

## RELATO DE EXPERIÊNCIA PIBID ARTES VISUAIS – OFICINA DE RPG PEDAGÓGICO

LARY RIVER ROSA LEMONS<sup>1</sup>; ANNA GIULIA MORETTI ALVARENGA<sup>2</sup>;  
NATALIA CERQUEIRA NORNBURG<sup>3</sup>; CAROLINE LEAL BONILHA<sup>4</sup>.

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – larissa.rosa.lemons@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – anna.gma.25@gmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – nataliacnornberg@hotmail.com*

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas – bonilhacaroline@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) é uma iniciativa do governo brasileiro destinada a promover a formação prática e o aperfeiçoamento dos futuros professores. O PIBID oferece bolsas a estudantes de licenciatura, permitindo que vivenciem o ambiente escolar desde cedo, sob a supervisão de docentes. O programa visa proporcionar aos futuros educadores a oportunidade de conhecer as demandas do sistema educacional, contribuindo assim para a formação de profissionais mais preparados para a experiência da futura docência no ensino básico.

Através do programa vinculado à Universidade Federal de Pelotas, a oficina "RPG Pedagógico: O rolar de dados da criatividade e imaginação no campo da arte" foi proposta, utilizando o RPG (Role-Playing Game) como uma ferramenta pedagógica para o ensino em variadas áreas de conhecimento na sala de aula; a oficina foi pensada para ser aplicada para cerca de 120 estudantes que compõem as turmas de 2º e 3º ano do ensino médio no turno da manhã do Colégio Estadual Dom João Braga, com alunos na faixa etária entre 16 a 18 anos; a escola fica localizada em região que possui divisa entre o centro da cidade e uma das áreas próximas ao bairro Navegantes, possuindo além das salas de aula, a sala de Linguagens que é utilizada como espaço para o ensino de artes em grande parte do tempo.

Esta oficina foi aplicada por bolsistas do PIBID Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, com seu início no dia 3 de junho de 2023 e possuindo previsão de encerramento até o início do mês de setembro.

### 2. METODOLOGIA

A metodologia dessa oficina pode variar dependendo das especificidades e objetivos de cada iniciativa, neste caso, esta oficina é focada na área de arte envolvendo o uso da criatividade e imaginação durante o planejamento na criação de cenários e personagens. Como norteador principal, a seguinte oficina tem seu objetivo central o desenvolvimento de personagens e mapas para um Jogo RPG para o ensino no campo de artes, explorando o lado criativo, imaginativo e lúdico, ressaltando que, esta metodologia também pode adaptada e aplicada explorando

outros campos na criação de personagens e cenários literários ou até para possível quadrinização.

De acordo com o objetivo principal, a metodologia foi baseada nos seguintes pontos:

- a) Planejamento e criação do cenário: introdução teórica à origem do RPG, planejamento de campanha e criação de cenário onde a história será desenvolvida;
- b) Criação de personagens: criar seus próprios personagens durante a primeira atividade de percepção tridimensional e ambientação para compor uma cena, criação para participarem do jogo ou criar personagens únicos representando um grupo;
- c) Narrativa e interpretação: assumir os papéis de seus personagens e participar de uma narrativa coletiva. Interpretar personagens, agir de acordo com suas características e tomar decisões dentro do contexto do jogo;
- d) Trabalho em equipe e colaboração: o RPG na escola geralmente incentiva o trabalho em equipe e a colaboração entre os alunos. Eles precisam interagir uns com os outros, tomar decisões conjuntas desde a criação coletiva do mapa a criação da persona jogável do grupo, como também resolver problemas e superar desafios em grupo;
- e) Desenvolvimento de habilidades e conhecimentos: o RPG utilizado no meio educacional busca promover o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos dos alunos. Pode incluir habilidades de comunicação, trabalho em equipe, resolução de problemas, criatividade, pensamento crítico, além de conhecimentos relacionados aos temas abordados durante o jogo;
- f) Reflexão e avaliação: ao final das atividades ou em momentos pontuais, promover momentos de reflexão e avaliação, onde os alunos podem discutir suas experiências, compartilhar aprendizados, analisar as consequências de suas ações e refletir sobre os temas abordados durante a oficina.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina obteve resultados muito proveitosos de acordo com as metodologias aplicadas. Inicialmente alguns alunos não demonstraram muito interesse na abordagem, por ser um tema que poucos têm familiaridade e/ou interesse, ressaltando que, o pouco interesse se fez mais presente durante as aulas de introdução a parte teórica e histórica.

Logo após as duas aulas teóricas deu-se início às atividades práticas que consistiam na criação e geração de mapas de forma coletiva, gerando grande interesse e curiosidade por parte dos estudantes, unindo experiências entre os que já possuíam familiaridade com a mecânica de criação de forma orgânica, logo ao final do mês de agosto deu-se então início a criação de personagens próprios utilizando desenhos-base como: croquis com corpos variados, desenhos com variantes de cortes de cabelo e olhos, dentre outras referências utilizadas para auxílio no esquema de suas próprias personagens.

### 4. CONCLUSÕES

Observando os resultados obtidos, conclui-se que a presente oficina objetivou a construção e a aplicação de criação de um jogo RPG, numa abordagem imaginativa e lúdica para o ensino e prática de artes visuais possibilitando também

a união de outras disciplinas presentes no currículo escolar, fomentando a reflexão, o trabalho em equipe, a lógica e principalmente a criatividade e o imaginário de cada aluno, gerando assim, um novo ambiente de ensino dentro e fora da sala de aula.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, R. **Uso do RPG pedagógico no ensino de Física**. 2008. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) - Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife.

AMARAL, R.; PACHECO, S. **Roleplaying game e excursões didáticas: extrapolando os muros da escola**. In: ROSA, A; BARROS, N. (Org.). **Ensino e pesquisa na educação básica: abordagens teóricas e metodológicas**. Série Livro-Texto, nº 34, Recife: Ed. Universitária, 2013.

FONSECA, T. M. **Deleuze e a educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

Ministério da Educação. **Caderno de Práticas: Ensino Fundamental Anos Finais - RPG: O universo da imaginação**. Acesso em: 28 jun. 2023. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-finais/58-rpg-o-universo-da-imaginacao>.

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Portal CAPES**. Acesso em: 30 ago. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br>.