

## INSTRUMENTALIZAÇÃO DO RPG NA ARTE/EDUCAÇÃO SOB A PERSPECTIVA DO OBJETO PROPOSITOR

## INSTRUMENTALISATION OF RPG IN ART/EDUCATION FROM THE PERSPECTIVE OF THE PROPOSER OBJECT

<sup>1</sup>MATEUS, B. R.; <sup>2</sup>GUIMARÃES, A. L. B.

<sup>1e2</sup> Departamento de Licenciatura em Artes Visuais. Faculdades Integradas de Ourinhos-FIO/FEMM.

### RESUMO

Dentro do campo da arte educação tem-se discutido cada vez mais as relações da mediação cultural e social no desenvolvimento dos sistemas cognitivos. Esse sentido que Martins e Piscosque (2012) trazem o conceito do objeto propositor para o cenário educacional, dando nova perspectiva tanto ao objeto de conhecimento, como à forma de discuti-lo e vivencia-lo. O jogo, na posição de objeto propositor, gera, através da ação do jogar, uma experiência significativa, e com isso, um aprendizado significativo. O educador ao propor um jogar que estabeleça relações entre os saberes e os educandos, está motivando e criando situações de aprendizado. O jogo de RPG conhecido como Rolingplay game, trás em seu processo um potencial instrumento para ensino de arte. Além de se tratar de um jogo de representação, o seu sistema de funcionamento abre inúmeras possibilidades de aprendizado. As relações que se estabelecem entre educador e educando, não são de sujeito ativo e passivo, mas de indivíduos altamente ativos que usufruem da imaginação, criação, improvisação e reflexão numa narrativa construída coletivamente.

**Palavras-chave:** Arte. Educação. Objeto Propositor. RPG.

### ABSTRACT

Within the field of art education has been discussed increasingly the relations of cultural and social measurements in the cognitive development systems. In this way Martins and Piscosque (2012), bring the concept of the proposer object to educational setting, giving a new perspective to both the object of knowledge, as in the form of discussing it and experiences it. The game, in the proposer object position, creates through the action of the play, a significant experience, and with it, a significant learning. The educator to propose a play that establishes relationships between knowledge and the students, it is motivating and creating learning situations. The RPG game known as Rolingplay game, brings in the process a potential tool for teaching art, and it is a role-play, your operating system opens up numerous possibilities of learning. The relations established between teacher and student, are not active and passive subject, but highly active individuals who enjoy the imagination, creation, improvisation and reflection in a narrative constructed collectively.

**Keywords:** Art . Education. Proposer Object. RPG.

### INTRODUÇÃO

A arte em todos os seus aspectos, tornou-se um indiscutível instrumento para desenvolvimento cognitivo e de articulação de competências. Dentro dos parâmetros da arte educação, as discussões a respeito da mediação cultural e social, têm levantado questões a cerca de como promover essa mediação de forma a torna-la cada vez mais motivadora e significativa.

---

<sup>1</sup> Licenciado em Artes Visuais.

<sup>2</sup> Professora Doutora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais.

A importância da mediação já se faz presente em Vigotsky (2004), quando na sua teoria de desenvolvimento ele trabalha a mediação em duas vertentes, instrumentos e signos, em que podemos observar que o instrumento vale-se do objeto social, que diferencia o homem dos outros animais. Ele não apenas o utiliza, mas cria a seu favor, o resultante da interação. Porém, a interação só é possível perante a elaboração e interpretação de signos, que se difunde através das linguagens, sendo ela mesma um sistema de signos. A arte na sua competência de linguagem, com complexo sistema de signos, é um potencial instrumento de mediação e desenvolvimento (FACCI, 2004).

Assim, transitar pelo processo de mediação, é principalmente pensar em seus propositores. Baseado nas ideias de Ligia Clarck (1920-1988), o conceito de objeto propositor, fecundado por Martins e Piscosque no livro *“Mediação Cultural para professores andarilhos na cultura”*, trazem para o âmbito da arte educação a concepção de que o diálogo entre o objeto e o espectador gera experiência através da ação. O ato de exploração, que se institui por meio da curiosidade e do viés lúdico que compõe todo ser humano intrinsecamente, gera uma condição de experiência, e assim por com seguinte, uma situação de aprendizado. Nesse mesmo sentido, criou-se uma série de jogos nomeados como Objetos Propositores, de modo que, na ação de jogar (brincar), quando essa ocorre de forma natural e espontânea, o indivíduo institui uma experiência através da ação e estabelece relações, passando por um processo de aprendizado (MARTINS; PISCOSQUE, 2012).

Sob essa mesma perspectiva volta-se os olhos para o educador, que não apenas media as relações entre o indivíduo e o objeto de conhecimento, mas também propõe e cria situações, selecionando-as cuidadosamente, consciente do papel que aquela experiência irá proporcionar na identificação e estruturação dos signos que permeiam os indivíduos presentes aquele grupo. Dessa forma, o objetivo desse trabalho, consiste em caracterizar a potencialidade que o jogo Rolingplay game, ou RPG de mesa, tem como instrumento de ensino de Arte, e de sua competência como Objeto Propositor, capaz de promover experiências significativas para seus participantes, sejam eles educandos ou educadores.

A importância desse estudo se estabelece no procedimento em que o jogo se constitui, em seu caráter representativo e narrativo, a ligação direta com um dos elementos da linguagem artística, que é a artes cênicas. Com a grande diferença de que dentro do jogo, o jogador não atua apenas, mas toma as decisões do

personagem. Ele é o personagem na íntegra. A narrativa recebe vida com a ação desses personagens ministrados pelos jogadores e pelo mestre coletivamente, no caso, pelos educandos e pelo educador. Todos os indivíduos envolvidos no jogo têm um papel ativo dentro de uma narrativa que pode estabelecer relações com inúmeros saberes, transitar pela interdisciplinaridade e criar situações de experiências, em que cada indivíduo do grupo na sua particularidade e coletividade, que jamais viveria de outra forma.

## **METODOLOGIA**

Esta pesquisa se configurou através de pesquisa bibliográfica, tendo como fonte livros, artigos e teses, que tecem relações entre a arte educação, a mediação social e cultural, o conceito de Objeto e Professor Propositor, e as possíveis relações e aproximações entre o RPG e a educação. Deu-se início com as discussões de Barbosa e Coutinho (2009) sobre a arte educação como meio de mediação cultural e social, relacionando-as com conceito de mediação instrumentado por Vigotsky (FACCI, 2004) na sua teoria do desenvolvimento.

Martins e Piscosque (2012) na formulação do livro *“Mediação Cultural para professores andarilhos na cultura”*, apresentam o conceito de objeto propositor e a instrumentalização e criação de jogos como tal. Tecendo mais uma vez diálogo com Vigotsky (REGO, 2012), no sentido de que o jogar se constitui no ato de brincar, e que o jogo se caracteriza pelo brincar. As concepções a cerca do professor propositor, foram tricotadas através das discussões feitas por Utuaki no Seminário Nacional de Arte e Educação em 2012.

Os estudos sobre o RPG foram fundamentados sob as leituras de Pavão (2016), Pietto (2016) e do livro *Vampiro, a máscara de Achill* (1999).

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O RPG originou-se da junção de dois elementos, os Wargame e da literatura, sendo o D&D o primeiro jogo a ser lançado comercialmente (PRIETTO, 2013). Cada titulação de jogo tem regras e elementos diferentes, assim, um dos principais procedimentos dos jogos de RPG, se dá na criação da ficha dos personagens pelos jogadores. Na ficha se encontra a base para o funcionamento do jogo, que, apesar de se pautar em uma narrativa conjunta, apresenta personagens com história, personalidade e habilidades diferentes. E todas essas características devem estar

presentes na ficha de maneira estratégica, porque são elas que delimitarão quais ações o personagem conseguirá ou não exercer.

Desse modo, essa pesquisa se pautou em adaptar uma ficha de RPG retirada do jogo Vampiro – a máscara (ACHILL,1999), na qual fosse viável trabalhar qualquer tema que estabeleça relações com a arte e suas linguagens, mas que não limitasse a ação do educador apenas a essas fronteiras. Dito que na ação representativa do jogador ao encenar os atos de seu personagem e suas características, sejam físicas ou psicológicas, ele já está diretamente dialogando com uma linguagem artística. Quando o educador usufrui de temas, crônicas e aventuras que tragam o diálogo com a arte e com a cultura, ele está ampliando a potencialidade desse objeto que é o jogo.

Como necessariamente isso funciona? Cada jogador, nesse caso, trazendo para realidade das salas de aulas, em grupo de cinco jogadores, preenche e cria as características do seu personagem dentro de um determinado contexto pré-estabelecido pelo educador que exercerá o papel de mestre. Ao mestre compete o papel de ministrar o jogo, criar os elos dentro da crônica, fazer com que os personagens se relacionem tanto entre si como com a história. É o mestre quem cria as situações, mas são os jogadores quem decidem o que o personagem vai fazer.

Cada personagem deve ter um objetivo a ser cumprido, para que sua existência faça sentido, tornando motivador para o jogador a evolução desse personagem. Quando o Educador propuser que a sala faça essa dinâmica, ele deve indicar com antecedência o tema ao qual a crônica vai se tratar, indiretamente cria-se um elemento de motivação a pesquisa, pois, a evolução dos personagens depende de seu desempenho na história: quanto maior conhecimento do jogador sobre o tema, melhor se pode articular o personagem. Essa articulação entre tema e o objeto jogo, pode até mesmo se dar entre um saber que se inicia como aula expositora e que finaliza na ação do jogar, trazendo experiências de certa forma mais diretas com esse conteúdo, e ao mesmo tempo sendo um veículo de avaliação pelo educador.

Estabelecendo um tema para a crônica, o educador deve apontar qual será o fato fundamental da história, a engrenagem principal, que independente da atuação dos personagens na história, ele vai acontecer: quais cenários e situações possíveis e acabáveis ele pode inserir os personagens, para que através da tomada de decisão dos jogadores esses personagens cheguem ao fato principal. Tendo claro a neutralidade que a figura do mestre deve representar, sendo ele o de criar, propor e

motivar, mas sem induzir, já que isso tira todo caráter ativo dos outros indivíduos. Perder-se-ia o valor da experiência que deve ser proposta e não imposta.

Supondo que numa sala de quarenta alunos a cada cinco alunos se crie um personagem tendo um total de oito personagens. O educador começa a crônica com a “chamada da aventura”, que condiz com a descrição do cenário e situação inicial que aquele personagem se encontrar.

A partir desta descrição, os jogadores começam a inserir seus personagens no jogo e o mestre vai conduzindo os caminhos do desenrolar da história a partir das ações dos mesmos, muitas vezes com o auxílio de dados - cujo resultado arbitra se a ação empenhada pelo jogador será bem sucedida ou não - ou simplesmente pela observação da ficha do personagem, de suas habilidades para o desempenho de tal ação, além da força interpretativa do jogador ao desenvolver a ação (PAVÃO, 2000, p.16).

Dada essa descrição, um dos jogadores do grupo que representa aquele personagem descreve e encena o que vai fazer, porém, a ação se situa no presente e a fala deve ser conjugada no presente “eu vou fazer...”, pois dependendo da ação ela estará sujeita a análise de execução que ocorre através de dados e um nível de dificuldade. A análise de execução de ação ocorre através dos elementos colocados na ficha (Figura 1):

<b>Ficha do Personagem</b>		
Jogador:	Natureza:	
Nome:	Comportamento:	
Prelúdio:	Esboço	
<b>Atributos</b>		
Físicos ○○○○○ <small>Força – Destreza – Vigor</small>	Mentais ○○○○○ <small>Inteligência – Raciocínio – Percepção</small>	Sociais ○○○○○ <small>Manipulação – Carisma – Aparência</small>
<b>Virtudes</b>		
Consciência ○○○○○	Autocontrole ○○○○○	Coragem ○○○○○
<b>Habilidades</b>		
<b>Talentos</b>	<b>Perícias</b>	<b>Conhecimentos</b>
Acrobacia — ○○○○○	Etiqueta — ○○○○○	Arte — ○○○○○
Esporte — ○○○○○	Música/Canto — ○○○○○	Educação — ○○○○○
Furtividade — ○○○○○	Pintura/Desenho ○○○○○	Tecnologia — ○○○○○
Combate/Reflexo ○○○○○	Escultura — ○○○○○	Política/Direito — ○○○○○
Liderança — ○○○○○	Dança — ○○○○○	Culinária — ○○○○○
Intimidação — ○○○○○	Cênicas — ○○○○○	Medicinais — ○○○○○
Intuição — ○○○○○	Sobrevivência — ○○○○○	Investigação — ○○○○○
Lábia — ○○○○○	Condução — ○○○○○	Popular/Cultural — ○○○○○
Expressão — ○○○○○	Artesanais — ○○○○○	Linguística — ○○○○○
<b>Vantagens/Desvantagens</b>	<b>Dominação</b>	<b>Força de vontade</b>
_____	_____ ○○○○○	○○○○○○○○○○
_____	_____ ○○○○○	□□□□□□□□
_____	_____ ○○○○○	Recursos ○○○○○
_____	_____ ○○○○○	Objetivo _____
_____	_____ ○○○○○	Pontos Bônus <input style="width: 100px; height: 20px;" type="text"/>
_____	_____ ○○○○○	

Os campos natureza e comportamento condizem respectivamente com a essência do personagem e em como ele se porta socialmente. Esses elementos já trazem um trabalho de reflexão com educandos mesmo nos níveis iniciais, já que é dessa natureza dualista que nós seres humanos nos compomos, sentimos, presamos e somos de uma maneira, mas em decorrência de inúmeros fatores, nos mostramos e agimos diferente. O prelúdio é o campo reservado para uma breve história do personagem, para que ele esteja situado dentro de um espaço/tempo, nenhum ser humano está jogado no mundo, ele tem uma carga de memórias e acontecimentos que o circundam. O esboço é a materialização visual desse personagem, que pode ir de um desenho criado pelos próprios educandos até mesmo a fotográficas, contanto que consiga traduzir esse personagem.

Os atributos são os elementos que delimitaram melhor a personalidade e a característica desse personagem. Cada um é composto de três elementos que o distingue: o preenchimento consiste em escolher qual dos três (físico, mental e social) caracteriza melhor o personagem. Nesse primeiro campo, inicialmente podem-se preencher três das cinco bolinhas. Depois qual elemento o caracteriza medianamente, onde preenche duas bolinhas, e por fim, o que menos o caracteriza, preenchendo uma bolinha. Cada bolinha de cada atributo tem significado, como por exemplo, o Físico:

- Fraco, frágil e estabonado.
- Força mediana, poucos reflexos, e saúde razoável.
- Levanta coisas além do seu peso, apresenta potencial atlético e tem boa forma.
- Extremante forte, ágil e tem saúde de ferro.
- Tem uma força fora do comum, se movimenta até de olhos fechados e tem uma saúde descomunal.

O campo das virtudes mede a capacidade do personagem de lidar com seus medos e com os desafios externos e internos, nesse sentido, estabelece relações com os jogadores que viverão na pele de seus personagens obstáculos e sentimentos que não seus, mas que indiretamente vai refletir sobre suas próprias concepções. Da mesma maneira que nos atributos, o jogador escolhe sequencialmente a primeira virtude, a segunda e a terceira, preenchendo proporcionalmente com três bolinhas, duas e uma.

As Habilidades consistem nas capacidades desenvolvidas pelo personagem, ao talento se atribui aquelas desenvolvidas de maneira mais instintiva. Às perícias se atribuem capacidades que pedem mais maestria e treino, e ao conhecimento se atribuem capacidades e saberes que se constituem através de estudo. Assim, como no outros campos, deve-se escolher a primeira, segunda e terceira habilidade, na primeira o jogador tem direito a preencher quinze bolinhas distribuídas entre os elementos que melhor caracterizam o personagem; na segunda tem direito a sete bolinhas e na terceira tem direito a cinco, porém, nenhum dos elementos escolhidos deve preencher mais do que três bolinhas.

Nas vantagens e desvantagens se encontram um dos elementos mais interessantes do jogo. Ironicamente são as desvantagens que o personagem apresenta que o ajudam a evoluir no jogo. Cada personagem recebe dez pontos bônus pra preencher campos ficha onde melhor escolher, porém, o campo que tiver com três

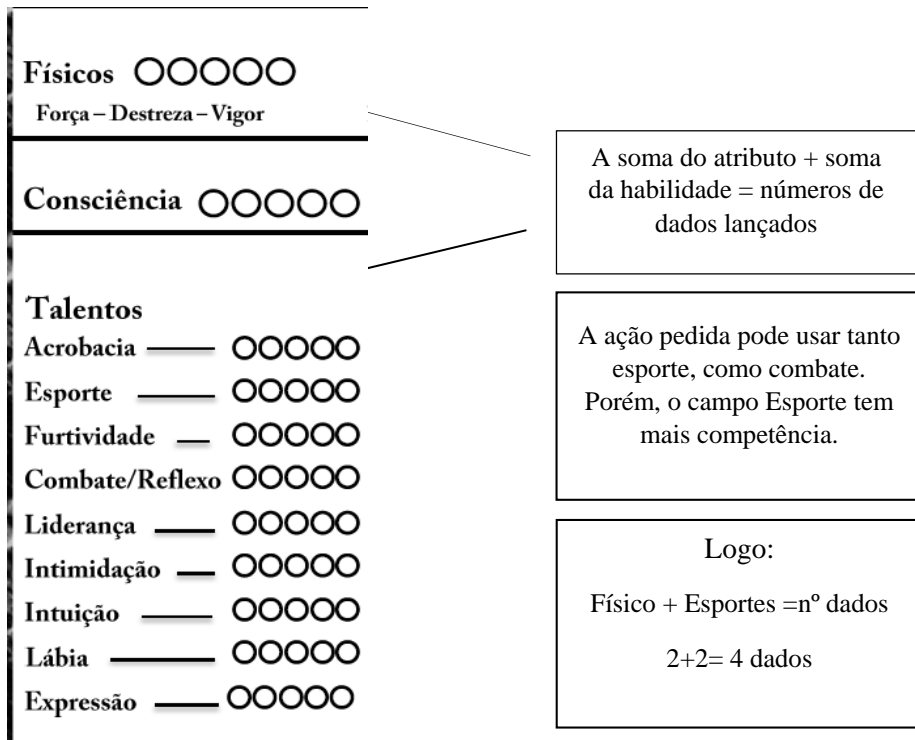
bolinhas preenchidas a próxima lhe custará cinco pontos bônus. Cada vantagem escolhida pelo jogador, vale menos dois desses pontos bônus, cada desvantagem vale mais dois pontos bônus, porém, aumentam mais dois os graus de dificuldades das ações que envolvem essa desvantagem.

Todo jogo de RPG, é composto de magia, guerreiro, mundos paralelos que motivam a participação de seus integrantes. Pensando como elemento motivacional foi que o campo dominação foi criado, ele tem intrínseca ligação com os atributos. Os personagens que tem como principal atributo, o físico, poderá apresentar dominação sobre animais em diferentes níveis, já que os atributos físicos são mais ligados ao movimento e instinto. O personagem que tem como atributo principal o social, poderá apresentar dominação dos quatro elementos de acordo com as relações e características comportamentais que apresentar. As relações de poder estão mais ligadas ao fogo, as relações e comportamento mais flexíveis estão mais ligadas à fluência da água, as relações e comportamento que apresentam mais firmeza e estabilidade estão mais ligados a terra, e por fim, as relações e comportamentos que transmitem mais transparência e tranquilidade estão mais ligados ao ar. E os atributos mentais, claramente estarão ligados à dominação de capacidades mentais. Apesar do caráter fictício, esse campo permite trabalhar com a imaginação e lúdico de forma a não tira-los totalmente do cenário real, do cenário ao qual fazem parte, mas trazer elementos fantasiosos para dentro desse espaço, que não só ajudarão a tecer relações com o meio, como se torna um elemento motivador.

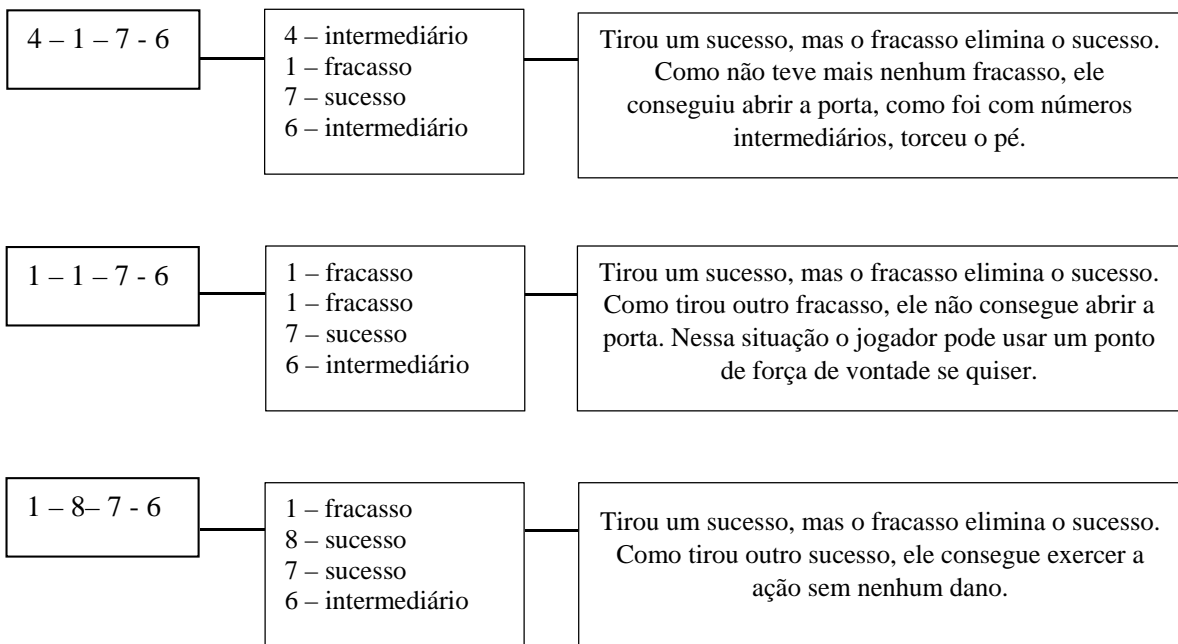
Recursos é o campo que condiz com a posição social desse personagem, tanto os recursos como as dominações são preenchidas apenas com pontos bônus. No campo de força de vontade, todo personagem começa com os dez campos de bolinha preenchida. Quando o jogador quer exercer uma ação com grau de dificuldade muito alto, ele pode gastar um ponto de força de vontade que lhe garante um sucesso. A avaliação de que a ação será bem sucedida ou não ocorre através de dados de dez lados, o número de dados lançados será de acordo com a soma dos campos preenchidos em atributos e habilidades necessários para aquela ação. Por exemplo: o personagem quer entrar em um cômodo, mas a porta esta emperrada. Ele descreve que em sua ação ele vai tomar distância e chuta-la. Para essa ação ele vai precisar de habilidades constituídas de atributos físicos, que se manifestam em talentos. Supondo que a ficha esteja preenchida este modo:



**Figura 2. Avaliação**



Desse modo, o mestre indicará o nível de dificuldade da ação. Supondo que o nível seja sete, todo dado lançado, seja qual for a situação, em que a numeração for igual a um, condiz com um fracasso.



Todo dado que apresentar numeração igual ou superior ao nível de dificuldade, condiz com um sucesso. As outras numerações são intermediarias, supondo que na ação citada, o jogador tire esses números nos dados:

Quando a ação se relaciona com dominação, a relação de dados é a soma do atributo com o elemento de dominação. No caso das vantagens e desvantagens, as vantagens diminuem em dois pontos o grau de dificuldade da ação em que as envolvem, as desvantagens aumentam em dois o graus de dificuldade. Porém, se bem sucedido, se ganha em ponto de força de vontade. Quando a ação coloca em choque as virtudes e recursos, dos dados lançados são correspondente ao campo em que a ação corresponde não se soma a nenhum outro elemento da ficha.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Apesar desse esquema se pautar em elementos da ficha e do jogo Vampiro - a máscara (ACHILL,1999), cabe lembrar que o RPG, é um leque de possibilidades, podendo o professor criar seus próprios sistemas de funcionamento e regras.

Todo processo de representação, constitui-se de forma muito potente, a criação de cenários e situações imaginárias, se colocar dentro dessas situações é uma exercícios muito rico, ser e sentir emoções de outro, mesmo que imaginário. Todos os elementos presentes na ficha contribuem para experiências em níveis inimagináveis, mesmo não sendo suas próprias experiências, acarretam valores significativos.

Conclui-se que o RPG, não só pode entrar para essa categoria de objeto propositor e ser um eficiente instrumento para o educador dentro e fora da escola, como também, transforma toda a relação educador e educando. A possibilidade de usá-lo como ferramenta, recai sobre o fato estar promovendo reais encontros entre seus participantes. O educador sai de sua zona de conforto, agora ele também precisa criar, imaginar e interpretar. É ele quem dará vida a todos os outros personagens envolvidos nas crônicas. As relações estabelecidas são de aprendizado e não de ensino. O RPG, sobre a perspectiva do objeto propositor, é um elemento desafiador principalmente para o educador, trazendo uma importante reflexão sobre suas práticas pedagógicas, e a potencialidade que seu exercício pode atingir.

## REFERÊNCIAS

ACHILL, Justin. **Vampiro: A máscara**. Ed. nº 3. São Paulo: Devir, 1999

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (orgs). **Arte/educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Unesp, 2009.

FACCI, Marilda Gonçalves Dias. **A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vigotski**. Unicamp. Cad. Cedes, Campinas, vol. 24, n. 62, p. 64-81, abril 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v24n62/20092.pdf>> Acesso em 30 mar. 2016.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, Gisa (orgs). **Mediação cultural para professores andarilhos na cultura**. São Paulo: Intermeios, 2012.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)**. 2a edição. São Paulo: Devir, 2000. Disponível em: <<http://pesquisarpg.blogspot.com.br/>> Acesso em 20 mai. 2016.

PRIETTO, Thiago Goulart. **Literatura e os jogos de RPG: Trajetória de apropriações e intertextos**. In. Revista Translatio, nº 6, 2013. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/translatio/article/view/44670/28368>> Acesso em 15 mai. 2016.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Rio de Janeiro, Vozes, 2012. Disponível em: <<http://www.vozes.com.br>> Acesso em 7 abr. 2016.

UTUARI, Solange. **O professor propositor**. In: Seminário Nacional de Arte e Educação, nº 23, 2012. Disponível em: <<http://seer.fundart.rs.gov.br/index.php/Anaissem/article/view/42/128>> Acesso em 5 abr. 2016.