



Conectados
pela Ciência

7° SEMEPT
Seminário de Educação
Profissional e Tecnológica



RPG: APRENDIZAGENS ATRAVÉS DA AVENTURA E DA IMAGINAÇÃO

¹Ronan Knudsen, ¹Miguel Salvador Gonsalves da Costa Filho

*Gabriele Albuquerque Silva

*Orientador

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - *campus* Sertão.
Sertão, RS, Brasil

O projeto foi criado buscando promover um espaço educativo através da utilização de jogos de RPG - sigla do termo em inglês role-playing game, que pode ser traduzido como jogo de interpretação de papéis. Estes jogos se baseiam no desenvolvimento e interpretação coletiva de histórias, sendo cada vez mais utilizados em uma perspectiva de aprendizagem de habilidades sociais e na promoção de conhecimentos. Busca promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais em estudantes através do uso dos jogos de RPG; estimular a prática de atividades de grupo que promovam atitudes colaborativas e criativas; e a construção de conhecimentos de forma lúdica. Antes da suspensão das atividades presenciais do IFRS Campus Sertão devido à pandemia de covid-19, a proposta era de sessões presenciais de RPG. Foram realizadas adaptações para dar continuidade ao projeto de maneira online, utilizando ferramentas como o Google Meet e o Discord. Os bolsistas atuam como mestres dos jogos, conduzindo as narrativas colaborativas nas sessões de RPG. Através das redes sociais, o projeto foi divulgado e foram abertas inscrições aos estudantes interessados em aprender e jogar. Outra ação prevista é proporcionar momentos de formação aos docentes sobre as possibilidades do uso do RPG em sala de aula, sendo que uma palestra está agendada. Foram realizadas sessões curtas experimentais para participantes não-familiarizados com o RPG. Também foram montadas duas “mesas” de RPG: o primeiro com temática baseada no jogo de videogame Last of Us, com cenário envolvendo “zumbis” e desafios de sobrevivência em meio à hostilidade do mundo; o segundo se propõe a uma temática “pós-apocalíptica” em um cenário onde a humanidade está em risco após uma pandemia - conectando-se e dialogando, de certa forma, com muito dos temores e sentimentos emergentes na sociedade diante da crise vivenciada recentemente. Em ambas as narrativas, aspectos como a colaboração de grupo e o desenvolvimento de estratégias são essenciais. Apesar de serem resultados iniciais, o que se observou foi um envolvimento dos participantes com a atividade, que progressivamente tem demonstrado avanços nas habilidades sociais de interação, colaboração e criatividade. O projeto tem apresentado resultados iniciais que indicam um potencial positivo na promoção do RPG no ambiente educacional. A alteração do projeto da modalidade presencial para online, apesar de não estar inicialmente prevista, não impediu sua realização. Projetamos que futuramente será possível expandir as ações, proporcionando cada vez mais os aspectos positivos do RPG na educação. Outra ação prevista é proporcionar momentos de formação aos docentes sobre as possibilidades do uso do RPG em sala de aula, sendo que uma palestra está agendada. Foram realizadas sessões curtas experimentais para participantes não-familiarizados com o RPG. Também foram montadas duas “mesas” de RPG: o primeiro com temática baseada no jogo de videogame Last of Us, com cenário envolvendo “zumbis” e desafios de sobrevivência em meio à hostilidade do mundo; o segundo se propõe a uma temática “pós-apocalíptica” em um cenário onde a humanidade está em risco após uma pandemia - conectando-se e dialogando, de certa forma, com muito dos temores e sentimentos emergentes na sociedade diante da crise vivenciada recentemente. Em ambas as narrativas, aspectos como a colaboração de grupo e o desenvolvimento de estratégias são essenciais. Apesar de serem resultados iniciais, o que se observou

SEMEPT Res., Bento Gonçalves, RS, v.6, dez. 2020.



**Conectados
pela Ciência**

7º SEMEPT
Seminário de Educação
Profissional e Tecnológica



foi um envolvimento dos participantes com a atividade, que progressivamente tem demonstrado avanços nas habilidades sociais de interação, colaboração e criatividade. O projeto tem apresentado resultados iniciais que indicam um potencial positivo na promoção do RPG no ambiente educacional. A alteração do projeto da modalidade presencial para online, apesar de não estar inicialmente prevista, não impediu sua realização. Projetamos que futuramente será possível expandir as ações, proporcionando cada vez mais os aspectos positivos do RPG na educação.

Palavras-chave: Ensino; RPG; Metodologias Ativas

Nível de ensino: Ensino Médio/Técnico

Área do conhecimento: Ciências Humanas

Trabalho executado com recursos do Edital Ensino (Fluxo Contínuo).