



O RPG na Educação: uma atividade possível para o professor de Artes no Ensino Médio da Escola Pública Federal de Pelotas?

Autor(es): RODEGHIERO, Tiarles Macedo
Apresentador: Tiarles Macedo Rodeghiero
Orientador: Larissa Patron Chaves
Revisor 1: Ursula Rosa da Silva
Revisor 2: Neiva Maria Fonseca Bohns
Instituição: UFPel - Instituto de Artes e Design - IAD

Resumo:

Esta pesquisa apresenta investigação que versa sobre o seguinte tema: a aplicação do RPG (Roleplaying Game – Jogo de Interpretação) em sala de aula pelo professor de Artes no Ensino Médio numa Escola Pública Federal de Pelotas. O interesse por esse assunto surgiu quando tive contato com o RPG, através de experiências práticas, onde pude observar nesse jogo uma série de características em potencial para o seu uso de forma didática. Com isso, surgiram alguns questionamentos, tais como: 1. Qual a possibilidade de se utilizar o RPG nas aulas de Arte hoje? 2. Como o RPG se constituiria ou modificaria de modo a se tornar uma ferramenta pedagógica funcional e viável para a sala de aula? 3. Há conhecimento e/ou interesse dos professores de arte pelo RPG como ferramenta pedagógica para a sala de aula? Buscando responder estes questionamentos, esse estudo tem como objetivo geral investigar em que medida os professores de Artes em atuação neste momento estão aptos a utilizar o RPG em sala de aula; e como específicos, estudar as origens e o significado do RPG como atividade lúdica e do conhecimento; verificar se o professor de artes da referida escola tem conhecimento, acesso e/ou interesse pelo uso do RPG em sala de aula; analisar as bases do ensino da arte de hoje para alunos do ensino médio e identificar as possibilidades de aplicação do RPG pelo professor de arte. Como referencial teórico, esta pesquisa se apóia no livro “Roleplaying Game e a Pedagogia da imaginação no Brasil”, de Sonia Rodrigues (2004) no que diz respeito à explicação e ao funcionamento do RPG como um jogo de potencial didático; e no livro “SIMPLES – Sistema Inicial para Mestres/Professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora” de Marcos Tanaka Riyis (2004), que é um manual prático sobre RPG, elaborado especificamente para ensinar e facilitar o uso deste recurso em sala de aula. Esta pesquisa apresenta abordagem quanti-qualitativa e se caracteriza como estudo de caso, já que faz uso de entrevistas com professores de arte da escola selecionada, conhecedores ou não do RPG como ferramenta pedagógica, e de questionários, a serem aplicados aos alunos. Esta pesquisa busca contribuir com a ampliação de recursos para a educação, ao investigar as possibilidades de funcionamento do RPG como ferramenta pedagógica auxiliar para a disciplina de artes.