

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DENTRO DA ARTE-EDUCAÇÃO INSTIGADO PELA TÉCNICA DE RPG

Autores: Isabela Moraes Paulino¹, Bianca Cristine da Silva Eduardo¹, Jéssica Monteiro Pinto¹, Alessandra Michelin Costa²

Universidade do Vale do Paraíba/FEA Faculdade de Educação e Artes, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, isabelamoraispaulino@gmail.com, cristinebianca78@gmail.com, jessica@univap.br.

EMEFI Profª Áurea Cantinho Rodrigues, Rua Irã, 135 - Jardim Oswaldo Cruz, São José dos Campos - SP, 12216-600 - São José dos Campos-SP, Brasil, alessandra.costa@edusjc.sp.gov.br.

Resumo

O presente trabalho teve como objetivo investigar o potencial criativo do Role-Playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica na construção de mundos e personagens, identificando habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que pudessem ser traduzidas dentro dessa prática, bem como relatar a aplicação das aulas experimentais desenvolvidas através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Para tanto, partiu-se da compreensão do RPG como ferramenta pedagógica capaz de estimular o processo de criação, a narrativa e a interdisciplinaridade em sala de aula com base em pesquisas bibliográficas. A metodologia foi organizada em quatro etapas: (1) pesquisa sobre o RPG como recurso pedagógico; (2) elaboração do plano de aula; (3) elaboração da proposta de avaliação articulada ao conteúdo da aula; e (4) aplicação das aulas e da avaliação em duas turmas do 9º ano. Como resultados foram identificadas as habilidades EF69AR06, EF69AR05, EF69AR32, EF69AR35 e foi possível aplicar o RPG como meio de desenvolvimento na arte-educação. **Palavras-chave:** Role-playing Games (RPG). Arte-educação. Ilustração. Dinâmica.

Área do Conhecimento: Humanas (INID)
Introdução

Nascido dos antigos jogos de guerra em miniatura, o Role Playing Game, mais comumente chamado por suas iniciais RPG, é um jogo de interpretação, no qual os jogadores criam personagens e constroem uma história em conjunto. Cada jogador assume o papel de um personagem fictício, descrito através de características como personalidade, motivações, habilidades e limitações. Essas ações são mediadas por um narrador, muitas vezes chamado de Mestre, que descreve os cenários e conduz os acontecimentos, enquanto os participantes reagem às situações propostas, criando, assim, uma narrativa colaborativa. (EWALT, 2016). Segundo Rafael Lopes ([s.d.]), um professor de uma Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental de Curralinho (PA), "O RPG é um gênero de jogo que trabalha a criatividade e a imaginação associadas ao ato de contar histórias. Os jogadores participam como personagens das aventuras vividas", o que o diferencia de jogos convencionais, pois o foco principal não é vencer, mas sim vivenciar narrativas e explorar possibilidades imaginativas.

Ao trazer o RPG para o campo da arte-educação, o educador pode explorar, em conjunto com os alunos, o processo de criação de personagens, cenários e histórias, utilizando linguagens visuais, sonoras e performáticas. Esse processo de criação pode incluir desde o desenvolvimento de ilustrações para os personagens, até a elaboração de mapas, figurinos e cenários, promovendo uma experiência educativa interdisciplinar (VASQUES, 2008). Assim, o RPG não apenas incentiva a imaginação, mas também proporciona um ambiente de aprendizagem onde os alunos podem experimentar a criação artística de forma crítica, reflexiva e colaborativa.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento normativo que orienta a educação básica no Brasil, definindo as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da escolaridade. Nela, competência é entendida como a capacidade de mobilizar conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para enfrentar situações e demandas complexas da vida cotidiana, do exercício da cidadania e do mundo do trabalho. Para garantir essa formação integral, a BNCC organiza a educação em áreas do

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

conhecimento e componentes curriculares, além de estabelecer dez competências gerais que devem atravessar todo o percurso escolar. Essa estrutura busca promover não apenas a aquisição de conteúdos, mas também a formação de sujeitos críticos, criativos e preparados para os desafios sociais, culturais e profissionais do século XXI. (BRASIL, 2018)

Dessa maneira, o presente artigo tem como objetivo investigar se há habilidades da BNCC (BRASIL, 2018), que possam ser desenvolvidas por meio do RPG para o ensino do 9º ano, bem como relatar a experiência de duas alunas de iniciação à docência sobre a aplicação da aula e de sua percepção sobre o desenvolvimento e avaliação dos alunos referentes aos processos criativos, expressão artística e criação narrativa durante as atividades aplicadas. Para isso, a presente pesquisa se deu com duas turmas de 9º ano da EMEFI Profª Áurea Cantinho Rodrigues, em São José dos Campos - SP, dentro do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) (GOV.BR, [s.d.]).

Metodologia

A presente pesquisa tem fundamento em uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com base na experiência vivenciada em sala de aula por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), durante a realização de uma atividade prática com estudantes dos 9º anos do Ensino Fundamental na Escola Áurea Cantinho Rodrigues.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica acerca do uso do RPG como ferramenta pedagógica, buscando compreender de que forma essa linguagem narrativa pode ser aplicada no contexto da Arte-Educação para estimular o processo criativo dos alunos. A pesquisa se deu por meio do Google Acadêmico, com os descritores “RPG”, “Role-playing game” e “Arte-educação”.

O planejamento escolar constitui-se como instrumento fundamental para a prática docente, na medida em que orienta a organização dos objetivos, conteúdos, métodos e materiais de forma clara e sistemática. Conforme aponta o artigo “A importância do planejamento escolar”, o planejamento deve ser compreendido como um processo contínuo, dinâmico e flexível, que permite ao professor antecipar ações pedagógicas e adequá-las às necessidades e mudanças do contexto escolar. (CONCEIÇÃO, et al, 2017). Dessa forma, foram planejadas 6 aulas, distribuídas em 3 dias, para cada turma do 9º ano. O plano de aulas abrangeu os objetivos pedagógicos, as habilidades da BNCC (BRASIL, 2018) identificadas durante a pesquisa, os recursos necessários e as estratégias metodológicas a serem aplicadas durante a experiência do projeto com os adolescentes. Para apoiar a fixação do conteúdo com os alunos, foi produzido um material de referência do projeto esperado em formato de apresentação de slides. Esse material foi utilizado na primeira etapa da aula, de caráter expositivo, com o auxílio de um projetor multimídia fornecido pela escola. A aula foi organizada de forma a iniciar com a explicação teórica sobre o conceito de RPG, criação de personagens e construção de narrativas, utilizando uma mediação visual e interativa para captar a atenção dos estudantes.

Em paralelo ao planejamento das aulas, foi redigida uma avaliação teórica, a fim de garantir que os conceitos apresentados durante a atividade estivessem contemplados de maneira adequada, possibilitando aos alunos a consolidação do conhecimento adquirido. O formato da avaliação seguiu o modelo apresentado pela professora supervisora, que abrangeu 4 questões, sendo 3 alternativas e uma delas dividida entre “a” e “b”, ambas discursivas.

Por fim, após a preparação das aulas e avaliação, as práticas foram aplicadas em sala de aula, utilizando notebooks disponibilizados pela própria instituição de ensino, e a avaliação foi aplicada pela professora das turmas e corrigidas pelas pesquisadoras do artigo.

Resultados

O presente estudo, fundamentado principalmente nos artigos “A importância do planejamento no contexto escolar” (CONCEIÇÃO, et.al., 2017), “As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar” (VASQUES, 2008) e “RPG: o universo da imaginação” (LOPES, [s.d]), possibilitou identificar a articulação entre essas reflexões teóricas e as habilidades descritas na BNCC (BRASIL, 2018). Nesse sentido, elaborou-se um quadro organizativo que evidencia como tais referências foram mobilizadas no processo de planejamento da aula, conforme a Tabela 1. A primeira coluna destaca as habilidades selecionadas pelas pesquisadoras, em seguida, a segunda coluna apresenta o texto explicativo da BNCC referente à descrição da habilidade, e por fim, a última coluna explicita como a habilidade foi aplicada durante a aula.

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

Tabela 1 - Identificação de habilidades da BNCC.

Habilidade da BNCC	Descritivo da habilidade	Como foi aplicado em aula
EF69AR06	Desenvolver processos de criação em artes visuais, com base em temas ou interesses artísticos, de modo individual, coletivo e colaborativo, fazendo uso de materiais, instrumentos e recursos convencionais, alternativos e digitais. (BRASIL, 2018).	Desenvolvimento de histórias de mundos e personagens de forma individual e coletiva, fazendo uso da escrita criativa e pesquisa de imagens referenciais em sites como google imagens e pinterest.
EF69AR05	Experimentar e analisar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia, <i>performance</i> etc.). (BRASIL, 2018).	Desenvolvimento de produções artísticas baseadas nas histórias criadas, tais quais pintura, desenho e vídeos.
EF69AR32	Analisar e explorar, em projetos temáticos, as relações processuais entre diversas linguagens artísticas. (BRASIL, 2018).	Intersecção entre a linguagem verbal e a linguagem não verbal através da representação da palavra em imagem dentro do projeto.
EF69AR35	Identificar e manipular diferentes tecnologias e recursos digitais para acessar, apreciar, produzir, registrar e compartilhar práticas e repertórios artísticos, de modo reflexivo, ético e responsável. (BRASIL, 2018).	Utilização de notebooks e sites de edição de vídeo, design de personagens e etc.

Fonte: Elaborado pelas próprias autoras.

No primeiro dia de aula, foi feita uma exposição do conteúdo através de uma apresentação de slides e, em seguida, os alunos foram divididos em grupos para realizar a prática do projeto. Os estudantes utilizaram notebooks conectados a uma rede wi-fi oferecidos pela própria instituição. Eles foram orientados a montar slides para cada grupo, para que todos pudessem registrar as informações sobre a criação de seus próprios personagens, compondo coletivamente a construção de um mundo fictício. Também utilizaram o site Hero Forge, uma ferramenta digital de código aberto voltada à criação de personagens tridimensionais, com a qual puderam projetar visualmente os protagonistas de suas narrativas. Essa etapa da aula, que pode ser observada na Figura 1 e na Figura 2, proporcionou uma experiência lúdica e envolvente, permitindo aos estudantes explorar elementos como características físicas, roupas, acessórios e poses dos personagens, o que ampliou sua compreensão sobre construção visual e design no contexto do RPG.

Na sequência, ao final da primeira aula, verificou-se que nenhum grupo havia iniciado a escrita de suas histórias, limitando-se a explorar o site de criação de personagens, mesmo diante das orientações das professoras sobre a necessidade de priorizar a produção textual.

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

Figura 1 - Realização prática do projeto.



Fonte: Elaborada pelas próprias autoras.

Figura 2 - Realização prática do projeto.



Fonte: Elaborada pelas próprias autoras.

Entretanto, houve um imprevisto quanto à data de aplicação da avaliação bimestral. Inicialmente compreendeu-se que esta se daria após 4 aulas, entretanto, seguiu o calendário escolar, sendo realizada após a primeira semana de atividades. As bolsistas elaboraram e corrigiram a prova, enquanto a professora supervisora aplicou aos estudantes. O exame continha questões diretamente relacionadas à aula expositiva ministrada anteriormente. Observou-se que alguns alunos apresentaram dificuldades, sobretudo de interpretação textual, uma vez que todas as respostas estavam explicitamente indicadas nas próprias perguntas. Apesar disso, o desempenho geral da turma foi satisfatório: vários estudantes alcançaram a nota máxima, demonstrando boa assimilação dos conteúdos.

Já no segundo dia, houve a retomada do projeto, momento em que as professoras reforçaram a importância de elaborar primeiro a narrativa para depois ilustrá-la. A partir dessa intervenção, alguns grupos passaram a desenvolver os slides com mais foco, embora não tenha havido tempo hábil para concluir as produções.

No terceiro dia, próximo ao período de férias de julho, registrou-se baixa adesão dos estudantes. Contudo, os poucos que compareceram finalizaram seus trabalhos e apresentaram os resultados às professoras. Houve diversidade nas produções: um grupo construiu uma apresentação coerente do mundo fictício com os personagens, porém sem produções artísticas; outro grupo entregou apenas desenhos autorais dos protagonistas; enquanto um terceiro grupo produziu um material mais completo, que incluía um vídeo narrando a história do mundo, imagens dos personagens e representações gráficas como mapas e ilustrações adicionais.

Discussão

O documento da BNCC apresenta linguagem acessível e de fácil compreensão, além de estar amplamente disponível gratuitamente em meio digital, o que facilitou a consulta durante o processo de elaboração do planejamento das aulas. Essa clareza possibilitou que as bolsistas identificassem com precisão as habilidades necessárias para serem aplicadas durante o desenvolvimento do projeto, tornando o planejamento pedagógico mais objetivo e eficiente.

Além disso, a utilização das técnicas de Role-Playing Game como recurso pedagógico buscou aproximar o conteúdo escolar do universo de interesses dos alunos, facilitando o engajamento e promovendo maior receptividade ao aprendizado. O projeto revelou, desde o início, que a escolha de um tema de afinidade foi um ponto de partida essencial, pois possibilitou que os estudantes se

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

sentissem inseridos em uma atividade lúdico-pedagógica, resultando em participação ativa e em um ambiente mais colaborativo. Esse aspecto reflete a importância de incorporar elementos culturais e cotidianos ao processo educativo, favorecendo uma aprendizagem mais dinâmica e contextualizada.

Apesar dos avanços, foram observadas dificuldades no desenvolvimento da produção textual narrativa e na interpretação de texto, evidenciando limitações no repertório linguístico dos alunos. Esse desafio demandou a elaboração de materiais de apoio específicos, como slides orientadores para a criação de fichas de personagens e guias para estruturar a construção do mundo ficcional, de modo a direcionar a escrita e tornar o processo mais acessível. Ainda assim, notou-se que a introdução do site “Hero Forge” desviou, em parte, a atenção dos estudantes, que se mostraram mais motivados pela estética visual da atividade do que pelo trabalho narrativo em si. A superação dessa barreira ocorreu por meio do reforço pedagógico da escrita na aula seguinte, evidenciando a necessidade de um planejamento que equilibre estímulo lúdico e foco nos objetivos educacionais.

De forma geral, os resultados demonstram que o projeto, ainda que tenha enfrentado desafios, alcançou seus objetivos principais.

Conclusão

Ao analisar os resultados obtidos durante todas as práticas entre as turmas, é possível afirmar que o RPG pode ser levado para a arte-educação, apoiando-se nas habilidades a serem desenvolvidas propostas pela BNCC. Ademais, observou-se que a prática proporcionou maior engajamento e possibilitou um acompanhamento mais próximo dos estudantes. A utilização do Role-playing game, nesse contexto, demonstrou-se como um recurso que auxilia nas práticas pedagógicas, uma vez que estimula a imaginação, a criatividade, e o desenvolvimento de habilidades de produção artística dos alunos, além de favorecer a promoção de capacidades relacionadas à comunicação e ao trabalho coletivo, através de uma educação interdisciplinar, conforme previsto por Vasques (2008) e Lopes (2025).

Durante a execução do projeto, verificou-se uma diversificação grande quanto a entrega de cada grupo de alunos, como por exemplo a produção de vídeos destinados à apresentação dos mundos desenvolvidos, ou então a apresentação de desenhos que representassem graficamente os personagens criados, associando práticas digitais a manuais, o que favoreceu a relação entre teoria e prática. Nesse processo, o RPG constituiu-se como instrumento relevante para a construção narrativa, ampliando a integração entre múltiplas formas de expressão artística.

Também foi observado que a inserção de plataformas digitais ampliou as ferramentas disponíveis para os estudantes, aproximando o conteúdo trabalhado de seus interesses e de sua realidade. Essa estratégia possibilitou a criação de narrativas que envolveram conflitos, razões e vínculos, além de potencializar a produção textual. A elaboração de personagens próprios permitiu conhecer mais profundamente os alunos, contribuindo para o estabelecimento de vínculos formativos entre professores e discentes.

Dessa forma, foi possível observar avanços no processo criativo dos alunos, bem como melhorias nas relações interpessoais, na comunicação em grupo e na escrita narrativa. Assim, confirma-se o potencial do RPG como ferramenta didática que, quando bem estruturada, pode contribuir não apenas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também para a formação social e colaborativa dos estudantes.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2025.

CONCEIÇÃO, Joecléa Silva, et al. **A importância do planejamento no contexto escolar**. Unifaveni. 2017. Disponível em : < <https://ava.unifaveni.com.br/wp-content/uploads/2017/09/ARTIGO-A-IMPORTANCIA-DO-PLANEJAMENTO-1.pdf> >. Acesso em: 18 ago 2025.

EWALT, David M. **Dados e homens**. Editora Record, 2016.

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

GOV.BR. Pibid - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência. [s.d.]. Disponível em: <<https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/pibid/pibid>>. Acesso em: 14 ago. 2025.

LOPES, Rafael dos Santos. **RPG: o universo da imaginação**. Base nacional comum. Gov.Br . [s.d.] Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/ensino-fundamental-anos-finais/58-rpg-o-universo-da-imaginacao>>. Acesso em 26 fev 2025.

VASQUES, Rafael C. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara. 2008.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

*A Ciência do **NANO** e seu impacto transformador no **MACRO***