

“Na trilha do Anhangá” e o uso do RPG na prática docente: um relato de experiência

Prof. Dr. Árife Amaral Melo
IFPR Campus Jacarezinho
arife.melo@ifpr.edu.br

INTRODUÇÃO: O Role Playing Game (RPG) é uma prática lúdica com mais de cinquenta anos, difundida globalmente e acessível a diferentes faixas etárias. Caracteriza-se pela construção de narrativas colaborativas em cenários imaginários variados, como fantasia medieval, ficção científica e outros gêneros. No final dos anos 1990, seu potencial passou a ser explorado em pesquisas acadêmicas, especialmente no campo educacional, como ferramenta para enriquecer a prática docente e estimular o interesse dos estudantes pela construção narrativa. Neste relato de experiência, pretendo mostrar que utilizar o RPG pode ser um meio de valorizar as manifestações culturais brasileiras, sobretudo aquelas vinculadas ao que conhecemos pelo senso comum com “folclore”, mas que na prática são manifestações de muitas tradições dos povos originários, da herança africana e de algumas tradições populares europeias. Assim, o RPG se apresenta como um recurso capaz de promover tanto o contato com essas narrativas, não só desmistificando estereótipos mas também incentivando os estudantes a valorizarem a enorme riqueza cultural do seu país, superando a mera mitologia e compreendendo, através de uma vivência em sala de aula, as suas origens.

METODOLOGIA: A aplicação do RPG “Na trilha do Anhangá” em sala de aula se deu através da criação de um sistema de jogo adaptável para a sala de aula, fazendo dos estudantes agentes de divulgação do sistema e dos assuntos abordados em sala. Iniciado em 2024, o projeto faz parte do currículo inovador do IFPR Campus Jacarezinho, que possibilita aos docentes a adoção de Unidades Curriculares (UCs). No caso aqui apresentado, essa Unidade Curricular contempla a lei 11.645/08, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. A UC “Na trilha do Anhangá: Cultura e Folclore brasileiro usando o RPG” foi executada utilizando, a priori, o trabalho em grupo, no qual cada grupo deveria interpretar um personagem do folclore brasileiro. A aventura é narrada pelo professor, e cada personagem deve interagir com a história e seus parceiros de jogo. Como o jogo não é competitivo, mas sim cooperativo, o trabalho em grupo funciona com eficiência, e para enriquecer os personagens e a história, os estudantes precisam pesquisar sobre folclore brasileiro, história, filosofia, sociologia e até mesmo dilemas psicológicos, tornando o aprendizado não apenas lúdico mas sobretudo crítico e reflexivo, quebrando estereótipos sobre os povos indígenas e africanos, trazendo à tona outros saberes, numa perspectiva mais próxima da realidade concreta e menos enviesada (como por exemplo as histórias desenvolvidas por Monteiro Lobato). Após a execução da Unidade Curricular, foi possível aprimorar sua aplicação desenvolvendo um projeto de pesquisa em parceria com o NEABI do campus Jacarezinho que resultou na elaboração do primeiro livro de RPG sobre o tema, contemplado com uma bolsa do Programa

Institucional de Apoio à Pesquisa (PIAP) no ano de 2024-2025. (falar sobre como se executou a cu e como ela se tornou livro)

RESULTADOS E DISCUSSÃO: Segundo as avaliações dos próprios estudantes, eles se sentiram mais à vontade para desenvolver os temas abordados e também mais compelidos não só a aprender, mas também acrescentar elementos importantes para narrativa desenvolvida durante a execução da Unidade. Até o momento, a foco das narrativas ainda se concentra em maior parte na cultura e tradições indígenas, com a inserção de alguns elementos da cultura africana, mas o objetivo daqui em diante é ampliar essa gama de possibilidades e criar um sistema de RPG em sala de aula que abarque um leque maior de culturas e tradições relacionadas aos povos originários e africanos presentes no Brasil

Palavras-chave: Prática Docente, Roling Play Game, Folclore.

REFERÊNCIAS:

CÂMARA CASCUDO, Luis da. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. São Paulo, Ediouro, 1998.

BAPTISTELLA LUIZ, Rafael; **O potencial de jogos de RPG no desenvolvimento de habilidades sociais e competências culturais**. UFPR, 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010.

FREYRE, Gilberto. **Assombrações do Recife Velho**. Rio de Janeiro:Record, 1987.

JAQUES, Rafael Ramires. **Educação e linguagem: as situações enunciativas do Roleplaying Game (RPG) como ferramenta pedagógica de constituição da alteridade**. Dissertação (Mestrado) Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós Graduação em Educação, 2016.

LOBATO, Monteiro. **O Saci**. São Paulo, Ed. Brasiliense, 2005.

VASQUES, R.C. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. 2008,
179 f. (dissertação de mestrado)

AGRADECIMENTOS: Agradeço à Pró-Reitoria de Extensão, Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação (PROEPPI) pelo incentivo financeiro com a bolsa PIAP 2024-2025.