



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES
CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

DANIEL NOGUEIRA DE LIMA SILVA

O RPG como instrumento facilitador do ensino de arte para crianças

Recife

2023

Daniel Nogueira de Lima Silva

O RPG como instrumento facilitador do ensino de arte para crianças

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^a.Dr^a.Maria Betânia e Silva

Recife

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Daniel Nogueira de Lima.

O RPG como instrumento facilitador do ensino de arte para crianças / Daniel Nogueira de Lima Silva. - Recife, 2023.

40 p. : il.

Orientador(a): Maria Betânia e Silva

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Licenciatura, 2023.
9,5.

1. ROLE PLAYING GAME. 2. jogos. 3. arte-educação. 4. aula. 5. crianças. I. Silva, Maria Betânia e . (Orientação). II. Título.

370 CDD (22.ed.)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Artes
Coordenação da Graduação em Artes Visuais

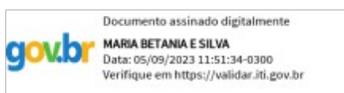
ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

Aos 04 dias do mês de setembro de 2023, no Centro de Artes e Comunicação, realizou-se a sessão pública de defesa de TCC do Curso de Artes Visuais – Licenciatura, do(a) acadêmico(a) DANIEL NOGUEIRA DE LIMA SILVA, sob orientação do(a) professor(a) Maria Betânia e Silva, intitulado: “O RPG COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DO ENSINO DE ARTES PARA CRIANÇAS”. Compuseram a Banca Examinadora as professoras: Orientador(a) - Prof.^a.Dr.^a. Maria Betânia e Silva; Membro Interno - Prof.^a Dr.^a Luciana Borre Nunes; Membro Externo - Prof.^a. Ms. Niedja Ferreira dos Santos Torres. Após a exposição oral, o(a) estudante foi arguido(a) pelos membros da banca, os quais reuniram-se reservadamente e decidiram que o trabalho foi APROVADO com a média final 9,5. Para constar, redigi a presente Ata, que aprovada por todos os presentes, é assinada por mim, orientador(a) do TCC, e pelos demais membros da banca.

Obs.: _____

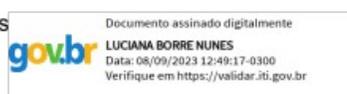
Prof.^a Dr.^a Maria Betânia e Silva:

Nota: 9,5 Assinatura:



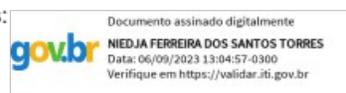
Prof.^a Dr.^a Luciana Borre Nunes

Nota: 9,5 Assinatura:



Prof.^aMs. Niedja Ferreira dos Santos Torres:

Nota: 9,5 Assinatura:



RESUMO

O RPG seria um bom instrumento facilitador no ensino de arte para crianças? Partindo desta pergunta, esta pesquisa investigou as aplicações e funcionalidades do uso do RPG, enquanto agente facilitador do ensino de arte em duas turmas do ensino fundamental. Dito isso, utilizei experiências e memórias próprias, lembrando momentos em que eu, ainda criança, conheci e pude experimentar trocas de saberes culturais e sociais através do RPG, além do auxílio da metodologia Pesquisa Ação, fundamentando principalmente pelos trabalhos de Paulo Freire e John Dewey. Alguns encontros foram montados em uma escola da rede privada, em Camaragibe/PE, encontros esses em que assuntos que compunham a grade curricular da escola seriam abordados em sala de aula. Utilizando o RPG como facilitador, conceitos como a aprendizagem lúdica, a interdisciplinaridade, inclusão e diversidade, colaboração e trabalho em equipe, criatividade e expressão foram utilizados durante toda a pesquisa. Sendo assim, engajamento dos alunos, desenvolvimento de habilidades artísticas e motivação para o aprendizado da arte, foram alguns dos principais objetivos alcançados com esta pesquisa.

Palavras-chave: ROLE PLAYING GAME; jogos; arte-educação; aula; crianças.

ABSTRACT

Would RPG be a good facilitator instrument in teaching arts to kids? Starting from this question, this research investigated the applications and functionalities of RPG's use, as a facilitator agent in teaching arts in two groups from elementary school. That being said, I utilized my own experiences and memories, remembering moments in which I, as a kid, got to know and could try exchanging cultural and social knowledge through RPG, besides the auxiliary methodology of Action Research, based mainly on the works of Paulo Freire and John Dewey. Some meetings were scheduled in a private school, in Camaragibe/PE, meetings in which the subjects that composed the school's curricular grade would be approached in the classroom. Utilizing RPG as a facilitator, concepts such as ludic learning, interdisciplinarity, inclusion and diversity, cooperation and work in groups, creativity and expressions were used throughout this whole research. Regarding this, student's engagement, the development of artistic abilities and motivation towards the learning of art, were some of the main goals achieved with this research.

Keywords: ROLE PLAYING GAMES; games; art-education; class; kids.

Sumário

Introdução	07
A versatilidade do RPG	10
O conceito de jogo educativo.....	14
Mas afinal, o que é RPG?	16
A prática pedagógica	20
Turma do 9º ano.....	21
Turma do 6º ano.....	28
Considerações	36
Referências	40

Introdução

Jogos lhe dão a chance de se destacar, e se está jogando em boa companhia você não se importa em perder, porque teve o prazer da companhia durante o curso do jogo. Gary Gygis (1938-2008), co-criador do D&D em entrevista para a GameSpy (2004).

Nasci e cresci em Vitória de Santo Antão, interior pernambucano, em 2003, então com nove anos, na Rua Beatriz Carneiro Leão, conheci alguns garotos que passavam a tarde gesticulando e jogando dados. Aquilo me chamava a atenção, criei coragem e fui até eles que me explicaram o que faziam tinha o nome de RPG. O jogo consistia em cada pessoa assumir um papel de um personagem e assim, juntas, iriam criando narrativas colaborativas. O progresso do jogo se dava de acordo com a criação da história. Apenas, anos depois aprendi sobre os sistemas de regras, nos quais o progresso era estabelecido, e dentro dos quais os jogadores poderiam improvisar livremente.



Figura 1: Sessão de RPG (Acervo pessoal, 2022)

No RPG, as escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Lembro que as nossas primeiras sessões de jogo não se apoiavam em regra alguma. Na maioria das vezes um “sistema” era criado na hora do jogo, o que facilitava, deixando a experiência mais dinâmica. Passamos tardes inteiras imersos em nossos mundos e histórias. Posso garantir que foi paixão à primeira vista – ou melhor a primeira jogada. De certa forma, o RPG contribuiu na formação do meu caráter e a minha formação como pessoa. Por meio do RPG conheci pessoas novas e amigos que perduram até os dias de hoje. Graças ao RPG desenvolvi um apreço por leitura e, principalmente, paixão pela arte, – sendo grande parte da minha produção artística voltada ao mundo do RPG.

Como jogador de RPG, sei que se trata, em grande medida, de uma prática de “nicho”, mas como estudante de Artes Visuais, é inevitável não imaginar diversos conteúdos que ligassem o mundo do RPG, abordando e mostrando as diversas manifestações e possibilidades que o hobby permite, diretamente ligados com o campo das artes, para isso precisamos primeiro entender o que é o RPG, em seguida destacar os seus

benefícios, integrá-lo ao currículo escolar, para assim estabelecer objetivos educacionais.

Num plano mais amplo, este trabalho procura demonstrar as potencialidades da associação entre a arte-educação e a prática do RPG com crianças, no âmbito do ensino e aprendizagem de artes. Ao apresentar a prática do jogo para um público mais geral do que o do “nicho”, busca-se também democratizar e desmistificar essa prática.

Para estruturar a pesquisa, me fundamentei na Pesquisa Ação, sendo esta uma abordagem metodológica que envolve ação prática e reflexão crítica, envolvendo a investigação sistemática de problemas específicos em um contexto prático, com o objetivo de promover mudanças e melhorias.

Para isso, me fundamentei no trabalho Paulo Freire em “Pedagogia do Oprimido”, onde o autor aborda a ideia de Pesquisa Ação como parte fundamental de sua proposta pedagógica. Na obra, publicada originalmente em 1968, Freire apresenta sua visão de educação libertadora, na qual os educandos são convidados a se tornarem sujeitos ativos no processo de aprendizagem e de transformação social. Paulo Freire a utiliza como uma ferramenta de conscientização e empoderamento dos oprimidos. Ele propõe que os educandos se tornem pesquisadores de sua própria realidade, refletindo sobre as condições de sua existência e, a partir disso, desenvolvam ações coletivas para superar as opressões que enfrentam. Ao se engajarem na Pesquisa Ação, os educandos não são meros receptores de informações, mas tornam-se ativos na construção do conhecimento, identificando problemas e buscando soluções em suas comunidades. Essa abordagem pedagógica promove a conscientização crítica, a valorização das experiências dos educandos e o diálogo como elemento essencial no processo educacional.

Outro autor que usei como referencial foi John Dewey, apesar de não ser frequentemente associado à abordagem específica de Pesquisa Ação, mas muitas de suas ideias e princípios educacionais têm afinidades com essa abordagem. Dewey defendia a aprendizagem baseada na experiência e no envolvimento ativo dos estudantes em situações reais de aprendizado. Embora ele não tenha escrito sobre Pesquisa Ação da maneira como é conhecida hoje, suas ideias são frequentemente

associadas a conceitos semelhantes. No livro “Experiência e Educação” que utilizei como referência, Dewey enfatiza a importância da experiência como base para a aprendizagem significativa. Ele argumenta que a educação deve estar enraizada na vida real e nas situações concretas dos estudantes, tornando-se uma extensão natural da própria experiência do aluno. A ênfase de Dewey no aprendizado através da ação e da prática está alinhada com os princípios da Pesquisa Ação, onde a investigação é conduzida de maneira prática e participativa.

A pesquisa foi realizada durante seis encontros, com duas turmas de uma escola da rede privada, em Camaragibe/PE, uma do 6º ano e uma do 9º ano, três em uma turma e três em outra, e está apresentada da seguinte forma: uma breve contextualização histórica de como o RPG foi criado e como as primeiras publicações chegaram ao Brasil, abordando também as primeiras pesquisas acadêmicas sobre o assunto; em seguida uma breve apresentação do que é o RPG de fato, como ele se apresenta, suas diversas abordagens e como essas potencialidades podem ser aproveitadas no ensino de artes; por fim, mas não menos importante, apresento a prática pedagógica desenvolvida e todos seus desdobramentos na aplicação realizada.

A versatilidade do RPG

Em 1973, o primeiro RPG foi lançado nos Estados Unidos, chamado *Dungeons and Dragons*, um jogo de fantasia medieval que claramente emprestou do universo e da obra de J.R.R. O autor e professor Tolkien, conhecido por obras como O Hobbit e o lendário Senhor dos Anéis, também tinha elementos de jogos de guerra, mas a diferença era que o jogador controlava apenas um personagem. Como resultado, os jogos de RPG foram associados à literatura de fantasia desde o início.

H.P. Lovecraft, Robert E. Howard e muitos outros tornaram-se famosos entre escritores e jogadores e foram incluídos em suas referências à medida que os jogos de RPG evoluíram e novos editores foram criados. Os RPGs também surgem com base nos mais diversos temas, como literatura, história e mitologia, com extensa e aprofundada

pesquisa sobre os assuntos abordados. O Império Romano, o Egito, a Grécia Antiga e outros compõem alguns dos cenários do novo jogo. O Brasil não foge à regra. No início da década de 1990, a editora GSA lançou o jogo Tagmar, em seguida lançou o RPG "Desafio dos Bandeirantes", que tem como enredo o Brasil do período bandeirante e apresenta diversos conteúdos como estrutura social, folclore, religião etc. do período colonial (Revista Dragão Brasil nº01, p. 39, 1994 e Revista Dragão Brasil nº 78, p. 5, 2001). Em 1992, foi realizado pela primeira vez no Brasil o Encontro Internacional de RPG, o maior evento nacional de RPG e o segundo maior evento de RPG do mundo, incluindo mesas de jogos, exposições de filmes, exposições de editoras e as mais extensas palestras relacionadas ao RPG, voltado principalmente para o público adolescente. O evento pretendia reunir milhares de jovens para contar histórias, conhecer novas publicações e assistir a palestras. Dessa forma, os participantes do evento eram estimulados não só a imaginar e criar, mas também a fazer parte de um time e, principalmente, ir além do jogo em si, pois diversos temas relacionados a RPGs foram discutidos no evento, ampliando o conhecimento mais abrangente e, portanto, a capacidade de refletir sobre as próprias atividades, não apenas na prática (Revista Dragão Brasil nº09, p. 8, 1995). Entre muitos outros tópicos, discute-se a finalidade pedagógica dos RPGs. O uso de RPGs na educação tem sido discutido ativamente por alguns grupos de jogadores, notadamente o grupo O Olho de Saulot, de Campinas-SP, que lançou um panfleto ao público em sua reunião anual em 1996, com o objetivo de esclarecer e sanar dúvidas sobre o assunto.

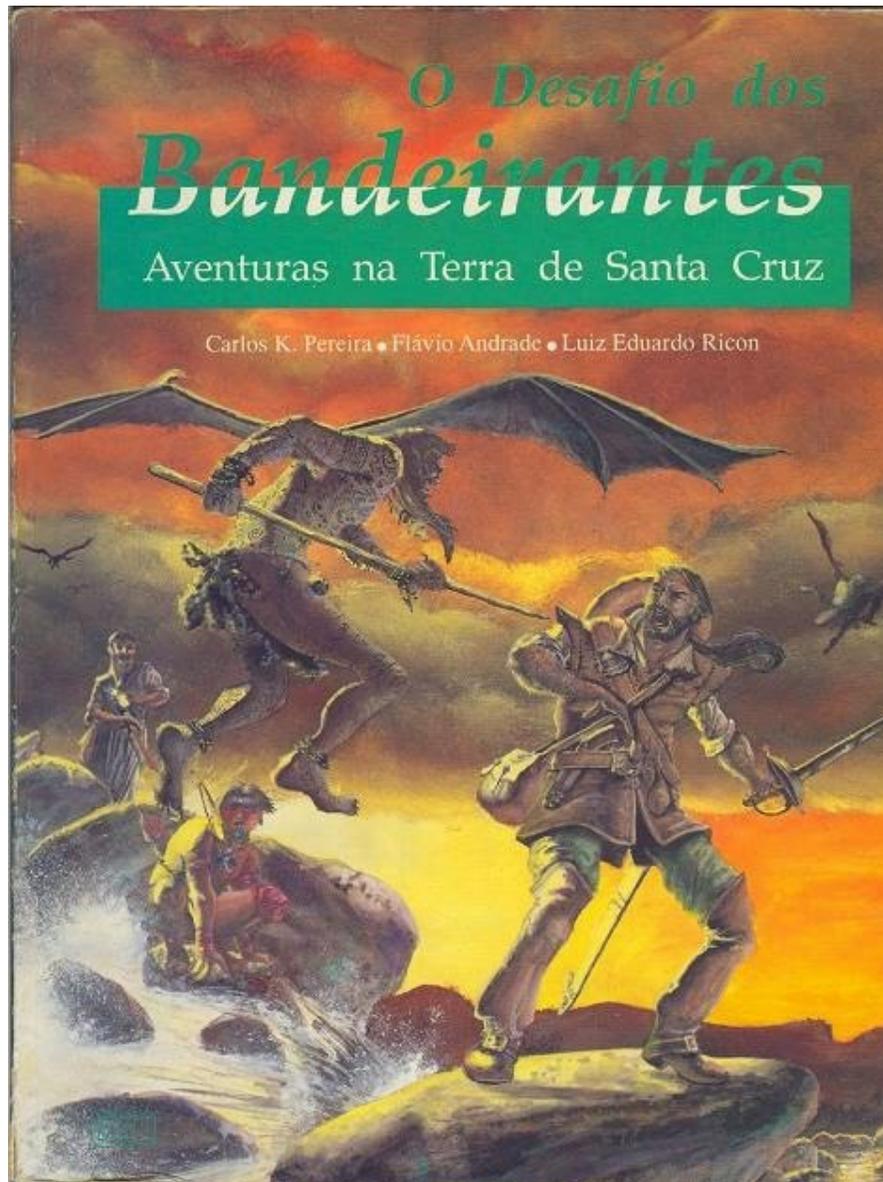


Figura 2: "O Desafio dos Bandeirantes", publicado pela editora GSA, 1992

Também em cidades do interior do Brasil, grupos menores estavam tentando analisar e utilizar jogos de RPG em escolas, por exemplo, em Poços de Caldas (MG), onde a Casa da Cultura local realizou oficinas para introduzir o jogo nas escolas (1996 -97). As observações dessa e de outras experiências sugerem que os RPGs, por sua própria natureza, têm um grande potencial inexplorado no processo de ensino, por exemplo, sua necessidade de desenvolver a leitura como uma necessidade básica, levando ao

enriquecimento e aprendizado do vocabulário e na cultura em geral, considerando o caráter do sujeito; devido ao seu caráter inacabado, apresenta uma visão histórica indeterminista e desinteressada com múltiplas possibilidades. Essa abordagem funciona em conjunto com o desenvolvimento da capacidade do próprio sistema de computar dados. É importante ressaltar que a estrutura do jogo exige uma participação ativa e democrática, pois estimula o respeito às palavras e ações dos demais jogadores na construção da narrativa.

Desde a sua criação, os RPGs têm procurado vincular-se à aquisição de conhecimento. Uma pequena parte dessa intenção é evidenciada por um anúncio de um jogo voltado para iniciantes (Hero Quest) com o slogan: "Você é o herói" (Revista Dragão Brasil nº03, p. 8, 1994).



Figura 3: Jogo de Tabuleiro Hero Quest, lançado no Brasil pela Estrela, em 1994

No entanto, embora o propósito educacional dos jogos de RPG tenha sido demonstrado em eventos específicos e a experiência prática tenha mostrado as potencialidades do jogo, percebe-se que esse tema é pouco explorado no Brasil, até porque é um jogo menos popular, difundido, pelo menos em nível nacional.

No começo dos anos 2000 foram publicados no Brasil os primeiros estudos acadêmicos sobre o RPG, como Andréa Pavão tratando da educação básica com “A AVENTURA DA LEITURA E DA ESCRITA ENTRE MESTRES DE Roleplaying Games (RPG)” (1999), e Marcos Tanaka Riyis e trabalhando com o design do RPG educacional “SIMPLES – Sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora: Um manual prático para o uso de jogos cooperativos de representação e RPG na educação” (2004), a partir daí outros trabalhos relacionados a área das potencialidades do RPG no âmbito educacional estão em andamento em todo o país. Desde então, pode-se contar com um referencial teórico que pode focar em determinados elementos do jogo. Assim, por meio dessas leituras e com base no conhecimento prévio sobre o potencial pedagógico dos RPGs, algumas questões surgiram.

O Conceito de Jogo Educativo

O conceito de jogo educativo apareceu pela primeira vez na França em 1911, em um artigo da inspetora do jardim de infância Jeanne Girard, no qual ela defendia que a necessidade de brincar de uma criança deveria ser compatível com a educação que a criança recebe, atribuído a ele. Dessa forma, a criança vê o jogo como um fim em si mesmo e o professor como um meio. Jogos educativos não são iguais a jogos gratuitos, onde a criança não tem outro benefício além de escapar para a imaginação.

Na Itália, Maria Montessori articulou um tipo de educação infantil que marginalizava o brincar em favor de exercícios, tarefas e trabalhos livres que valorizassem os objetivos da criança, neste caso com seu interior relacionado ao processo de desenvolvimento individual. Para Montessori, a liberdade que a criança precisa para se desenvolver não pressupõe brincadeira. Em sua teoria, a educação sensorial deveria prevalecer nas

instituições escolares, e não nos jogos.

Algumas instituições encaram os jogos como uma atividade essencial para a socialização, enquanto outras encaram os jogos como uma ferramenta de ensino. A primeira sustenta que a livre associação infantil, o livre brincar, é permitido porque favorece a autonomia, a socialização e a sociabilidade, pois são resultado de múltiplos encontros livremente escolhidos, como diz GRANDO e TAROUÇO (2008, p.05):

Então, pelo jogo simbólico, a criança exercita não só sua capacidade de pensar, ou seja, representar simbolicamente suas ações, mas também. Suas habilidades motoras, já que salta, corre, gira, transporta, rola, empurra etc. Assim é que se transforma em pai ou mãe para seus bonecos ou diz que uma cadeira é um trem. Didaticamente devemos explorar com muita ênfase as imitações sem modelo, as dramatizações, os desenhos e pinturas, o faz de conta, a linguagem e muito mais; permitir que realizem os jogos simbólicos, sozinhas e com outras crianças, tão importantes para seu desenvolvimento cognitivo e para o equilíbrio emocional.

A segunda perspectiva requer a orientação do professor, sempre com objetivos instrucionais claros e precisos. As críticas ao jogo livre sugerem que ele tenta se distanciar das creches em vez de fornecer instruções para o jogo escolar.

Ao tentar reviver as discussões atuais sobre o jogo, BROUGÈRE (1998, p. 189) descarta o ato de jogar como uma atividade biológica, definindo-o como decorrente de uma aprendizagem social, não sendo, portanto, inata. Desta forma, para se jogar, é necessário que haja comunicação.

A capacidade de considerar uma ação diferentemente porque o parceiro potencial lhe terá dado um valor de comunicação particular: É o que permite distinguir a briga 'de verdade' daquela que não passa de jogo. Para fazê-lo, é necessário haver acordo e compreensão de certos sinais. (Idem, 1998, p. 190).

Nessa troca, os jogadores organizam as regras e decidem participar do jogo de acordo com essas regras: o jogo torna-se, então, um sistema contínuo de decisões. O sistema se expressa por meio de um conjunto de regras, pois as decisões constroem um universo interessante que é compartilhado ou partilhado com outros. Esse universo lúdico deveria ser um mundo aberto, indeterminado, formado por elementos aleatórios.



Figura 4: "Sessão do grupo Critical Role, maior mesa de stream do mundo", divulgação, 2022

Mas afinal, o que é o RPG?

Os jogos de RPG são sempre apresentados através de um livro que contém todas as informações necessárias para iniciar o jogo. Isso não parece dizer muito, afinal qualquer jogo costuma ter um manual que orienta o jogador. Os livros de RPG diferem, principalmente, na quantidade de informações que trazem - dadas as propriedades físicas do material. Por exemplo, o RPG *Dungeons and Dragons* fornece três livros básicos necessários para começar a jogar. Cada volume contém mais de trezentas páginas.

Portanto, é claro que este não é apenas um "manual" de regras, no entanto, os mais importantes diferenciais superam tantas informações que não é despropositado considerá-las, mas agregar em certa medida todo o contrato de regras. Os universos fictícios e tudo o que deles resulta, desde geografia, história, economia e religião até descrições de seus habitantes, são caracterizados em grande detalhe.



Figura 5: "Livros Básicos de Dungeons & Dragons", publicados pela editora Wizards of The Coast, 2014

Todos os RPGs são desenvolvidos em um universo fictício, também chamado de cenário, que constitui a cena em que os personagens atuam, e cuja geografia e clima (muitas vezes acompanhados de um mapa), história e cronologia, cultura e tecnologia são descritos em livros, economia e ocupação, religião e ritual, biologia e sua biologia. GURPS Império Romano (CARELLA, 1995) apresenta as características geográficas da região, a história das cidades, jogos e impérios, o panteão e os cultos, a organização do exército romano e suas batalhas, uma descrição da economia romana na época, além de trazer informações sobre a criação dos personagens, como uma lista de nomes e ocupações existentes utilizadas pelos romanos. Outro exemplo é o 3D&T (CASSARO, 1998), anteriormente conhecido como Defensores de Tóquio, um sistema completamente

nacionalizado nascido para satirizar animações, mangás, jogos de luta e seriados japoneses, os Tokusatsu.

Porém, o jogo ainda é um tanto "complicado", e é pensando nisso que surgiram jogos como o 3D&T, de fácil assimilação e adequado para jogadores iniciantes, um sistema pensado para democratizar os RPGs, tanto pela simplicidade das regras quanto pelos preços de seus livros, pense naqueles que não podem pagar muito dinheiro. Nela, o jogador conta com uma série de pontos (determinados pelo mestre), com os quais define as características de seu personagem, além de comprar pontos fortes e habilidades. A facilidade de criação de personagens e o preço acessível fazem dele um jogo popular no Brasil. Muitos jogadores começam jogando RPG com 3D&T, no meu caso ele foi o segundo.

Pensando nisso, a ideia de levar o RPG para sala de aula não me parece absurda, com regras simplificadas e, talvez, até adaptadas na hora, aliado a outras metodologias educativas, como a Abordagem Triangular de Ensino estruturada por Ana Mae Barbosa. visto que essa abordagem propõe uma forma abrangente de entender e ensinar arte, enfocando três elementos interconectados: o fazer artístico, o apreciar artístico e o contextualizar artístico. Tendo como finalidade trazer e explicar uma nova forma de educar por meio do jogo RPG, jogo esse de interpretação de papéis. Este pode ser usado como metodologia ativa, por meio de uma aprendizagem baseada em projetos desenvolvidos dentro e fora de sala de aula, para que se consiga atrair o desejo dos educandos e ajudá-los a aprender, entendendo não só o conhecimento em si, mas também como aplicá-lo na vida real e conseguir adaptá-lo às diferentes situações, tendo uma experiência segura e mediada pelo educador, que se torna mediador do conhecimento. Além de ajudar no conhecimento e fazer com que o aluno seja participante ativo na busca do seu, faz também com que o aluno se torne crítico e realize atividades em grupo para alcançar seus objetivos, ajudando na formação cidadã para viver em sociedade.

3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha

FICHA DE PERSONAGEM

Nome Pontos

Características

FORÇA

HABILIDADE

RESISTÊNCIA

ARMADURA

PODER DE FOGO

Pontos de Vida

Pontos de Magia

Pontos de Experiência

Vantagens

Desvantagens

Tipos de Dano

Magias Conhecidas

Dinheiro e Itens

História

Turno de Combate

Passo 1 • Iniciativa: cada combatente rola um dado e acrescenta ao resultado sua Habilidade. Inclua +1 por Aceleração ou +2 por Teleporte (não cumulativos), quando houver. Combatentes com iniciativa mais alta agem primeiro.

Passo 2 • Força de Ataque (FA): os personagens escolhem seus alvos e fazem seus ataques ou manobras, cada um em sua iniciativa. A Força de Ataque de cada um será igual a $H+F+1d$ (para ataques corpo-a-corpo) ou $H+Pdf+1d$ (para ataques à longa distância), à escolha do jogador. Essa escolha deve ser feita antes da rolagem.

Passo 3 • Força de Defesa (FD): a Força de Defesa da vítima será igual a $H+A+1d$. Subtraia esse valor da FA do atacante. O resultado final será a quantidade de Pontos de Vida perdidos pela vítima. Caso a FD final do alvo seja igual ou superior à FA final do atacante, nenhum dano é provocado.

Figura 6: Ficha 3D&T, presente no livro “3D&T Alpha Revisado”, publicado pela Jambô Editora

Tendo apresentado tudo isso, porque não elaborar uma aula onde os alunos serão apresentados a um cenário condizente com o assunto que deverá ser abordado nas aulas de artes, como diz GAMINO (2018, p. 69):

Na hora de escolher o que abordar nas tramas, tudo é uma questão do bom senso. A complexidade do tema deve acompanhar a faixa etária da criança. De forma geral, temos dois problemas opostos e muito comuns quando se lida com crianças de forma geral. O primeiro é esquecer que crianças são crianças. Você não está mestrando para amigos da sua idade, as aventuras e histórias não podem ser as mesmas. Certos assuntos são impróprios para determinadas faixas etárias, e algumas

coisas não devem ser abordadas, especialmente, se a criança em questão não for sua filha. Neste caso, conversar com os pais antes é sempre bom. O segundo problema é tratar as crianças como idiotas, especialmente as maiores. Mesmo que alguns assuntos sejam muito delicados, outros podem ser abordados de forma natural, respeitando a capacidade de compreensão da criança. Elas vivem na sociedade, e cada vez mais absorvem informação sobre o mundo e não devem ser subestimadas.

Os alunos seriam convidados a criar personagens que teriam vivido nesse recorte histórico, e, então, a construção coletiva da história teria início, com os personagens criados vivenciando a época e descobrindo os fatos que deram início ao movimento em questão. Pensando nisso, essa pesquisa seguirá por esse caminho, o que no final culminará na apresentação de práticas pedagógicas, nos moldes já comentados.

A prática pedagógica

A prática desenvolvida para esta pesquisa teve como público-alvo duas turmas, uma do 6º ano, com 20 estudantes, e uma do 9º, com 25 estudantes, ambas da mesma escola da rede privada de ensino, em Camaragibe/PE, no ano de 2022. A escolha dessas turmas com faixas de idades diferentes se deu ao fato de que, para mim, seria mais interessante e rico, ver como os extremos do ensino fundamental 2 iriam entender e viver a experiência que seria proposta. Foram realizados três encontros em cada turma, todos durante uma semana de aula. Alguns meses antes, fui convidado por uma colega educadora, a participar como palestrante, da Semana da Literatura na Escola, então já tinha certa familiaridade tanto com o espaço, quanto com os educandos.

Como metodologia, a Pesquisa Ação foi a que melhor se adequou às características do projeto que se seguiria, já que eu, enquanto pesquisador, estaria acompanhando todas as etapas do processo: implementar uma prática, acompanhar os passos e ao final, saber os resultados.

O meu objetivo foi trazer uma abordagem de pesquisa que combinasse a investigação acadêmica com a ação prática. Visando resolver problemas específicos em contextos

sociais e promover a mudança social através da colaboração entre pesquisador (eu) e membros da comunidade envolvida (os estudantes), utilizando o RPG como facilitador nesse processo. Buscando unir a teoria e a prática, procurei entender e resolver problemas reais da comunidade, ao mesmo tempo em que aprofundei o conhecimento teórico sobre o assunto.

Além disso, envolveu a participação ativa dos grupos de estudantes, algo que particularmente prezo muito. Essa colaboração permitiu que o conhecimento e as experiências das pessoas afetadas pelo problema fossem incorporados na pesquisa.

O objetivo desta atividade foi proporcionar aos alunos uma compreensão mais profunda dos assuntos que permearam nossos encontros. O uso do RPG como ferramenta permitiu aos alunos mergulharem nessa atmosfera, assumindo papéis de destaque, incentivando a analisar os resultados, discutir as implicações e fazer ajustes nas ações propostas com base nas descobertas.

Turma do 9º Ano

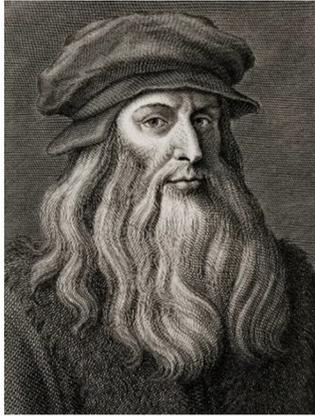
Seguindo o cronograma escolar, a atividade realizada na turma do 9º ano foi mais simples de elaborar, já que iríamos tratar de um movimento artístico, o movimento Renascentista. Tendo o tema da aula definido, elaborei um material com referências visuais e históricas, para situar os estudantes, esse material surgiu das minhas lembranças enquanto estudante de artes. A intenção inicial era situar os estudantes dentro da proposta da atividade, tentando ao máximo fugir de uma forma engessada, deixar claro nossos objetivos enquanto coletivo e ainda mais enquanto agentes sociais, além de fomentar a pesquisa e aprofundamento e diversos temas, como propôs PESSOTTI (2018, p 22):

O testemunho, na prática específica do jogo, pode se dar pela interpretação dos personagens e tanto a confiança quanto o companheirismo podem transcender as fronteiras do game e chegarem ao cotidiano escolar destes participantes, de forma a os tornar, também, companheiros numa luta mais relevante que a do jogo. Vale ressaltar que esse empoderamento que o RPG pode propiciar não se limita somente àqueles que estão jogando, pois, este pode significar dar voz, também, às categorias representadas no jogo, por exemplo, ao se jogar o RPG brasileiro, “O desafio dos bandeirantes”, como os jogadores têm

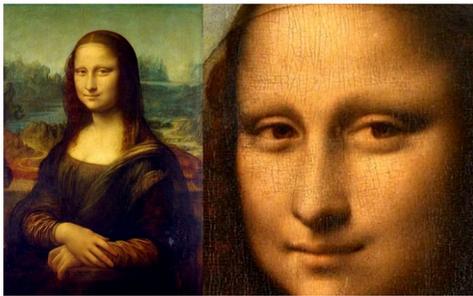
uma série de opções de classe para escolher e interpretar (bandeirantes, pajés, jesuítas e babalorixás), é necessário fazer uma série de pesquisas referente a estes e, em seguida, os interpretar, o que gerará, certamente, um certo grau de empatia por aquela classe; neste momento aquela categoria estará sendo empoderada, pois, em algum lugar do mundo, onde este jogo está sendo jogado, um grupo de jovens passará a conhecê-la melhor e/ou a respeitar mais.

Durante o primeiro momento de aula, uma contextualização cultural, social e principalmente artística foi apresentada, e por, anteriormente, uma relação tranquila já ter sido estabelecida, os estudantes se sentiram à vontade para levantar alguns questionamentos acerca do assunto, mas principalmente da prática que seria desenvolvida. Algumas perguntas surgiram, vindas dos estudantes, perguntas como: “Quem foram os artistas mais importantes do Renascimento?“, “Como o Renascimento influenciou a arte e a ciência da época?“, “Quais foram os temas comuns nas pinturas e esculturas renascentistas?“, “O movimento Renascentista teve alguma influência em outras áreas do conhecimento, além da arte e da ciência?“, essas dúvidas foram sanadas também, gerando uma troca muito boa com toda a sala, o que naturalmente me deixou ainda mais à vontade a frente do projeto. Alguns dos principais nomes da época também foram apresentados como Leonardo da Vinci, Michelangelo, Rafael, da mesma forma que as obras de tais artistas também foram apresentadas. Outro ponto que foi destacado foram os elementos-chave do Renascimento: os avanços científicos, as mudanças sociais e o humanismo.

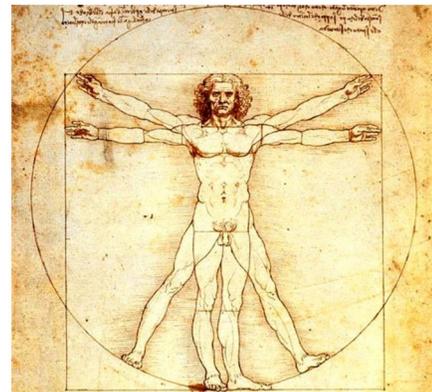
Leonardo da Vinci (1452-1519)



Leonardo da Vinci, foi um dos mais notáveis gênios do Renascimento italiano e uma figura icônica da história da arte e da ciência. Ele foi pintor, escultor, cientista, matemático, engenheiro, anatomista, músico, e inventor. Leonardo nasceu em Vinci, na Itália, e recebeu o nome de sua cidade natal.



Mona Lisa (em italiano, La Gioconda) - 1503



Homem Vitruviano - 1492

Figura 7: Parte do material que produzi e apresentei para a turma do 9º ano (acervo pessoal, 2022)

Em um segundo momento, a atividade de fato começou a ser realizada, os estudantes foram divididos em grupos, para assim facilitar o desenvolvimento do jogo. Agora que alguns artistas tinham sido apresentados, pedi para que cada grupo realizasse uma breve pesquisa sobre os personagens históricos, eles deveriam coletar informações que, em breve, serviriam para a construção de seus personagens. Com base na pesquisa realizada em sala, cada grupo deveria criar um personagem fictício relacionado ao movimento anteriormente apresentado. Perguntas como: qual nome o personagem teria, qual aparência, qual personalidade, habilidades e aspirações, quais atividades realizava, busquei também não limitar as vontades dos estudantes nesse momento de criação, afinal, foi durante o Renascimento que os artistas, cientistas e

pensadores passaram a gerir a sua própria criatividade e capacidade de execução, recaindo firmemente sobre o sujeito, a sua condição de indivíduo autônomo, sendo assim, eles tinham liberdade para criar qualquer personagem, dentro daquele microuniverso.

Eu tive a função de narrador, o responsável por dar o ponta pé inicial na contação de história, no nosso caso, na nossa aula, mas sempre deixando claro o quanto era importante a cooperatividade entres todos, já que a nossa história não se contaria sozinha. Ajudei a conduzir a narrativa fornecendo algumas informações a respeito do desafio: resolver um mistério artístico que batizamos de "O Retrato Desaparecido". A história se passou em Florença, Itália, no auge do movimento Renascentista, onde um dos retratos mais valiosos e icônicos de um proeminente patrono da arte renascentista desapareceu misteriosamente de uma importante galeria. O patrono era conhecido por seu amor e apoio às artes e à cultura. O quadro era uma peça de destaque na coleção, com grande valor histórico e artístico.

Tendo essa breve sinopse da narrativa, os alunos começaram a interagir entre si, interpretando seus personagens e tomando decisões com base no conhecimento apresentado sobre o Renascimento. Após alguns minutos uma discussão era promovida por mim, tentando fazer com que os alunos refletissem sobre as experiências vividas dentro do jogo, pedia também que os estudantes compartilhassem como se sentiram ao interpretar seus personagens, os desafios encontrados, as decisões tomadas e as consequências das ações no contexto renascentista, assim os estimulei a relacionar as experiências do RPG com os aspectos reais do movimento renascentista.

Essa atividade pedagógica combinou elementos lúdicos com aprendizado, permitindo que os alunos mergulhem no mundo do Renascimento e entendam melhor seus conceitos e ideias. O uso do RPG como ferramenta pedagógica incentivou a criatividade, o pensamento crítico, a colaboração em grupo e o engajamento ativo dos estudantes, como disse BITTENCOURT (2009, p. 49):

Considerando que os métodos de ensino-aprendizagem estão se adaptando as questões do pós industrialismo e da crescente necessidade de desenvolver habilidades de autonomia, cooperação e criatividade nas crianças e jovens os jogos de RPG de mesa passam a ser usados como uma ferramenta de ensino eficiente. Transformar a aula em jogo facilita o envolvimento do aluno com o tema, tornando a aula mais agradável, divertida e produtiva. O jogo de RPG de mesa transforma a sala de aula baseada no paradigma de comunicação unidirecional no paradigma interativo. O RPG possibilita a vivência do conteúdo e esta experimentação que garante o interesse do aluno.

Na prática com a turma do 9º ano, o maior desafio que encontrei foi referente a buscar formas de manter os estudantes focados e imersos na atividade, em alguns momentos tive que chamar a atenção e pedir a colaboração, mas nada que comprometesse a aula, acredito que esses momentos de dispersão se deram pelo fato de a maioria dos alunos já serem adolescentes, momento em que sabemos que a conversa e o tato social estão mais aflorados. Para tentar trazer esses alunos dispersos para dentro da atividade, busquei relacionar a arte com a vida deles, fazendo conexões entre os temas e conceitos abordados na aula e a vida cotidiana dos alunos, o que foi bem interessante, porque durante esse breve processo, alguns outros alunos começaram a me ajudar, trazendo exemplos de como a arte estava presente em diversos aspectos da cultura, da mídia e da sociedade em que vivemos.

Outro ponto que enfatizei bastante foi a busca pela expressão pessoal. Dei espaço para que cada aluno se expressasse através da arte, encorajando a criatividade, o que mais uma vez foi incentivado por outros estudantes. Para além disso não senti outras dificuldades, acredito que o grande mérito disso se deve a prática em si, que para a maioria dos estudantes foi algo completamente novo.

Alguns pontos que devo destacar como resultado da prática realizada com a turma do 9º ano:

- interesse genuíno de alguns alunos pelas artes e histórias apresentadas durante a atividade;

- cooperação, tornando a atividade de criação e contação de história totalmente coletiva;
- a dispersão recorrente em alguns momentos da atividade.

Ao final da prática, pedi um *feedback* dos alunos, por se tratar de uma atividade construída em conjunto, ouvir a opinião de todos se fez extremamente necessário. Em seguida trago os depoimentos de alguns dos estudantes:

Depoimento 1:

"Participar dessa aula usando o RPG para aprender sobre o Renascimento foi incrível! Eu me senti completamente dentro da história. Interpretar o personagem e viver os desafios artísticos e que as pessoas de verdade enfrentaram na época foi uma experiência única. Aprendi muito sobre a história, a cultura daquele período de uma forma muito divertida!"

Depoimento 2 :

"O RPG foi uma forma empolgante de aprender sobre o Renascimento! Eu me senti como se estivesse viajando no tempo, vivendo ao lado dos artistas famosos e enfrentando os desafios que eles enfrentaram. Isso tornou o aprendizado muito mais fácil. Além disso, o trabalho em equipe foi muito importante no jogo, e todos nós aprendemos a colaborar e contribuir com nossas ideias. Acho que essa aula mais criativa ajudou a reforçar tudo o que aprendemos."

Depoimento 3 :

"No começo, fiquei um pouco receoso sobre a ideia de usar o RPG para aprender sobre história, mas logo percebi que tava bem divertido. Conhecer os artistas renascentistas como se estivéssemos lá, me fez

enxergar de outra forma. Também aprendemos a pesquisar e estudar sobre o Renascimento para preparar o que a gente ia fazer no jogo. Foi uma forma massa de ensinar e aprender, que com certeza eu gostaria de experimentar em outras matérias!"



Figura 8: Atividade Pedagógica Turma 9º ano (Acervo pessoal, 2022)



Figura 9: Atividade Pedagógica Turma 9º ano (Acervo pessoal, 2022)

Turma do 6° Ano

Já na turma do 6° ano, trabalhei a influência das diversas expressões artísticas na representação visual nordestina, alinhadas em paralelo ao estudo de teoria das cores, que fazia parte do cronograma da escola. Minha intenção com essa prática era que os estudantes compreendessem os conceitos básicos da teoria das cores e sua aplicação na arte, da mesma forma que a compreensão da importância da arte nordestina também era um objetivo a ser alcançado. Desenvolver habilidades de expressão criativa, trabalho em equipe e estimular a imaginação também eram objetivos da atividade.

Para desenvolver a prática pedagógica, pensei que seria mais tranquilo apresentar os temas em momentos distintos, para não ficar confuso, e de fato se mostrou como a escolha mais acertada naquele momento. Preparei um material com referências visuais variadas da representação visual nordestina, apresentando imagens da arte nordestina, como xilogravuras, bordados, modelagens em argila, nomes como J. Borges, Gilvan Samico, Mestre Vitalino foram alguns dos apresentados.

A representação visual nordestina

- Modelagem em argila
- Bordado
- Xilogravura



"Os Retirantes, obra do Mestre Vitaino, 1960



Bordado da cidade de Caicó, Rio Grande do Norte



"Forró Nordestino", obra de J. Borges, 2022

Figura 10: Algumas das referências apresentadas aos estudantes (Acervo pessoal, 2022)

Em seguida, promovi uma discussão sobre o que as crianças perceberam nessas imagens e como elas poderiam refletir a cultura e o ambiente do Nordeste, esse também foi um momento onde as crianças fizeram perguntas e puderam compartilhar suas ideias e opiniões sobre a arte nordestina. Indagações como “Quais são os principais tipos de arte do Nordeste?” e “Quais são os materiais que os artistas nordestinos utilizam?” surgiram, e buscamos chegar a uma resposta coletiva.

No segundo momento, apresentei as crianças os conceitos básicos da teoria das cores, como cores primárias, secundárias e terciárias, harmonia cromática, contraste, entre outros. Falei também acerca da importância da teoria das cores na representação visual e como ela pode transmitir diferentes emoções e sensações. Em seguida, uma atividade prática breve foi realizada, os estudantes puderam misturar cores primárias para obter secundárias e experimentar diferentes combinações, após isso, pedi para que cada um escolhesse uma das obras nordestinas que apresentei anteriormente,

observasse as cores presentes em tais obras de arte, identificasse as cores utilizadas, e discutissem como elas contribuem para a representação e expressão da obra.



Figura 11: Prática pedagógica com a turma do 6º ano (Acervo pessoal, 2022)

Para a prática utilizando o RPG, pedi para que as crianças se dividissem em grupos, mas diferente da turma do 9º ano, aqui cada um criaria seu próprio personagem, definindo características físicas, personalidade e habilidades especiais. Como acompanhar cada grupo individualmente seria complexo demais, levei alguns cartões que continham a premissa da nossa narrativa, um cartão foi entregue a cada grupo e, então, teve início a nossa contação de histórias. Nosso desafio de RPG teve como cenário uma jornada pelo Nordeste brasileiro, onde a expressão artística nordestina e a teoria das cores desempenharam um papel fundamental. Os personagens enfrentaram obstáculos e desvendaram enigmas, utilizando seus conhecimentos sobre cores e arte para progredir na aventura. O objetivo era explorar a relação entre a cultura visual

nordestina e a teoria das cores de maneira divertida e educativa, para facilitar a compreensão, entreguei a cada grupo um resumo com o contexto do que estava por vir.

Contexto da História, entregue a cada grupo:

“Os personagens são jovens aventureiros que encontraram um mapa antigo que os levará a lugares misteriosos do Nordeste, onde lendas e magia se entrelaçam. Eles descobrem que um artefato poderoso, conhecido como a "Pedra Cromática", está escondido em algum lugar da região. Essa pedra possui o poder de desvendar segredos e conceder desejos, mas apenas aqueles que compreendem as cores e a arte nordestina poderão encontrá-la.”

Apresentado todo o contexto da atividade, a narrativa seria composta por quatro desafios, que ao completar cada desafio com sucesso, os personagens ganhariam uma peça de um quebra-cabeça. Ao juntar todas as peças, eles identificariam a localização da Pedra Cromática. Além disso, ao longo da jornada, os personagens aprenderam sobre a rica cultura nordestina, suas expressões artísticas e a importância da teoria das cores na representação visual. Cada desafio foi pensado para que representasse alguma expressão artística nordestina e contemplasse de alguma forma o conteúdo trabalhado no cronograma escolar, no nosso caso, a teoria das cores.

Os desafios foram:

- O Desafio do Cordel Encantado:

Os personagens chegam a uma pequena vila onde as casas estão cobertas por cordéis coloridos. Um morador local conta uma lenda sobre um cordel encantado que protege o vilarejo de um antigo mal. Para desvendar o enigma, os personagens devem encontrar os cordéis corretos para criar uma combinação de cores que desfaz o encanto.

- O Quebra-Cabeça Xilográfico:

Os personagens encontram um antigo xilogravurista que foi transformado em uma estátua por uma bruxa malvada. Para ajudá-lo, eles precisam solucionar um quebra-

cabeça que retrata uma famosa obra de xilogravura. Os personagens devem reconstruir a imagem, escolhendo as cores corretas para cada elemento e, assim, libertar o artista.

- A Escultura Colorida:

No caminho para a próxima parada, os personagens chegam a um mercado de artesanato, onde encontram um escultor que perdeu sua visão de cores. Para ajudá-lo a retomar sua habilidade, eles devem misturar pigmentos e criar uma escultura vibrante, utilizando o conhecimento da teoria das cores para combinar tons e matizes corretamente.

- O Labirinto Cromático:

Os personagens chegam a um labirinto mágico cheio de portas coloridas. Cada porta representa um desafio relacionado à teoria das cores. Eles devem responder a perguntas e resolver enigmas sobre cores primárias, secundárias, complementares, efeitos visuais, entre outros conceitos, para avançar pelo labirinto e encontrar a saída.



Figura 12: Alguns dos grupos durante a prática pedagógica com a turma do 6º ano (Acervo pessoal, 2022)

Sobre a prática em sala de aula, o ponto mais complexo com a turma do 6º ano girou em torno do quanto enérgicas crianças na casa dos 11/12 anos podem ser, manter o mínimo de colaboração foi uma tarefa um tanto quanto árdua em alguns momentos, principalmente, nos momentos iniciais, mas que logo foi superado, dando espaço a uma cooperação muito grande. Acredito que ao paço em que a experiência foi se sucedendo, as crianças acabaram por desenvolver um sentimento de pertencimento, se abrindo e se permitindo vivenciar tudo aquilo.

Alguns pontos que chamaram minha atenção ao realizar a atividade na turma do 6º ano:

- a dificuldade inicial de desenvolver a atenção da turma, muito provavelmente

relacionada ao uso excessivo de tecnologias;

- a criatividade dos estudantes durante todo o decorrer da atividade;
- por serem mais novos, os menores são mais receptivos a trabalhar o lúdico em sala de aula.

Tendo desenvolvido essas atividades com estudantes de faixas etárias diferentes, e com maneiras de abordagem também diferentes, concluo que, de fato, o RPG tem um potencial enorme para práticas pedagógicas. O RPG despertou o interesse dos alunos de forma única, pois permitiu que eles se envolvessem em um mundo imaginário, assumindo papéis e vivenciando experiências artísticas de maneira lúdica. Esse engajamento aumentou a motivação para aprender sobre diferentes formas de expressão artística. A atividade também promoveu a aprendizagem ativa, uma vez que os alunos são os protagonistas da experiência. Eles tomam decisões, resolvem problemas, criam narrativas e aplicam seus conhecimentos artísticos para progredir na história. Esse tipo de participação ativa contribui para uma compreensão mais profunda dos conceitos artísticos. O RPG estimula a imaginação e a criatividade dos alunos, pois eles são incentivados a criar personagens, cenários e narrativas. Ao explorarem diferentes expressões artísticas no contexto do jogo, eles são desafiados a pensar de forma original e inovadora, desenvolvendo assim suas habilidades criativas. O RPG, frequentemente, envolve interações em grupo, exigindo que os alunos trabalhem em equipe, cooperem e se comuniquem para alcançar objetivos comuns. Essa colaboração estimula o desenvolvimento de habilidades sociais, como respeito, empatia, negociação e liderança, alguns relatos de alunos reforça ainda mais tudo o que foi dito, como foi o caso de um estudante do 9º ano, que narrou o seguinte:

“Usar o RPG nas aulas de artes foi uma experiência verdadeiramente transformadora para mim! No começo, eu não fazia ideia de como um jogo poderia ser tão útil para aprender sobre arte, mas logo percebi que era muito mais do que apenas diversão. Foi uma jornada emocionante, como se eu estivesse mergulhando em um mundo de cores, formas e ideias criativas. Interpretar personagens e viver aventuras artísticas foi o ponto alto dessas aulas. Cada personagem que criamos nos levou a diferentes

lugares, o que contribuiu para que o aprendizado fosse maior. Eu me sentia imerso na história de cada, como se estivesse vivendo na pele dos grandes artistas. O que me deixou mais surpreso é que, além de aprender sobre arte, acho que também desenvolvi habilidades importantes para a vida, como trabalhar em equipe e colaborar com meus colegas. No RPG, a gente tinha que tomar decisões juntos, discutir ideias e encontrar soluções criativas para os desafios que surgiam no jogo. Aprendemos a valorizar as visões de cada um e a construir projetos coletivamente. E não posso esquecer como o RPG estimulou minha criatividade! Interpretar personagens e criar narrativas artísticas me levou a descobrir novas maneiras de expressar minhas ideias e emoções. Eu comecei a desenhar mais, pintar e até mesmo a escrever histórias inspiradas nas aventuras que vivemos no jogo. Essa experiência única nas aulas de artes com o RPG me fez perceber que a arte está em tudo ao nosso redor. Ela não é apenas sobre pinturas famosas em museus, mas também sobre a maneira como vemos o mundo e nos expressamos. Estou realmente animado para continuar aprendendo sobre arte e explorar ainda mais.”

Durante o RPG, os alunos são desafiados a refletir sobre as escolhas que fazem, as consequências de suas ações e as implicações artísticas dessas decisões. Eles são incentivados a analisar criticamente as obras de arte, e de fato eles fizeram: os alunos pesquisaram sobre artistas e suas obras que seriam abordados no jogo. Isso permitiu que eles entendessem o contexto histórico e cultural por trás da arte e ajudou também no desenvolvimento de perguntas críticas para o jogo. Os alunos puderam analisar as técnicas e os elementos visuais que os artistas utilizaram nas obras representadas, assim, observaram o uso de cores, formas, linhas e texturas para compreender como esses elementos contribuíram para a expressão artística.

Isso promoveu o desenvolvimento do pensamento crítico e da apreciação artística. O envolvimento emocional e a imersão proporcionados pelo RPG contribuíram para a retenção de conhecimento. Os alunos tiveram a oportunidade de vivenciar experiências artísticas de forma significativa, o que facilitou a fixação dos conceitos e informações aprendidas.

O *hobby* também permite que os alunos experimentem e apliquem conceitos artísticos

em um contexto prático. Eles podem explorar a influência das diversas expressões artísticas como pintura, escultura, teatro, música, dança, entre outras, de maneira imersiva. No nosso caso, alguns aplicaram parte desses conceitos básicos ao produzir seus personagens, desenhando os mesmos. Essa aplicação prática fortalece a compreensão dos conceitos e a conexão entre a teoria e a prática.

Sendo o RPG um jogo de interpretação de papéis, onde os participantes assumem a identidade de personagens fictícios e criam narrativas coletivamente, tomando decisões e enfrentando desafios conforme as ações desses personagens. Com isso, o jogo torna-se algo colaborativo e não competitivo, dependendo da criatividade e interação entre os jogadores e o mestre (ou narrador) do jogo. O RPG possui várias potencialidades no ensino de artes, primeiramente, ele estimula a criatividade dos participantes, permitindo que eles criem histórias, cenários e personagens únicos. Além disso, o RPG promove a improvisação e a expressão artística, já que os jogadores devem interpretar seus personagens e pensar em soluções para os desafios propostos. Outro aspecto importante é que o RPG possibilita o desenvolvimento da empatia, uma vez que os jogadores precisam se colocar no lugar de seus personagens, compreendendo seus pensamentos e sentimentos. Isso pode ser muito relevante no ensino de artes, onde a capacidade de se colocar no lugar do outro e entender diferentes perspectivas é essencial, fazendo assim um paralelo com o que dizem FERREIRA-COSTA, LIMA, RODRIGUES, et al (2018, p.109).

Considerações

Na prática pedagógica desenvolvida com o RPG no ensino de artes, os alunos foram incentivados a criar seus próprios personagens e construir narrativas relacionadas às temáticas estudadas em sala de aula. O RPG foi usado como uma ferramenta para explorar questões artísticas, históricas e culturais de forma lúdica e participativa.

Embora o RPG como facilitador do ensino de arte e o texto "Pedagogia do Oprimido" de Paulo Freire sejam conceitos e abordagens distintas, é possível estabelecer alguns paralelos entre eles, especialmente, no que diz respeito à promoção da criatividade, da participação ativa dos alunos e do papel do educador como facilitador do aprendizado.

Esses são alguns dos paralelos que identifiquei durante todo o processo de pesquisa:

- **Participação ativa do educando:** Tanto na prática pedagógica que utiliza o RPG no ensino de arte quanto no pensamento de Paulo Freire, destaca-se a importância da participação ativa dos alunos no processo educativo. No RPG, os estudantes assumem papéis de personagens e são protagonistas na construção das narrativas, o que promove uma aprendizagem mais significativa e envolvente. De maneira similar, Freire defende a importância da participação dos educandos na construção do conhecimento, em vez de uma educação passiva e bancária;
- **Diálogo e interação:** Tanto o RPG como a pedagogia de Paulo Freire valorizam o diálogo e a interação entre os participantes. No RPG, os jogadores precisam colaborar para resolver desafios e criar histórias em conjunto. Da mesma forma, Freire enfatiza a importância do diálogo entre educador e educando, promovendo um ambiente onde ambos aprendem mutuamente e constroem o conhecimento em conjunto;
- **Criatividade e expressão artística:** O RPG, especialmente, quando usado no ensino de arte, é uma ferramenta que estimula a cognição, criatividade e a expressão artística dos alunos. Eles são incentivados a criar personagens, cenários e narrativas, o que favorece o desenvolvimento de suas capacidades artísticas. Paulo Freire também valoriza a criatividade e a expressão dos educandos como formas de construção do conhecimento e de conscientização social;
- **O papel do educador como facilitador:** Tanto o RPG como a “Pedagogia do Oprimido” reconhecem o papel do educador como facilitador do aprendizado. No RPG, o mestre (ou narrador) do jogo atua como um mediador, auxiliando os jogadores e criando um ambiente propício para a aprendizagem. De maneira análoga, Paulo Freire propõe que o educador não seja um mero transmissor de conteúdos, mas sim um facilitador que estimula a curiosidade e a reflexão dos educandos;
- **Inclusão e valorização das experiências dos alunos:** Tanto o RPG como a pedagogia freireana valorizam a diversidade de experiências dos participantes. No RPG, os jogadores trazem suas vivências e perspectivas para o jogo, enriquecendo a narrativa. Em relação a Paulo Freire, ele defende a valorização do conhecimento prévio dos

educandos, que devem ser considerados como sujeitos ativos no processo educativo, independentemente de suas origens e contextos.

Sendo assim, tanto o uso do RPG como facilitador do ensino de arte quanto a abordagem de Paulo Freire na "Pedagogia do Oprimido" compartilham princípios como a participação ativa dos alunos, o diálogo, a valorização da criatividade e a atuação do educador como facilitador, contribuindo para uma educação mais significativa, participativa e inclusiva.

Além dos desdobramentos mencionados anteriormente, a utilização do RPG como facilitador do ensino de arte para crianças pode gerar diversas outras possibilidades e benefícios como:

- **Desenvolvimento da empatia e compreensão emocional:** O RPG proporciona às crianças a oportunidade de se colocarem no lugar de personagens com diferentes sentimentos, personalidades e histórias de vida. Essa experiência lúdica pode contribuir para o desenvolvimento da empatia e da compreensão emocional, ajudando as crianças a entenderem melhor as emoções e experiências dos outros, tornando-as mais sensíveis e solidárias;
- **Exploração de temas e questões sociais relevantes:** O RPG pode ser usado como uma plataforma para discutir questões sociais relevantes como respeito, diversidade, inclusão, sustentabilidade, entre outras. Através da criação de histórias e situações fictícias, as crianças podem refletir sobre esses temas e debater soluções, gerando uma consciência crítica desde cedo;
- **Integração com outras disciplinas:** O RPG pode ser integrado a outras disciplinas além das artes, como história, geografia, literatura e ciências. Por exemplo, ao criar uma narrativa em um contexto histórico, as crianças podem aprender sobre eventos importantes e personagens históricos. Essa abordagem interdisciplinar torna o aprendizado mais abrangente e conectado;
- **Fomento à colaboração e trabalho em equipe:** O RPG é essencialmente um jogo cooperativo, onde os participantes precisam trabalhar em equipe para atingir objetivos comuns. Essa dinâmica favorece o desenvolvimento de habilidades sociais, como comunicação, negociação e resolução de conflitos, aspectos importantes também no

contexto das artes, onde a colaboração é comum em projetos coletivos;

- **Registro e reflexão das experiências:** O RPG pode ser utilizado como uma ferramenta para incentivar as crianças a registrarem e refletirem sobre suas experiências artísticas. Ao criar narrativas e personagens, elas podem manter diários de jogo, desenhos, escritos ou até mesmo gravações das sessões, permitindo que revisitem e analisem suas produções artísticas, o que é importante para o processo de aprendizagem e crescimento.

Essas são apenas algumas possibilidades de desdobramento da prática pedagógica que utiliza o RPG como facilitador do ensino de arte para crianças. A flexibilidade e a riqueza do RPG permitem que os educadores explorem diversas abordagens, adaptando a metodologia conforme o contexto e as necessidades das crianças, ampliando ainda mais o potencial do ensino de arte através dessa abordagem lúdica e participativa.

Essas conclusões mostram que o RPG é um instrumento pedagógico poderoso para o ensino de artes, pois estimula o engajamento, a aprendizagem ativa, a criatividade, o trabalho em equipe, a aplicação prática, a reflexão crítica e a retenção de conhecimento. Ao combinar diversão, imersão e interação, o RPG proporciona uma abordagem inovadora e eficaz para o ensino das diferentes expressões artísticas. Penso que o meu eu jovem ficaria feliz em vivenciar aulas assim, e com esse pensamento, o meu eu atual fica feliz e realizado por poder proporcionar esse tipo de conteúdo.

Referências

- BARBOSA, A. M. **A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo, Cortez Editora, 2012.
- BITTENCOURT, J. R. **A utilização dos Role-Playing Games digitais**. Giraffa, L. M. M., 2009.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médias, 1998.
- CASSARO, Marcelo. **O desafio dos bandeirantes**. Revista Dragão Brasil, Trama Editorial, nº01, p. 38 e 39, maio, 1994.
- DEWEY John. **Experiência e Educação**. São Paulo: Editora Nacional, 1938.
- FERREIRA-COSTA, R; LIMA, A; RODRIGUES, F; et ALL. **O ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO**. São Paulo. Departamento de Psicologia Experimental e do Trabalho – Faculdade de Ciências e Letras – UNESP – Campus Assis, 2018.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra, 1968.
- GAMINO, Camila. **Jogo de Criança**. Revista Dragão Brasil, formato digital, Jambó Editora, nº 136, p. 66 a 69, outubro, 2018.
- GRANDO, Anita; TAROUCO, Liane. **Uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação**. Rio Grande do Sul, Pós-Graduação Informática na Educação – UFRGS, 2008.
- MORAES, Roberto. **Encontro Internacional de RPG**. Revista Dragão Brasil, Trama Editorial, nº09, p. 08 a 11, janeiro, 1995.
- MORAES, Roberto. **Hero Quest**. Revista Dragão Brasil, Trama Editorial, nº03, p. 08 a 11, julho, 1994.
- PESSOTTI, V.B. **O uso do RPG como ferramenta de ensino de história**. Porto. Dissertação de mestrado Universidade Fernando Pessoa, 2018.
- TREVISAN, J.M. **Arca do tesouro**. Revista Dragão Brasil, Trama Editorial, nº78, p. 05, janeiro, 2001.

