

O RPG COMO FORMA DE LAZER E APRENDIZADO

Educação

Universidade Tecnológica Federal do Paraná campus Cornélio Procópio
(UTFPR-CP)

SILVA, L. C.¹; TAKANO, M. I.²

RESUMO

O RPG permite a criação de um ambiente de discussão, incentivando o desenvolvimento de habilidades nos participantes, além de poder ser adaptado a qualquer área do conhecimento e conteúdo didático, ambiente ou público. Por isso, este projeto tem como objetivo utilizar o RPG para reduzir a carga de estresse e desenvolver múltiplas competências, habilidades e atitudes dos participantes do projeto. Para isso, o projeto realiza eventos com sessões de jogos, palestras e workshops, oferece materiais, mesas de campanhas de RPG e cursos gratuitamente para todos. Em quatro anos o projeto já atendeu milhares de pessoas, tanto de forma presencial como de forma online. Acompanhando o desenvolvimento dos mestres e dos jogadores regulares, é possível observar de maneira bastante significativa a evolução que ocorreu em diversos aspectos.

Palavra-chave: RPG; *Soft Skills*; Educação; Estresse.

1 INTRODUÇÃO

Quando uma pessoa "brinca", há um interesse em aprender e em desenvolver o conhecimento necessário com o intuito de ganhar. Segundo Silva e Kodama (2004), os alunos que possuem dificuldade em aprender vão, por meio dos jogos, gradativamente modificando a imagem negativa do ato de conhecer e adquirindo uma autoconfiança, sendo incentivados a questionar e corrigir suas ações, analisar e comparar pontos de vista, organizar e cuidar dos materiais utilizados.

¹ Lucas Carvalho Silva, vínculo (aluno Bacharelado em Engenharia de Software).

² Mauricio Iwama Takano, vínculo (servidor docente [Coordenador]).

Segundo Merizio e Rossetti (2008), "[...] a expressão humana por meio do lúdico demonstra que o brincar é eficaz nos relacionamentos interpessoais de amizade, contribuindo para a formação do ser humano".

O *Role Playing Game* (RPG), também conhecido como jogo de interpretação de papéis, é um jogo no qual os jogadores criam um personagem detalhando diversas características físicas, mentais, sociais, etc., e, como ele, "vivencia" aventuras e situações diversas que são narradas pelo "mestre" da mesa.

O "mestre", por outro lado, desenvolve toda a narrativa da história, os desafios encontrados, geografia do mundo onde a aventura se transcorrerá, situações diversas que os personagens terão que contornar, etc. e, durante a partida, ele é responsável por manter a história fluída e agradável aos jogadores. Juntos, os jogadores e o "mestre" são levados a exercitar sua imaginação, criatividade e senso crítico (WOLFF, LIMA e SILVA, 2016).

Cavalcanti e Soares (2009) enfatizam que no RPG o jogador não é um mero espectador, mas sim um participante ativo da história, que representa um papel e escolhe os caminhos que vai trilhar, tomando decisões nem sempre previstas pelo "mestre". Segundo Soares (2004) o RPG além de ser uma atividade lúdica para as crianças, adolescente e até adultos, possui também potencial educativo repleto de alternativas, para que a aula seja ministrada com empolgação e prazer.

Não existe nenhuma limitação que impeça uma pessoa, independente de suas limitações físicas ou mentais, de sua idade, sexo, orientação sexual, etnia ou religião, possa jogar ou até mesmo "mestrar" uma mesa de RPG. Pessoas com limitações físicas e mentais são especialmente favorecidos pelos estímulos que o RPG fornece, em muitos casos podendo até mesmo auxiliar no seu tratamento. O RPG é também muito importante para as crianças e para os idosos, estimulando a atividade cerebral, auxiliando no desenvolvimento intelectual e social dos participantes.

Por meio do RPG, existe a possibilidade de criar um ambiente de discussão, incentivando o desenvolvimento de habilidades nos participantes, tais como: leitura; interpretação de texto; resolução de problemas; criatividade. Além de auxiliar no desenvolvimento da: curiosidade; motivação; integração; desenvoltura para trabalhar em grupo; autonomia; e liderança. Outro aspecto importante a ser

mencionado se constitui no fato de que o RPG pode ser adaptado a qualquer área do conhecimento e conteúdo didático, ambiente ou público (FAIRCHILD, 2007).

Além do uso do RPG em salas de aulas diversas, existem muitos relatos de empresas que se utilizam dessa ferramenta para treinar e desenvolver competências (as *soft skills*) em seus funcionários.

1.1 OBJETIVOS

Desenvolver múltiplas competências, habilidades e atitudes dos participantes do projeto que irão "mestrar" as mesas de RPG e também dos demais jogadores que irão participar nas mesas.

Objetivos específicos:

- Mestres:
 - Trabalhar o atendimento ao público;
 - Desenvolver habilidades cênicas, imaginação, criatividade e senso crítico;
- Demais jogadores:
 - Estimular a participação em atividades lúdicas;
 - Estimular a apreciação por artes cênicas;
 - Estimular a apreciação por cultura em geral;
 - Desenvolver habilidades cênicas, imaginação, criatividade e senso crítico;

2 METODOLOGIA

Durante a pandemia estão sendo realizados eventos online. Nesses eventos temos palestras, *workshops* e mesas redondas, além das sessões de jogos de tabuleiro, escape room e RPG. As apresentações sempre têm temas relacionados a jogos analógicos (tabuleiro, RPG e Escape Room), educação e desenvolvimento de habilidades. Antes da pandemia esses eventos eram realizados em um formato similar, porém de forma presencial.

Semanalmente disponibilizamos materiais diversos nas nossas redes sociais, como, por exemplo, fichas prontas de personagens para diferentes sistemas de RPG, para que qualquer pessoa possa utilizá-las nas suas próprias sessões.

Além disso, estão sendo realizadas campanhas de longa duração de RPG. Cada voluntário do projeto cria uma campanha de longa duração (de 4 a 6 meses normalmente) e disponibiliza um número limitado de vagas para ela. As vagas para participar como jogador das campanhas são abertas sempre que a campanha anterior está perto de finalizar. Ao final de cada campanha os participantes das mesas são convidados a avaliar e dar suas opiniões sobre a mesa jogada, o sistema, as ferramentas utilizadas e o mestre. Os resultados dessas avaliações serão compilados e depositados nas páginas do projeto pelo estudante bolsista.

Diferentes ferramentas que podem ser utilizadas para auxiliar na criação e na ambientação das sessões de RPG foram adquiridas pelo projeto recentemente. A princípio, estamos realizando oficinas entre os voluntários do projeto para aprender a utilizá-las da forma mais adequada possível. Em seguida, essas mesmas oficinas serão ofertadas para o público geral que queira aprender a trabalhar com essas ferramentas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades do projeto se iniciaram em novembro de 2018, e o projeto atende aproximadamente 100 participantes por evento. Total de 1484 participantes diferentes, além dos participantes dos nossos eventos online que já realizamos (mais de 5.800 visualizações).

Apesar de ainda não mensurado, é possível notar, por observação simples, mudanças significativas no comportamento tanto dos mestres como dos jogadores regulares.

Os mestres do projeto têm melhorado o atendimento ao público e o desenvolvimento de suas histórias, com tramas mais elaboradas que abordam diferentes temas e forçam os jogadores a tomar decisões mais complexas.

Os jogadores regulares, ou seja, aqueles que participam com mais frequência das atividades do projeto, têm maior engajamento na atividades do projeto e possuem maior interesse em interpretação e desenvolvimento da história de seus personagens. Há relatos de jogadores que dizem ter melhorado seu relacionamento com outras pessoas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Outros projetos similares preveem o uso de RPG na educação, mas nenhum com tanta visibilidade e abrangência como o nosso.

Atualmente o projeto faz parte do programa de extensão intitulado "O uso do lúdico como ferramenta de ensino".

Também é importante ressaltar que o projeto cresce a cada mês e vem recebendo bastante visibilidade tanto no Brasil como no mundo, já sendo convidado até mesmo a apresentar uma palestra no maior evento de jogos analógicos do mundo (a SPIEL, na cidade de Essen, Alemanha) e no maior evento da América (a Gen Con, na cidade de Indianápolis, EUA). Também participamos de um edital de fomento internacional, promovido pela Game-in-Lab e fomos um dos 5 projetos selecionados dentre centenas de projetos do mundo inteiro, sendo o único projeto brasileiro a ser selecionado em toda a história da Game-in-Lab até então.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTI, E. L. D.; SOARES, M. H. F. B. (2009). O uso de jogo de roles (roleplaying game) como estratégia de discussão e avaliação do conhecimento químico. Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias, Vigo, v. 8, n. 1, 2009. Disponível em: <http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen8/ART14_Vol8_N1.pdf>. Acesso em 03 set. 2018.

FAIRCHILD, T. M. Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular. 2007. 443 f. Tese (Doutorado) - Doutorado em educação, faculdade de educação, universidade de São Paulo. São Paulo, 2007.

MERIZIO, L. Q.; ROSSETTI, C. B. Brincadeira e amizade: Um estudo com alemães, brasileiros e libaneses. Psicol. Argum., v. 26, n. 55, p. 329-339, 2008.

SILVA, A. F. da; KODAMA, H. M. Y. (2004). Jogos no ensino da matemática. In: II Bienal da Sociedade Brasileira de Matemática, 2, 2004, Salvador. Anais eletrônicos... Salvador: PUC, 2008. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famat/viali/tic_literatura/jogos/OF11.pdf>. Acesso em: 18 de abril de 2018.

SOARES, M. H. F. B. O Lúdico em Química: Jogos e Atividades lúdicas no ensino de Química. 2004. 218 f. Tese (Doutorado) ; Doutorado em Ciências Exatas e da Terra, Universidade Federal de São Carlos. São Carlos, 2004.

WOLF, I. S.; LIMA, E. J. A; SILVA, J. R. R. T. (2016). Contos de Khemeia: Proposta de um jogo de RPG (role playing game) para o ensino de química. Revista REDEQUIM, Matinhos, v. 2, n. 2(ESP), set. 2016. Disponível em: <http://www.redequim.16mb.com/ed_comp/set2016/artigo16.pdf>. Acesso em: 03 set. 2018.