

CAPA, ESPADA, PAPEL E LÁPIS: O RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA DE AQUISIÇÃO DE HABILIDADES COGNITIVAS E SOCIAIS

XIII Encontro de Experiências Estudantis

Francisco Luan Vasconcelos Albuquerque, Antônia Beatriz Torres Viana, Francisco José Elder Furtado Marques, William Caetano Ferreira, Iratan Bezerra de Saboia

O RPG – Role Playing Game – é um jogo que permite os participantes interpretarem as ações de personagens através da interpretação de papéis, criado nos EUA na década de 70 e difundido pelo mundo nos anos 80 e 90 o jogo mistura interação social com interpretação de personagens onde um dos participantes roteiriza e interpreta os personagens não jogadores (NPCs) e os jogadores interpretam seus personagens (PCs) em uma atividade de contação de histórias em uma experiência aproximada de um teatro espontâneo. Ao ingressarmos na Universidade acabamos descobrindo que alguns alunos já conheciam e jogavam RPG o que nos fez formar um grupo de jogo com estudantes de semestre e cursos diferentes, depois de meses interagindo dessa forma percebemos que a interação dos participantes melhorou em função do jogo permitindo a aproximação com alunos de outros semestres e cursos, isso nos fez questionar se o jogo não poderia ser usado como ferramenta de integração de novos alunos na universidade. Ao pesquisarmos sobre a utilização do RPG como ferramenta social, cognitiva e pedagógica na base de dados SCIELO encontramos 8 artigos e com a leitura desses textos, e outras referências, vimos que ele já vem sendo utilizado com diversas finalidades, então decidimos tomar duas ações: 1) criar um projeto com o objetivo de gerar inclusão e pertencimento na universidade para alunos recém ingressos através do jogo e 2) uma pesquisa nas escolas públicas de Sobral do ensino médio para averiguar os potenciais pedagógicos do uso do RPG. Esses projetos estão em fase de planejamento para que possamos iniciá-los tão logo as condições sanitárias permitam os encontros presenciais de forma segura para todos.

Palavras-chave: RPG, FERRAMENTA PEDAGÓGICA, INCLUSÃO.