



GAMIFICAÇÃO DAS LICENCIATURAS VIA JOGOS INTERPRETATIVOS (RPG)¹

Domingos Sávio Coelho ²

RESUMO

Utilizando o referencial teórico freireano, duas disciplinas obrigatórias para cursos de licenciatura foram gamificadas através de Jogos Interpretativos (role play games ou RPG). Os termos teóricos foram selecionados a partir dos seguintes critérios: potencial em auxiliar futuras/futuros docentes a criarem jogos interpretativos e simplicidade na enunciação e aplicação. Os seguintes termos teóricos das teorias da aprendizagem atenderam aos três critérios: 1) bloqueio (efeito einstellung); 2) surpresa/suspense/medo/antecipação; 3) delay; 4) estimativa de desempenho/atribuição causal; 5) motivação intrínseca (escolha, colaboração e curiosidade epistêmica), 6) contingência; 7) recompensa/reforço. A partir da avaliação dos estudantes das disciplinas, modificações foram realizadas na metodologia e estagiários, extensionistas e monitores de licenciatura foram convidados a aplicar a metodologia de RPG a diferentes contextos (jovens abrigados, formação continuada de professores da rede pública, educação do campo, pessoas surdas, cegas ou surdocegas) através de plataformas digitais. Resultados: 101 estudantes (bolsistas, monitores e voluntários) participaram do projeto, no período de agosto de 2019 a abril de 2021, gamificando com sucesso diversos contextos através do RPG. Discussão: Gamificação via RPG mostrou-se uma metodologia eficaz e flexível antes e durante a pandemia da Covid-19, com potencial de unir ciência e arte na formação em licenciatura.

Palavras-chave: RPG, Gamificação, Licenciaturas, Jogos interpretativos.

INTRODUÇÃO

Jogos interpretativos (role play games ou RPG) são narrativas de faz de conta nas quais as pessoas participam ativamente da história na condição de jogadores/personagens que tomam decisões a partir de regras estabelecidas e explicitadas pelo/a narrador(a). Uso de mapas, dados, fichas de personagens é opcional. No presente projeto, incentivamos a equipe de narradores e narradoras que experimentassem diversas possibilidades (jogo minimalista, jogo de mesa completo ou combinações) pois partimos do pressuposto que não há solução única em termos metodológicos para atender as necessidades específicas de docentes e estudantes numa sala de aula em um determinado território. Gamificar o ensino via jogos interpretativos é uma modo de *problematizar o papel da cultura local nos currículos dos*

¹ Projeto financiado com recursos do edital Licenciaturas em Ação do Decanto de Ensino de Graduação (DEG) e Decanato de Extensão (DEX) da Universidade de Brasília (UnB)

² Doutor pelo Curso de Psicologia da Universidade de Brasília - DF, dscoelho@unb.br



cursos de licenciatura e produzir mudanças (ou aprendizagens) significativas na interação entre docentes e estudantes.

As mudanças na interação docentes-discentes que podem surgir num contexto de jogo interpretativo podem ser descritas com o termo, emprestado do teatro essencial de Denise Stoklos, fricção. Stoklos (1993) denomina "fricção" o tipo de interação que se estabelece entre a atriz e a audiência de uma peça de solo performance tal que ambos cresçam cognitiva e emocionalmente em termos de amor e liberdade (STOKLOS, 1993). A gamificação via jogos interpretativos é um modo de, através da ação das personagens num certo cenário e sob determinada narração, produzir a "fricção" necessária entre discentes e docentes para que ambos problematizem o contexto cultural em que vivem e, como consequência, possam crescer cognitiva e emocionalmente.

Duas questões necessitam ser respondidas no processo de gamificação: 1) quais os critérios para selecionar *o que* ensinar e 2) *como* ensinar conteúdos acadêmicos através de jogos interpretativos. Infelizmente, pouco espaço é destinado na formação docente às questões conceituais e empíricas acerca do estabelecimento de critérios sobre *o que* e *como* ensinar. Apenas 30% do currículo dos cursos de licenciatura em pedagogia, por exemplo, é destinado ao *que* e *como* ensinar (GATTI, 2010). A realidade dos currículos dos demais cursos de licenciatura não é muito diferente da licenciatura em pedagogia; cursos de licenciatura em letras destinam somente 11% das horas-disciplinas a formação para a docência e 51,4% para conhecimentos específicos; no curso de licenciatura em matemática observou-se que as instituições públicas mantêm, em sua maioria, "carga horária bem maior para as disciplinas relativas a conhecimentos específicos, *espelhando mais a ideia de um bacharelado do que licenciatura* (grifo nosso)" (GATTI, 2010, pág. 1373).

Um dos reflexos do pouco espaço para discutir *o que e como ensinar* é que nossos currículos não discutem a cultura como centro do processo educacional de tal forma que possamos, estudantes e docentes, pensar o Brasil como problema, isto é, a elaborar e difundir um discurso através do qual nosso povo se explique e se aceite (RIBEIRO, 1986); realizar uma formação pedagógica que não seja somente "fruição erudita" de alguns conceitos, mas, sim, que possa ajudar estudantes dos cursos de licenciatura a abordarem a sua cultura como elemento central de sua atividade de docência e produzirem uma intervenção em sala de aula



capaz de pensar o Brasil como problema. Um caminho possível para responder a esta questão pode estar no sistema de ensino advindo da experiência extensionista em Angicos no início dos anos 60 do século XX.

Paulo Freire, ao propor a relação dialógica em torno das imagens que compunham as fichas de cultura, incluiu o debate sobre cultura como um ponto central no processo de alfabetização de adultos (FREIRE, 1963); um hub, no jargão moderno, capaz de realizar conexões com outras dimensões do seu entorno social e político. Educadores e lavradores da região de Angicos interagiam e aprendiam uns com os outros, inicialmente, a partir das fichas projetadas a noite em uma Angicos sem luz, numa cena digna do filme italiano “Cinema Paradiso”. As imagens que compunham as fichas de cultura e, a seguir, as palavras geradoras colhidas pelos monitores do Círculo de Cultura eram projetadas em slides; desse modo, os participantes eram impactados de forma análoga ao espectador de um filme numa sala de cinema. Segundo Carvalho (2004) é inegável

“esse ‘encantamento’ provocado pelos projetores e eslaides. Mais ainda para os habitantes de Angicos que os associavam ao cinema, raro naquele ambiente em que a televisão ainda não havia chegado (...) as projeções atraíam pessoas, especialmente as crianças que, deslumbradas, se debruçavam nas janelas, pelo lado de fora, para ver o ‘filme’.” (CARVALHO, 2004, pág. 108).

A dimensão artística ganha ainda mais destaque com os desenhos de Francisco Brennand ilustrando as fichas de cultura e o contato de Paulo Freire com a arte-educadora Ana Mae Barbosa abriu possibilidade de se pensar arte e educação de forma sinérgica, triangular no processo de produção de conhecimento novo (BARBOSA, 1995).

Segundo Fávero (2012), o conceito de cultura que embasa a elaboração das fichas de cultura está relacionado ao debate teórico existente em diversos movimentos sociais e políticos que ocorreriam nos anos 60. O contexto foi propício para a grande inovação freireana em educação: incluir o debate sobre cultura como central para o processo de alfabetização de adultos enfatizando o papel criador do ser humano de inventar algo que não está dado na natureza. A partir de uma concepção de educação como prática da liberdade na qual aprendizes livremente selecionam as palavras de seu universo cultural e territorial, estabelece-se, segundo Freire (1967) "o jogo criador de combinações" das sílabas numa

experiência que se fundamenta no aprendizado da informação através de canais múltiplos de comunicação (FREIRE,1967). Brandão (2015) apresenta o método freireano num formato de jogo cooperativo no qual os participantes, utilizando papel e lápis, combinam sílabas, palavras para construir textos colaborativos. A metáfora utilizada é a de sílabas como sementes para criação textual, daí o nome de "jogo das sementes" dado a esta brincadeira. Realizar a formação de egressos dos cursos de licenciatura baseado na transmissão cultural por meio de jogos é o aspecto de maior relevância da proposta para os/as discentes. Tal como o texto literário ou científico, o jogo pode promover a elaboração e difusão de um discurso através do qual nosso povo "se explique e se aceite".

O objetivo geral do projeto foi proporcionar aos licenciando/as condições necessárias para gamificar, via RPG, os conteúdos de suas áreas, a partir da experiência de jogos interpretativos em duas disciplinas são ofertadas pelo Instituto de Psicologia para estudantes diversos cursos de licenciatura da UnB nos períodos diurno e noturno, respectivamente. No formato presencial, as duas disciplinas são ministradas em um espaço físico que comporta, no máximo, 50 pessoas em cadeiras individuais, uma mesa e um quadro verde ou branco. O objetivo específico foi gamificar duas disciplinas de graduação obrigatórias para cursos de licenciatura da Universidade de Brasília abordando os seguintes conceitos ou termos teóricos das teorias da aprendizagem: 1) bloqueio (efeito einstellung); 2) surpresa/suspense/medo/ antecipação; 3) delay; 4) estimativa de desempenho/atribuição causal; 5) motivação intrínseca (escolha, conteúdo, colaboração e curiosidade epistêmica), 6) contingência; 7) recompensa/reforço. O critério que utilizamos foi: *quais os termos teóricos das teorias da aprendizagem podem auxiliar futuras/futuros docentes a criarem jogos interpretativos ?* Dito de outra forma: quais os termos teóricos que podem virar ferramentas nas mãos de docentes interessados em produzir aprendizagem em seus estudantes num contexto de jogo ?

A metodologia consistiu em dividir as duas turmas de graduação em pequenos grupos de 4 a 15 jogadores e 1 narrador(a). Cada narrador(a) definiu uma narrativa de RPG, conduziu um grupo de, aproximadamente, seis pessoas durante o semestre letivo e avaliou o efeito da metodologia de jogos interpretativos utilizada. Ao invés de provas objetivas ou dissertativas, a avaliação consistiu em uma jornada da personagem (em formato de texto, video, podcast ou



numa linguagem proposta pelo estudante) criada pelos jogadores na qual o jogadora narra em terceira pessoa a aventura e como os conceitos foram inseridos no jogo de RPG.

Observou-se um aumento de 33% no número de estudantes que concluíram as disciplinas de “Psicologia da Aprendizagem” e “Aprendizagem no Ensino” e acima de 90% dos respondentes concordam parcial ou totalmente com as seguintes assertivas: *proporciona maior aproveitamento do conteúdo; possibilita maior protagonismo do estudante; proporciona um ambiente de aprendizagem mais agradável; promove maior cooperação entre os participantes; desenvolve mais a curiosidade, as competências investigativas e exploratórias numa situação de aprendizagem; permite desenvolver mais o potencial expressivo das pessoas; é o método mais adequado para o ensino remoto neste período de pandemia.*

Gamificar disciplinas por meio da criação e execução de uma jogo de RPG, pelo estudante e pelo/a professor(a), envolve a definição de um "projeto estético". Qual o projeto estético dos docentes das escolas públicas brasileiras quando definem uma narrativa a ser utilizada em sala de aula? Quais os projetos estéticos que os estudantes brasileiros desejam desenvolver a partir da combinação das múltiplas linguagens disponíveis com as novas tecnologias? Este estudo mostrou o potencial da gamificação via RPG como uma ferramenta para a inclusão, a equidade e a diversidade pois foi possível atender diferentes grupos sociais e culturais (por exemplo, baixa renda, indígena, surdas e surdocegas). A gamificação via RPG é flexível o suficiente para lidar tanto com o formato de presencial quanto virtual. O projeto aponta para a possibilidade de uma licenciatura em jogos interpretativos comum aos diversos cursos de licenciatura. A jornada da personagem mostrou-se uma forma adequada, justa de avaliação na metodologia de jogos interpretativos.

METODOLOGIA

O que ensinar a futuros professores e professoras quando se utiliza uma metodologia baseada em jogos interpretativos? Qual ou quais critérios utilizar na seleção dos conteúdos curriculares quando se utiliza este tipo de metodologia de gamificação? Tais critérios, conceitos e metodologia seriam válidos para o ensino remoto durante uma pandemia que, em

abril de 2020, paralisou mais de 1 bilhão de estudantes no mundo ? Estas foram algumas das questões conceituais que tivemos de enfrentar no desenvolvimento da metodologia de gamificação via RPG. O critério que utilizamos foi: *quais os termos teóricos das teorias da aprendizagem podem auxiliar futuras/futuros docentes a criarem jogos interpretativos ?* Dito de outra forma: quais os termos teóricos que podem virar ferramentas nas mãos de docentes interessados em produzir aprendizagem em seus estudantes num contexto de jogo ?

A partir deste critério selecionamos um *número limitado* de conceitos que pudessem ser trabalhados *exaustivamente* pelos narradores e narradoras do projeto em, aproximadamente, 30 sessões de RPG. Sete grupos ou categorias de termos teóricos é o número máximo que estabelecemos para serem abordados ao longo de 30 sessões. Além de serem aplicáveis ao contexto de criação de jogos, percebemos que os sete termos teóricos precisavam ser de *simples enunciação e uso* de tal forma que após aproximadamente quatro sessões de RPG, os estudantes percebessem como aplicar ou usar tais conceitos sem receio ou medo.

Os termos teóricos que atenderam aos critérios acima e foram selecionados para o processo de gamificação e agrupados nas seguintes categorias ou macro categorias: 1) bloqueio (efeito einstellung); 2) surpresa/suspense/medo/antecipação; 3) delay; 4) estimativa de desempenho/atribuição causal; 5) motivação intrínseca (escolha, conteúdo, colaboração e curiosidade epistêmica), 6) contingência; 7) recompensa/reforço. A seguir, produzimos materiais didáticos (videos, textos e audiodramas) para cada um dos termos teóricos ou macro categorias em um processo não apenas de economia mas, principalmente, de sistematização dos termos teóricos que de fato podem contribuir para o processo de criação de jogos interpretativos. Aplicações sucessivas sugeriram a retirada, ao menos temporariamente, do conteúdo de texto e do audiodrama acerca de tolerância às drogas.

O plano de ensino foi entregue e a turma foi informada que a metodologia da disciplina seria no formato de RPG e que o objetivo era que eles fossem capazes de aplicar os termos teóricos da psicologia da aprendizagem de forma contextualizada, a partir de exemplos narrativos de jogos de RPG. Mais especificamente, informamos que cada um deveria inicialmente 1) escolher um jogo e realizar avaliação, após algumas sessões, 2) produzindo nove videos, imagens, solos performances ou textos sobre a jornada dos personagens e do grupo de RPG. Cada desafio no jogo que eles enfrentassem e superassem (ou lutassem

bravamente para atingir determinado objetivo!), a critério dos narradores ou narradoras, receberiam pontos de participação e/ou de inspiração. Os jogos seriam baseadas em 14 textos que constavam na bibliografia básica da disciplina; cada texto seria transformado em um ou mais episódios de aventura de RPG. Cada aventura valeria 3,6 pontos e teria de duração de, aproximadamente, duas aulas. Para obter os pontos em cada uma das aventuras seria necessário participar ativamente da aventura com o/a narrador(a) e demais jogadores. Após a leitura do plano de aula, cada narrador(a) apresentava uma breve sinopse sobre sua narrativa ou jogo, as regras básicas e o que esperava de cada jogador(a). A seguir, tirávamos dúvidas a respeito do jogo, escrevíamos no quadro verde a lista das narrativas e anotávamos os nomes dos interessados. Esta operação geralmente ocupa as duas primeiras aulas da disciplina.

A avaliação, denominada “Jornada da personagem”, poderia ser realizadas individualmente ou em grupo e consistia em responder a algumas questões que estavam no final de cada um dos textos. Por exemplo, uma das tarefas seria criar, a cada três textos lidos, uma postagem em pagina da web (individual ou em dupla) narrando a jornada da personagem (quem é sua personagem ? Qual objetivo dela no jogo ? Como ela está se desenvolvendo no jogo ? Como sua personagem está usando os conceitos que estão nos textos da disciplina ? O que dá pra fazer com os conceitos de aprendizagem ? O RPG está sendo útil como ferramenta de aprendizagem ? o que foi aprendido por sua personagem ? quais os conceitos de aprendizagem envolvidos na narrativa ? como aplicar os conceitos em outras situações ?). Os estudantes poderiam substituir a criação em video por outras formas de registros conforme: textos (2 páginas cada), performances (5 minutos cada), narrativa por imagens (HQ de três paginas) ou narrativa utilizando RPG Maker. Cada uma das nove jornadas terá valor de 5,5 pontos de acordo com os critérios de clareza (exposição do pensamento de forma compreensível) e criação. Criação definida como a capacidade planejar, produzir, imaginar narrativas em texto, video ou performance no RPG a partir das informações fornecidas pelos narradores (textos, exercícios, links de videos, cartas subjetivas, dicas verbais durante a narrativa...) utilizando fala, gestos, mímicas, expressões faciais com seus personagens (LOUIS, 2014). A décima e última jornada da personagem seria especial com toda a turma, no último dia de aula, onde todos comentariam as aventuras que viveram e avaliariam a metodologia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O resultado imediato que se observou foi um aumento de 33% no número de estudantes que concluíram as disciplinas de “Psicologia da Aprendizagem” e “Aprendizagem no Ensino”. Trata-se de um percentual significativo pois, durante a pandemia, as aulas em todo o país ocorreram no formato remoto com muitas reclamações em relação aos métodos utilizados (por exemplo, aulas expositivas gravadas, uso excessivo de power point, qual expositiva síncrona) seguido de trancamentos ou abandonos; no caso da UnB, as turmas tinham, no máximo, 30 estudantes. Utilizando a metodologia de gamificação via RPG conseguimos abrir matrícula e atender até 50 estudantes com a equipe que montamos de narradores e narradoras. Muitos estudantes que durante o ensino remoto conseguiram trabalho, conseguiram realizar as sessões de RPG satisfatoriamente.

A avaliação da metodologia foi realizada através de um questionário com uma questão aberta e 13 questões com resposta no formato likert de sete pontos, onde 1 é discordo totalmente e 7 é concordo totalmente. As respostas de 30 estudantes do 2/2021 das duas às questões de avaliação da metodologia repetem o padrão dos semestres anteriores (cf. Anexo 1); as questões da escala likert eram assertivas em relação à questão "*comparada ao Ensino Tradicional (isto é, aula expositiva, texto e provas), a metodologia de RPG utilizada nesta disciplina*". Acima de 90% dos respondentes concordam parcial ou totalmente com as seguintes assertivas: *proporciona maior aproveitamento do conteúdo; possibilita maior protagonismo do estudante; proporciona um ambiente de aprendizagem mais agradável; promove maior cooperação entre os participantes; desenvolve mais a curiosidade, as competências investigativas e exploratórias numa situação de aprendizagem; permite desenvolver mais o potencial expressivo das pessoas; é o método mais adequado para o ensino remoto neste período de pandemia; a linguagem dos textos e vídeo aulas da disciplina está condizente com a metodologia utilizada; as avaliações por meio de "jornada da personagem" foram adequadas para metodologia utilizada; 86,7% concordaram parcial ou totalmente que aumenta as relações interpessoais entre estudantes; 70% concordaram parcial ou totalmente que exige maior compreensão dos conceitos.*

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Destaco as seguintes contribuições do projeto para o meu desenvolvimento profissional e para o campo da formação docente:

Qual o meu projeto estético ? Este projeto me permitiu aplicar e desenvolver nos jogos de RPG, boa parte do que aprendi e aprendo com a Mímica Total de Luis Louis (LOUIS, 2014) e com o trabalho de solo performance do teatro essencial de Denise Stoklos (STOKLOS, 1993). Louis (2014) e Stoklos (1993) apresentam propostas conceituais, solos e jogos cênicos que podem auxiliar-nos a sair desse mito da caverna platônica onde conseguimos enxergar tão somente sombras de livros didáticos, quadros, cadeiras e giz no processo de ensino. Quando unimos, através do jogo de RPG, ciência e arte no processo de ensino, nosso poder expressivo aumenta, nossa capacidade de busca de soluções alternativas ou de novas possibilidades é fortalecida e podemos auxiliar o futuro docente a pensar o ensino e avaliação em outras bases (LOUIS, 2014): nosso papel enquanto professor(a) formador(a) em licenciatura é auxiliar o/a futuro docente a 1) especificar seu próprio projeto estético (o que o move enquanto formador de cidadãos e cidadãs ? Quais as fricções stoklianos necessárias para provocar nos estudantes de licenciatura a busca necessária pelo seu próprio projeto estético ?), 2) buscar possíveis convergências entre distintos projetos estéticos em seu contorno e 3) pensar o Brasil como um problema conforme enunciado por Darcy Ribeiro.

Conceber a criação e execução de uma jogo de RPG, pelo estudante ou pelo/a professor(a), como um projeto estético. Quando um(a) narrador(a) apresenta uma proposta de narrativa aos estudantes em “Psicologia da Aprendizagem” ou “Aprendizagem no Ensino”, ele/ela conseguiu canalizar em um jogo um conjunto de competências e habilidades que denomino “projeto estético”: cenários, músicas, atitudes, problemas, emoções que podem produzir mudanças no comportamento do participante. A discussão em grupo sobre o a narrativa de cada um pode, gradualmente, produzir convergências entre diferentes projetos estéticos de diferentes narradores/narradoras. Narrar em duplas ou trios é somente uma das possibilidades de convergência entre diferentes. Nosso papel é que tais convergências produzam leituras possíveis sobre um país complexo que precisa mais do que nunca elaborar e difundir um discurso através do qual se veja como um problema e busque uma explicação e solução. O trabalho colaborativo contínuo dos estudantes em um jogo de RPG possui um grande potencial de busca de soluções para nossas questões sociais importantes. Por exemplo, a inclusão de pessoas com deficiência, a visibilidade de grupos sociais excluídos, a produção

de soluções de equidade no ensino etc. Temos nas artes vários exemplos sobre como a convergência, por um determinado momento, entre diferentes projetos ou anseios estéticos podem trazer novos rumos para a cultura e para se pensar o Brasil como um problema. Por exemplo, o encontro entre Tom Jobim, Vinícius de Moraes e João Gilberto na invenção da Bossa Nova.

O projeto mostrou o potencial da gamificação via RPG como uma ferramenta para a inclusão, a equidade e a diversidade. Tivemos a participação de pessoas de diferentes culturas, etnias, necessidades de acessibilidade e que exigiram de narradores e narradoras soluções de equidade através de uma jornada da personagem que respeitasse o poder expressivo de cada cultura. Por exemplo, tivemos participação no projeto de uma estudante surdocega criando e narrado seu própria jogo. A experiência de jogo mostrou a necessidade de criação de um dispositivo que convertesse estímulos sonoros em táteis para que a estudante surdocega pudessem apresentar ou sentir a vibração tátil correspondente, por exemplo, a uma música durante o jogo. Pesquisadores do curso de Ciência da Computação forma integrados ao projeto para que juntos com a estudante surdocega desenvolvessem tal dispositivo.

A gamificação via RPG é flexível o suficiente para lidar tanto com o formato de presencial quanto virtual. O projeto de gamificação que desenvolvemos não necessitou nenhuma alteração quando, a partir de agosto de 2020, lecionamos no formato remoto em plena pandemia da Covid-19. O projeto estava pronto para o ensino remoto. Inclusive já utilizávamos a plataforma Discord esporadicamente para atender aqueles estudantes que estavam atrasados na fila do ônibus para ir pro campus mas que queriam participar do jogo.

O projeto aponta para a possibilidade de uma licenciatura em jogos interpretativos comum aos diversos cursos de licenciatura. Jogos interpretativos envolvem profissionais de diferentes áreas do saber, boa parte dos estudantes já convivem com esta parte da cultura e da economia criativa ou "economia laranja". Nossos cursos de licenciatura e nossas escolas públicas precisam dominar a linguagem dos jogos interpretativos e utilizar experiências imersivas para produção de conteúdos que permitam *problematizar o papel da cultura nos currículos dos cursos de licenciatura.* Uma licenciatura em jogos interpretativos pode ser um espaço no qual a cultura brasileira seja colocada no centro do processo de renovação curricular através do desenvolvimento de projetos estéticos dos estudantes de diversos cursos de licenciatura.



A jornada da personagem mostrou-se uma forma adequada, justa de avaliação na metodologia de jogos interpretativos. Ao participar de uma aventura de RPG em “Aprendizagem no Ensino” ou “Psicologia da Aprendizagem”, cada jogador(a) cria sua personagem e vive os desafios estabelecidos pelo/a narrador(a). Periodicamente (ou no final) o estudante apresenta a perspectiva de sua personagem sobre sua experiência vivida no jogo da forma que lhe aprouver (video, texto, desenhos, dança, podcast, performance...). Neste primeira fase do projeto, nosso interesse tem sido promover diferentes formas de expressão das pessoas utilizando recursos literais e metafóricos que melhor permitam apresentar a personagem e seus desafios e suas diversas possibilidades cognitivas (GOODMAN, 2006). Desenvolver o poder expressivo de estudantes e docentes é a dimensão menos explorada, ao nosso ver, da pesquisa sobre efeitos do RPG no ensino. Geralmente, as pesquisas utilizam a metodologia de comparação entre grupo experimental e controle. O resultado deste tipo de metodologia é que aparentemente não há diferenças entre os grupos nas medidas de avaliação (questionário aplicado antes e após um determinado o conteúdo ser ensinado). A jornada da personagem tal como estamos propondo no projeto propõe a comparação em termos de possibilidades expressivas, tanto literais quanto metafóricas, das diferentes metodologias.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. Arte-educação pós-colonialista no Brasil: aprendizagem triangular. **Comunicação e Educação**, V. 2, P. 59-64, 1995.

BRANDÃO, C. R. **O Jogo das Palavras-Semente e outros jogos para jogar com palavras**. São Paulo: Cortez. 2015.

CARVALHO, V. V. M. As imagens no “Método Paulo Freire” na experiência de Angicos (RN) - 1963 **Revista Educação Em Questão**, V. 21, P. 98-115, 2004.

FAVERO, O.. As fichas de cultura do Sistema de Alfabetização Paulo Freire: um 'Ovo de Colombo'. **Linhas Críticas**, V. 18, P. 465-483, 2012.



FREIRE, P. Consciência e Alfabetização - uma nova visão do processo. **Estudos Universitários. Revista de Cultura da Universidade do Recife**, V. 4, P. 5 - 24, 1963.

FREIRE, P. **Educação como prática da Liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 1967.

GATTI, B.A. Formação de professores no Brasil. **Educação e Sociedade**, V. 31, P. 1355-1379. 2010.

GOODMAN, N. **Linguagens da arte. Uma abordagem a uma teoria dos símbolos**. Lisboa: Gradiva, 2006.

LOUIS, L. **A Mímica Total. Um inédito e profundo mapeamento desta arte no Brasil e no Mundo**. São Paulo: Giostri, 2014.

STOKLOS, D. **Teatro Essencial**. São Paulo: Denise Stoklos Produções Artísticas Ltda, 1993.

RIBEIRO, D. **Universidade para quê ?** Brasília: Editora UnB, 1986.