



Universidade de Brasília
Instituto de Arte
Departamento de Artes Visuais
Licenciatura em Artes Visuais

Leonardo Freitas Ferreira

RPG na arte educação

Monografia

Brasília
16 de julho de 2018

Leonardo Freitas Ferreira

RPG na arte educação

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Artes Visuais, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de graduado.

Orientadora: Profa. Dra. Lisa Minari

Brasília

16 de julho de 2018

Dedicatória

Gostaria de Dedicar esse trabalho à minha parceira de todas as horas Danielle, que me apoiou e esteve ao meu lado durante todo o processo, me auxiliando com tudo que precisei.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer primeiramente à minha orientadora Lisa Miranri, que me conduziu com gentileza e paciência por esse processo, e em seguida à Danielle Costa, que além de me acompanhar e me dar apoio em casa, aplicou o RPG na escola e soube conduzir muito bem a narrativa e a turma.

Sumário

| | |
|---------------------------|----|
| Resumo..... | 6 |
| Tabela de imagens..... | 9 |
| Introdução..... | 12 |
| Capitulo 1..... | 13 |
| Capitulo 2..... | 23 |
| Capitulo 3..... | 28 |
| Considerações finais..... | 33 |
| Bibliografia..... | 34 |

Resumo

Ferramentas pedagógicas lúdicas vêm sendo investigadas e propostas há séculos na forma de brincadeiras, jogos, objetos, e trabalhos. Este trabalho apresenta, propõe e observa a aplicabilidade do *role-playing game* em sala de aula no ensino de artes.

O *role-playing game* ou RPG como é mais conhecido é uma forma de jogo colaborativo que utiliza de papel, lápis e dados e envolve criatividade e estratégia na construção coletiva de uma narrativa.

O jogo tem em sua natureza uma proposta transdisciplinar que pode ser utilizada como facilitador no ensino para dinamizar as aulas, propor ao aluno a aplicação do conteúdo e dando a oportunidade do aluno de melhor se conectar com o conteúdo.

Este trabalho propôs a utilização do RPG em sala de aula no colégio médio 2 de Brazlândia em uma turma da primeira série do ensino médio. O jogo foi adaptado para ser utilizado em sala de aula e serviu como ferramenta para o conteúdo que estava previsto para ser passado pela professora Danielle Costa, que foi arte medieval.

Os alunos jogaram como sendo artistas e aprendizes de artistas durante o século XV na Itália, tendo que negociar obras e prazos com a igreja, administrar a vida de artista e ficarem atentos às limitações sociais do contexto do jogo.

Os alunos demonstraram bastante entusiasmo durante todo o jogo, toda a turma participou ativamente e com o passar do jogo demonstraram melhor uso dos conhecimentos sobre o conteúdo.

Ao fim do jogo a professora revisou o conteúdo com a turma, e essa demonstrou conhecimento a cerca do tema abordado debatendo e respondendo às perguntas feitas durante a revisão.

O RPG, como já vem sendo observado desde a década de 90 tem grande potencialidade como objeto de ensino sendo uma brincadeira que propõe a aplicação de conhecimentos diversos e a imersão em algum tema, o que o torna um jogo de possibilidades

infinitas e é extremamente adaptável a necessidade de forma funcional e atraente.

Abstract

Playful pedagogical tools has been investigated and experimented for centuries as games, plays, objects and works. This paper presents, propose and observes the applicability of the role-playing game on art teaching in the classroom.

The role-playing game or RPG as it is best known, it is a type of collaborative game played with paper, pencil and dice, and involves creativity and strategy on a collective construction of a narrative.

The game has a transdisciplinary propose in its nature that can be used as a teaching facilitator that dynamizes classes, propose the application of the lesson content to the student and giving it the opportunity to better connect with the lesson.

This paper proposed the use of RPG in a classroom in the school Médio 2 in Brazlândia, in a high school first grade class. The game was adapted to been used in class and was used as a tool for the theme planed for the teacher Danielle Costa's classes, which was medieval art.

The students played as artists and artist apprentices in Italy during the fifteenth century, having to negotiate artworks and deadlines with the church, manage the life of being an artist and be aware of the social limitations of the context of the game.

The students showed quite a enthusiasm through the game, all students participated actively and gradually during the game they showed a better using of the class theme knowledge.

Having the game finished the teacher reviewed the theme with them, and they demonstrated knowing the class content debating and answering to the review questions

The RPG, as has been observed since the 90's have a great potential as a teaching object being a play that propose the

application of multiple knowledge and immersion in the proposed theme, which makes it a game of infinite possibilities and it is extremely adaptable to the need in a functional and attractive way.

Tabela de imagens

Imagem 01, publicado em 16 de abril de 2015 no site
<https://www.instructables.com/id/DD-5E-Character-Creation/>

Imagem 02, publicado em 18 de setembro de 2017 no site
http://empresas.devir.com.br/index.php?route=product/product&product_id=1376

Imagem 03, publicado em 24 de maio de 2018 no site
<http://rpgmaisbarato.com/p/tormenta-rpg-modulo-basico-edicao-guilda-do-macaco/>

Imagem 04, publicado em 16 de maio de 2016 no site
<https://www.amazon.com.br/Call-Cthulhu-Keeper-Rulebook-Roleplaying/dp/1568824300>

Imagem 05, publicado em 14 de agosto de 2015 no canal
<http://rpgmythos.blogspot.com/2015/08/vampiro-a-mascara-3a-edicao-pdf.html>

Imagem 06, publicado em 26 de maio de 2018 no site
[https://en.wikipedia.org/wiki/Gettysburg_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Gettysburg_(game))

Imagem 07, publicado no site
<https://www.freewebs.com/tolkienboardgamecollecting/chainmail.htm>

Imagem 08, publicada em 23 de junho de 2016 no site
<http://www.openculture.com/2016/06/download-issues-of-the-pioneering-pulp-horror-fantasy-magazine-weird-tales.html>

Imagem 09, publicado em 09 de abril de 2018 no site
<https://www.aficionados.com.br/caverna-do-dragao-segredos-misterios-e-curiosidades/>

Imagem 10, publicado em 12 de janeiro de 2018 no site
<https://jovemnerd.com.br/nerdcast/rpg-call-of-cthulhu-2-o-horror-do-necronomicon/>

Imagem 11, publicado em 07 de janeiro de 2018 em
https://www.nerdstore.com.br/6882_camiseta-o-misterio-de-william-faraday/p

Imagem 12, publicado em 11 de janeiro de 2018 no site
<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WebVideo/CriticalRole>

Imagem 13, publicado em 04 de maio de 2015 no site
<http://www.edupp.com.br/2015/05/aplicacao-do-material-dourado-montessoriano-em-sala-de-aula/>

Imagem 14, publicado em 2012 no site <http://www.rpgnaescola.com.br/jogos-na-escola/jogos-para-uso-pedagogico/>

Imagem 15, publicado em 2012 no site <http://www.rpgnaescola.com.br/jogos-na-escola/jogos-para-uso-pedagogico/>

Imagem 16, publicado em 09 de fevereiro de 2012 no site
<http://www.froebelgifts.com/gift1.htm>

Imagem 17, publicado em 12 de março no site
<https://br.pinterest.com/pin/463941199093480895/?lp=true>

Imagem 18

Imagem 19, publicado 24 de janeiro de 2018 no site
<https://www.thegamecrafter.com/parts/d12-blue>

Imagem 20 publicado em 28 de agosto de 2017 em
<https://www.tavernadragao.com.br/dado-d20-azul-22x22mm>

Imagem 21

Imagem 22

Introdução

Recursos pedagógicos têm sido amplamente explorados há séculos no intuito de facilitar o aprendizado em sala de aula, além de tornar o processo mais atrativo e menos denso para os estudantes.

Diversos pedagogos já investigaram livros, brincadeiras, danças, jogos, e até mesmo muitos já criaram objetos pedagógicos para serem utilizados no ensino, projetados de forma direcionada ao processo de aprendizagem.

O sistema educacional pode ser massacrante e estressante para os jovens, tendo que lidar com dezenas de horas semanais de aulas de várias especialidades e tendo que administrar todo esse estudo. O sistema de educação bancária, como chama Paulo Freire não contribui para um melhor aproveitamento desse conteúdo.

O tipo de jogo conhecido como RPG (*Role-Playing game*) propõe ao aluno a construção coletiva de narrativa na qual os alunos criam, tomam decisões, solucionam problemas criativamente e colaborativamente e se identificam com o jogo pois neste a liberdade criativa possibilita ao aluno se relacionar de forma individual com o jogo.

Neste trabalho um RPG criado e adaptado para ser utilizado em sala de aula foi aplicado com uma turma da primeira série do ensino médio do colégio Médio 2 de Brazlândia como ferramenta de ensino para as aulas sobre arte medieval com o intuito de investigar empiricamente a aplicabilidade do jogo com uma turma de adolescentes com um grande número de pessoas no contexto de sala de aula.

Capítulo 01

1.1 – O jogo

Em mesas redondas por vários países podem ser encontrados dados de formatos diferentes com variados números de lados, papéis cheios de números quantificando pontos que constroem personagens e diversos tipos de pessoas atentas às narrativas que conduzem as campanhas em andamento. Já há mais de 40 anos o RPG se populariza e atrai jovens e adultos por diferentes razões para horas de jogatina em grupo.

O termo que dá nome ao tipo de jogo, RPG (*role-playing game*) significa jogo de interpretação de papéis, ou jogo de representação, o que já nos diz muito sobre a essência da proposta. Pensar o papel que o jogador interpretará e seguir com ele é parte fundamental do jogo. Um dos livros mais famosos do RPG, “O livro do jogador” do sistema de jogo Dungeons & Dragons, trás mais de 300 páginas sobre criação de personagens trazendo o passo a passo de como preencher a ficha de personagem.

A narrativa é construída em conjunto por todos envolvidos, sendo o agente propositor do contexto o mestre que atua como autor e mediador, e os jogadores, que dentro de tal proposta tem que se adaptar, tomando decisões, resolvendo problemas, consumindo a narrativa e transformando a mesma como coautores.

Após o mestre apresentar a proposta geral, contextualizando os demais, os jogadores podem então criar os personagens com base neste. Se por exemplo, a campanha acontecerá na França durante a segunda guerra mundial os jogadores tem que investigar o que estava acontecendo neste país, como isso afetava as diferentes classes sociais, quais as profissões comuns daquele momento, dentre outras variáveis que irão afetar a narrativa.

Com uma ficha de papel de construção de personagem os participantes começam a distribuir os pontos que tem entre as perícias contidas nas fichas.

Imagem 01

Essa administração de pontos deve ser calculada de acordo com o tipo do personagem que será construído.

Além das perícias, a história do personagem deve ser pensada, definindo sua motivação e apresentando também muito da sua personalidade e do seu temperamento, que não necessariamente precisa ser parecido com a do jogador, na verdade personalidades diferentes entre criador e criatura é uma oportunidade para que a interpretação do personagem seja mais bem explorada e mais desafiadora.

Parte da criação dessa personalidade não é apenas a imaginação, há uma série de vantagens e desvantagens que podem ser atribuídas ao personagem que estão contidas nos livros de regras do jogo. As vantagens custam pontos e as desvantagens dão pontos, e essas ajudam na construção do personagem. Por exemplo; um dos jogadores está jogando com um personagem que uma de suas desvantagens é ter medo do escuro, por tanto se em algum momento da história o personagem se depara com a escuridão e não tiver recuso para acender uma luz ou fugir para um local mais iluminado, este deverá rolar os

dados para checar se o seu medo está sob controle, ou se terá alguma consequência, que pode afetar este ou outros jogadores.

Os papéis com os dados que compõem os personagens são umas das principais ferramentas para resolver os desafios do jogo, bem como a diversidade dessas. O RPG tem como proposta a colaboração, e não a competição, por tanto, se todos os personagens possuem habilidades e qualidades parecidas, há muita vulnerabilidade no grupo, mas se a diversidade é bem explorada, e diferentes características compõem o coletivo, os personagens são complementares, por tanto, mais eficazes.

“Os role-playing games fornecem uma chance para as pessoas trabalharem diferentes aspectos das suas personalidades e ninguém precisa mais disso que um adolescente. Acho que essa é a razão por ter passado tanto tempo da infância viciado em D&D e jogos similares.” (EWALT, 2016, p.144)

Depois de criadas as fichas, todos se preparam para começar, e o mestre começa a cumprir o papel de narrador. Com o desenvolver da estória desafios e conflitos são colocados perante os participantes, que, como equipe, precisam tomar decisões, agir e usar a criatividade para que, com os recursos possíveis e com as limitações daquele personagem e daquele contexto, seja fantástico ou histórico, conduzir a narrativa como possível.

Quando essa proposta de jogo de interpretação surge, começa com um sistema de regras e uma proposta mais limitada com a primeira edição do até hoje muito famoso, Dungeons & Dragons.

A partir daí outros sistemas de jogos começam a surgir, mudando algumas regras, trazendo informações e propostas diferentes para estimular a criação de novas histórias e expandir o projeto original, tendo como exemplo “Gurps”, “Tormenta”, “Call of Cthullu”, “Vampiro, A máscara”, e vários outros (imagens 02, 03, 04 e 05). Apesar da popularidade que ainda existe, o jogo não é mais nenhuma novidade hoje, foi criado na década de 70 por dois ávidos apreciadores de jogos que se tornaram sócios em uma aventura criativa e empreendedora.

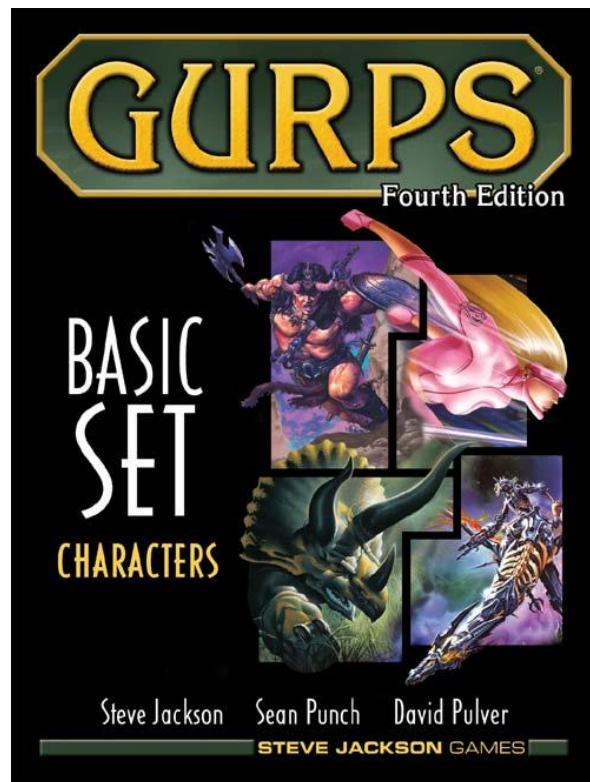


Imagem 02

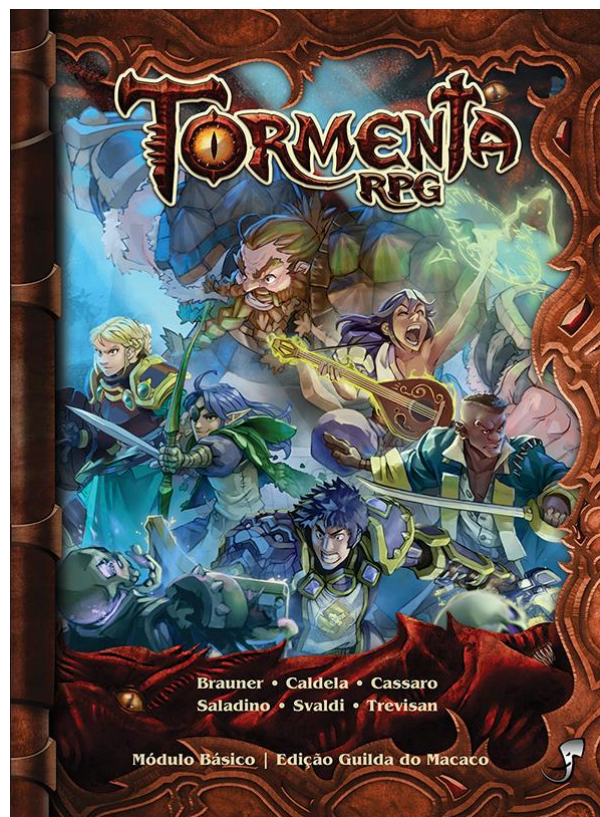


Imagem 03

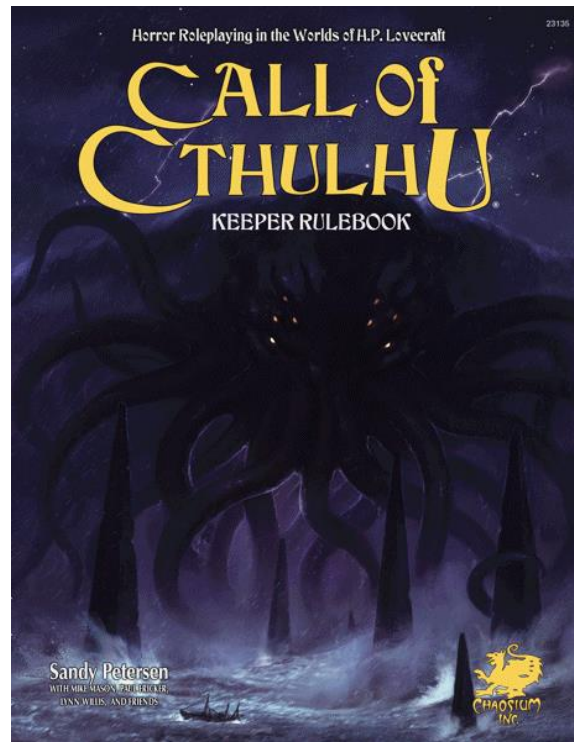


Imagem 04

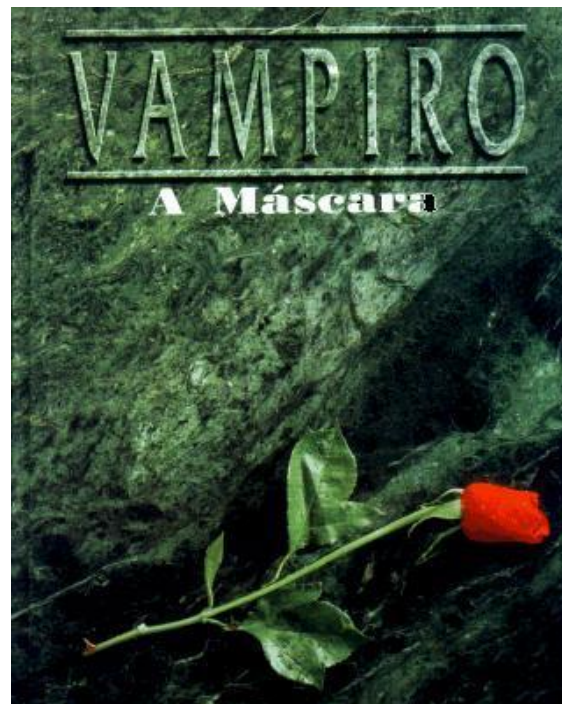


Imagem 05

1.2 – Gygax e Anerson

Em um porão na cidade de Saint-Paul, Minnesota, em uma mesa de pingue pongue, o jovem Dave Arneson se reunia regularmente com alguns amigos

para jogarem Gettysburg, um jogo de tabuleiro que simulava em pequena escala a guerra civil estadunidense lançado pela empresa Avalon Hill em 1958. Para o público que apreciava jogos de tabuleiro nos Estados Unidos, foi um jogo de grande repercussão, Arneson o jogou por anos tendo ganhado uma cópia ainda na adolescência, o jogo o acompanhou até a idade adulta.

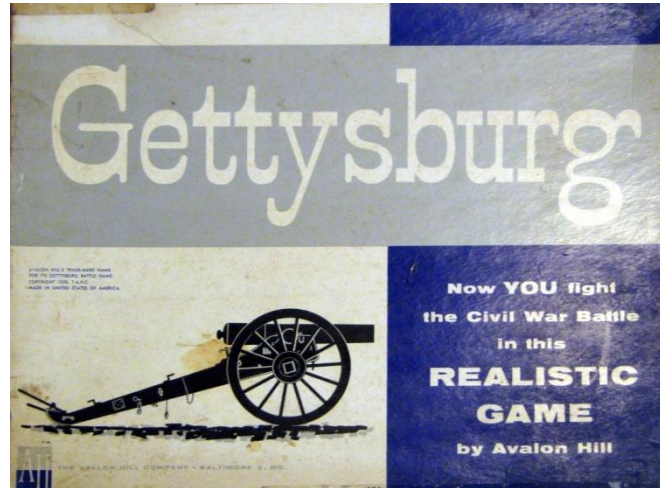


Imagem 06

Um dia durante uma partida do jogo de guerra, o anfitrião resolve colocar um personagem em campo que não pertence àquele jogo, um druida, e este estaria equipado com uma arma que não pertencem nem a druidas, tão pouco a soldados do século XIX, um *phaser*, uma arma utilizada pelos personagens de jornada nas estrelas. Após essa primeira intervenção criativa, Arneson começa a pensar em novas regras e criaturas que poderiam interferir no jogo, depois de algumas partidas testando suas propostas, este deixa Gettysburg de lado e começa a desenvolver o seu próprio jogo.

Para ambientar os jogos, agora explorando uma proposta fantástica e não mais histórica, desenhava mapas e utilizava as miniaturas de outro jogo que apreciava chamado Chainmail, jogo medieval de autoria de Gary Gygax e Jeff Perren. Como referencia criativa, Dave lia a famosa revista pulp *Weird Tales* (imagem 08), tendo uma preferencia pela obra de Robert E. Howard, que além de escrever para tal revista, era o autor das histórias em quadrinhos Conan, O Bárbaro.

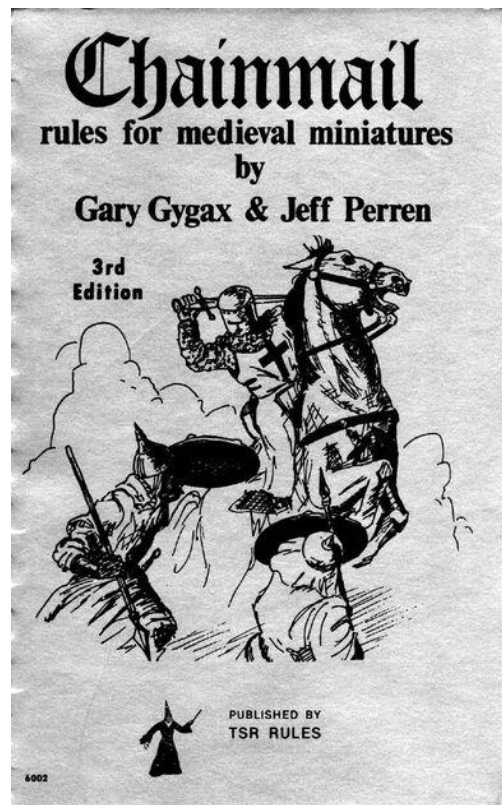


Imagem 07

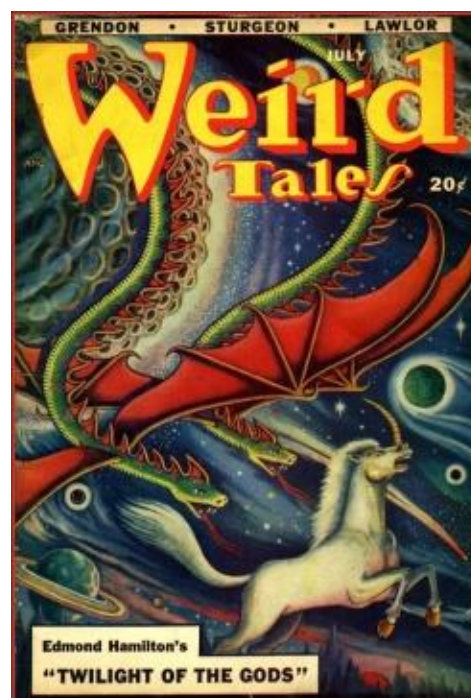


Imagem 08

Tendo uma proposta posta a experimentos, a proposta do que hoje conhecemos como *role-playing* ainda no seu estágio embrionário é levada a um dos criadores do jogo medieval Chainmail, Gary Gygax. O apaixonado por jogos logo se interessou pela proposta e a levou para sua cidade, Lake Geneva

em Wisconsin, onde por vários meses passou a fazer testes do jogo em paralelo com Dave Arneson, cada um tinha sua maneira de aplicar o jogo, que foi publicado de forma independente após mais de um ano de testes e adaptações.

1.3 Das mesas para outras mídias

Além da experiência do jogo, a prática do RPG cresceu além do imaginado e com o passar dos anos outros fins e produtos foram atribuídos ao jogo, ao começar pela famosa obra Caverna do Dragão, tradução para o título da série animada de Dungeons & Dragons. A animação foi um produto criado a partir do sistema de jogo, trazendo uma aventura fantástica com magia, monstros, cavaleiros, como o sistema propunha.



Imagem 09

As partidas podem ser exploradas não só como laboratório criativo, mas também podem ser espetacularizadas e consumida por um público externo ao jogo, podendo dessa forma, criar diversos produtos a partir do jogo.

Temos como exemplo no Brasil a equipe do site Jovem Nerd, que mantém podcasts semanais há mais de 10 anos, já algumas vezes fizeram programas especiais de RPG (imagem 10), nos quais a equipe joga e grava as partidas, depois editando com a adição de sonoplastia e trilha sonora, criando uma

espécie de áudio drama.



Imagem 10

Em alguns casos, com a ajuda do escritor Leonel Caudela, os audiodramas deram origem também a romances escritos e publicados pela editora do site. Como outras narrativas trazidas a público através das grandes mídias, é também possível encontrar diversos produtos derivados das obras nascidas de jogatina como camisetas, canecas, até mesmo bonecos.



Imagem 11

Nos Estados Unidos também existe o projeto Critical Role, que já tem uma proposta muito diferente da do Jovem Nerd. No Critical Role o RPG é gravado e lançado semanalmente em vídeos no site youtube. O diferencial desse projeto é que todos os jogadores são dubladores profissionais, por tanto, a interpretação dos personagens é um dos principais focos e um dos fatores que mais atrai o público para assistir aos vídeos. Por tanto entusiastas da dublagem

e da dramaturgia, estudantes de teatro e atores podem ter Critical Role como uma referência de experimentação criativa na interpretação.



Imagem 12

A partir de registros já prontos como estes e diversos outros já é possível observar a aplicação de habilidades e competências que podem ser propostas no *role-playing*, tendo algumas habilidades mais ou menos requeridas em diferentes jogos. No caso do Jovem Nerd, por exemplo, nos programas *Call of Cthullu* e *Call of Cthullu 2* o escritor Leonel Caudela propõe uma campanha que mistura fatos históricos com fantasia, sendo ambientada durante a segunda guerra mundial, uma série de elementos históricos como fatos históricos, veículos e monumentos são constantemente utilizados pelo autor que mestra a partida.

Os jogadores são limitados por essa proposta, tendo que solucionar problemas e se adaptar aos problemas com os recursos disponíveis na Europa da década de 30, por tanto, as habilidades de produzir discursos diplomáticos, investigar, interrogar, e administrar recursos são algumas das mais necessárias nessas partidas.

Capítulo 02

2.1 - Ferramentas pedagógicas lúdicas

O formato de ensino que temos como padrão no mundo urbano ocidental atualmente tem uma série de limitações que já há séculos vem sendo questionada por teóricos e educadores com o interesse de propor novas abordagens e formatos para o melhor aproveitamento do processo de aprendizagem. Tendo em vista que a proposta pedagógica das escolas tradicionais normalmente não se conecta com o contexto sócio cultural cotidiano dos jovens, ou com seus interesses pessoais.

No contexto da escola, uma série de critérios é levada em consideração para a proposição de novas práticas pedagógicas, os parâmetros curriculares nacionais, pautam competências e habilidades que devem ser adquiridas e desenvolvidas no decorrer de cada período escolar. A proposta das escolas tradicionais de seguir tais parâmetros tem suas fragilidades e carências, cabendo aos professores tentar adaptar o currículo com ferramentas pedagógicas que possam, com criatividade e planejamento, potencializar e diversificar o processo de aprendizagem.

O ensino através da brincadeira vem sendo aplicado e defendido por diversos educadores há décadas, como sendo não só um recurso para facilitar a compreensão do conteúdo ou para trazer novas perspectivas sobre o tema para o estudante, mas também, como defende a professora Tizuko Kishimoto (2010), é uma forma de atrair o estudante reconhecendo que o que ele gosta possui valor, também sendo possível perceber e conhecer melhor o aluno, seus interesses e preferências, e trabalhar a partir daí.

Vigotsky (1998) defende essa importância do conhecimento prévio empírico que o indivíduo adquire no cotidiano, sendo esta série de conhecimentos fundamental para a construção de novos conhecimentos, não sendo diferente no contexto do ensino formal.

O RPG como recurso de ensino propõe aos alunos aulas com o intuito de aprimorar habilidades e competências ligados a comunicação, adaptabilidade, resolução de problemas em coletivo e individualmente, interpretação de personagem, além da parte teórica dos temas propostos no jogo. Sendo uma atividade bastante flexível quanto às regras, outras habilidades e competências podem ser pensadas para serem adaptadas ao jogo, sendo um recurso de natureza multidisciplinar e transdisciplinar.

Outro aspecto fundamental no processo de aprendizagem segundo Vigotsky é o meio. O contexto social, econômico, institucional, cultural e político em que o estudante está inserido e a forma como este se relaciona com tal contexto

influencia o processo de ensino aprendizagem, visto que, os seres humanos costumam ser adaptáveis ao meio, dessa forma a cooperação é um dos elementos fundamentais do jogo que tem chamado atenção de educadores desde a década de 90 como destaca o professor Ricardo Ribeiro do Amaral no artigo “O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente” (2011).

Não tendo no jogo um vencedor, por tanto a turma estabelece uma relação de parceria e diálogo constantes, debatendo ideias e complementando os conhecimentos uns dos outros, valorizando assim particularidades de cada estudante, porém trabalhando a aplicação em colaborativa.

2.2 – Objetos de aprendizagem

Existe, dentro do processo de aprendizado formal e informal, o constante contato com objetos, conteúdos, softwares, dentre outros recursos, que nos proporcionam a experiência sensorial e intelectual de construção do saber. Porém, em meio a tantas ilimitadas possibilidades de ferramentas com as quais podemos ter vivencia colaborativa, há objetos criados para cumprir a função de auxílio no processo de construção do conhecimento, já que desde sua confecção são pensados com a intenção pedagógica, estes objetos são chamados objetos de aprendizagem.

Um ótimo exemplo de um objeto de aprendizagem com o qual muitos têm contato no ensino básico no Brasil é o material dourado, idealizado por Maria Montessori, este material tem como proposta evidenciar de forma tátil e visual para o estudante a relação entre unidades, dezenas, centenas e milhares de uma forma muito mais clara do que números. Assim crianças se relacionam de forma muito mais direta com os pequenos cubos de madeira, pois estes dialogam com os objetos cotidianos com os quais a criança tem contato.

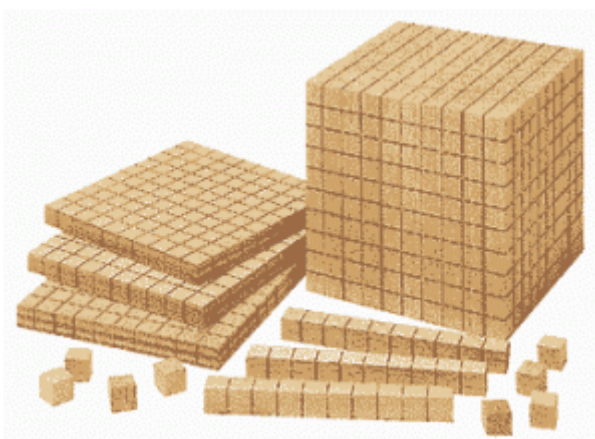


Imagem 13

Os OA, como são conhecidos, tem como outra característica determinante a possibilidade de ser reutilizado várias vezes. O material dourado é tirado da

mochila, utilizado para demonstrar visualmente números e contas básicas, em seguida é guardado na mochila exatamente como antes. Não há perda ou ganho de material, não é necessária a fragmentação, apenas o manuseio, que pode ser repetido por um indeterminado número de vezes.

A pesar de existirem jogos que são criados como ferramenta de ensino, que não é o caso do RPG que foi criado com o objetivo de entretenimento, mas que também possui diversas qualidades pedagógicas. Porém, o RPG é um jogo com o qual é possível trabalhar com muita flexibilidade criativa dando margem para muito mais do que respostas binárias. Por isso, há diversos sistemas de jogo, e cada sistema desses tem abertura para modificações. Além dos sistemas existentes com seus livros de regras próprios, não é difícil criar o seu próprio sistema de jogo, visando utilizar em um contexto específico para um público que vá requerer o uso de ferramentas de adequação em relação aos sistemas mais comuns.

Neste contexto existe o site rpgnaescola.com.br em que foi desenvolvido um material pedagógico em formato digital para facilitar a execução do jogo no contexto de sala de aula, mantendo o dinamismo mesmo com uma grande quantidade de jogadores. Além do sistema facilitador para a jogabilidade em grupos com grande quantidade de pessoas, o site também disponibiliza aventuras prontas para serem baixadas e uma série de vídeos anexados do *youtube* chamados Corujão, estes contendo outras sugestões de jogos que podem ser aplicados em sala de aula e como aplicar.

The screenshot shows the website 'RPG Na Escola'. At the top left is a logo with 'RPG Na Escola' in a wooden-textured font. To the right is a navigation menu with buttons for 'Início', 'Introdução ao RPG', 'Aplicando o RPG na Escola', 'Downloads Material Extra', 'Downloads Artigos Acadêmicos', 'Para saber mais', 'Livro RPG na Escola', 'Jogos na Escola', and 'Seu espaço...'. Below the menu, there is a section titled 'Abaixo, confira algumas sugestões de jogos para a sala de aula.' followed by a paragraph: 'Ao lado do título, uma bandeira do Brasil indica que o jogo pode ser encontrado à venda no País. Após uma breve descrição do jogo, citamos que disciplinas/conteúdos podem ser desenvolvidos com o seu uso.' Below this, there are three game suggestions. The first is '0 a 9' with a cartoon dragon holding a pencil. The second is '7 WONDERS' with a Brazilian flag icon and a description: 'Lidere uma das sete grandes cidades do mundo antigo! Explore os recursos naturais de suas terras, faça parte da contínua marcha do progresso, desenvolva suas relações comerciais e demonstre sua força militar neste jogo de tabuleiro rápido e emocionante. Deixe sua marca na história da civilização com a construção de uma maravilha da arquitetura que transcenderá as eras.' Below the description is a link: 'Leia uma resenha pedagógica sobre o jogo aqui.' The third suggestion is partially visible at the bottom left, showing a book cover for 'RPG'.

Imagem 14

CO2



Na década de 1970, os governos do mundo enfrentaram uma demanda sem precedentes para a energia, e usinas poluentes foram construídas em todos os lugares, a fim de atender a essa demanda. Ano após ano, a poluição aumentou, e ninguém fez nada para reduzi-la. Agora, o impacto desta poluição tornou-se grande demais, e a humanidade está começando a perceber que temos de atender às demandas de nossa energia através de fontes limpas. Empresas com especialização em energia limpa e sustentável são chamadas para propor projetos que irão fornecer a energia necessária sem poluir o meio ambiente. Os governos regionais estão ansiosos para financiar esses projetos, e para investir em sua implementação. Se a poluição não for interrompida, é game over para todos nós.

No jogo de CO2, cada jogador é o CEO de uma empresa de energia que precisa responder às solicitações do governo para novas usinas verdes. O objetivo é deter o aumento da poluição, enquanto atende a crescente demanda por energia sustentável – e, claro, lucrar com isso. O jogador vai precisar de bastante perícia, dinheiro e recursos para construir essas usinas limpas.

Disciplina: Biologia (Ecologia / Aquecimento Global)

Número de jogadores: 1 a 5
Duração média da partida: 120 min



Imagem 15

O RPG em si não é um objeto de aprendizagem, mas como é possível observar neste exemplo, existe a investigação de propostas de jogo já pensadas para o ensino, visando eficácia, funcionalidade e aplicação de conteúdo didático formal.

O *role-playing* também pode se relacionar com alguns aspectos do que ficou conhecido como OAP, os objetos de aprendizagem poéticos, que são objetos de aprendizagem que dão abertura às soluções e resultados não binários. Apesar de todas as vantagens pedagógicas dos objetos de aprendizagem, muitos deles possuem possibilidades limitadas, abordagens científicas com resposta certa e resposta errada, sem abrir margem para soluções criativas e inesperadas. Os OAP são pensados para propor ao estudante a reflexão, soluções criativas e diversas possibilidades de respostas.

Os objetos de Froebel são um exemplo marcante de objetos criados para propor a construção do aprendizado de forma individual e criativa aonde a criança é responsável pela construção do seu conhecimento, aprendendo a aprender.

Um ótimo exemplo dos objetos de Froebel, conhecidos como “presentes” ou “dons” traduzidos do inglês “gifts”, é o presente nº1 (imagens 16 e 17), que consiste em uma caixa com várias bolas feitas de fios, com essas bolas a criança deve construir imagens. O objeto de aprendizagem poético abre margem para muito além de respostas binárias como certo e errado, mas também para a análise, o debate, e a experimentação.



Imagem 16



Imagem 17

Capítulo 03

3.1 – Método

Este trabalho, a partir de uma base teórica e um sistema adaptado para a sala de aula, teve a aplicação prática do tema debatido executada na escola Médio 02 de Brazlândia na turma Leônidas da primeira série do ensino médio, na aula de Arte da professora Danielle Costa que foi a mestra. O RPG foi proposto como ferramenta para o conteúdo já previsto para o mês de maio, sendo arte na idade média e a transição para a idade moderna.

As fichas de personagens foram criadas especificamente para esse jogo (imagem 18), simplificando o personagem, este tendo apenas atributos, pontuações e itens necessários, e os únicos dados necessários para jogar eram o dado com 12 lados, e o dado com 20 lado. Para o melhor correr do jogo, cada personagem era administrado por 2 a 3 alunos, visto que a turma possuía 20 alunos.

| FICHA DE PERSONAGEM | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| Nome: _____ | Habilidades Artísticas |
| Profissão: _____ | Pintura ○○○○○○○○○○ |
| Características | Desenho ○○○○○○○○○○ |
| Força ○○○○○○○○○○ | Escultura ○○○○○○○○○○ |
| Destreza ○○○○○○○○○○ | Ítems e Dinheiro |
| Resistência ○○○○○○○○○○ | _____ |
| Lábia ○○○○○○○○○○ | _____ |
| Inteligência ○○○○○○○○○○ | _____ |
| Pontos de vida | _____ |
| ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ | Habilidades Adquiridas |
| História | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | Experiência |
| _____ | ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ |
| _____ | |
| _____ | |
| _____ | |
| _____ | |

Imagem 18



Imagem 19

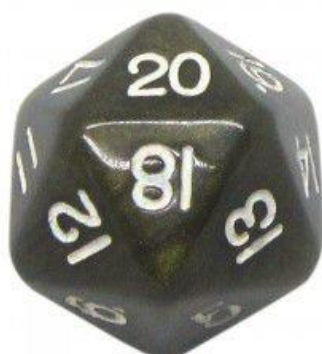


Imagem 20

Os alunos jogaram como artistas e seus aprendizes que pertenciam a uma guilda em Florença, esses tendo que lidar com reputação, as limitações sociais da época e o diálogo com a igreja como instituição política, dadas as fragilidades e segredos dos personagens que no decorrer da narrativa se tornam mais evidentes e influenciam nos conflitos e em como os jogadores devem resolve-los. A sala foi organizada em roda de cadeiras para a melhor interação dos estudantes.

A roda é uma característica da maioria dos jogos de tabuleiro, e a pesar de não precisar de tabuleiro, o RPG se encaixa na categoria. O ato de jogar em roda cria o espaço para o debate e a interação democrática, na qual todos veem e ouvem a todos (imagens 21 e 22). O espaço acolhe os estudantes sem a imposição da organização em fileiras todas voltadas ao professor dificultando a interação.



Imagem 21



Imagem 22

A professora Danielle gostou muito da interação da turma, se mostrou unida e participativa, e dentro do próprio jogo conseguiu propor debates e reflexões sobre o tema do jogo. A turma aceitou inclusive a proposta da interpretação, que é a parte do RPG que está ligada as artes cênicas, a área de formação da professora, que se surpreendeu com os alunos que criaram vozes e trejeitos, e interpretaram os personagens de forma descontraída.

A professora que atuou como mestre no jogo comentou que gostou muito de ter usado a ferramenta para suas aulas e que gostaria de usar mais, porém diz que teve sorte de aplicar em uma turma pequena para os padrões das escolas brasileiras, e que tem uma boa interação. Quanto maior a turma, mais complicado, e em uma turma que está começando o ano e nem todos se conhecem ainda também haverá barreiras adicionais.

3.2 – Entrevista

A professora Danielle Costa foi entrevistada para fins de esclarecimento de alguns tópicos dessa pesquisa. Segue abaixo a entrevista:

Você já conhecia RPG? Já tinha tido alguma experiência com o jogo?

Sim, conheci o jogo na adolescência quando alguns amigos jogavam, mas só passei a jogar quando namorei um mestre de RPG já na faculdade.

O que te atrai no RPG?

Sempre gostei muito da ideia de uma realidade paralela, também sou apaixonada pela interpretação.

Os alunos já conheciam o jogo?

Alguns conheciam, mas era um número mínimo, de cada turma tinha a média 1 ou 2 alunos que já conheciam o jogo, mas a maioria desses que dizia conhecer, achava que seria o RPG de celular ou arcade.

O que acharam quando você propôs o jogo?

Normalmente os alunos adoram quando trago coisas diferentes para a sala de aula, por já ser algo que faz parte da minha rotina eles já chegam preparados para algo do tipo. Certa vez apliquei prova com torta na cara (para quem não acertasse a resposta), estou planejando uma investigação criminal também.

As partidas se desenvolveram bem? Houve muito problema com dispersão ou bagunça?

Não, claro que sempre há conversas paralelas, afinal são adolescentes, mas nunca é algo que atrapalhe.

Algum outro problema foi percebido de forma recorrente durante as partidas?

Não tive dificuldade e nem pude perceber, mas sei que estou em uma realidade atípica dos colégios públicos, a turma Leonidas tem 20 alunos, o que é algo extremamente raro na realidade de escola pública. Trata-se também de uma turma inclusiva, o que sei que muitas das vezes não passa da teoria em algumas escolas. Se fosse com uma turma padrão de escola pública, muito provavelmente teria dificuldade.

Como foi o aproveitamento da turma em relação a conteúdo?

Muito boa. Tivemos a melhor média do bloco de linguagens e com relação ao bimestre passado, as notas melhoraram.

Ao final, foi possível observar como foi a receptividade dos alunos em relação ao jogo ser utilizado em sala de aula?

Os Alunos costumam ser receptivo com tudo que é proposto que fuja do convencional, o que se explica pela maçante rotina escolar. Infelizmente são poucos os professores que e propõem a fazer dinâmicas diferentes.

Como foi para você como professora utilizar essa ferramenta?

Ser professor é algo fantástico, imagine que passo 5 horas por dia de segunda a sexta, acompanhada por um grupo de pessoas que se revezam para me ouvir falar sobre meu tema favorito: Arte. E ainda me pagam por isso.

O RPG não seria diferente, aulas expositivas sobre Arte Medieval e Renascimento são maçantes e cansativas, tanto para o aluno (que já vem cansado de outras aulas), quanto para o professor, que têm que repetir o conteúdo várias vezes por semana. É importante entender o contexto em que o aluno se encontra, dentro da aula o professor esta concorrendo diretamente com a amiga(o) que esta ao lado, com os jogos de celular, com o grupo de *Whatsapp* e com todos os problemas sociais e familiares que podem contribuir para a redução da atenção do aluno para a aula. Se como professora quero que meu aluno preste atenção em mim, tenho que ganhar de todos esses concorrentes.

Considerações finais

Jogos trazem consigo possibilidades inúmeras para o processo de ensino aprendizagem, e o RPG é um jogo com enorme potencial pedagógico pelas possibilidades criativas e flexibilidade de propostas temáticas.

A necessidade de investigação e criação de ferramentas pedagógica como jogos, filmes, trabalhos poéticos, dentre outras ferramentas com características lúdicas, expressivas e criativas tem movido diversas pesquisas nas últimas décadas e move cada dia mais. A interação em roda, também contribui fortemente para o desenvolvimento da aula, não só no contexto de jogo, mas em debates e conversas, a organização auxilia na comunicação democrática, por tanto no acolhimento e na oportunidade de fala a todos.

Como este trabalho propôs como tema de observação, o *role-playing game* foi utilizado em sala de aula e a professora obteve resultados positivos tanto na interação e participação da classe quanto no processo de construção de aprendizado dentro do tema proposto.

A aplicação apresentou as potencialidades do jogo previstas na introdução desde trabalho no decorrer das partidas e evidenciou suas fragilidades que podem ser aprimoradas com mais pesquisas, mas principalmente, com mais aplicações em salas de aula, tornando o recurso mais familiar para os professores de escolas.

A possibilidade da criação de um sistema de RPG criado pelo próprio professor para ser utilizado em sala possibilita que o jogo seja repensado e aprimorado para ser utilizado em turmas com dezenas de alunos.

Mais trabalhos pensando em resolver a aplicação com mais alunos e melhorar a eficácia do jogo e aperfeiçoar a interação por parte da turma.

Bibliografia

Experimentando o RPG pedagógico: A interdisciplinaridade na sala de aula, RPG na escola, disponível em:

<<http://rpgnaescola.com.br/data/documents/EXPERIMENTANDO-O-RPG-PEDAGOGICO-A-INTERDISCIPLINARIDADE-NA-SALA-DE-AULA.pdf>>.

Acesso em 24 de maio de 2018.

EWALT, DM. Dados e Homens: A história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores. 1 ed. Rio de Janeiro: Record, 2016.

FERNÁNDEZ, Tatiana. O que são objetos de aprendizagem poéticos? Estágio do artista, disponível em:

<http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/oap_oficina/1/1_oaps.htm>. Acesso em 3 de maio de 2018.

John Dewey, o pensador que pôs a prática em foco. Nova escola. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1711/john-dewey-o-pensador-que-pos-a-pratica-em-foco>> . Acesso em 22 de maio de 2018.

KISHIMOTO, Tizuko. Brincar é diferente de aprender. Portal do professor, disponível em:

<<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/conteudoJornal.html?idConteudo=453>>.

Acesso em 21 de maio de 2018.

Friederich Froebel, o formador das crianças pequenas. Nova escola, disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/96/friedrich-froebel-o-formador-das-criancas-pequenas>> . Acesso em 18 de junho.