilizar a inteligência, a imaginação e a cooperação com os demais membros do grupo. O autor afirma que jogar RPG “É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso”. Segundo Vygotsky (2003), ao elencar os elementos constitutivos do que ele chama de “desenvolvimento potencial” da criança, conseguimos ver o RPG de mesa se integrando a este pensamento com o aluno participando das interações em grupo, chegando ao desenvolvimento de problemas e superando desafios.

Como um exemplo do que pode ser feito com o RPG de mesa em sala de aula temos a experiência criada pelo professor Raphael Lima, da rede de ensino básico, que é professor de Ensino Religioso e História com participação do professor de História Robson Carmo, da rede estadual, de 2016 a 2018 nas escolas Municipal Maria Dalva Gomes Bezerra e Estadual Aldo Fernandes de Melo, 1º ao 5º ano fundamental na Zona Norte de Natal, Rio Grande do Norte. Os professores começaram a experiência explicando aos alunos que nunca tinham ouvido falar o que era RPG, o que significava a sigla e como os alunos poderiam participar da construção

de uma crônica. Era uma turma sem experiência no RPG de mesa e por isso foi utilizado um vídeo didático introdutório e realizaram um debate sobre o RPG de mesa para conhecer as dúvidas dos alunos.

4.2 Breve histórico sobre o RPG e sua presença na prática educativa

O RPG em sua essência reúne elementos que já eram desenvolvidos no processo educativo até chegar no seu uso. Durante uma partida de RPG na educação, contar uma história, narrar seu desenvolvimento, utilizar o raciocínio para resolver problemas, aguçar criatividade, imaginação e o elemento lúdico, por se tratar de um jogo, estão entre as principais atividades desenvolvidas durante o uso do RPG de mesa e a partir disso com a popularização deste, começou-se a utilizá-lo em sala de aula como prática educativa e ferramenta pedagógica (Riyis, 2004). Com a popularidade e a atenção voltada para o RPG de mesa, no Brasil começaram a manifestar as práticas sobre o uso do RPG na educação, que foram os casos de 1996 em Campinas-SP, e da experiência em Poços de Caldas-MG, nos anos de 1996-97, como menciona Vasques (2008, p. 1-2), quando tanto alunos como professores se sentiram atraídos pelo interesse de usar o RPG de mesa como ferramenta educacional.

Um dos fortes motivos que chama a atenção para o uso do RPG de mesa na educação é a possibilidade de promover a interdisciplinaridade¹, utilizando¹ os elementos-chave de criação de uma narrativa de RPG de mesa citada por Frias (2009), ao estabelecer o “universo ficcional”, a “aventura”, o “enredo” e a “trama”, o professor como tutor de uma mesa de RPG pode adaptar a experiência de acordo com o conteúdo escolar que deseja desenvolver baseado na sua preparação de aulas, se dedicando para criar a narrativa do RPG dentro dos conteúdos programados para suas aulas. Muito do histórico sobre o RPG na prática educativa remonta das qualidades já mencionadas e das possibilidades de criação e de usos do mesmo na educação, acabando por se transformar em uma ferramenta com um aspecto variado

¹ Para Piaget (1981, p.52), a interdisciplinaridade pode ser entendida como o “intercâmbio mútuo e integração recíproca entre várias ciências”. A interdisciplinaridade, para o autor, é uma interação entre ciências.

por si mesmo, englobando diversas características educativas para a prática do professor.

4.3 O RPG no processo de aprendizagem

Para iniciar a discussão do que é o RPG de mesa para a contribuição deste no desenvolvimento educacional, temos a definição elaborada por Higuchi (2001, p. 177):

Neste jogo, os participantes são envolvidos por um narrador denominado mestre que tem como função mantê-los enredados na história. Como a própria designação o indica, o mestre, que o dicionário Aurélio define como o “versado ou perito numa ciência ou arte”, é experiente, conhecedor das regras e de muitas histórias e as vai relatando, estimulando a participação dos demais.

Com essa definição, podemos observar que a mesa do RPG conta com um processo de tutoria, que pode ser exercida pelo docente, que assume o papel de mediador. Assim, o “mestre” no RPG poderá auxiliar os alunos a chegarem na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), como é teorizado por Vygotsky (2003). Vygotsky afirma que a ZDP não faz parte diretamente do processo de aprendizagem, mas é uma espécie de “meio termo” entre o processo de aprendizagem e o desenvolvimento, a qual levará o aluno a “um potencial de aprendizado” (VYGOTSKY, 2003). Dessa forma, tanto o professor, quanto o mestre do RPG que guia uma mesa de RPG, desenvolvem esse potencial através dos conhecimentos compartilhados e ensinados durante as sessões de uma experiência de mesa com o RPG.

Quando tratamos do ensino nos 1º e 5º anos, há de se avaliar que o RPG é um sistema de jogo e os jogos estão muito presentes na vida da criança (Vygotsky, 2003. Piaget, 1998). Como alunos, há opção de ser utilizado mediante estratégias emocionais e capacidades sociais do ambiente escolar como mencionado por Marcatto (1996). Na experiência que será abordada no documentário, os professores Raphael Lima e Robson Carmo desenvolveram o RPG de mesa em sala e formularam seu plano pedagógico na disciplina de História durante essa experiência pedagógica, assim podemos citar que:

Se o RPG tem sucesso entre os adolescentes, acreditamos que, como profissionais da História, não podemos desprezar esse tipo de recurso,

sabendo extrair dele as vantagens que nos pode oferecer como um instrumento que desperte a atenção e a motivação para o ensino de História. (SILVA, 2002)

Com o professor trabalhando com os alunos para torná-los mais abertos a experimentar metodologias de ensino diferentes em sala de aula, consegue-se perceber que os alunos são afastados do ensino “bancário”, de memorizar e repetir, a chamada “educação bancária”, como critica Paulo Freire (1970), pela qual os alunos passam a ser “depósitos”, passando para um estágio futuro onde os alunos se apropriam da experiência. O professor ao planejar um ensino diferente com a utilização do RPG de mesa como ferramenta pedagógica, conseguirá acessar áreas de desenvolvimento inerentes desse estágio de expansão cognitiva dos alunos. O professor age como um tutor no andamento da experiência com o RPG de mesa, no ensino é dito por Vygotsky como sendo um “tutor cognitivo”, o estudante deve se familiarizar com a atividade, interiorizá-la e passar para o próximo nível de conhecimento (VYGOTSKY, 2003), que é o que acontece na experiência utilizando o RPG de mesa.

No RPG, o professor propõe a narrativa da história, ambientando em qualquer linha do tempo histórica e exercitando assuntos de qualquer disciplina que queira trabalhar e a partir disso os alunos são incentivados a interpretar os papéis escolhidos e passam a interiorizar as experiências Inter e/ou multidisciplinares que vão se desenvolvendo. Um fator interessante é também a tomada da narrativa para si, pois o professor, à medida que desenvolve a experiência em sala de aula e familiariza os alunos com as regras do jogo, passa o bastão adiante, transformando um aluno em um novo narrador, que toma para si a experiência adquirida, tornando-se produtor da própria experiência através do lúdico. A BNCC (BRASIL, 2017) se refere a esse aspecto quando aborda sobre o “aprender brincando”, criado pela narrativa da imaginação criativa, no decorrer do desenvolvimento do RPG de mesa como recurso didático.

Durante o processo de desenvolvimento do conhecimento relacionado com a experiência no RPG de mesa, podemos citar também a teoria da aprendizagem significativa de Ausubel, como outro ponto forte em que o RPG de mesa aparece como um importante recurso pedagógico a ser utilizado nas aulas. A teoria de Ausubel lida

justamente com os conhecimentos já adquiridos pelo aluno, utilizando os conhecimentos prévios para obter mais conhecimentos sobre o adquirido anteriormente e sob os que virão a adquirir, sendo levado em conta como o jogo de RPG de mesa e sua simbologia de regras e narração podem servir de ponto nesta teoria:

A essência do processo de aprendizagem significativa é que as ideias expressas simbolicamente são relacionadas às informações previamente adquiridas pelo aluno através de uma relação não arbitrária e substantiva (não literal). Uma relação não arbitrária e substantiva significa que as ideias são relacionadas a algum aspecto relevante existente na estrutura cognitiva do aluno, como, por exemplo, uma imagem, um símbolo, um conceito ou uma proposição (AUSUBEL, NOVAK, HANESIAN, 1980, p. 34).

Ao participar do RPG como uma experiência pedagógica, o aluno trará seus conhecimentos prévios e utilizará o conhecimento prévio para solucionar problemas e tomar decisões no ambiente lúdico e criativo criado durante o RPG, cruzando os conhecimentos do aluno com os que o professor abordará. Segundo a teoria da aprendizagem significativa, o aluno fará uma construção mental para chegar a novas conclusões e desenvolverá uma forma de resolução das situações postas, baseando-se nessa nova construção de conhecimento.

5 DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO

O vídeo documentário teve sua pré-produção com a elaboração do roteiro do vídeo ao escolher a entrevista, trilha sonora, equipamentos, coletar banco de dados utilizado com imagens e vídeo do acervo pessoal do professor Raphael Lima. O roteiro foi aprovado pela professora orientadora.

A produção em vídeo teve a participação do professor da rede básica de ensino, Raphael Lima em uma entrevista gravada via Google Meet. Com todo o material em mãos, o documentário iniciou a parte da produção, edição, correção de áudios, efeitos visuais e efeitos sonoros/músicas através do software Canva.

Link do documentário na plataforma YouTube: https://youtu.be/esr_2elhqdl

Ficha Técnica

Formato: Arquivo MP4 (.mp4)

Tempo: 14 minutos e 32 segundos

Tema: RPG e o aprender na fantasia

Ficha Pedagógica

Público alvo:

Docentes do curso de pedagogia e outras licenciaturas, Pós-graduação em Educação, professores da rede federal, municipal, estadual, privada e pesquisadores da educação.

Finalidade:

Trazer um exemplo prático de como utilizar novas metodologias em sala de aula e suas contribuições para o aprendizado.

Temáticas envolvidas:

Práxis, Jogos educacionais, formação continuada, metodologias inovadoras.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da história da educação nós acompanhamos diversos modelos de ensino, alguns mais promissores do que outros. O ensino “bancário” é o mais comum e que educadores ainda persistem em reproduzir conteúdo na sala de aula, por isso vejo que mais pesquisas e exemplos práticos de utilização das novas metodologias de ensino para a sala de aula, fará com que os educadores tenham um aporte teórico-prático maior e detenham uma segurança ao utilizar essa prática docente no seu dia a dia.

O próprio formato em documentário carrega uma vantagem que é entregar o conteúdo em uma linguagem moderna para educadores mais novos e que se proponham a sair da zona de conforto, Por outro lado, educadores mais tradicionais, assim como as próprias instituições de ensino tradicionais acabam por não utilizar essas ideias e cabe a nós continuar a pesquisa para diminuir a resistência aos novos

métodos de educar, considerando que pesquisadores, já mencionados anteriormente neste trabalho, indicam jogos na aprendizagem das crianças, trazendo assim o RPG como materialização desses componentes necessários.

A realização desse documentário é um desejo antigo meu, que sempre quis trazer à tona o RPG na educação e demonstrar como seria uma experiência transformadora para diversos alunos que sofrem com timidez e baixo traquejo social em seus tempos de escola, assim como eu. Essa é uma das formas de poder expressar minhas experiências com o RPG através da documentação de uma experiência pedagógica direcionada através do RPG, mostrando aos espectadores, o passo a passo de todo esse processo criativo, fantástico, lúdico, social, educacional e inspirador para toda uma geração de alunos que estão sem a motivação necessária para saber que tem novas formas de aprender a aprender.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN, H. **Psicologia Educacional**. Tradução de Eva Nick. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980. P. 34-38.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Editora Paz e Terra, 2014.

FRIAS, Eduardo Ribeiro. **Jogo das representações (RPG) e aspectos da moral autônoma**. 2009. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons and Dragons**, v 3: SET. Lake Geneva (Wisconsin, EUA): TSR Inc., 1974. 110p.

HIGUCHI, Kazuko. **RPG: o resgate da história e do narrador**. In: CITELLI, Adilson (Coordenador). *Outras linguagens na escola*. São Paulo: Cortez Editora, 2001. p. 175-211.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora, 2017.

LIMA, Raphael. *Mundos colidem (RPGs)*, 2022. Disponível em: <<https://mundoscolidem.wordpress.com>>. Acesso em 20 de Abril, 2022.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do quadro**. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

PELLEGRINE, Marina Joaquim et al. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. 2007.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Construção de Personagem e Aquisição da Linguagem: O Desafio do RPG no INES**. In: *Revista Fórum*. 2004. p. 9-17.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand, 1998, p. 132-176.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação**. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 1990.

RIYIS, M. T. **Simples, manual para uso do RPG na Educação**. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 88p.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. Mestrado (Mestrado em Educação) –Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SILVA, Gleidson e Amorim, Simone Silveira. **Apontamentos sobre a educação no Brasil Colonial (1549-1759)**. Interações (Campo Grande) [online]. 2017, v. 18, n. 4 [Acessado 14 junho 2022], pp. 185-196. Disponível em: <<https://doi.org/10.20435/inter.v18i4.1469>>. ISSN 1984-042X. <https://doi.org/10.20435/inter.v18i4.1469>.

SILVA, Jeanne. **O jogo de RPG e o ensino de História: criação de um RPG sobre a Revolução Inglesa**. Cadernos de História da UFU, Vol. 11, Dez/2002 – Dez/2003. p. 53 -66

TOLKIEN, J. R. R. **O senhor dos anéis**. 6. reimpr. São Paulo: Martins Fontes, 2014. vi, 1202 p. ISBN 8533613407.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. 2008. (Mestrado em educação escolar), Araraquara-SP, 2008.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2003.

WAJSKOP, Gisela. **O brincar na educação infantil**. Caderno de pesquisa, São Paulo, n. 92, 1995.

ZANINI, Maria do Carmo. **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: **Devir**, v. 154, 2004.

APÊNDICE

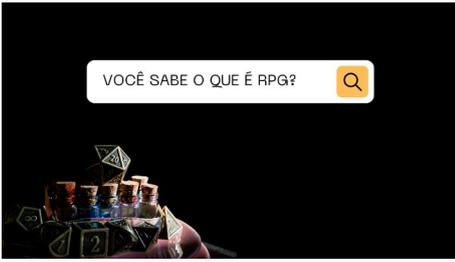
ROTEIRO DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Sinopse:

No documentário será apresentado o que é o RPG com breve histórico, como foi pensado para ser inserido em sala de aula, a importância de utilizá-lo como ferramenta pedagógica no ensino-aprendizado e a demonstração de uma experiência prática de uso do RPG em sala de aula e o conteúdo curricular usado na produção.

CENA	DURAÇÃO	VÍDEO
1	00:22 seg.	
IMAGEM		ÁUDIO
		NARRAÇÃO: Nenhuma
		AÇÕES: - Aparece o Brasão da UFRN em fundo preto - Aparece o Tema: RPG E O APRENDER NA FANTASIA - Aparece a citação: “Isso me lembra de um tempo em que eu vi algumas crianças conversando sobre se eles gostavam de rádio ou televisão, e eu perguntei a um menino por que ele preferiu rádio, e ele disse, ‘porque as imagens são muito melhores.’” Gary Gygax
		MÚSICA: A Waltz For Naseem – Fantasy & Dreamy Childrens (Canva)

EFEITO: -Transição de cena -Texto de citação - Animação de zoom no brasão		
CENA	DURAÇÃO	VÍDEO
2	00:42seg.	
IMAGEM		ÁUDIO
 <p>No papel de cada professor há uma responsabilidade na educação dos seus alunos e junto a essa responsabilidade cabe a este, organizar e preparar seus planos de aula para assegurar a educação conforme o nível escolar que esteja mediando.</p>		NARRAÇÃO: - No papel de cada professor há uma responsabilidade na educação dos seus alunos e junto a essa responsabilidade cabe a este, organizar e preparar seus planos de aula para assegurar a educação conforme o nível escolar que esteja mediando.
 <p>Segundo o educador Paulo Freire, Durante a jornada escolar o aluno acaba ficando à sombra do chamado ensino "bancário", não tendo mobilidade na sua educação e ficando restrito a aulas expositivas, textos a copiar do quadro e carecendo de análise crítica.</p>		- Segundo o educador Paulo Freire, Durante a jornada escolar o aluno acaba ficando à sombra do chamado ensino "bancário", não tendo mobilidade na sua educação e ficando restrito a aulas expositivas, textos a copiar do quadro e carecendo de análise crítica.
 <p>Enquanto criança, há um aparato significativo de métodos educacionais, que se desenvolvidos e estimulados corretamente podem enriquecer a aprendizagem infantil.</p>		- Enquanto criança, há um aparato significativo de métodos educacionais, que se desenvolvidos e estimulados corretamente podem enriquecer a aprendizagem infantil.
AÇÕES		
<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo de um professor preparando uma aula - Vídeo de um professor dando aula para crianças - Animação de um professor explicando atividade prática para uma criança - Texto das narrações em caixa lateral direita 		
MÚSICA: Nenhuma		

EFEITO: Vídeos em plano sequência		
CENA	DURAÇÃO	VÍDEO
3	00:25 seg.	
IMAGEM		ÁUDIO
		NARRAÇÃO: “Você sabe o que é RPG?”
		<p>AÇÕES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caixa explicativa sobre Jogo, com a citação: “O jogo inclui características, simbolismo: representa a realidade e atitudes; significação: permite relacionar ou expressar experiências; atividade: a criança faz coisas; voluntário ou intrinsecamente motivado: incorporar motivos e interesses; regrado: sujeito a regras implícitas, e episódico: metas desenvolvidas espontaneamente. (FROMBERG, 1987, p.36 apud KISHIMOTO, 1996, p. 27).” - Caixa explicativa sobre Lúdico, com os dizeres: “O lúdico é utilizado nos jogos para trazer diversão a quem o pratica utilizando diversas formas de conhecimento.” - Caixa de pesquisa com a pergunta: “Você sabe o que é RPG?”
		MÚSICA: Nostalgic piano - Solo piano - Sentimental - Sad

EFEITO: - Duas caixas de textos dispostas lado a lado - Caixa de pesquisa em plano sequência		
CENA	DURAÇÃO	VÍDEO
4	01:50 min	
IMAGEM		ÁUDIO
 <p>Raphael Lima PROFESSOR DA REDE BÁSICA DE NATAL/PN</p>  <p>Grupo jogando Dungeons & Dragons (D&D)</p>		NARRAÇÃO: Nenhuma
		AÇÕES: - Entrevista com o Professor da rede estadual de ensino Raphael Lima respondendo “O que é o RPG e seu breve histórico”. - Imagem de uma mesa de RPG onde alunos jogam Dungeons & Dragons
		MÚSICA: Nenhuma
		EFEITO: - Moldura simulando uma janela do windows - Entrevista em zoom - Imagem de uma mesa de RPG com alunos
CENA	DURAÇÃO	VÍDEO
5	00:50 seg.	

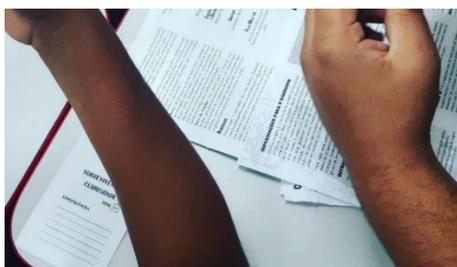
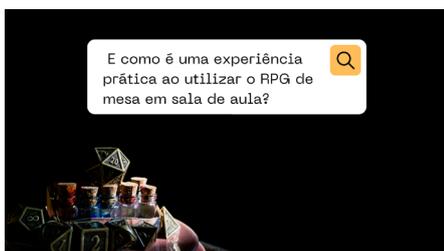
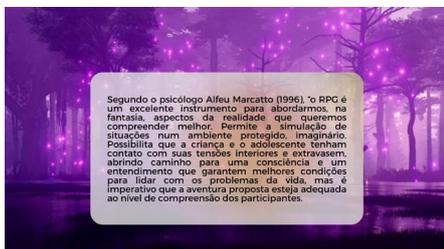
IMAGEM		ÁUDIO
 <p>O RPG pode ser utilizado como ferramenta pedagógica durante a preparação da aula pelo professor. O RPG desenvolve a escrita, socialização, criatividade, leitura, pesquisa e raciocínio como elementos-chave no processo de ensino-aprendizagem ao qual é vinculado.</p> <p>O psicólogo russo, Vygotsky (1997) muito antes do RPG existir, declarava que havia uma Zona de Desenvolvimento Proximal, que varia com a etapa em que a criança soluciona problemas sozinha até a etapa que a criança soluciona problemas com o auxílio de um adulto ou de companheiros mais capazes. Analisando o RPG, vemos que ele parece uma Zona de Desenvolvimento contínua, tutorado pelo professor e através da troca de experiências na socialização de conhecimentos entre jogadores.</p> <p>ANÁLISE DO PERSONAGEM CLASSE: PENSADOR DA EDUCAÇÃO RAÇA: HUMANA</p> <p>Lev Vygotsky</p> <p>FORÇA SAÚDE DESTREZA INTELIGÊNCIA SABEDORIA CARISMA</p>		<p>NARRAÇÃO:</p> <p>- O RPG pode ser utilizado como ferramenta pedagógica durante a preparação da aula pelo professor. O RPG desenvolve a escrita, socialização, criatividade, leitura, pesquisa e raciocínio como elementos-chave no processo de ensino-aprendizagem ao qual é vinculado.</p> <p>- O psicólogo russo, Vygotsky (1997) muito antes do RPG existir, declarava que havia uma Zona de Desenvolvimento Proximal, que varia com a etapa em que a criança soluciona problemas sozinha até a etapa que a criança soluciona problemas com o auxílio de um adulto ou de companheiros mais capazes. Analisando o RPG, vemos que ele parece uma Zona de Desenvolvimento contínua, tutorado pelo professor e através da troca de experiências na socialização de conhecimentos entre jogadores.</p>
		<p>AÇÕES:</p> <p>- Fotos do acervo do professor Raphael, sobre os trabalhos com RPG de mesa nas escolas</p> <p>- Criação no Canva mostrando uma ficha de personagem de RPG retratando o psicólogo e teórico da educação, Lev Vygotsky</p>
		<p>MÚSICA: Nenhuma</p>
<p>EFEITO:</p> <p>- Fotos em escalada de aparência</p> <p>- Criação no Canva de uma ficha de RPG</p>		
CENA	DURAÇÃO	VÍDEO

6

02:15 min.

IMAGEM

ÁUDIO



NARRAÇÃO:

- Segundo o psicólogo Alfeu Marcatto (1996), "o RPG é um excelente instrumento para abordarmos, na fantasia, aspectos da realidade que queremos compreender melhor. Permite a simulação de situações num ambiente protegido, imaginário. Possibilita que a criança e o adolescente tenham contato com suas tensões interiores e extravasem, abrindo caminho para uma consciência e um entendimento que garantem melhores condições para lidar com os problemas da vida, mas é imperativo que a aventura proposta esteja adequada ao nível de compreensão dos participantes."

- 1) E como é uma experiência prática ao utilizar o RPG de mesa em sala de aula?

AÇÕES:

- Caixa de texto com animação de uma floresta fantástica ao fundo

- Após pergunta feita, aparece o professor Raphael dando resposta para o questionamento.

- Imagem do mini-jogo de RPG de mesa "Potiguares", criado pelo professor Raphael Lima

- Imagem de mãos sobre fichas de RPG

- Imagem do professor Robson tutoreando os alunos

- Imagem de mapas e fichas dispostas em uma mesa de jogo de RPG com alunos

- Imagem de marcadores e fichas de RPG sob a mesa com carta de baralho

- O Profº Raphael Descreve a ideia geral para utilização do RPG de mesa em sala de aula.

MÚSICA (som): Nenhuma



EFEITO:

- Caixa de texto e animação de floresta roxa ao fundo
- Caixa de texto simulando uma caixa de pesquisa
- Entrevista com professor em zoom
- Imagens em planos equência

CENA	DURAÇÃO
7	03:45 min

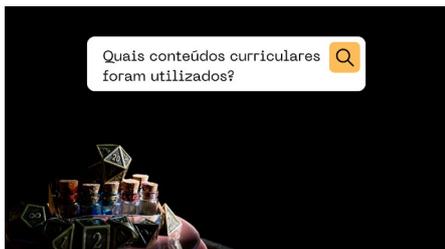
IMAGEM

VÍDEO

ÁUDIO

NARRAÇÃO:

- Quais conteúdos curriculares foram utilizados?



AÇÕES:

- Caixa de pesquisa e a pergunta: Quais conteúdos curriculares foram utilizados?
- 3) O que os alunos aprenderam com essa experiência?

MÚSICA: Ainda não definida

Sabemos que nem tudo são flores. Em sala de aula o professor acaba encontrando obstáculos e adquire experiência para readequar o ensino.

EFEITO

- Caixa de texto simulando uma caixa de pesquisa
- Criança segurando o mini-jogo Potiguares em zoom
- Entrevista em plano americano com Raphael

CENA	DURAÇÃO	VÍDEO
8	01:52 min	
IMAGEM		ÁUDIO

	<p>NARRAÇÃO:</p> <p>-O que os alunos aprenderam com esta experiência?</p>	
	<p>AÇÕES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Caixa de texto com a pergunta: O que os alunos aprenderam com esta experiência? - Entrevista do professor Raphael explicando a experiência ganha pelos alunos 	
<p>EFEITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Animações no Canva de uma caixa de texto em forma de guia de pesquisa -Entrevista em plano zoom com o professor 	<p>MÚSICA: Nenhuma</p>	
<p>CENA</p>	<p>DURAÇÃO</p>	<p>VÍDEO</p>
<p>9</p>	<p>01:00</p>	
<p>IMAGEM</p>	<p>ÁUDIO</p>	



NARRAÇÃO:

- Ao avaliar nossas experiências pessoais em sala de aula durante o aprendizado de cada um, poderemos compreender que o RPG é pouco conhecido, assim como pouco utilizado em sala de aula. Há sim uma dificuldade na adaptação deste em sala de aula como mencionado anteriormente. Mas cabe aos professores serem apresentados a esta ferramenta para que tenham opções para aulas com metodologia inovadora, podendo aguçar a vontade do aluno em aprender, trazendo o novo para o ensino em sala de aula

- Apresentamos essa ferramenta educacional em forma de jogo que utiliza o elemento da fantasia e da imaginação do aluno para abordar os conteúdos em sala de aula. O RPG sempre se fez presente desde a minha adolescência e por experiência própria eu senti a minha oratória melhorar, gosto pela leitura aumentar, minha timidez diminuir e a minha criatividade se expandir, o que sempre me permitiu analisar a realidade ao meu redor por diversos ângulos diferentes.

AÇÕES:

- Texto por cima do vídeo panorâmico dos alunos jogando RPG na Escola Aldo Fernandes de Melo com uma turma de alunos do 5° ano.

- Imagem de apresentação da produção ao meio escolar por cima do vídeo panorâmico dos alunos

MÚSICA: Nenhuma

EFEITO:

- Vídeo panorâmico em filtro amarelado, sem áudio com narração e texto

CENA	DURAÇÃO
-------------	----------------

VÍDEO

10	00:15seg.	
IMAGEM		ÁUDIO
		NARRAÇÃO: Nenhuma
		AÇÕES: - Agradecimentos com fundo temático de dados de RPG: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE Dr^a Cibelle Amorim Martins Viviane Aline Lima (Namorada) Prof^o Raphael Lima (Entrevistado) Minha família - Endereço do site que contém as produções do prof ^o Raphael Lima - Logomarca da UFRN - Logomarca do Centro de Educação
		
EFEITO: - Agradecimentos - Imagens de dados de RPG em plano de fundo - Marcação de visto nos nomes dos agradecimentos - Plano sequência com logomarcas da UFRN e CE		MÚSICA: A Waltz For Naseem – Fantasy & Dreamy Childrens (Canva)

AUTORIZAÇÃO DO USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, Raphael de Lima Barbosa, autorizo o uso de minha imagem e voz para armazenamento em computador ou em discos de leitura digital a fim de fazer parte do projeto de TCC (Na modalidade de som e vídeo documentário), sob orientação da professora Cibelle Amorim Martins.

O referido material não terá uso comercial e não será disponibilizado na internet ou qualquer outro meio digital. Será exibido somente na apresentação pública do referido TCC.

Natal, 20 de Julho de 2022.

NOME DO ENTREVISTADO: Raphael de Lima Barbosa

ASSINATURA DO ENTREVISTADO: [Assinatura]

RG OU CPF: 2043639 - SSP/RN