

III ENCONTRO DE RPG NA ESCOLA

Helltonn Winicius Patrício Maciel

No dia 25 de setembro de 2018 foi realizado o III Encontro de RPG¹ na Escola, o evento aconteceu no Instituto Federal de Educação da Paraíba (IFPB) – *Campus Cajazeiras*; trata-se de uma ação do projeto de extensão “RPG na escola”, que encontra-se na sua terceira edição. O evento tem como objetivo apresentar jogos de estratégia, mesas de RPG com desafios interdisciplinares. Seu público alvo é de jovens a partir de 14 anos de idade e nessa edição contou com a presença de **157 participantes** da cidade de cajazeiras e região.

Palavras-chave: Role Playing Game (RPG). Evento. Extensão.

III RPG MEETING AT SCHOOL

On September 25, 2018 was held the III Meeting of RPG in the School, the event took place at the Federal Institute of Education of Paraíba (IFPB) - *Campus Cajazeiras*; it is an action of the extension project "RPG in the school", that is in its third edition. The event aims to present strategy games, RPG tables with interdisciplinary challenges. Its target audience is young people from 14 years of age and in this edition was attended by 157 participants from the city of cajazeiras and region.

Keywords: Role Playing Game (RPG). Event. Extension.

Data de submissão: 20 /02/2019

Data de aprovação: 08/04/2019

1 PLANEJAMENTO DAS ATIVIDADES

Para a realização do evento, ocorreram quatro reuniões de planejamento para definir e desenvolver o conjunto de atividades que foram disponibilizadas no evento, as quais são apresentadas a seguir:

1ª Reunião de planejamento – dia 31 de julho de 2018

Participantes: coordenador e demais participantes do projeto de extensão RPG na escola

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

¹. Role Playing Game (RPG).

- Definição da data do evento – a ser desenvolvida no dia 25 de setembro, visto que se tratava de uma terça-feira, melhor horário para os voluntários que atuaram na organização do evento.
- Definição do local do evento – o local escolhido foi o ginásio da instituição, visto a sua cobertura e capacidade para concentrar os participantes do evento em um único local. O evento foi concentrado em um único dia de forma a não interromper as atividades esportivas em mais de um dia. Ficou definido que o horário do evento contemplaria os três turnos (manhã, tarde e noite) para que os alunos não perdessem aulas e pudessem participar em horário oportuno.
- Pedido dos climatizadores – definiu-se que o coordenador do projeto visitaria a direção administrativa do campus Cajazeiras afim de solicitar os climatizadores de ar para o evento.
- Duração do evento – começando no turno da manhã, as 9h, encerrando às 20h.
- Levantamento de materiais a serem utilizados no evento:
 - 1 pesquisa de preços de aluguel de mesas, cadeiras e climatizadores
 - 2 pesquisa de preços em relação a criação da arte de divulgação do evento e sua impressão em gráficas para confecção de banners, informativos e crachás
 - 3 pesquisa de preço para coffee break.
 - 4 pesquisa de preço para decoração
 - 5 pesquisa de preço para aquisição e sorteio de brindes.
 - 6 pesquisa de preço para serviço de registro fotográfico e de cartunista.
- Elaboração do *Banner* do evento - atividade designada ao participante José Iran, o qual entraria em contato com designer externo para confecção da arte a ser avaliada pelo coordenador do evento para possíveis ajustes.
- Definição das Atividades – Aquisição de jogos de Board Games. Os critérios gerais para escolher os jogos, levou em consideração os seguintes aspectos:
 - Pensamento estratégico – partiu-se da premissa que toda visão estratégica necessita de uma análise ambiental, a escolha de jogos também levou em consideração a existências de dinâmicas de domínio/gestão de áreas de tabuleiro.
 - Trabalho em equipe/Competitividade – alguns dos jogos possuem perfil cooperativo e outros competitivos, ambos critérios são válidos do saber lidar com o outro em situações de objetivos comuns ou díspares.
 - Tematização – a maioria dos jogos possui uma ambientação em uma área do conhecimento (história, artes, biologia), no intuito de estimular os participantes em investigações mais detalhadas destas temáticas.
 - Raciocínio quantitativo – buscando estimular o uso da lógica, da rapidez do cálculo aritmético mais simples, das possibilidades de análise combinatória.
- Foi decidido que as atividades não teriam uma única divisão específica. As atividades oferecidas seguiram o mesmo padrão do ano anterior: jogos de estratégia qualificados como *Board Games*, pois não se tratam de jogos de estratégia convencionais, mas jogos inspirados em jogos de RPG de mesa ou animações japonesas. Cada participante do projeto de extensão ficou responsável pela aplicação de jogos, devendo chegar ao local do evento com trinta minutos de antecedência para fazer o checklist das peças dos jogos sobre sua responsabilidade, já que a maioria deles possui mais de cinquenta itens em sua composição. Após a aquisição dos jogos, a cada encontro semanal do projeto, foi dedicado um momento para explicar as mecânicas dos novos jogos adquiridos.
- Definição das Atividades - Mesas de RPG: a serem narradas pelos participantes do projeto. Foi acordado que os participantes do projeto teriam 15 dias para elaborar uma aventura

de curta duração, de duas a três horas, para disponibilização aos visitantes do evento, cada aventura deveria ter, no mínimo, um desafio interdisciplinar a ser inserido no contexto da aventura. Sugeriu-se que os alunos pesquisassem, no site da OBMEP², questões base para a criação dos desafios.

2ª Reunião de planejamento – dia 07 de agosto de 2018

Participantes: coordenador e demais participantes do projeto

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

- Feedback sobre autorização do evento – o coordenador do projeto informou que o evento poderia ser realizado.
- Não foi possível conseguir preços de stands na cidade de Cajazeiras, os participantes do projeto ficaram de buscar informações em cidades vizinhas.
- Banner do evento – O designer não apresentou feedback para avaliação. Foi pedido a outro participante do projeto, Antônio Ricarti, para entrar em contato com outro designer para confecção do banner do evento.
- Definição dos jogos a serem disponibilizados no evento: os jogos a serem disponibilizados fazem parte do acervo pessoal do coordenador do projeto (Zumbicide Black Plague; Dungeon Fighter; Dungeon Saga, King of Tokyo, Blood Rage) e também de jogos que foram adquiridos pelo edital 001/2018 e pelo edital 002/2018 da coordenação de extensão e cultura do IFPB: Fotossíntese, Ricardo coração de Leão, Concept, Modern Art, Dixit e expansão – Dixit Revelations, When I Dream, 7 Wonders e expansão - 7 Wonders leaders.
- Oficina de apresentação das regras dos jogos a serem disponibilizados no evento – Ricardo Coração de Leão

3ª Reunião de planejamento – dia 21 de agosto de 2018

Participantes: coordenador e demais participantes do projeto

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

- Não foi conseguido informações em cidades vizinhas sobre locação de Stands. Apenas em João Pessoa foi conseguido orçamento de R\$ 4.380,00 e R\$ 6.400,00 reais, o que tornou inviável a contratação.
- Optou-se por contratar promotor de eventos local de Cajazeiras, pensando em uma alternativa para os stands. Em contato com a promotor Aparecida Alvarenga, chegou a solução de delimitar os espaços com o auxílio de estantes que ajudariam a fixar os banners, expor os jogos e materiais de apoio. Foi definido um buffet para 60 visitantes, o qual foi dividido em dois momentos, as 15h e as 18h. A promotor ainda ofereceu serviço de iluminação o qual foi contratado por agregar: estruturação de Grids para faixa expositiva, distribuição de fiação para conexão de aparelhos eletrônicos e painel para projeção de data show.
- Análise da arte do Banner.
 - Oficina de apresentação das regras dos jogos a serem disponibilizados no evento – Fotossíntese e Dixit.

² Olimpíada Brasileira de Matemática das Escolas Públicas.

- Análise dos roteiros das aventuras propostas pelos participantes e dos desafios interdisciplinares

Imagem 1 - Arte de divulgação do evento



Fonte: própria do autor

4ª Reunião de planejamento – dia 28 de agosto de 2018

Participantes: coordenador e demais participantes do projeto

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

- Elencou-se a participação de mais 4 voluntários, visto que com a aquisição de recursos em edital resultaria em uma quantidade maior de visitantes em relação às edições anteriores³, a qual foi estimada em 60 participantes.
- Elaboração da arte para a camisa do evento (as imagens escolhidas são oriundas de sites de imagens de livre utilização (visualhunt.com, unsplash.com).
- Oficina de apresentação das regras dos jogos a serem disponibilizados no evento – Modern Art

³ Nas duas versões anteriores, ocasiões em que os eventos contaram com recursos próprios do coordenador e foram realizadas em dias de feriado, o público foi de cerca de 30 participantes.

- Divulgação do evento através de cartazes espalhados pelo IFPB e em mais duas escolas estaduais da cidade.
- Divulgação do evento pelas mídias virtuais (Whatsap e Facebook) feita pelos participantes do projeto
- Oficina de apresentação das regras dos jogos a serem disponibilizados no evento – Concept e Modern Art.

Imagem 2 – Arte da camisa dos organizadores do evento



Fonte: própria do autor

imagem 3 – Divulgação do evento nas mídias sociais



Fonte: própria do autor

5ª Reunião de planejamento – dia 4 de setembro de 2018

Participantes: coordenador e demais participantes do projeto

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

- Elaboração da arte dos banners dos jogos realizada no laboratório de informática.
- Escolha dos mapas a serem utilizados nas mesas de RPG do evento.

6ª Reunião de planejamento – dia 11 de setembro de 2018

Participantes: coordenador e demais participantes do projeto

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

- Elaboração da arte dos banners dos jogos realizada no laboratório de informática.
- Escolha dos mapas a serem utilizados nas mesas de RPG do evento.

Partindo-se de um entendimento mais amplo que o conhecimento é resultante de trocas, da interação entre o sujeito e o meio onde está inserido, o jogo pode ser uma ferramenta pertinente nos processos de desenvolvimento e aprendizagem no ambiente escolar. Isto supõe que o aluno, é encarado como um sujeito ativo e participativo na realização dos jogos, demandando a este escolher estratégias, raciocínios, reconhecer erros para que possa construir novas estratégias até alcançar as metas e objetivos propostos com o jogo.

Os jogos em grupo podem proporcionar um ambiente crítico, fazendo com que os alunos se envolvam na utilização e na ampliação de seus conhecimentos, oportunizando um momento coletivo de aprendizado.

Os jogos de RPG, por sua vez, são jogos de interpretação de personagem e são compostos, em geral, por um narrador também intitulado mestre de aventuras, e por jogadores que criam e interpretam personagens. O RPG desperta o interesse para outras formas de aprendizagem através da interação, uma vez que os estudantes envolvidos assumem papéis de personagens (com perícias e habilidades necessários para superar desafios ao longo das aventuras) também contribuem na construção da história. É importante frisar que, em geral, nos jogos de RPG não enfatizam rótulos de ganhadores e perdedores (PEREIRA, 2015; AMARAL, 2008; MARCATTO, 1996).

Segundo Marcatto (1996), O RPG não é competitivo. A diversão não está, necessariamente em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas em utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação, na busca de alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de geração de consenso entre os jogadores.

Isso não significa que o Mestre da aventura não possa utilizar desafios que envolvam a competição entre jogadores ou com outros personagens inseridos na história. Entretanto, o cerne do jogo não gira em torno do estereótipo daquele que vence ou daquele que perde, mas no desenvolvimento de histórias construídas em conjunto (PEREIRA, 2015). “O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar” (LOPES, 2001, p. 23).

A escolha do termo Board Game para classificar os jogos do evento foi utilizada para diferenciá-los dos jogos de tabuleiro convencionais (ludo, dama, gamão, banco

imobiliário, etc.), pois apresentam maior demanda de competências cognitivas dos jogadores devido a maior complexidade dos jogos.

Os critérios gerais da escolha dos jogos levaram em consideração os seguintes critérios:

- ❖ Pensamento estratégico – partiu-se da premissa que toda visão estratégica necessita de uma análise ambiental, a escolha de jogos também levou em consideração a existências de dinâmicas de domínio/gestão de áreas de tabuleiro.
- ❖ Trabalho em equipe/Competitividade – alguns dos jogos possuem perfil cooperativo e outros competitivos, ambos critérios são válidos do saber lidar com o outro em situações de objetivos comuns ou díspares.
- ❖ Tematização – a maioria dos jogos possui uma ambientação em uma área do conhecimento (história, artes, biologia), no intuito de estimular os participantes em investigações mais detalhadas destas temáticas.
- ❖ Raciocínio quantitativo – buscando estimular o uso da lógica, da rapidez do cálculo aritmético mais simples, das possibilidades de análise combinatória.

Os desafios interdisciplinares complementam o caráter educativo da elaboração dos 17 contos de fantasia. Em meio as 180 páginas de produção textual, há enigmas que envolvem conhecimentos em outras disciplinas como literatura, matemática, química e física.

7ª Reunião de planejamento – dia 18 de setembro de 2018

Participantes: coordenador e demais participantes do projeto

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

- Revisão da arte dos banners dos jogos realizada no laboratório de informática.
- Definição da Gráfica a ser escolhida para impressão do material expositivo.
- Elaboração de questionário de reação ao evento, o qual foi hospedado em endereço virtual. Cada participante do evento foi orientado avaliar as atividades vivenciadas no evento.
- Agendamento de recebimento dos banners e das camisas do evento – 21/09.
- Agendamento de recebimento dos crachás dos participantes – 24/09
- Compra de material de escritório complementar para o evento: pulseiras de papel para identificação de participantes, canetas com correntes para local de credenciamento, caixas de madeira para organização de material de escritório.
- Compra dos Brindes que foram sorteados no evento.

8ª Reunião de planejamento – dia 24 de setembro de 2018

A reunião teve duração de 3 horas e teve como pauta discutida:

- Oficina de apresentação das regras dos jogos a serem disponibilizados no evento – 7 Wonders.
- Organização do espaço do evento: colocação de mesas, lounge, estantes, Grid com faixa do evento, fiação e iluminação complementar

Dia 25 de setembro – Realização do evento.

A atividade de organização iniciou-se as 7 horas da manhã contemplando:

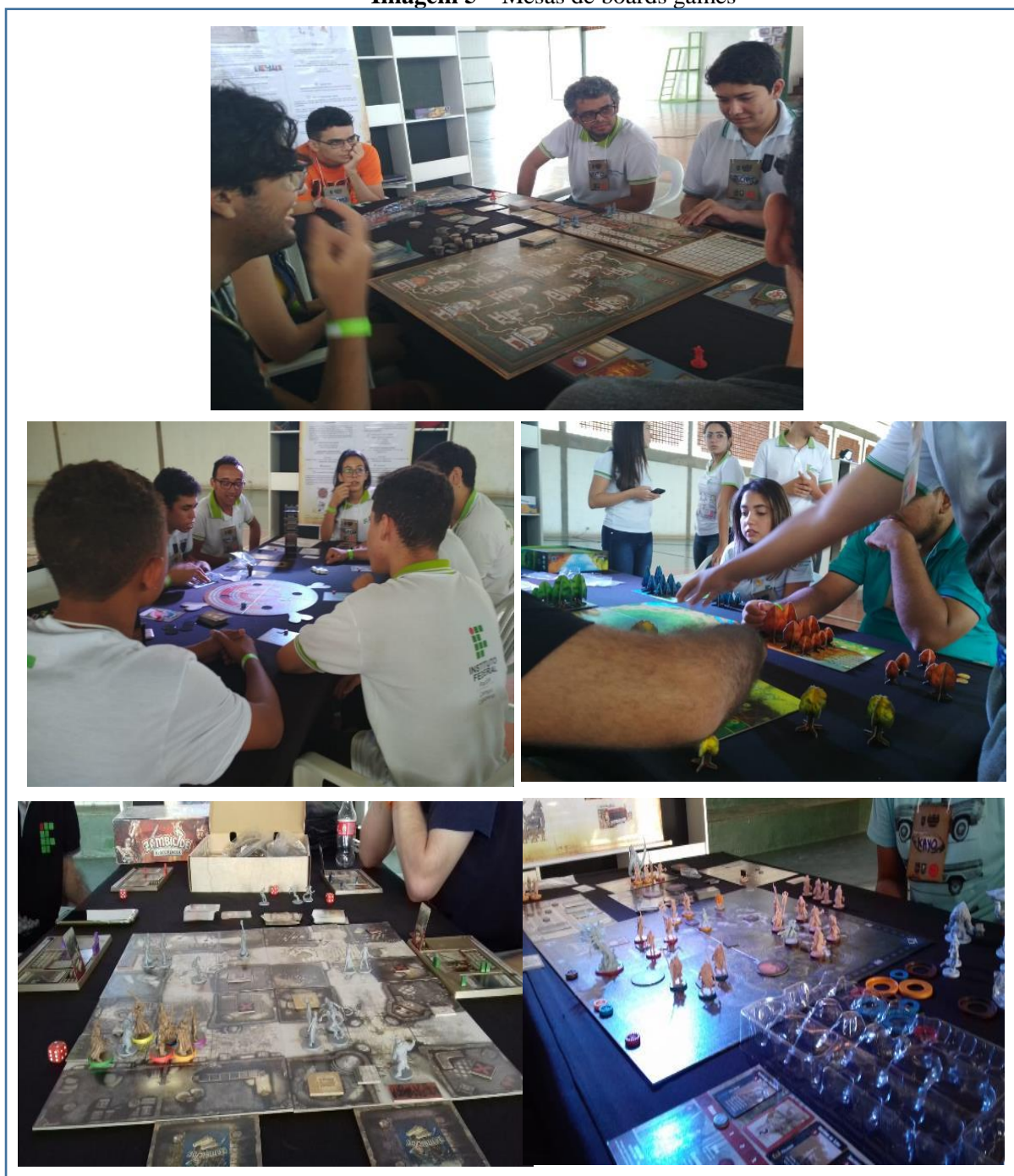
- Complementação da ornamentação do evento.
- Check List das peças dos jogos;
- Indicação dos crachás.
- Verificação dos brindes do evento

Imagem 4 – Equipe organizadora do evento



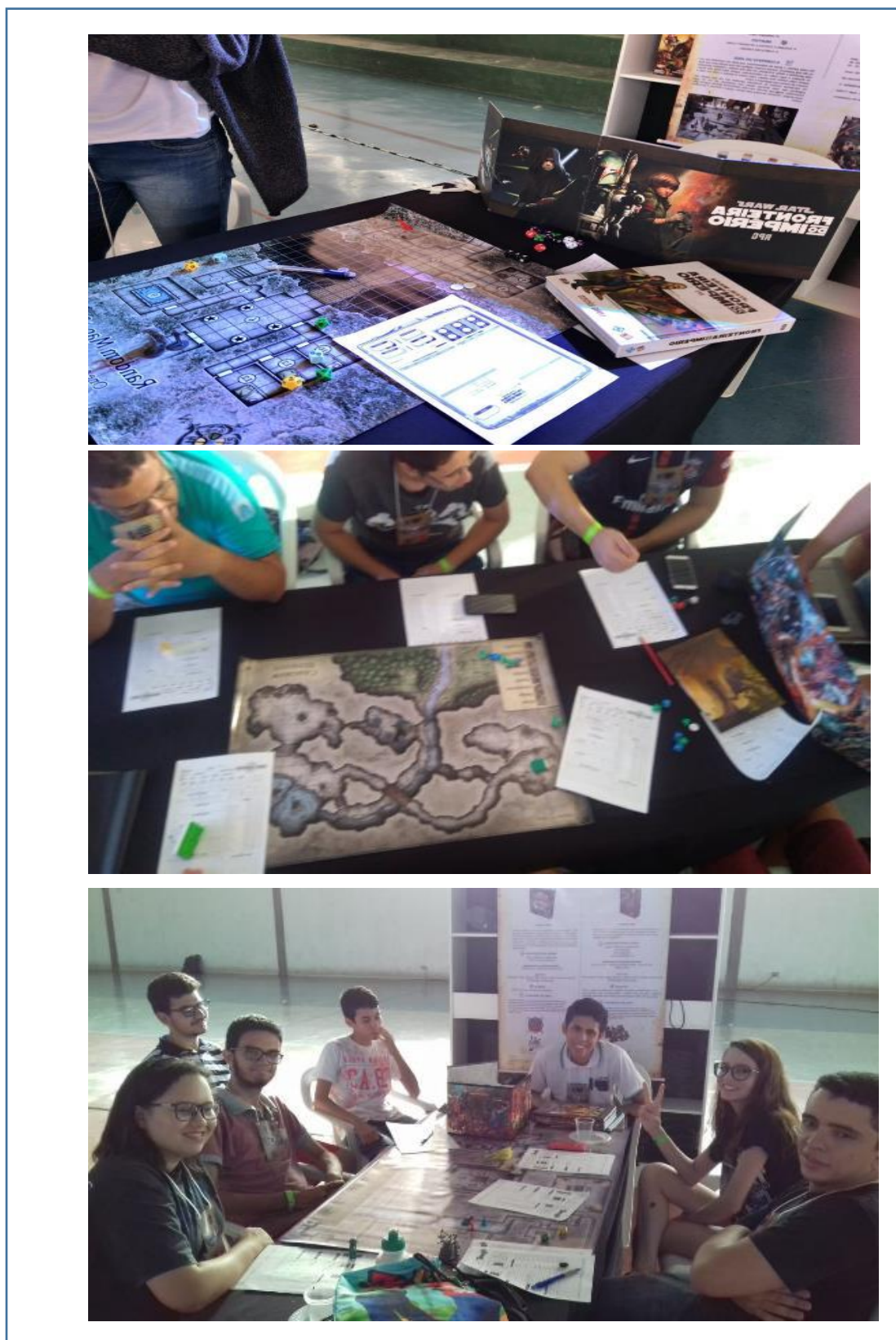
Fonte: própria do autor

Imagem 5 – Mesas de boards games



Fonte: própria do autor

Imagem 6 – Mesas de jogos de RPG

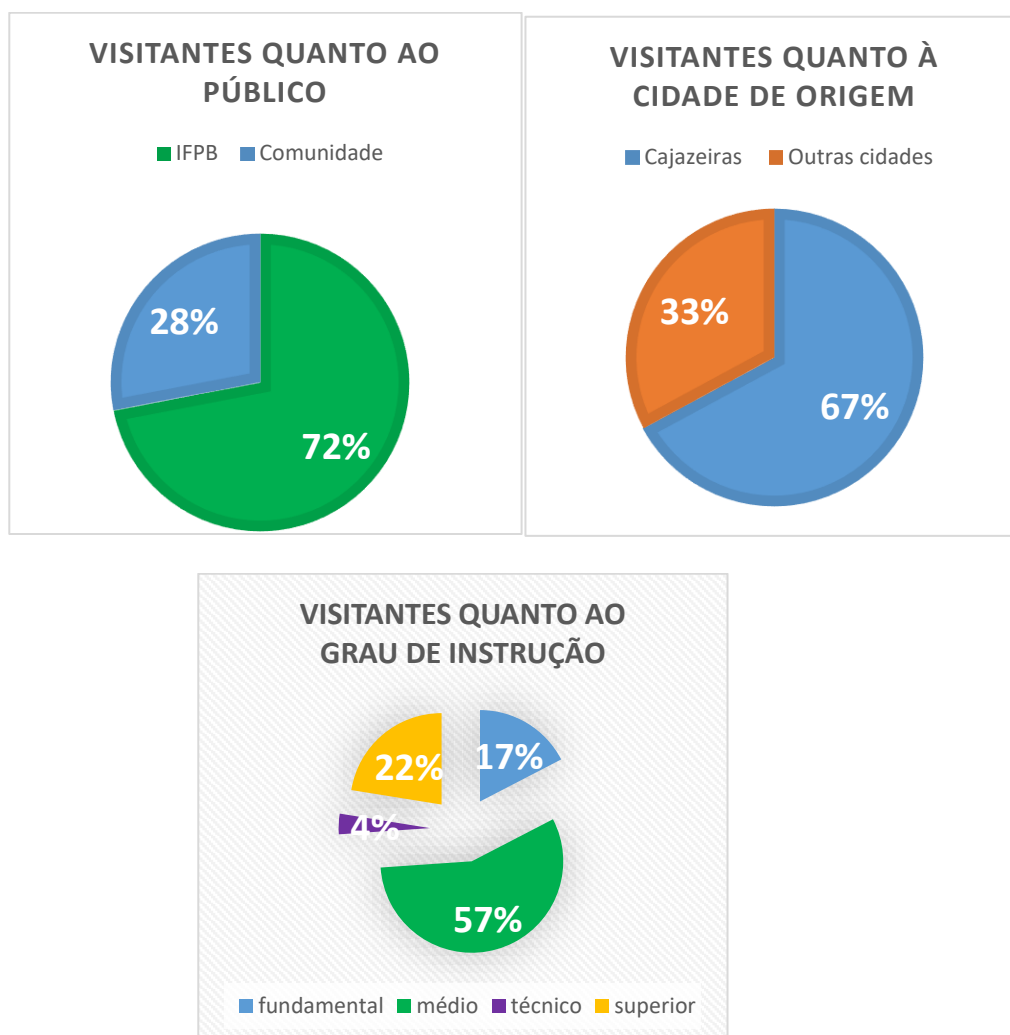


Fonte: própria do autor

O evento foi visitado por 157 pessoas, 28% deles veio de outras instituições de ensino ou da comunidade, 67% delas moram em Cajazeiras e 33% veio de outras cidades, inclusive do estado do Ceará. Em relação ao grau de instrução, a maioria cursa o ensino médio (57%), os demais 43% de visitantes estão distribuídos entre ensino fundamental (17%), ensino técnico (4%) e ensino superior (22%).

Solicitamos aos participantes que entrassem em um site (www.menti.com) para realizar uma avaliação relacionado ao evento, infelizmente, apenas 46 responderem à enquete pois muitos não conseguiam devido a dificuldades de acesso à rede, ou por não possuir aparelho que os conectassem à internet no local do evento. O projeto RPG na escola tinha disponível um notebook disponível para os visitantes, porém, nem todos conseguiram acesso em virtude da elevada demanda de visitantes, visto que esperava-se um público de 60 visitantes⁴ e o público foi de 157 participantes. Segue abaixo os principais resultados da avaliação.

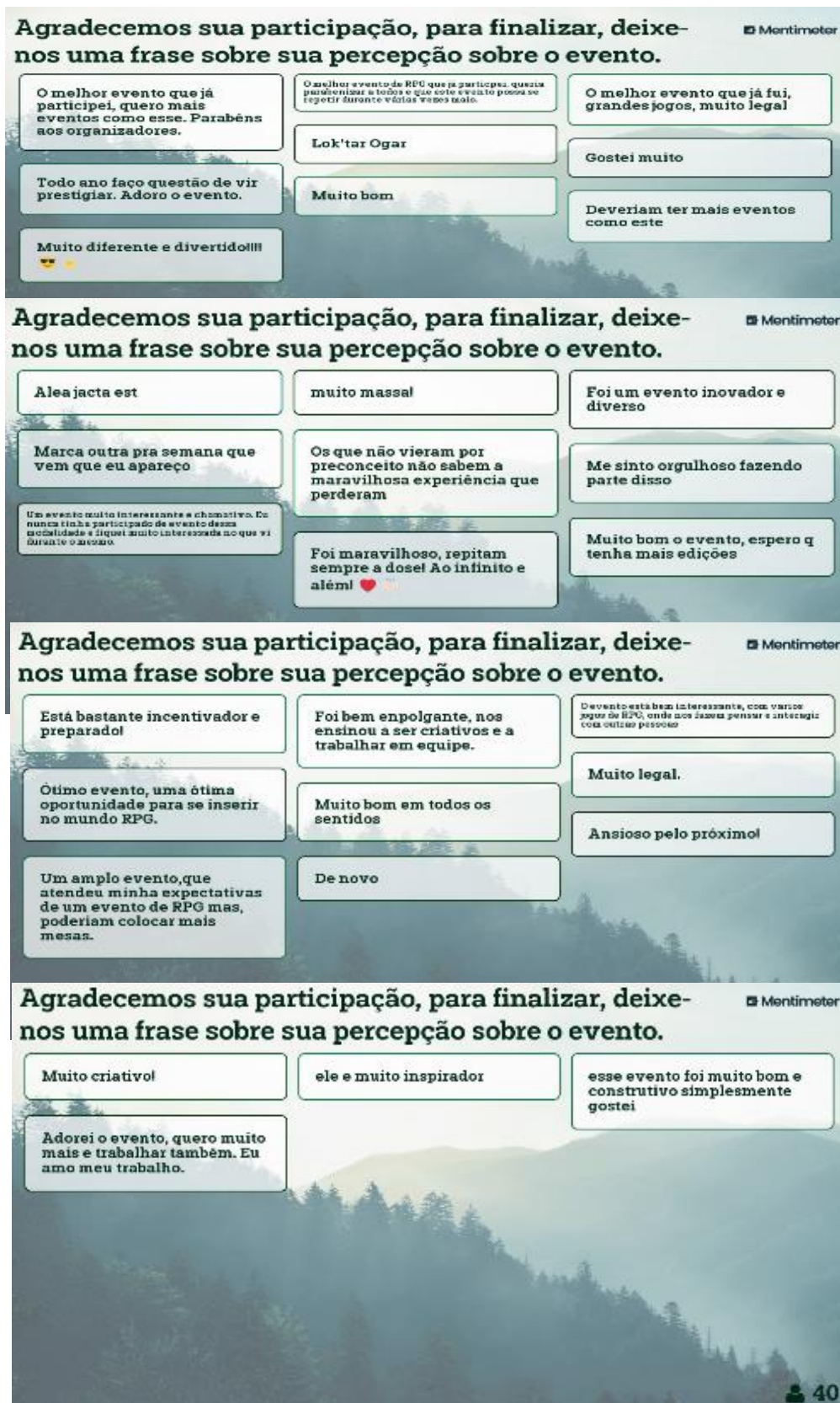
Imagem 7 – Estatística de participantes



Fonte: própria do autor

⁴ Pensou-se em um público de 60 visitantes visto que nas I e II edições do evento, o público foi de 30 visitantes aproximadamente.

Imagem 9 – Opinião dos participantes sobre o evento



Fonte: própria do autor

A partir da pesquisa de reação, percebemos que os visitantes do evento aprovaram a organização do evento e confirmam que os jogos disponibilizados desenvolvem o potencial cognitivo. A organização foi surpreendida pela quantidade de pessoas que visitaram o evento em detrimento disso, muitos ficaram sem jogar. Recomenda-se que para o próximo evento com recurso do IFPB, seja feito um recrutamento de monitores para que mais visitantes possam participar das mesas de jogos.

REFERÊNCIAS

AMARAL, R. R. do. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física**. 2008. Dissertação (Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências da Universidade Federal Rural de Pernambuco) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, 2008.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro**: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game. São Paulo: Exata comunicação e serviços /LTDA. 1996.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. 4. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

PEREIRA, P. E. F. Construindo narrativas: o RPG ? role playing game? no ensino de história. *In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO*. 2., 2015, Campina Grande. **Anais [...]** Campina Grande, PB: Editora realize, 2015. v.1. p. 01-11.