



O DESENVOLVIMENTO DE MÚLTIPLAS LINGUAGENS ATRAVÉS DO JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

Eduardo Gabriel Sebastiany¹
Raquel Silveira de Oliveira²
André Geminiano dos Santos³
Sandra Beatriz Brand⁴

RESUMO

Este projeto foi realizado no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), aborda o Jogo de Interpretação de Papéis, sob um viés interdisciplinar entre Arte, Educação Física e Letras, que tem como motivação as “Múltiplas linguagens na escola: corpo, arte e escrita”. Tendo este como base, os bolsistas oportunizaram vivências sob a temática *Role Playing Game* (RPG) a alunos do 5º ano da EMEF Vinte e Cinco de Julho de Campo Bom/RS durante o período letivo de 2021, dividindo a atuação em dois momentos distintos: aulas síncronas durante o primeiro semestre, utilizando plataformas e ferramentas online, e aulas presenciais após as férias de julho. Objetivando o desenvolvimento da criatividade, argumentação e socialização das múltiplas narrativas (escrita, visual e cinestésica) de forma lúdica, as aulas elaboradas exploraram inicialmente elementos estruturantes da prática do RPG, seguindo para o jogo em si vinculados com atividades pedagógicas. Por meio de uma metodologia interdisciplinar, abordou-se os conceitos de caracterização de personagens, construção e concordância na criação de narrativas coletivas, além de expressão rítmica e gráfica subjetivas. Os trabalhos buscam apresentar o RPG como possibilidade de prática sociocultural e oferecer ferramentas que facilitem sua realização. Foi possível perceber ao longo da realização do projeto o engajamento dos alunos, sobretudo devido a abordagem interdisciplinar, uma vez que habilidades distintas eram exigidas e desenvolvidas. Do mesmo modo, acolher colegas, desenvolver aprendizagens menos dominadas e contribuir com o grupo com suas possibilidades, não só foi observado pela turma como é um elemento constituinte de partidas de RPG.

Palavras-chave: Abordagem interdisciplinar, Docência, PIBID, RPG, Jogo de interpretação de papéis.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o projeto realizado no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), utilizando o Jogo de Interpretação de Papéis (do inglês, Role Playing Game - RPG), em uma abordagem interdisciplinar. A intenção era unir acadêmicos dos cursos de Artes, Educação Física e Letras para atuação em conjunto no subprojeto “Múltiplas linguagens na escola: corpo, arte e escrita” e desenvolver propostas pedagógicas

¹ Graduando do Curso de Educação Física da Universidade Feevale, eduardo_n8@hotmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Artes Visuais da Universidade Feevale, raquelsioli@gmail.com;

³ Graduando pelo Curso de Educação Física da Universidade Feevale, andregeminiano@outlook.com;

⁴ Graduada pelo Curso de Letras da Universidade Feevale, sandrabrand81@yahoo.com.br;



para atuar em municípios da região. Para as intervenções realizadas com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental na escola Vinte e Cinco de Julho, de Campo Bom/RS, optou-se por utilizar o RPG como fio condutor destas práticas.

Para os encontros semanais com os alunos objetivou-se o desenvolvimento da criatividade, argumentação e socialização das múltiplas narrativas, sejam elas escrita, visual ou cinestésica, a fim de contemplar a proposta do subprojeto. Partindo deste ponto, foi realizado o reconhecimento da realidade escolar e do público alvo, identificando seus gostos e interesses.

Um dos principais desafios dos professores atualmente é o interesse do aluno pelos conhecimentos que são apresentados na escola e uma das formas de se fazer isto é através do diálogo entre diferentes disciplinas. (FERREIRA JUNIOR; et al, 2017). Por sua vez, o jogo de interpretação, de forma interdisciplinar, envolve imaginação, elaboração de estratégias, tomada de decisão (PARISOTO; HAMMES, 2021), além de exigir cooperação para obtenção de sucesso nas partidas, o que favorece as relações sociais entre todos os agentes da educação, sejam eles alunos ou professores. (LIMA; et al, 2021).

Uma vez que as Artes, Educação Física e Letras são disciplinas constituintes do eixo das linguagens na Educação Básica (BRASIL, 2017), seus saberes e peculiaridades entrelaçam-se no que diz respeito a transmissão, recepção, interpretação e reprodução de informações. Neste âmbito, as narrativas tomam papel fundamental para a consolidação tanto da cultura quanto das normas sociais, o que já foi debatido em alguns estudos. (HOFFMANN, 2021; SOUZA, 2021; DIAS; SANTOS, 2020; MACHADO; SILVA; SILVA, 2021). Uma narrativa potente é aquela capaz de mobilizar e envolver os ouvintes, reverberando em suas vidas e modos de compreender o mundo. Segundo Wilwert et al (2021), a contação de histórias pode ser um importante aliado no ensino, uma vez que mobiliza os ouvintes às narrativas e contextualiza as informações trazidas, dando uma maior significação a elas.

Ao contrário de uma história comum em que o narrador relata uma aventura, no jogo de interpretação o leitor/jogador age sobre a história, alterando seus rumos e eventualmente até o desfecho. Essa participação na construção do enredo gera engajamento com a trama de forma lúdica, exatamente o que se almeja em muitas práticas escolares contemporâneas.

O estilo de jogo RPG surgiu em meados da década de 1970 como um desdobramento de jogos de tabuleiro de guerra, que, ao invés de concentrarem as táticas do jogo em batalhões de exército, focava em personagens individuais. Desde então, diversos sistemas de como jogar os jogos de interpretação de papéis foram inventados, cada um com suas peculiaridades. Muitos deles possuem a temática medieval que é de fácil aceitação pelo público em geral, devido sobretudo a sua ampla difusão na literatura, nos jogos digitais e nas mídias



cinematográficas e sociais que fazem seus elementos comuns ao imaginário popular. Dentre diversos outros, vale a pena destacar o sistema brasileiro de Tormenta20 (SVALDI, 2020), o qual foi utilizado como base para a aventura realizada com os alunos.

Uma metodologia de ensino-aprendizado que vem se popularizando nos últimos anos é a chamada gamificação. Ela se utiliza de mecânicas presentes nos jogos para engajar e motivar o aluno na realização de tarefas como descrito por Julio, Silva e Soares (2021). Entretanto, não é o que foi proposto neste trabalho. Ao invés de trazer os elementos dos jogos para o aprendizado de conteúdos tradicionais, os saberes foram introduzidos como elementos presentes dentro do jogo. Desta forma, a aventura narrativa passou a ser o foco de atenção dos alunos que desenvolveram suas aprendizagens de maneira incidental (LAGES; et al, 2021), ou seja, implicitamente certas competências foram exigidas dos alunos para que pudessem prosseguir com o jogo, tornando mais dinâmico e menos repetitivo.

Ainda vale ressaltar que as aulas do corrente ano (2021) foram realizadas em dois períodos distintos: um de forma virtual síncrona e outro na escola de forma presencial e serão destacados a seguir.

METODOLOGIA

Devido a pandemia de COVID-19 que se instaurou em 2020, o ensino teve de ser repensado e muitos locais migraram suas atividades para um sistema digital, com aulas virtuais síncronas e/ou assíncronas. Essa foi a realidade da maioria das escolas até cerca da metade do ano de 2021, período no qual o PIBID também realizou suas atividades de modo virtual. Um dos grandes desafios deste período, segundo Hayashi (2020) foi que as tecnologias empregadas pelas escolas estivessem em consonância com as propostas de trabalho e possibilidades dos discentes e docentes. Com isso em mente, as propostas elaboradas pelos bolsistas fizeram uso de plataformas e ferramentas *online*, como *Google Meet*, o *Jamboard*, *Padlet* e o *YouTube*, a fim de apresentar essas possibilidades tecnológicas e oferecer um engajamento maior dos alunos. Essa realidade foi uma solução plausível ao cenário presente que exigiu demandas até então pouco exploradas por docentes e contribuiu para o desenvolvimento de tecnologias, mas também para aumentar o abismo social dentre os que possuem acesso e aqueles que não possuem. (SCHIMIGUEL; FERNANDES; OKANO, 2020). Talvez por este motivo o número de alunos atendidos pelo projeto (7) tenha sido significativamente menor durante este período do que comparado ao período presencial (11).



Partindo de premissas conhecidas aos alunos, tais como livros de contos de fada, quadrinhos e animações, uma das primeiras propostas foi a contação de uma história e análise das características dos personagens que compunham a trama para depois construir um mural coletivo de personagens fantásticos, destacando características físicas e psicossociais. Um exemplo utilizado foi a figura do lobo mau, que gerou alguns debates interessantes. (OLIVEIRA, 2020). Esse processo serviu para posteriormente evidenciar o sistema de classe de personagens nos jogos de RPG.

Em seguida, desenvolveu-se a construção de uma narrativa coletivas nos três campos de atuação. Utilizando personagens de universos distintos foi proposto que as crianças descrevessem em conjunto a interação dos mesmos em uma hipotética festa junina. Após concluída a escrita, eles realizaram as ilustrações de trechos desta história e por fim, vivenciaram a festa a partir de uma aula de dança.

Ao fim do período virtual foram apresentados os conceitos mais técnicos como o de raças e classes, utilizando como inspiração o sistema de Tormenta 20. Ao compreender que cada jogador controlaria um personagem com habilidades, capacidades e dificuldades distintas, os alunos foram se familiarizando com a lógica de que cada componente do grupo é importante para a resolução de problemas e o prosseguimento na trama. Porém essas ideias só iniciaram o processo de fixação quando os alunos vivenciaram o jogo de fato.

Após o recesso de inverno, retomaram-se as atividades presenciais do PIBID na escola Vinte e Cinco de Julho. Nesse primeiro encontro houve uma adesão maior de alunos, totalizando 15, mas que posteriormente estabilizariam em 11. Foi quando a narrativa tomou forma e uma trama começou a ser elaborada.

O desenvolvimento da história deu significado às dinâmicas propostas. A missão que foi passada aos alunos era a de proteger o reino fictício de Tropos do exército de zumbis comandados pela figura do vilão, o Lich Rei, porém, como tratava-se de um ser morto-vivo, armas comuns e magias simples não funcionariam contra ele. Os aventureiros precisariam coletar três fragmentos de uma joia mágica para que pudessem acabar com o encantamento e libertá-lo do mal. Facilmente é possível reconhecer alguns clichês do desenvolvimento de histórias, como as figuras heroicas, o chamado à aventura, a obtenção de um novo conhecimento e o confronto contra um antagonista, todos presentes na estrutura narrativa ocidental como descrito por Campbell (2004).

Através da premissa motivadora foram propostas atividades alternando e mesclando entre os diversos campos do saber, não se restringindo apenas a área das linguagens, mas



tomando-a como foco. Para exemplificar, na primeira aula foi proposto uma caça ao tesouro, em que foi necessário localizar as fichas das personagens que os alunos assumiriam controle. A narrativa, que justificou isso, foi de que os jogadores foram invocados para um mundo de fantasia, onde perderam as memórias, apenas procurando no fundo de seu ser, seriam capazes de se reconhecer. Cada aluno tomou posse de uma charada, poesia ou fotografia, que exigiu interpretação para encontrar a localização de uma letra, espalhada pelo pátio da escola. Quando todas as letras foram encontradas elas revelavam a localização do tesouro: as fichas. A dinâmica foi uma brincadeira lúdica, mas exigiu a utilização de conhecimentos prévios como localização espacial e trabalho em equipe para que fosse completada.

Apesar de encontrarem as fichas, os alunos perceberam que elas estavam incompletas. Uma das partes mais interessantes do jogo de RPG é justamente a construção destas fichas. Portanto, ao longo das semanas, retomou-se os conceitos de caracterização de personagens, construção e concordância na criação de narrativas. O motivador destas ações foi a elaboração das histórias de vida dos personagens que os alunos interpretariam. Além disso, realizou-se a representação do personagem através de uma técnica de traçado de silhueta em plástico transparente.

Muitas críticas têm sido feitas aos modelos de ensino adotados nas escolas, um deles é o descompasso entre a realidade do cotidiano e a teoria da escola, como discutido por Almeida (2020). No exemplo da construção das fichas, houve espaço à criatividade de cada um, exigindo saberes diversos para uma finalidade real: jogar e se divertir com os amigos, algo mais comum e plausível para os jovens.

Em outra aula, os aventureiros teriam de se equipar para combater as forças do mal, para isso foi realizado uma oficina de construção de artefatos com material reciclado. Aqui, além da criatividade, do manuseio de materiais e utilização de técnicas artísticas diversas, há aprendizagens e valorização de saberes transversais como ecologia, sensibilizando e educando para a preservação mundo (PERINAZZO; BALDONI, 2021), novamente algo fácil de se estabelecer relação com o cotidiano.

Além do jogo propriamente dito constituir-se como um eixo temático e objeto de estudos da Educação Física, outros momentos em que o RPG atuou como fio condutor das propostas nesta disciplina foram nas aulas de corrida de navegação, de labirintos e de equilíbrio. Na primeira, a narrativa motivadora foi a de que precisariam viajar pelo reino de Tropos para encontrar um certo personagem, assim os aventureiros receberam um mapa e com auxílio de bússolas, tiveram de realizar a corrida. Exigiu-se conhecimentos sobre



localização geoespacial, interpretação de mapas, passada, ferramentas de navegação, cooperação e estratégia, tudo de modo incidental, afinal o objetivo era outro: localizar o personagem dentro do jogo. No segundo caso, os aventureiros procuravam por um fragmento da joia em um labirinto, só que ele era tridimensional e colocava os jogadores fisicamente no labirinto. Novamente a localização foi exigida, além de um dificultante: o labirinto só permitia que se fizesse movimentos para frente e para a direita. Assim, o desafio foi incrementado e exigiu estratégia, além de percepção e consciência corporal, tudo através da narrativa e da imaginação. Por fim, na aula de equilíbrio, a narrativa problematizou uma horda de inimigos. Os aventureiros então optaram por fugirem utilizando uma velha ponte sob um penhasco. Assim, além de assumirem protagonismo na construção da história, os alunos vivenciaram uma prática de aventura pouco comum em escolas da educação básica: o *Slackline*. Tanto aprendizagens cinestésicas quanto os cuidados com a segurança em práticas deste tipo foram abordadas.

A interpretação por parte dos jogadores foi progressivamente elevada conforme a aventura se desenrolava. Assim, houve tempo para que os alunos se familiarizassem com as dinâmicas e pouco a pouco entrassem no jogo dramático com sua criatividade, tomada de decisões e desenvolvimento da trama.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

López-López e Galdino (2020) evidenciaram a importância da corporeidade como possibilidade de expressão e descoberta entre as múltiplas linguagens. A interpretação e a representação dos personagens no jogo cênico permitiu a inter-relação entre o estético e o artístico (SILVA, 2020). Somando esses fatos ao inerente processo de construção de narrativas que acompanha a humanidade há milhares de anos, tornando-a capaz de cooperar a ponto de feitos grandiosos como descrito por Harari (2020), obtém-se um tripé de relações entre os campos da linguagem e suas manifestações.

O processo simbólico nos humanos se desenvolve desde o nascimento e parte da acomodação, assimilação e adaptação. (PIAGET, 1982). Esse processo de constante reestruturação depende diretamente das representações mentais. Propor práticas diversas e interconectadas favorece esse sistema de refinamento dos esquemas e contribui para o desenvolvimento da inteligência. Práticas que exigem o imaginário são fundamentais para isso.



Ao longo do projeto foi possível perceber um amadurecimento nas decisões e atitudes dos alunos. Se em um primeiro momento as falas e ações eram egocêntricas e pessoais, aos poucos eles passaram a agir e pensar como a figura a qual estavam incumbidos de assumir o papel, vivenciando de fato a interpretação proposta pelos *Role Playing Games*. Além disso, os alunos foram introduzidos a um vasto universo de fantasias, onde a imaginação, a cooperação, o pensamento analítico, a organização, a argumentação e a socialização entre pares resultam em um movimento de formação contínuo de aprendizagens transversais, que pode ser explorado ao longo de toda a vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fica evidente que muitos assuntos poderiam ter sido abordados pelo projeto, como as representações de corpos, questões de gênero, de raça, movimentos e condições sociais, cultura, entre outros, porém essas possibilidades apenas corroboram a amplitude de possibilidades e a potência pedagógica que o jogo de interpretação de papéis pode ter. Sem dúvidas, muitas aventuras ainda podem ser desenvolvidas com o grupo.

O trabalho desenvolvido pelo PIBID aos alunos da EMEF 25 de Julho, ao longo deste ciclo, buscou apresentar o RPG como possibilidade de prática sociocultural e oferecer ferramentas que facilitem a realização das mesmas, além de desenvolver competências pertinentes a diversos campos do conhecimento de forma interconectada e simultânea através de uma narrativa coletiva. Foi possível perceber, ao longo da realização do projeto, o engajamento por parte dos alunos, provavelmente devido a dois aspectos principais. O primeiro foi a linguagem, que utilizava elementos populares e de fácil reconhecimento dos alunos nesta faixa etária, tais como filmes, desenhos, livros e videogames, despertando interesse e o engajamento. O segundo ponto diz respeito à abordagem interdisciplinar, uma vez que, ao longo das aventuras, habilidades distintas eram exigidas de cada componente do grupo. Acolher colegas, desenvolver aprendizagens menos dominadas e contribuir com o grupo com suas possibilidades, não só foi observado pela turma durante o jogo como é um elemento constituinte fundamental para partidas de RPG.



AGRADECIMENTOS

Deixa-se aqui reconhecido aqueles que foram fundamentais para a realização do projeto. À professora Márcia Blanco Cardoso pelas orientações e apoio ao grupo e aos seus esclarecimentos sempre tão certos. À professora Caroline Bertani da Silva por seu empenho e dedicação em todos os momentos, que com disposição tornou nossa base mais sólida. Um especial reconhecimento pela professora Sandra Beatriz Brand, sempre presente e ativa em todas as atividades idealizadas, seu comprometimento, participação e parceria incondicional foram o elemento-chave no sucesso do projeto. Por fim, mas não menos importante, a Capes, responsável pela manutenção do programa que tem feito a diferença na educação do Brasil.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, B. G. Aprendizagem ativa e deeper learning: reflexões sobre as demandas por uma educação em compasso com seu tempo. **Revista do centro de Educação**, V. 45, 2020.

BRASIL, MEC, **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**, 2017.

CAMPBELL, J. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2004.

DIAS, M. S.; SANTOS, T. O.. Contação de história e a identidade feminina. **A cor das letras**, V. 21, N. 2, 2020.

FERREIRA JUNIOR, S. A.; PACHECO, M. G.; SILVEIRA JUNIOR, C. R.; BARRA, A. S. B.. Metodologias de uso de jogo computacional RPG em sala de aula: estudo de caso com o jogo PeaceMaker. **Novas Tecnologias na Educação**, V. 15, N. 1, 2017.

HARARI, Y. N. **Sapiens: uma breve história da humanidade**. Companhia das Letras, 2020.

HAYASHI, C. Tecnologias digitais na Educação a Distância: fases, modelos, plataformas e ferramentas. **Research, Society and Development**, V. 9, N. 10, 2020.

HOFFMANN, A. Infâncias, cultura visual e consumo: reflexões de pesquisas. **Centro de Estudos Educação e Sociedade**, Campinas, V. 41, N. 113, P. 56-64, 2021.

LAGES, E. R. A.; GRECO, P. J.; PRAÇA, G. M.; MOREIRA, P. E. D.; MORALES, J. C. P.. Ensino-aprendizagem incidental e seus efeitos sobre o conhecimento tático processual e a coordenação motora com bola. **Journal of Physical Education**, V. 32, N. 1, 2021.

LIMA, S. P.; CARVALHO, D. F.; PINHEIRO, M. G. C.; ROCHA, M. A.; DIAS, F. A. S.; CHAGAS, W. B.; JUNQUEIRA, W. F.. Uma proposta para o ensino de geografia inspirada em jogos RPG. **Research, Society and Development**, V. 10, N.6, 2021.



LÓPEZ-LÓPEZ, M. A.; GALDINO, G. R.. A potência do corpo e da corporeidade nas práticas e vivências educativas. **Arte de Educar**, V. 6, N. 1, 2020.

MACHADO, H. S.; SILVA, S. M. P.; SILVA, J. E.. Desenvolvimento infantil, educação e primeira infância: Histórias infantis como alternativa pedagógica. **Research, Society and Development**, V. 10, N. 7, 2021.

OLIVEIRA, A. M.; SILVA, R. L. S.; SOARES, F.. Utilização da gamificação e da realidade virtual e aumentada no apoio ao ensino e aprendizagem na Educação a Distância em período de isolamento social. **Lynx**, V. 1, N. 2, 2021.

OLIVEIRA, S. S. O lobo na literatura infantil: algumas reflexões sobre a des(construção) da figura do lobo mau nas narrativas infantis. In: PURIFICAÇÃO, M. M.; FERNANDES, S. M. P.; BESSA, A. A. B., organizadores. **Argumentação e Linguagem 2**, CAP. 8, P. 53-58, 2020.

PARISOTO, C. A.; HAMMES, I. L.. “Entrando em cena”: aprendendo sobre a conquista dos direitos trabalhistas a partir de um jogo de interpretação de papéis em estilo RPG. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, V. 7, 2021.

PERINAZZO, D. V.; BALDONI, D. B.. Jogos e brinquedos: uma proposta lúdica de educação e sensibilização ambiental na escola. **10º Salão integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão da UERGS**, V. 1, N. 10, 2021.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. LTC, 1982.

SCHIMIGUEL, J.; FERNANDES, M. E.; OKANO, M. T. Investigando aulas remotas e ao vivo através de ferramentas colaborativas em período de quarentena e Covid-19: relato de experiência. **Research, Society and Development**, V. 9, N. 9, 2020.

SILVA, A. M. Viewpoints e os jogos teatrais: perspectivas contemporâneas de ensino em teatro. **Moringa**, V. 11, Ed. 2, 2020.

SOUZA, S. S. Bruna e a galinha d’angola: uma proposta de valorização da cultura africana na Educação Infantil, através da literatura. **Artes de Educar**, V. 7, N. 1, 2021.

SVALDI, Guilherme Dei. **Tormenta20**. Porto Alegre: Jambô, 2020

WILWERT, M. L.; FADEL, L. M.; CUNHA, C. J. C. A.; SILVA, S. M. Revisão sistemática de estudos sobre a contação de história (storytelling) como facilitador da aprendizagem no ensino fundamental. **Cadernos de Educação**, N. 65, P. 1-19, 2021.