



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO  
INSTITUTO DE FILOSOFIA, ARTES E CULTURA  
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS



PEDRO CAMPOS LOPES

**O RPG COMO METODOLOGIA TEATRAL PARA CONSTRUÇÃO DE  
PERSONAGENS E HISTÓRIAS COLETIVAS**

OURO PRETO – MG  
2025

**Pedro Campos Lopes**

**O RPG COMO METODOLOGIA TEATRAL PARA CONSTRUÇÃO DE  
PERSONAGENS E HISTÓRIAS COLETIVAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado  
ao curso de Artes Cênicas da Universidade  
Federal de Ouro Preto como requisito parcial  
para a obtenção do título de Licenciado em  
Artes Cênicas.

Orientador: Dr. Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi

Coorientador: Dr. Acevesmoreno Flores Piegas

OURO PRETO – MG

2025



## FOLHA DE APROVAÇÃO

**Pedro Campos Lopes**

### O RPG COMO METODOLOGIA TEATRAL PARA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS E HISTÓRIAS COLETIVAS

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Artes Cênicas

Aprovada em 03 de setembro de 2025.

#### Membros da banca

Doutor - Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi - Orientador - Universidade Federal de Ouro Preto  
Doutora - Neide das Graças de Souza Bortolini - Primeira Membra interna - Universidade Federal de Ouro Preto  
Mestra - Maíra Lana de Araújo e Souza - Segunda Membra interna - Universidade Federal de Ouro Preto

Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi, Orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 06 de setembro de 2025.



Documento assinado eletronicamente por **Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi**, COORDENADOR(A) DO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES CÊNICAS, em 06/09/2025, às 17:01, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.ufop.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **0974474** e o código CRC **BF0D1F1F**.

## RESUMO

Esta pesquisa investiga o Role-Playing Game (RPG) de mesa como uma ferramenta metodológica para o ensino teatral, focando especificamente nos processos de construção de personagens e de narrativas coletivas. Partindo de uma contextualização histórica do RPG, desde sua origem nos Estados Unidos até sua recepção e desenvolvimento no Brasil – marcado pelo infame “Caso de Ouro Preto” –, o trabalho enfrenta o preconceito cultural ainda associado à prática. Através de um estágio supervisionado realizado no Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG), Campus Ouro Preto, o estudo aplicou uma sequência de aulas práticas com estudantes do Ensino Médio. A metodologia incluiu a criação de personagens originais com fichas adaptadas, exercícios de interpretação como o “Jogo Roda Viva” e a experimentação de sessões de RPG colaborativas, utilizando mecanismos de segurança como fichas de consentimento e o sistema de cartões amarelo/vermelho. Os resultados demonstram que o RPG é um recurso pedagógico potente para fomentar a criatividade, a improvisação, o trabalho em grupo e a performatividade, ao mesmo tempo que serviu como um meio eficaz para desconstruir estigmas e preconceitos enraizados na cultura local. Conclui-se que o RPG e o teatro compartilham uma essência narrativa e performática comum, e que a incorporação dessa metodologia no ensino das artes cênicas pode abrir novas possibilidades para a pedagogia teatral, promovendo um ambiente de criação acolhedor, colaborativo e significativo.

**Palavras-chave:** Jogos Teatrais. Personagens. Processos de Drama. RPG.

## ABSTRACT

### **RPG as a theatrical methodology for creating characters and collective stories**

This research investigates Role-Playing Games (RPG) as a methodological tool for theater education, specifically focusing on the processes of character building and collective storytelling. Starting from a historical contextualization of RPG, from its origin in the United States to its reception and development in Brazil – marked by the infamous “Ouro Preto Case” –, the work addresses the cultural prejudice still associated with the practice. Through an internship at the Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG), Campus Ouro Preto, the study applied a sequence of practical classes with high school students. The methodology included the creation of original characters using adapted character sheets, interpretation exercises such as the “Roda Viva” game, and the experimentation of collaborative RPG sessions, utilizing safety tools like consent forms and a yellow/red card system. The results demonstrate that RPG is a powerful pedagogical resource for fostering creativity, improvisation, teamwork, and performativity, while also serving as an effective means to deconstruct stigmas and prejudices rooted in the local culture. It is concluded that RPG and theater share a common narrative and performative essence, and that incorporating this methodology into performing arts education can open new possibilities for theatrical pedagogy, promoting a welcoming, collaborative, and meaningful creative environment.

**Keywords:** Theater Games. Character. Drama Process. RPG.

## 1. O PRIMEIRO ROLAR DE DADOS

O RPG<sup>1</sup> de mesa surgiu nos Estados Unidos na década de 1970, criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Inspirados por jogos de guerra<sup>2</sup>, eles transformaram estratégias militares em narrativas colaborativas, dando origem ao primeiro sistema comercial: Dungeons & Dragons (D&D), lançado em 1974. O jogo substituiu exércitos por personagens individuais, como guerreiros, magos e ladinos, e introduziu dados poliédricos, com destaque para o icônico dado de vinte lados, d20, para determinar ações. Sua essência era o teatro improvisado e a literatura coletiva, mediados por um "mestre" narrando mundos onde a imaginação ditava as regras. Apesar do sucesso, o RPG enfrentou resistência cultural, como o "Pânico Satânico" dos anos 1980, que o associou a supostas influências nefastas, um estigma que posteriormente reverberaria no Brasil.

O RPG chegou ao Brasil nos anos 1980 de forma não oficial. Estudantes universitários com acesso a livros importados, principalmente D&D, fotocopiavam e traduziam as regras, formando a conhecida "Geração Xerox". As sessões ocorriam em garagens, livrarias especializadas e clubes fechados, com jogadores superando barreiras como alto custo, idioma e escassez de materiais. A exibição do desenho Caverna do Dragão (1986) pela Rede Globo popularizou elementos do gênero, embora o jogo físico permanecesse inacessível para muitos. Em 1987, a abertura da Devir Livraria em São Paulo, iniciando a importação de títulos, semeou um mercado formal para o hobby.

A fase das traduções oficiais começou em 1991, com a Devir lançando GURPS, o primeiro RPG traduzido no país. Seguiram-se D&D (Editora Abril, 1995) e Vampiro: A Máscara (Devir, 1994). Este último atraiu um público adulto com seu horror gótico e foco em drama pessoal. Simultaneamente, surgiram os RPGs nacionais: em dezembro de 1991, a Editora GSA lançou Tagmar, o primeiro RPG brasileiro. Com

---

<sup>1</sup> O termo *role-playing game* se traduz para jogo de interpretação de papéis. Jogo narrativo esse em que os participantes assumem papéis de personagens, seguindo regras pré-estabelecidas para construir histórias coletivas. Existe, atualmente, a diferenciação entre o RPG eletrônico e o RPG de mesa, sendo esse segundo o tema de pesquisa.

<sup>2</sup> Uma modalidade de jogos de tabuleiro de estratégia na qual enormes cenas de guerra são representadas. Com auxílio de miniaturas, marcadores e dados, os dois lados se enfrentam.

ambientação inspirada em Tolkien e regras unificadas em um único livro, ele democratizou o acesso. Outro marco da época foi Desafio dos Bandeirantes (GSA, 1993), que inovou ao misturar fantasia com folclore brasileiro, colocando jogadores em papéis como pajés e bandeirantes.

O RPG enfrentou preconceito intenso e crise no Brasil. O "Caso de Ouro Preto" (2001), onde um crime real foi erroneamente associado a Vampiro: A Máscara<sup>3</sup>, gerou queima de livros, projetos de lei censuradores e a inclusão do RPG na Classificação Indicativa brasileira. Paralelamente, editoras pioneiras como a GSA fecharam devido a dificuldades de distribuição e mercado restrito.

O renascimento da cultura do jogar RPG veio com a era digital. A internet permitiu a formação de comunidades online e o surgimento de sistemas nacionais inovadores. Tormenta (fantasia épica) e 3D&T (inspirado em animes) tornaram-se fenômenos de vendas. A pirataria, embora problemática para o mercado formal, expandiu significativamente o acesso e a base de jogadores.

Neste amplo aspecto, trago a minha relação com o *Role-Playing Game* (RPG) que teve início em 2017, no meu primeiro ano do EM. Contudo, a pouca maturidade e experiência, tanto com o jogo quanto com as artes cênicas, me impediram de reconhecer imediatamente as similaridades entre essas duas práticas, que posteriormente se tornariam centrais na minha trajetória. Alguns anos depois, ao notar estas interseções entre as atividades, como o uso primordial da interpretação e do improviso, a performatividade<sup>4</sup> e as infinitas possibilidades de criação, uma chama acende em mim: a viabilidade de unir duas paixões.

Esta pesquisa, portanto, não se limita a identificar similaridades, mas se insere no campo da pedagogia teatral, propondo o RPG como um recurso metodológico afim aos jogos teatrais de Viola Spolin e ao teatro-fórum de Augusto Boal. Spolin (1983) entendia o jogo como veículo para a espontaneidade e a aprendizagem pela experiência direta, princípios que são a espinha dorsal de uma sessão de RPG. Da mesma forma, a estrutura colaborativa do RPG ecoa e pode se aproximar do ideal boaliano de deslocar o espectador para a posição de protagonista da ação ou “espectator”, convidando os participantes a simular e ensaiar soluções para as dramaturgias

---

<sup>3</sup> Vampiro: A Máscara é um nome de um jogo de RPG de mesa, focado em narrativas políticas envolvendo clãs de vampiros

<sup>4</sup> Performatividade é um termo amplo, onde pode ser entendido de diversas formas. Entendo como sendo um conceito onde palavras, gestos e corpo não apenas refletem as sociedades em que estão, mas também as modificam, assim sendo produto e produtor do meio onde estão inseridas.

propostas.

Nesse sentido, destacam Pedro Henrique Matias Marques Gomes<sup>5</sup>, Angelina Nunes de Vasconcelos<sup>6</sup> e Marcel de Lima Correia<sup>7</sup> no texto *Role Playing Game na educação brasileira: uma revisão sistemática*:

podemos considerar o jogo, em suas diversas formas, como uma ferramenta de intervenção no desenvolvimento cognitivo e na relação ensino/aprendizagem, onde a mediação entre diversas situações pode ocorrer através das diferentes mecânicas apresentadas pela natureza da própria atividade, seja através de regras explícitas e rígidas como no xadrez, seja através da livre elaboração de regras como em um faz-de-conta ou em modelos mistos como o possibilitado pelos RPG's. (Gomes, Vasconcelos & Correira, 2020, p.6)

A metodologia dialoga ainda com o *Process Drama* (O'NEILL, 1995), abordagem na qual a turma constrói um drama de forma colaborativa e imersiva, tendo como foco o processo de investigação, e não necessariamente o produto final.

Mateus Souza Rocha<sup>8</sup>, em sua pesquisa “RPG: Jogo e Conhecimento: O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento” propõe o RPG como mobilizador de esferas do conhecimento:

As categorias iniciais, construídas nos primeiros contatos com os jogadores, foram: leitura, escrita, criação (criatividade), imaginação, raciocínio lógico e hipotético, expressão oral, corporal e experimentação do real através do imaginário. De início, estas guiavam as entrevistas, porém, conforme avançadas as mesmas, novas categorias foram surgindo e outras foram sendo descartadas ou substituídas por aquelas que se mostravam mais representativas, as quais apareciam com mais freqüência na fala dos entrevistados, resultando nas seguintes: atenção, auto-confiança, auto-controle, auto-conhecimento, criatividade, construção de conhecimentos, experimentação do real pela fantasia, expressão, imaginação, leitura e escrita, paciência, pesquisa, raciocínio, responsabilidade, sociabilidade e trabalho em equipe. Todas estas categorias foram encontradas nas falas dos entrevistados e muitas outras apareceram sendo incorporadas pelas já citadas, como é o caso da motivação, cultura, vocabulário, valores morais, troca de experiências, amadurecimento, respeito, senso crítico. (Rocha, 2006, p. 78)

Através de diversas entrevistas, ao categorizar inúmeros atributos, Rocha acaba por concluir fatores que só seriam entendidos por mim no futuro, onde através de experimentação empírica em meus jogos e em sala de aula pude compreender as possibilidades que o RPG pode trazer para quem o pratica.

---

<sup>5</sup> Mestre em Subjetividades, Políticas e Processos Psicossociais pelo Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal de Alagoas.

<sup>6</sup> Doutora em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas (2017) e mestre em Psicologia Cognitiva pela Universidade Federal de Pernambuco (2013)

<sup>7</sup> Informações satisfatórias não foram encontradas, apenas se sabe que apresentou dissertação de mestrado em psicologia junto de Pedro Henrique Matias Marques Gomes.

<sup>8</sup> Mestre em Educação pela Universidade Metodista de Piracicaba (2006) e Doutor em Administração de Organizações pela Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade - USP (2016)

Alguns anos depois, durante minha primeira graduação, percebi a possibilidade desse universo próprio que é o RPG de mesa, que tanto sou apaixonado, se tornar também tema de trabalho e pesquisa. Com a ideia em mente durante anos, consegui direcioná-las academicamente durante a disciplina ART221 - Modulo de Acompanhamento Academico VI<sup>9</sup>, disciplina essa que tem como ementa a discussão dos processos de ensino-aprendizagem vivenciados pelos licenciandos até aquele momento da graduação, onde através de discussões e compartilhamento de vivências, as demandas dos alunos são abordadas. Na disciplina, o professor auxiliou a turmar a encaminhar e elaborar temas de pesquisa para cada um; então, através de extensas conversas e discussões com minha turma e o Professor Dr. Acevesmoreno<sup>10</sup>, tive um direcionamento correto no caminho que deveria trilhar para alcançar esta pesquisa.

Com a orientação de como prosseguir, e com um tema de pesquisa mais sólido em mente, pude seguir satisfatoriamente para o semestre seguinte, com a disciplina ART167 - Estágio Supervisionado: Regência<sup>11</sup>, que consiste no planejamento, execução e avaliação de práticas pedagógicas ligadas ao teatro em escolas, além do acompanhamento reflexivo junto à professora de estágio. Meu caso foi excepcional nessa disciplina, pois em sua ementa está presente também o debate, troca de experiências e realização de atividades junto de outros discentes da universidade, porém, nesse período eu fui o único discente de uma das turmas da disciplina Estágio Supervisionado III, o que resultou nessa parte sendo prejudicada. Durante as aulas de ART167, fui orientado pela professora Brenda Campos<sup>12</sup>, que me auxiliou no processo que havia sido construído um semestre antes, assim, me permitindo realizar aulas e atividades sobre teatro, com foco no RPG, direcionado à criação de personagens e de histórias coletivas.

## 2. O RPG EM OURO PRETO: O caso que manchou a imagem do RPG no país

---

<sup>9</sup> Disciplina obrigatória do curso de licenciatura em Artes cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), lecionada pelo Prof. Dr. Acevesmoreno Flores Piegaz em 2023.

<sup>10</sup> Doutor em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras(2023) e Mestre em Educação pela FAE/PPGE/UFPEL (2005)

<sup>11</sup> Disciplina obrigatória do curso de licenciatura em Artes cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), lecionada pela Profa. Dra. Brenda Campos de Oliveira Freire em 2024.

<sup>12</sup> Doutoranda em Educação pelo PPGE - FaE - UFMG. Mestre em Teatro pelo PPGAC - UFOP

Falar de RPG no Brasil, ainda mais em Ouro Preto, pode ser polêmico, pois em 14 de outubro de 2001, aconteceu um caso que mancharia o nome do RPG nacional até os dias de hoje. Uma estudante chamada Aline Silveira Soares foi brutalmente assassinada e encontrada no cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia, com isso, o RPG foi usado como bode expiatório<sup>13</sup> para o caso, o que culminou em diversas notícias tendenciosas e exageradas atacando e culpando o jogo, como relata a jornalista Cynthia Semíramis Machado Vianna em seu texto *A ignorância continua, três anos depois* para o veículo jornalístico *Observatorio da Imprensa*. Após muitos anos, várias idas e vindas, apenas em 2009, oito anos depois, o caso veio a ser fechado com a absolvição dos três acusados, ainda permanecendo sem solução.

Figura 1: Recorte de jornal



Fonte: parceirosdecrime.wordpress

Mesmo com diversas explicações e a justiça da época tendo admitido cometer erros em relação ao julgamento de forma que, novamente, Cynthia Vianna expõe em seu texto *Os erros no caso de Ouro Preto* (2009).

É importante deixar claro que as informações sobre o caso mostram que tanto o inquérito policial quanto o processo judicial não foram um primor de eficiência. O Ministério Público chegou a admitir que houve falhas na acusação: 'Essas falhas foram preponderantes para a sentença. Tentar recuperar provas depois de muito tempo é difícil, os autos e as provas têm que ser feitos na época certa'. No entanto, tais falhas poderiam ter sido apontadas e corrigidas pela pressão de jornalistas, que deveriam ter

<sup>13</sup> Bode expiatorio se refere a um indivíduo ou grupo que recebe a culpa por erros e infortúnios de outros, mesmo sem ser o verdadeiro responsável.

questionado as autoridades na época do crime, ao invés de terem atuado como porta-vozes delas, abraçando com fervor a tese (agora desacreditada) da culpa do RPG. (Vianna, 2009)

Essa sequência de erros não apenas impactou a percepção social do RPG, prática que a literatura especializada reconhece por mobilizar dimensões cognitivas, criativas e colaborativas, mas também determinou uma consequência humana profunda: a permanente ausência de respostas para uma mãe que perdeu a filha de forma violenta. A culpabilização do RPG pela mídia tradicional está associada intrinsecamente ao fenômeno do *satanic panic*, movimento de pânico moral surgido nos Estados Unidos entre as décadas de 1980 e 1990 que encontrou ressonância no Brasil no período subsequente, alimentado por coberturas sensacionalistas e por setores religiosos conservadores que vinculavam a prática a supostas atividades ocultistas e à corrupção de jovens. Como apontam Giovane Matheus Camargo<sup>14</sup>, Pablo Ornelas Rosa<sup>15</sup> e Aknaton Toczek Souza<sup>16</sup> no texto *Pânico Satânico e o caso do “Baralho do diabo”: O nascimento da cruzada moral contra os jogos no Brasil* (2024).

Esses discursos germinais que combinavam conservadorismo político com crenças evangélicas (Baddeley, 2022) responsabilizavam não apenas os jogos –sejam eletrônicos, card games ou RPGs (*Role Playing Game*) –, mas também outras mercadorias culturais como o *heavy metal*, filmes e desenhos animados por incentivarem. (Camargo, Rosa e Souza, 2024)

Esse fenômeno gerou uma estigmatização persistente, cujos desdobramentos continuam a ecoar no imaginário social contemporâneo. Essa herança histórica manifestou-se de maneira concreta durante a pesquisa. Ao compartilhar o tema de investigação com familiares, deparei-me com reações que oscilavam entre a imediata associação do RPG a elementos de transgressão moral e questionamentos permeados por estranhamento, ainda que carentes de fundamentação explícita. Tais respostas indicam a internalização de narrativas construídas durante o período do pânico moral, atuando de modo frequentemente inconsciente. Entretanto, a expressão mais contundente desse estigma materializou-se no contexto educacional, através do relato escrito de uma aluna ao término do período de estágio, no qual a associação

<sup>14</sup> Doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Mestre em Sociologia também pela UFPR. Especialista em Direito Penal e Criminologia pelo Instituto de Criminologia e Política Criminal (ICPC). Bacharel em Direito pelo Instituto Superior do Litoral do Paraná (ISULPAR)

<sup>15</sup> Doutor em ciências sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP (2012), mestre em sociologia política (2008) e bacharel em ciências sociais (2005) pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC.

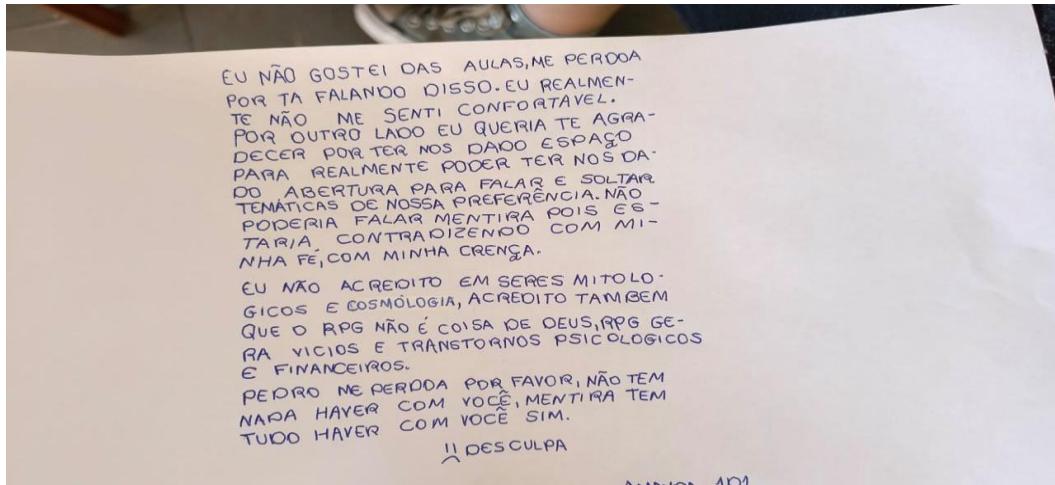
<sup>16</sup> Doutor em Direito pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), pós-doutor em Sociologia Política na Universidade Vila Velha (UVV), doutor em Sociologia na UFPR; Mestre em Sociologia pela UFPR .

entre RPG e satanismo foi assertivamente declarada, revelando assim a transmissão intergeracional desses constructos.

Conforme assinala Vianna (2009) em análise sobre o Caso de Ouro Preto, "tanto o inquérito policial quanto o processo judicial não foram um primor de eficiência", com o próprio Ministério Público admitindo falhas preponderantes na acusação. Essa fragilidade processual, associada à atuação acrítica de setores midiáticos que abraçaram e amplificaram a narrativa criminalizadora do RPG, revela como a ausência de um jornalismo investigativo permitiu que versões fantasiosas adquirissem legitimidade pública. A combinação entre deficiências institucionais e sensacionalismo midiático consolidou assim estigmas de longa duração.

A persistência desse imaginário, observável tanto no discurso midiático histórico quanto em percepções sociais atuais, reforça a pertinência de abordagens pedagógicas que confrontem tais narrativas mediante a experiência direta. No meu trabalho de campo, com a ênfase que propus na criação de personagens, nos exercícios de interpretação e na vivência de sessões colaborativas de RPG, busquei demonstrar, na prática, as potencialidades narrativas, expressivas e coletivas inerentes a essa atividade. Dessa forma, meu estudo se propõe a fomentar a dissolução de estigmas por meio do acesso à experiência concreta, propondo o RPG como um instrumento de exploração artística e pedagógica que transcende os enquadramentos reducionistas herdados do pânico moral.

Figura 2: A devolutiva me chamando de satanista



Fonte: Arquivo Pessoal

A análise da resposta da discente indicou que seu preconceito foi um constructo herdado dos pais, já que ela sequer havia nascido durante o auge do movimento em questão no Brasil. Entretanto, dentre os quase duzentos discentes que participaram das atividades, apenas uma pequena parcela demonstrou resistência inicial ao tema, onde, dentro desse grupo, foi a única que manteve tais convicções inalteradas até o final do ciclo de aulas.

A persistência de seu posicionamento só se tornou evidente no último dia de atividades, por meio da redação apresentada na Figura 2. Até então, ela havia participado de todas as tarefas sem manifestar objeções. Essa percepção tardia, infelizmente, não permitiu um diálogo para investigar as razões de sua resistência, restando apenas a análise retrospectiva de seu comportamento e produção textual ao longo do período.

### 3. O RPG em sala de aula, minha primeira experimentação: relatos e resultados.

Aqui relatarei a experiência em sala de aula, detalhando as escolhas metodológicas aplicadas, os resultados observados e as percepções dos alunos e da professora orientadora. Esta prática pedagógica foi concebida a partir de um diálogo entre as potencialidades narrativas do RPG e princípios fundantes da pedagogia teatral. A proposta encontra sua base nos jogos teatrais de Viola Spolin (1986), priorizando o aprendizado pela experiência direta e a espontaneidade como alicerces para um espaço criativo. Alinha-se também ao Teatro do Oprimido de Augusto Boal (2005), na medida em que busca a democratização do processo narrativo, transformando os alunos em "espect-atores" protagonistas de suas histórias. A

estrutura colaborativa e investigativa do Processos de Drama (O'NEILL, 1995) serviu como um modelo para a construção imersiva das narrativas, enquanto os processos de construção da personagem de Stanislávski (2001) fundamentaram a criação de identidades ficcionais complexas. Por fim, a atuação do mediador, inspirada em Ryngaert (2009), e o valor da reflexão pós-experiência, conforme Heathcote (1984), completam o arcabouço teórico-metodológico que guiou esta intervenção, sempre visando à construção de um ambiente seguro, acolhedor e propício para a criação coletiva.

O campo de estágio escolhido foi o Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG) Campus Ouro Preto<sup>17</sup> por dois motivos muito importantes, o primeiro sendo o vínculo de amizade que tenho com a professora orientadora do campo de estágio, Denise Perdigão Pereira<sup>18</sup>, que foi minha professora de Artes em 2019, quando também estudei em um Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG), porém no campus Ouro Branco<sup>19</sup> e foi devido a essa proximidade e confiança mútua com a professora, que senti a liberdade de trabalhar com tal tema, liberdade essa que não senti que teria em outros lugares. Já o segundo motivo é por já ter estagiado lá em períodos passados, durante as disciplinas Estágio Supervisionado I: Observação Participante em Contextos Escolares e Estágio Supervisionado IV: Regência, onde notei uma necessidade e vontade de algumas pessoas em criar e se expressar de formas artísticas diferentes das propostas pela professora Denise Perdigão.

### **3.1. O início das atividades de RPG em sala de aula**

O primeiro dia em sala de aula assemelhou-se ao início de uma aventura de RPG: um misto de expectativa e apreensão, onde um universo de possibilidades narrativas e pedagógicas se descortinava. Apesar de me debruçar sobre um tema de meu domínio, a ansiedade de não corresponder às expectativas, tanto minhas quanto dos estudantes, constituía meu maior receio. Optei por uma abordagem expositiva nesse encontro inicial, estratégia que julguei necessária para estabelecer os fundamentos da proposta. Iniciei o processo apresentando-me, compartilhando minha trajetória, afinidades e o vínculo com a pesquisa. Em seguida, foi a vez dos discentes,

---

<sup>17</sup> Rua Pandiá Calógeras, 898 - Bauxita – Bairro Morro do Cruzeiro, Ouro Preto/MG – CEP: 35400-000

<sup>18</sup> Doutora em Educação e em Educação Artística pela Universidade do Porto, Portugal. Para mais informações segue o link do Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/047575684519283>

<sup>19</sup> Rua Afonso Sardinha, 90 – Bairro Minas Talco - Ouro Branco/MG - CEP: 36494-018

que se apresentaram narrando suas origens, experiências prévias com teatro e com RPG, além de partilharem gostos pessoais. Contudo, a logística de ministrar atividades para oito turmas de primeiro ano, cada uma com mais de vinte alunos, impôs um limite prático significativo: a impossibilidade de memorizar os nomes de todas as pessoas, um desafio que se revelou desde o primeiro momento.

A aula teve continuação comigo falando sobre o RPG, desde sua origem até como se encontra nos dias de hoje. Também foi abordado o RPG no território nacional, como ele chega ao Brasil somente 10 anos após sua criação, na década de 80 e, ainda em inglês, trazido por universitários que conseguiram importar uma cópia do livro de regras. Apenas 10 anos depois, em 1991, chega ao Brasil a primeira versão traduzida de um sistema<sup>20</sup> e no mesmo ano também surge o primeiro RPG realmente nacional, Tagmar<sup>21</sup>.

*Figura 3: Dados foram apresentados*



Fonte: Arquivo Pessoal

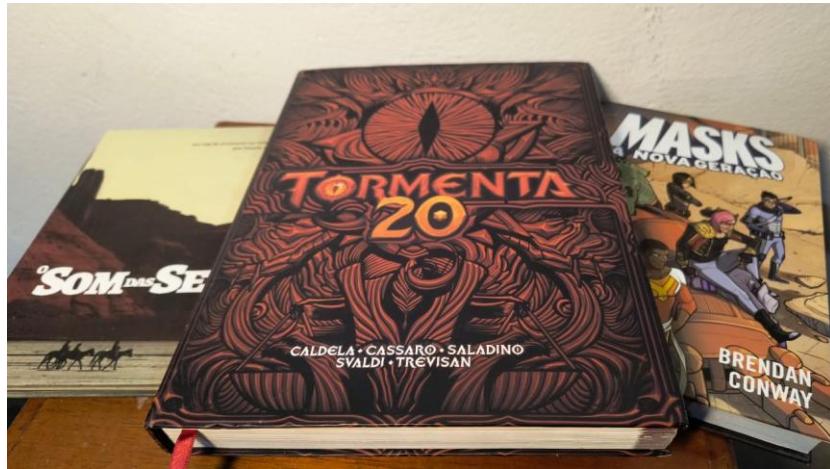
Ao final da aula apresentei alguns livros de RPG que eu levei, esses que

<sup>20</sup> Sistema é o nome usado para o conjunto de regras e de mecânicas de um RPG, regras essas que conduzem e guiam os jogadores.

<sup>21</sup> O primeiro sistema de RPG brasileiro. Escrito por Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Júlio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum. Publicado em 1991 pela Editora GSA, editora essa criada pelos próprios autores. Sistema esse que recebe atualizações e expansões até hoje.

contém cenário<sup>22</sup> e sistema, como Som das Seis, Masks: A Nova Geração, Skyfall e Tormenta20. Também apresentei diversos conjuntos de dados, que são usados durante os jogos para decidir falhas e sucessos. De acordo com o sistema que é jogado, tipos de dados e números a serem alcançados podem variar, mas o mais usado é o D20<sup>23</sup>, ou dado de 20 lados.

*Figura 4: Livros de RPG levados a escola*



Fonte: Arquivo Pessoal

### **3.2. No segundo dia de aventura, já mais preparado e confiante, eu sigo a jornada**

Aqui partimos para criar nossos personagens originais, onde encontrei uma figura mais criativa que a outra. Alguns personagens com histórias e psiques<sup>24</sup> abaladas, como um padre que fugia de seu passado usando do álcool como escape, ou uma adolescente alienígena com poderes que carregava o peso da história de seu povo nas costas, ou mesmo personagens menos complexos, mas não menos importantes para seus criadores, como uma bruxa inspirada na feiticeira escarlate<sup>25</sup> ou até mesmo uma bola azul com vida própria que vive no mundo das “bulotas”, onde o único limitador na hora da criação dos personagens foi a criatividade.

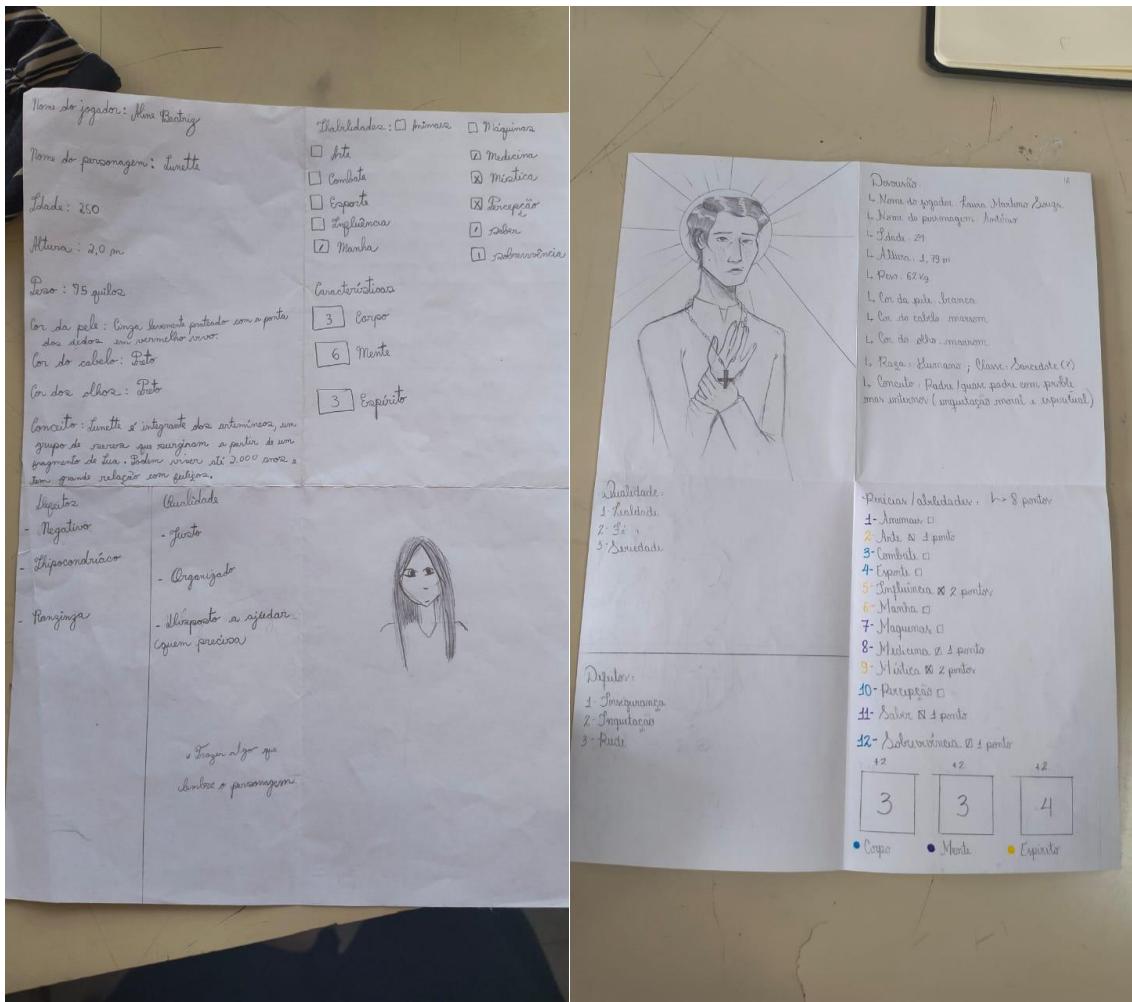
<sup>22</sup> Cenário é o nome usado para a ambientação do jogo, onde ele se passa, podendo ser um lugar fictício, inventado ou real.

<sup>23</sup> Em RPGs, costuma-se usar a letra “D” maiuscula seguida de um número para representar um dado. Sendo um D6 um dado de seis lados, ou um D12, um dado de doze lados.

<sup>24</sup> Psique, do grego psyché ("sopro", "respiração", "alma"), é o termo que engloba a experiência subjetiva do ser humano, abrangendo a mente, a alma e o espírito.

<sup>25</sup> Feiticeira Escarlate ou Scarlet Witch no original é uma personagem fictícia da Marvel Comics. Sua primeira aparição nos quadrinhos foi em 1964, na revista X-men #4. Nos dias de hoje, grande parte da sua popularidade vem da personagem interpretada por Elisabeth Olsen no Universo Cinematográfico da Marvel.

Figuras 5 e 6: Fichas de personagem

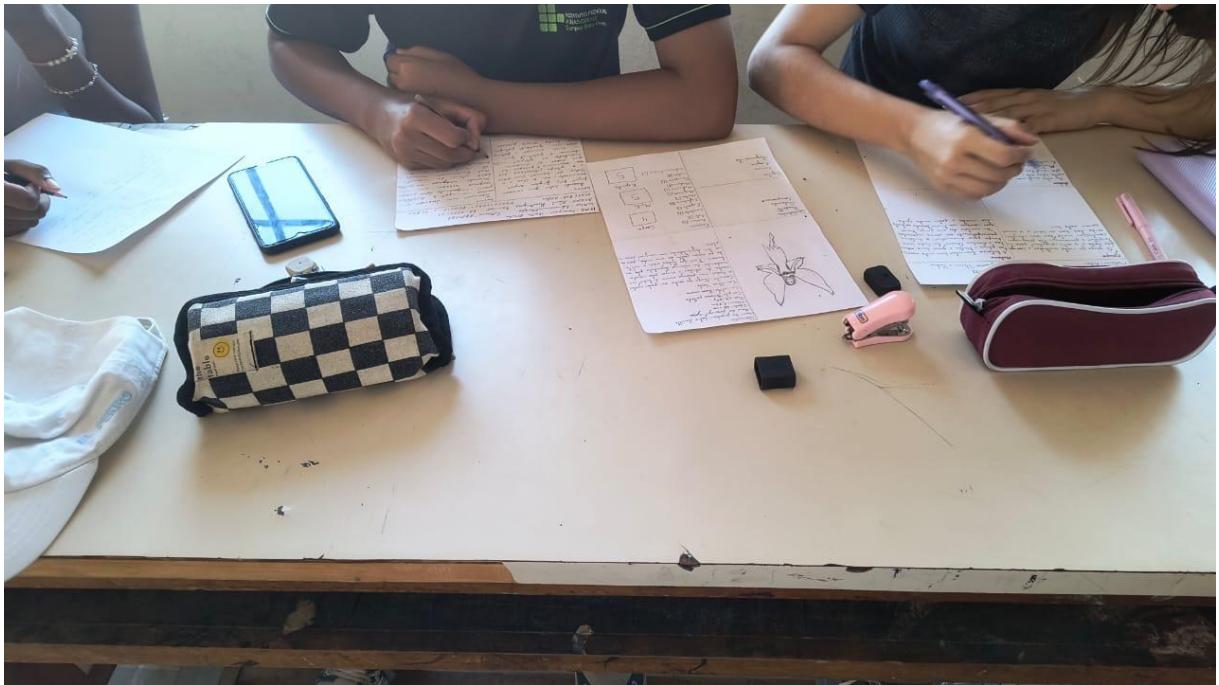


Fonte: Arquivo Pessoal

A criação foi conduzida por meio de uma ficha de personagem, que atuou como um dispositivo pedagógico estruturador. Essa ferramenta dialoga com os processos de Stanislávski, descritos em *A Construção da Personagem* (2001), onde uma biografia detalhada serve de base para a interpretação. Dessa forma, a abordagem adotada facilitou a experimentação de identidades, uma função central tanto no RPG quanto no teatro educacional.

Assim como quando se joga RPG de mesa, uma ficha foi preenchida, essa que foi criada por mim com a intenção de facilitar e guiar as turmas na hora da criação. A ficha é basicamente a identidade do personagem, é uma representação para o(a) jogador(a) do seu personagem, contendo poderes, itens, características físicas e psicológicas e as perícias, as habilidades do seu personagem.

Figura 7: A criação de um personagem



Fonte: Arquivo Pessoal

Usei as mesmas perícias descritas no livro 3D&T Victory (2024)<sup>26</sup> por serem bem abrangentes e poderem, de forma simples, abordar as mais diversas áreas do conhecimento, como classifica o próprio livro.

Uma perícia é um conjunto de capacidades, aptidões e conhecimentos que o personagem tem, porque treinou ou aprendeu (ou recebeu de alguma forma fantástica). Lutar, conduzir veículos, pesquisar e conhecer assuntos, praticar esportes... Tudo pode ser uma perícia.(Cassaro. *Et al*, 2024, p. 11)

Para facilitar a compreensão e a aplicação das habilidades dos personagens, optou-se por adotar o sistema de perícias do RPG 3D&T Victory (2024), conhecido por sua acessibilidade e versatilidade. As doze perícias foram selecionadas por abrangerem um espectro amplo de capacidades, permitindo que os jogadores atribuíssem pontos de forma criativa e personalizada. Seguem-se detalhes:

1. Animais: Habilidade em cuidar, adestrar, cavalgar e interagir com animais e criaturas irracionais.
2. Arte: Capacidade em diversas expressões artísticas, como dança, canto, música, culinária, desenho e avaliação de objetos artísticos.
3. Combate: Aptidão para o combate, seja corpo a corpo (com punhos ou armas brancas) ou a distância (com arcos ou armas de fogo).

<sup>26</sup> Esse RPG do ano de 2024 foi uma releitura e adaptação do antigo 3D&T, da década de 90. Tal RPG tem foco em ser um sistema bem amplo e genérico, podendo ser usado para jogar qualquer tipo de aventura.

4. Esporte: Conhecimento teórico e prático de diversos esportes, além de habilidades físicas como correr, nadar, escalar e realizar acrobacias.
5. Influência: Capacidade de persuadir outros a acreditar ou agir conforme desejado pelo personagem.
6. Manha: Talento para ações maliciosas, criminosas ou ilegais, como arrombar cadeados, praticar carteirismo, produzir disfarces e agir de forma furtiva.
7. Máquinas: Habilidade para operar, construir e consertar máquinas, veículos e aparelhos eletrônicos.
8. Medicina: Conhecimento em medicina geral, incluindo cirurgias, primeiros socorros e identificação de doenças e patógenos.
9. Mística: Conhecimento sobre forças sobrenaturais, místicas e divinas, além da capacidade de utilizar magia.
10. Percepção: Refere-se à acuidade dos sentidos (olfato, paladar, visão, audição e tato).
11. Saber: Conhecimento acadêmico e teórico sobre variados assuntos, como ciência, linguística e história.
12. Sobrevivência: Capacidade de adaptação em situações adversas, incluindo encontrar e produzir comida, rastrear pistas, identificar criaturas e plantas, e compreender a natureza.

Na ficha, dentre essas doze habilidades, poderiam ser usados até oito pontos no total para se criar o personagem, pontos que funcionavam da seguinte forma: se foram gastos dois em uma única habilidade, o personagem seria um mestre naquela área, saberia de tudo de forma profunda naquele assunto; caso fosse usado um ponto, o personagem poderia ou saber de tudo de forma mediana, ou muito aprofundada em apenas um tema dentro dessas habilidades, como por exemplo, um personagem com um ponto em percepção poderia ter uma audição primorosa, mas os outros sentidos não seriam melhores que os de uma pessoa comum.

Uma problemática que percebi ao apresentar a criação da ficha nas primeiras turmas foram os atributos. Eu os havia dividido entre corpo, mente e espírito. Minha ideia inicial era que o valor dos atributos influenciasse as perícias. A mecânica seria a seguinte: se fossem gastos dois pontos numa perícia, o valor do atributo ligado a ela seria duplicado. Com um ponto gasto, o valor seria padrão. Se nenhum ponto fosse gasto, o valor da perícia seria metade do atributo. Achei que seria simples, pois mecânicas similares estão presentes em diversos sistemas de RPG. Porém, a

dinâmica mostrou-se complexa para os estudantes. Decidi, então, retirar essa proposta e não a apresentei em todas as aulas. Acredito que grande parte da confusão ocorreu porque os discentes montavam a estrutura de suas próprias fichas no papel. Se a ficha tivesse sido impressa e distribuída já pronta e diagramada, o entendimento poderia ter sido facilitado.

Além das habilidades, foram preenchidas características físicas do personagem, foi feito um desenho do personagem e também descritos três defeitos e três qualidades. Gostei bastante da ficha, além da própria Denise, que ao final de um dos dias, me disse que vai usar como base essa minha aula em aulas futuras dela, pois ela trabalha com desenho de personagem, e usando como guia essa ficha que criei, ela poderá incentivar todos a fazerem um personagem original, ao invés de só copiar do celular uma imagem de um personagem que todo mundo conhece para no final da aula três ou quatro alunos terem personagens exatamente iguais, copiados da primeira imagem do google.

Nenhuma ficha ficou comigo, afinal, não são meus personagens; elas ficaram com cada um, ao final das aulas acreditei ter sido a melhor escolha. Entretanto, durante as semanas seguintes, mesmo que toda aula eu lembresse para trazerem as fichas novamente, grande parte não trazia, seja por ter perdido ou esquecido em casa.

### **3.3. Os personagens agora já se conheciam, o objetivo da jornada é claro mas ainda distante, chegamos na metade da aventura**

Com as fichas em mãos, essa aula seria para desenvolver um pouco nossos personagens e também conhecer os personagens dos outros através do jogo teatral Roda Viva<sup>27</sup>, fortemente inspirado nos jogos de improviso de Spolin(1975). Uma pessoa por vez ia ao centro e, improvisando na pele do personagem, se apresentava para todo mundo e então respondia quaisquer dúvidas e perguntas que vinham do resto da turma, onde apareceram questões existenciais como “Você tem mais medo de morrer ou de encontrar um amor que você sabe que vai morrer?” para uma criatura imortal, ou até questões como “Qual era a roupa que você estava usando quando você perdeu seus filhos?” para uma bruxa que busca pelos filhos desaparecidos.

---

<sup>27</sup> Não sei dizer se realmente o nome desse jogo é esse, aprendi ele durante uma aula da disciplina Oficina de Criação B com a professora Raquel Castro.

*Figura 8: Jogo Roda Viva*



*Fonte: Arquivo Pessoal*

Algumas pessoas, de início, ao serem apresentadas pela proposta, se sentiram desconfortáveis ou tímidas em ir para o banco no meio da sala e falar. Assim, orientei sobre a possibilidade de ir ao centro, sentar-se e tentar ao menos apresentar seu personagem. Praticamente todas as pessoas que tentaram conseguiram participar tranquilamente, muitas vezes era apenas o nervosismo inicial de ir ao meio, que depois de vencido, permitia o desenvolver do jogo. Apenas houve um caso em que uma pessoa foi ao centro, respirou fundo e tentou apresentar, mas que não se sentiu confortável, porém ao voltar para o lugar, realizou a atividade, com a única diferença de não estar ao centro.

### **3.4. O fim da aventura está próximo, o quarto dia de jornada segue rumo a finalização, mas a estrada ainda é longa**

Algo que costuma acontecer ao se jogar RPG é a seção 0, ou seja, a preparação para o jogo, e nessa preparação, se estipulam algumas coisas, como o cenário onde acontecerá a aventura, que tipo de história vai ser contada, quais serão as relações entre os personagens e os gatilhos de cada participante, quais temas não devem ser abordados ou de que forma eles devem ser abordados, pois afinal de contas, o RPG é um jogo em que o principal é que todo mundo presente esteja confortável e bem, se divertindo.

Figura 9: Ficha de consentimento

# CONSENTIMENTO NO RPG



TEMAS	S	T	N
ABUSO POLICIAL/DE AUTORIDADE			
ABUSO SEXUAL			
CLAUSTROFOBIA			
DANO AUTO-INFLINGIDO			
DOENÇAS TERMINAIS			
HOMOFobia			
MACHISMO			
RACISMO			
RELIGIÕES REAIS			
TERRORISMO			
TORTURA			
VIOLÊNCIA CONTRA ANIMAIS			
VIOLÊNCIA CONTRA PESSOAS			

MARQUE SEU NÍVEL DE CONFORTO COM A ABORDAGEM DOS SEGUINTE ELEMENTOS NARRATIVOS. DAR CONSENTIMENTO PARA QUE POSSAM APARECER NO JOGO QUESTÕES COMO RACISMO E HOMOFobia NÃO É CONCORDAR QUE ESSES PRECONCEITOS POSSAM SER EXERCIDOS PELOS PARTICIPANTES OU FIGUREM COMO ALGO ENDOSADO. NINGUÉM É OBRIGADO A EXPLICAR PORQUE NÃO SE SENTE CONFORTÁVEL COM ALGUM ELEMENTO.

S= SIM! MANDA VER. T= TALVEZ. QUEM SABE SE FOR ABORDADO DE FORMA DISCRETA E FORA DE CENA. VAMOS CONVERSAR. N= NÃO INCLUA ISSO, DEFINITIVAMENTE

NOME:	
GRUPO:	

SE O SEU JOGO FOSSE UM FILME, QUAL SERIA A SUA CLASSIFICAÇÃO:	
---	--

VOCÊ QUER PONDERAR E DISCUTIR COM O PROFESSOR SOBRE ALGUM DESTES TÓPICOS? SE SIM, QUAIS?	
--	--

Fonte: Arquivo Pessoal

Para garantir que este espaço ficcional fosse também um ambiente pedagógico seguro, pré-condição para qualquer processo criativo significativo, adotei ferramentas de segurança. Assim, com a ideia de se criar um espaço seguro para explorar quaisquer conflitos sem medo de julgamento, elaborei, em conversa com a professora Denise Perdigão, uma ficha de consentimento, na qual contém diversos temas que podem gerar algum tipo de desconforto ou gatilho. Ideia de ficha essa, na qual a professora Brenda Campos, que acompanhava o estágio, demonstrou muito interesse nas diversas possibilidades que um documento como esse pode trazer tanto para a

sala de aula quanto para os palcos em criações coletivas e colaborativas, facilitando processos de maneira que todas as pessoas envolvidos se sintam bem num espaço que deve ser acolhedor e evitando constrangimentos e desconfortos no decorrer de processos de aula ou de criação.

Uma questão interessante observada durante a aplicação das fichas de consentimento em sala de aula foi a diferença de postura entre alunas e alunos. Enquanto as alunas tendiam a preencher o documento com maior critério e reflexão, muitos alunos, especialmente aqueles do chamado “grupo do fundão”, declararam inicialmente que “todos os temas poderiam aparecer”, demonstrando uma aparente despreocupação com conteúdos sensíveis. No entanto, durante o jogo, notou-se que alguns desses mesmos alunos manifestaram desconforto com certos temas, revelando uma dissonância entre o discurso inicial e a experiência vivida.

Diante dessa constatação, e alinhado à perspectiva de uma educação artística humanizadora, tal como defendida por Maria José Dozza Subtil (2016) a partir de uma ótica marxista, que entende a arte como espaço de reflexão sensível e crítica da realidade, foi implementado um sistema preventivo de sinalização por cores (amarelo/vermelho), inspirado em práticas de teatro seguro e jogos cooperativos. Esse mecanismo não apenas garantiu um ambiente de respeito e acolhimento, mas também tornou visível a dimensão política e ética inerente ao ato criativo coletivo, reforçando que a construção narrativa, tanto no RPG quanto no teatro, deve estar fundada no diálogo e no cuidado com o outro.

Quanto à estrutura narrativa, optou-se por uma rotatividade de papéis entre narradores e jogadores, rompendo com a hierarquia tradicional do RPG. Essa escolha dialoga diretamente com os jogos teatrais de Viola Spolin e com o Teatro do Oprimido de Augusto Boal, nos quais a descentralização do poder narrativo e a rotação de funções são estratégias pedagógicas para promover a autonomia e a coautoria.

Essa prática de rotação de narradores e jogadores assemelha-se ao conceito de espetáculo-animação, desenvolvido por companhias teatrais a partir dos anos 1970, que integravam a plateia na construção da cena. Como destaca a pesquisa sobre pedagogia do espectador de Flávio Desgranges:

Algumas companhias de teatro - especialmente nos países em que as animações foram usualmente aplicadas - conceberam, em experimentos realizados na década de 1970 e início da de 1980, o que pode ser denominado de espetáculo-animação. Como sugere o próprio conceito, essas práticas

teatrais alivavam, na mesma atividade artística, momentos em que o público assistia à representação com outros em que ele adentrava a área de jogo, sendo convidado a intervir na construção da cena ou a participar de jogos relacionados com a peça. Artistas e educadores propunham, assim, que os espectadores vivenciassem, no mesmo evento, tanto o ato de recepção quanto a participação em atividades dramáticas integradas à ação da peça. Em tais práticas, portanto, as animações teatrais não aconteciam antes ou depois da peça, mas faziam parte do próprio espetáculo. (Desgranges, p. 58)'

Dessa forma, o RPG em sala de aula operou como um espetáculo-animação contínuo, onde estudantes não apenas assistiam à narrativa, mas também a construíam coletivamente, alternando-se entre os papéis de jogadores e narradores. Normalmente, esses papéis não mudam entre as pessoas jogando durante uma aventura, contudo, para que todos pudessem experienciar os diferentes papéis narrativos, eu fiz algo diferente. De 20 em 20 minutos, eu anunciaria para os grupos que o papel do narrador seria trocado, outra pessoa passaria a narrar a história e quem estivesse narrando anteriormente se tornaria jogador, assim podendo interpretar seu personagem.

Essa questão de trocar ficou confusa para a maioria das turmas, então mesmos foram se adaptando. Em alguns grupos foi uma pessoa só que narrou toda a história, em outros grupos, todos envolvidos, de forma coletiva, eram narrador e jogador ao mesmo tempo, já em outros, uma minoria dos grupos, o combinado de ir trocando funcionou e se manteve. Vendo durante a execução da atividade e agora, depois que acabei o estágio, consigo perceber os pontos positivos e negativos desse experimento com a troca de narrador. Sendo o principal positivo, o fator de que todos teriam a oportunidade de jogar com seus personagens e de narrar um pouco da aventura criada em conjunto, porém essa mesma dinâmica tornou todo o exercício mais lento e de difícil entendimento por algumas partes. Isso logo foi superado com cada grupo se adaptando para fazer da forma que acharam melhor, alguns mantendo a proposta original, outros focando em apenas uma pessoa narrando, enquanto em outros grupos, todos fariam ambos os papéis simultaneamente.

Tanto no RPG, quanto no teatro, as histórias criadas e as dinâmicas interpessoais são trabalhadas nas possibilidades e peculiaridades de cada grupo,

onde uns preferem de um jeito, e outros grupos de outra forma; no final, o importante muitas vezes é o caminho traçado por cada coletivo.

*Figura 10: Grupo jogando*



*Fonte: Arquivo Pessoal*

*Figura 11 e 12: Rolando dados*



*Fonte: Arquivo Pessoal*

*Figura 13: Criando um mundo*



*Fonte: Arquivo Pessoal*

### **3.4. A luta final contra o chefão chegou, é hora de rolar os dados e torcer pelo máximo de acertos durante a batalha**

Mesmo que o jogar em si tenha começado na semana anterior, a maior parte do jogo aconteceu nesse dia, que foi planejado exclusivamente para isso. Os grupos ficaram livres para jogar onde se sentissem melhor, eu recomendei que fosse em uma área externa à sala de aula, tanto pela experiência diferente de poder realizar uma atividade fora da sala, quanto para ter espaço entre os grupos, pois o RPG é um jogo imaginativo, o falar se faz presente o tempo todo, e a distância entre os grupos permite que cada um possa seguir as próprias histórias sem a interferência ou o julgamento de outros grupos/pessoas.

As histórias tiveram rumos completamente diferentes e caóticos, inclusive um grupo, ao perceber que todos os seus personagens tinham histórias de enfrentamento à polícia e ao estado, criaram uma narrativa onde todos eram um grupo narcotraficante que lutava contra dragões para proteger o que era deles. Diversos grupos aproveitaram suas insatisfações com elementos da instituição para projetar em vilões fictícios, características e algumas vezes até mesmo nomes de figuras que costumavam atormentar suas vidas. Já cansados de tentar reclamar de tais figuras e não verem resultados da escola, com o RPG viram um momento em que situações e

ações ruins foram punidas. Já outros, se voltaram para suas fantasias pessoais ao criar mundos de paz e tranquilidade, ou de caos e loucura, mas que no final tudo dava certo. Enquanto isso, outros se imaginavam em seus personagens, vivendo aventuras em seus mundos fantasiosos preferidos, como uma terra infestada por criaturas místicas, ou guerras e politicagem no espaço.

A busca por um lugar seguro foi tema recorrente nas histórias. É possível notar que, através do jogo, muitos dos estudantes que durante a semana choraram e se sentiram mal por diversas questões, tanto pessoais quanto relacionadas à escola, puderam sorrir e se divertir. Mesmo depois de chegarem em desespero por ninguém da turma ter conseguido uma nota boa em um teste de química ou por terem que entregar uma lista de atividades no dia seguinte, aquele momento se tornou um ambiente de acolhimento. Tudo isso enquanto soltavam a criatividade e pegavam gosto por interpretar e atuar. Essa projeção de angústias e desejos no universo ficcional do RPG assemelha-se ao efeito catártico do teatro. Nesse sentido, na visão de Cinthia Lopes da Silva<sup>28</sup>, Marcio Ferreira de Souza<sup>29</sup> e Ricardo Ricci Uvinha<sup>30</sup> os jogos de RPG podem ser compreendidos como:

1-) um meio para se aprender conhecimentos diversos e 2-) interessantes aos jogadores pelas características do próprio jogo, portanto o RPG é um jogo a ser conhecido e praticado. Assim, o RPG revela-se em uma dupla face para o seu jogador: pode-se jogar e aprender pelo jogo ou aprender a jogar o jogo" (SILVA; SOUZA; UVINHA, 2023, p. 1).

Além disso, a prática do RPG em sala aproxima-se dos *jogos dramáticos* defendidos por Viola Spolin (2000) e Peter Slade (1978), nos quais a improvisação e a espontaneidade são técnicas pedagógicas centrais para o desenvolvimento da expressão individual e coletiva. No caso descrito, o RPG funcionou como em processos de drama, forma teatral que prioriza o processo de criação colaborativa em detrimento do produto final, permitindo que os alunos investigassem, coletivamente, temas de seu interesse, num exercício contínuo de negociação narrativa e emocional.

Obviamente, os grupos são diferentes e com pessoas diferentes, então claramente as experiências e o jogar serão diferentes. Mas uma coisa que me

<sup>28</sup> Doutora em educação física na área de educação física e sociedade(2008), Mestre em educação física na área de estudos do lazer (2003), ambas pela Universidade Estadual de Campinas(UNICAMP).

<sup>29</sup> Doutor(2007) e Mestre(2000) em sociologia pela Universidade Federal de Minas Gerais(UFMG).

<sup>30</sup> Professor Titular da Universidade de São Paulo(USP). Pós doutor pela Griffith University-Australia(2004), doutor em Ciencias da Computação pela USP(2003) e Mestre em Educação Física pela UNICAMP(1997).

incomodou foi o fato de alguns grupos não conseguirem desenvolver uma história com calma e tempo. Mesmo que tenham sido dois ou três grupos num universo de no mínimo vinte e cinco grupos, alguns resolveram a história em 5 minutos, e isso me é difícil aceitar. Talvez por jogar RPG há mais de sete anos, sei de campanhas que duraram anos, e uma aventura durar meia hora pra mim parece estranho. No entanto, como educador em formação e facilitador daquela atividade, meu papel não era simplesmente aceitar um desfecho tão abrupto, mas mediar o processo para que pudessem experimentar as potencialidades narrativas que a ferramenta oferecia. Então, sugeri fazerem outra história, o que não me pareceu ser bem aceito, e perguntei como a história tinha acabado. Com a resposta do grupo, improvisei uma continuação que seria possível para o jogo, e o grupo aceitou feliz e então seguiram. Essa intervenção assemelha-se ao papel do *mediador* em práticas de drama educacional, no qual o professor atua como *ator-professor*, como proposto por Jean-Pierre Ryngaert (2009), entrando na cena para redirecionar ou aprofundar a narrativa, sem impor, mas propondo desafios que mantenham o engajamento e a profundidade do processo.

Algo que pode ser notado com uma certa frequência foi a fala de algumas pessoas que, depois dessa experiência, já tinham se juntado em um grupo para aprender um sistema e continuar jogando, ou até mesmo colegas de sala que descobriram que o interesse por RPG era comum e que iriam marcar de jogar juntos fora do horário de aula, assim como é apontado por Gomes, Vasconcelos e Correia ao analisar o RPG no ponto de vista do desenvolvimento cognitivo:

Os jogos enquanto ferramenta de apoio pedagógico, em especial o RPG, possuem o potencial de gerar um maior engajamento dos estudantes no processo de ensino. Além disso, as autoras especificam que a partir do RPG é possível trabalhar questões como: 1) Socialização; 2) Cooperação; 3) Criatividade; 4) Interatividade e; 5) Interdisciplinaridade. (Grando & Tarouco, 2008, citado por Gomes, Vasconcelos & Correia, 2020, p. 6))

Diversas outras experiências e vontades similares em continuar jogando surgiram, onde muitas dessas pessoas até então diziam se sentir excluídas ou com muita dificuldade em formar laços de amizade. Esse aspecto corrobora a ideia de que tanto o RPG quanto o teatro são *dispositivos de integração social*, capazes de criar comunidades temporárias ou permanentes baseadas na confiança e na cocriação. Outro arquétipo de comentário muito presente foi o de que, ao experienciarem as atividades sobre RPG, o preconceito que tinham com o jogo se desfez ou acabou por instigar as pessoas a procurar saber mais e fundamentar suas crenças sobre o porquê

sentiam o que sentiam sobre o RPG. Essa quebra de resistência é comum também em processos de iniciação teatral, nos quais o preconceito inicial dá lugar à curiosidade e à descoberta de novas formas de expressão.

**3.5. A armadura agora pesa, a adrenalina passa e as feridas doem, a jornada acaba, o dragão é derrotado e agora resta aproveitar as recompensas dessa aventura**

O último dia foi simples: caso algum grupo quisesse mais tempo para terminar a história, poderiam, mas o dia seria mesmo para a última conversa, sobre os pontos positivos e negativos da experiência, o que gostaram e o que não gostaram, críticas do que estava bom e do que poderia melhorar, tanto em mim e o planejamento das aulas quanto com relação a si mesmo(a)s e aos grupos. Mesmo com o pensamento no final das aulas, tal como nos *processos de drama*, o foco não era o produto final, mas no processo de investigação coletiva. Essa avaliação reflexiva é parte fundamental da pedagogia do teatro, na qual a partilha das experiências e a avaliação grupal consolidam os aprendizados e permitem a metacognição, pensar sobre como se pensa e sente, tal como teorizado por Dorothy Heathcote (1984) e outros praticantes do drama na educação.

Em uma folha, cada pessoa deveria escrever sobre a vivência que tiveram nos últimos quase dois meses, a história e o jogo de cada um, e para onde poderiam se desenvolver essas aventuras. Respostas que marcaram foram algumas escritas sobre se aproximar ou reaproximar de pessoas da turma, de pessoas que repetiram de ano e que só nessa experiência realmente conseguiram se conectar com a turma, ou de pessoas perdendo os preconceitos que tinham.

O desenvolvimento deste trabalho em paralelo às respostas de discentes, me permitiu constatar que o RPG, enquanto jogo colaborativo de interpretação de papéis, estabelece um diálogo com os princípios da pedagogia teatral. Ambos os campos compartilham a premissa fundamental do "fazer-se" no mundo através da experimentação de outros "eus", utilizando a imaginação e interpretação como meios primordiais de aprendizado. O jogador, assim como o ator em exercícios de improvisação, não apenas pensa sobre seu personagem, mas opera uma fusão entre o seu repertório pessoal e as motivações da personagem, tomando decisões em tempo real que afetam o rumo da narrativa coletiva.

Nesse processo, o mestre do jogo assume um papel pedagógico análogo ao do diretor ou do professor de teatro que utiliza jogos dramáticos. Sua função

transcede a de um simples árbitro de regras, transformando-se na de um mediador narrativo que propõe desafios, contextualiza ações e facilita o espaço lúdico onde a aprendizagem ocorre. O facilitador, ou no caso do RPG, o narrador não deve ditar respostas, mas provocar a reflexão e a ação autônoma do grupo. Ele cursa o ambiente para que a imersão seja produtiva, garantindo que o contrato ficcional seja mantido e que cada participante se sinta seguro para explorar criativamente suas escolhas.

A estrutura narrativa do RPG, construída coletivamente em torno de um conflito central, revela-se um mecanismo poderoso para o desenvolvimento de competências socioemocionais. A negociação de sentidos, a necessidade de escuta ativa, a empatia necessária para compreender as ações de outras personagens e a resolução colaborativa de problemas são práticas constantes na sessão de jogo. Estas dinâmicas ecoam diretamente os objetivos da pedagogia teatral que, além da técnica, busca formar indivíduos críticos, capazes de trabalhar em grupo e de se colocar no lugar do outro, exercitando a alteridade de forma prática e visceral.

Por fim, observa-se que a magia do RPG, assim como a do teatro, não reside na ilusão perfeita, mas no pacto de "como se" celebrado entre os participantes. É neste espaço, entre o real e o imaginário, que se dá a transformação pedagógica. O jogador não está apenas acumulando conhecimento de forma passiva, ele está vivificando conceitos, experimentando consequências em um ambiente de baixo risco e, portanto, internalizando aprendizagens de maneira profunda e duradoura.

#### **4. Considerações finais**

A jornada de investigação proposta por este trabalho confirmou a potência do *Role-Playing Game* (RPG) de mesa como uma recurso metodológico fértil e eficaz para a pedagogia teatral, em especial para os processos de construção de personagens e narrativas coletivas.

Mais do que uma mera analogia, a prática do RPG e do teatro revelaram-se atividades profundamente entrelassadas. Essa conexão se mostra alinhada com os jogos teatrais de Viola Spolin, pela espontaneidade e quebra de hierarquias, com o Teatro do Oprimido de Augusto Boal(2005), pelo protagonismo do “espect-ator” e criação de espaços seguros, e com a estrutura do *Process Drama*, pela construção colaborativa e imersiva de uma narrativa. Essas práticas compartilham a essência da interpretação de papéis, da improvisação, da colaboração e da performatividade necessária para dar vida a um mundo ficcional.

A realização das aulas práticas nas turmas de primeiro ano do IFMG - Campus Ouro Preto serviu como campo de prova para essa proposta. Os resultados observados foram tangíveis: os estudantes não apenas criaram personagens complexos e originais, movidos por suas próprias motivações e histórias, mas também se engajaram em um processo coletivo de escrita dramática instantânea, onde as decisões de um ecoavam e influenciavam as escolhas do outro. A ficha de personagem adaptada mostrou-se um instrumento catalisador da criatividade, funcionando como um pontapé inicial estruturado que, longe de limitar, libertou a imaginação ao oferecer um leque de possibilidades narrativas. A dinâmica da "Roda Viva" evidenciou o desejo e a capacidade dos discentes de mergulharem na psicologia de suas criações, defendendo suas escolhas perante os pares e explorando camadas de profundidade emocional.

A adoção de ferramentas de segurança, como a ficha de consentimento e o sistema de cartões, mostrou-se não apenas viável, mas fundamental. Elas garantiram um ambiente de confiança e respeito, pré-requisito para qualquer processo criativo significativo, seja no RPG ou no teatro. Este foi um dos aspectos mais valorizados pela orientação de estágio e pela professora regente, indicando seu potencial de realização em outros contextos pedagógicos e de criação cênica.

Contudo, a pesquisa também esbarrou em suas limitações. A complexidade de algumas mecânicas de jogo, mesmo em uma versão simplificada, mostrou que a transposição didática do RPG requer um cuidado redobrado para não sobrecarregar participantes com regras, mantendo o foco na narrativa e na interpretação. A duração curta do estágio foi outro fator limitante, enquanto alguns grupos se aprofundaram em narrativas complexas, outros tiveram uma experiência mais superficial, sugerindo que os benefícios plenos da metodologia são melhor colhidos em processos de médio e longo prazo.

Superando as barreiras técnicas, o maior obstáculo e talvez a conquista mais significativa, foi o enfrentamento de um preconceito cultural enraizado, um fantasma alimentado pelo "Pânico Satânico" e tragicamente materializado no "Caso de Ouro Preto". A devolutiva da aluna que citou "satanismo" foi um lembrete cru de que esse estigma ainda persiste, herdado e reproduzido socialmente. No entanto, a transformação na percepção da grande maioria de estudantes, que saíram das aulas com o desejo de continuar a jogar e com uma visão desmistificada da prática,

comprova o poder da experiência direta e da mediação pedagógica como antídotos contra a desinformação.

Portanto, conclui-se que o RPG é muito mais que um jogo; é uma tecnologia social de narrativa e relações interpessoais. Ele oferece um espaço lúdico e seguro para a experimentação de identidades, a resolução colaborativa de problemas e a catarse de angústias e desejos, funções estas que são também centrais no teatro. A metodologia aqui proposta não se esgota neste trabalho. Ela abre portas para futuras investigações: a aplicação desse método em grupos de teatro amador ou profissional, o desenvolvimento de pesquisas mais aprofundadas para mensurar seus impactos no desenvolvimento de habilidades socioemocionais e criativas, e a criação de um repertório de exercícios específicos que pontuem ainda mais precisamente as intersecções entre os sistemas de jogo e as técnicas teatrais, dentre outras.

A aventura acadêmica chega ao fim, mas a missão de desbravar os territórios comuns entre o RPG e o teatro está apenas começando. Que este trabalho sirva como um convite para que educadores, artistas e pesquisadores rolem os dados e se arrisquem a explorar essa fronteira rica e cheia de possibilidades para a criação.

## Referências

BOAL, Augusto. **Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

BRANDÃO, Leonardo Ribeiro. **O RPG enquanto uma linguagem teatral**. Teatro – Bacharelado e licenciatura, Brasília, p. 1-2, 2015. Disponível em: [https://www1.udesc.br/arquivos/id\\_submenu/2256/44.pdf](https://www1.udesc.br/arquivos/id_submenu/2256/44.pdf). Acesso em: 16 maio 2025.

CAMARGO, Giovane Matheus; ROSA, Pablo Ornelas; SOUZA, Aknaton Toczek. Pânico Satânico e o caso do “Baralho do diabo”: O nascimento da cruzada moral contra os jogos no Brasil. **Estudos de Religião**, v. 38, n. 1, p. 1-20, 2024. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/122/12279278013/html>. Acesso em: 18 ago. 2025.

CASSARRO, M. et al. **3D&T Victory**. Porto Alegre: [s.n.], [2024].

DESGRANGES, Flávio. **A pedagogia do espectador**. 4. ed. São Paulo: Hucitec, 2020. 196 p.

DESGRANGES, Flávio. **Pedagogia do teatro: provação e dialogismo**. 5. ed. São Paulo: Hucitec, 2020. 188 p.

GOMES, P. H. M. M.; VASCONCELOS, A. N. de; CORREIA, M. de L. **Role Playing Game na educação brasileira: uma revisão sistemática**. 2020. 29 f. Trabalho de

Conclusão de Curso (Bacharelado em Psicologia) – Instituto de Psicologia, Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2020. Disponível em: [https://www.repository.ufal.br/bitstream/123456789/11069/1/Role%20Playing%20Game%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20brasileira\\_uma%20revis%C3%A3o%20sistem%C3%A1tica.pdf](https://www.repository.ufal.br/bitstream/123456789/11069/1/Role%20Playing%20Game%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20brasileira_uma%20revis%C3%A3o%20sistem%C3%A1tica.pdf). Acesso em: 24 ago. 2025.

HEATHCOTE, Dorothy. **Drama as a Learning Medium**. Washington: National Education Association, 1984.

desgra

JANIASKI, Flávia. Process Drama e suas possíveis formas de desenvolvimento. **OUVIROUVER**, Uberlândia, v. 16, n. 1, p. 151-166, jan./jun. 2020. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/article/view/53831>. Acesso em: 21 out. 2023.

O'NEILL, Cecily. **Drama Worlds: A Framework for Process Drama**. Portsmouth: Heinemann, 1995.

ROCHA, Mateus Souza. **A Utilização do RPG (Role Playing Game) como Ferramenta de Ensino de História**. 2006. 76 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006. Disponível

em: [https://iepapp.unimep.br/biblioteca\\_digital/pdfs/2006/WABULJNKJJ.pdf](https://iepapp.unimep.br/biblioteca_digital/pdfs/2006/WABULJNKJJ.pdf).

Acesso em: 16 maio 2025.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar: práticas dramáticas e formação**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

SARTURI, André. **Jogo, Teatralidade e Performatividade no Roleplaying Game**. 2010. 96 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2010. Disponível em: [http://www.portalabrace.org/vicongresso/pedagogia/Andr%E9%20Sarturi%20-20Jogo%20teatralidade%20e%20performatividade%20no%20RPG%20\\_v%20final.pdf](http://www.portalabrace.org/vicongresso/pedagogia/Andr%E9%20Sarturi%20-20Jogo%20teatralidade%20e%20performatividade%20no%20RPG%20_v%20final.pdf). Acesso em: 16 mai. 2025.

SILVA, Cinthia Lopes da; SOUZA, Marelo Ferreira de; UVINHA, Ricardo Ricci. **RPG e educação: a dupla face do jogo. Interfaces Científicas**, Aracaju, v. 12, n. 1, p. 359-372, 2023. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/8756>. Acesso em: 24 ago. 2025.

SLADE, Peter. **Child Drama**. London: University of London Press, 1978.

SPOLIN, Viola. **Improvisation for the Theater**. Evanston: Northwestern University Press, 1963.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. Tradução de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Perspectiva, 2000.

SPOLIN, Viola. **Theater Games for the Classroom: A Teacher's Handbook**. Evanston: Northwestern University Press, 1986.

STANISLÁVSKI, Constantin. **A Construção da Personagem**. Tradução de Paulo Bezerra. 4. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

SUBTIL, Maria José Dozza. Possibilidades e limites da formação do professor de Arte e da educação artística escolar na perspectiva de humanização. **Práxis Educativa**, Ponta Grossa, v. 11, n. 3, p. 897-916, set./dez. 2016. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/8836>. Acesso em: 24 ago. 2025.

VIANNA, Cynthia Semíramis Machado. A ignorância continua, três anos depois. **Observatório da Imprensa**, São Paulo, 11 jan. 2005. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitas/a-ignorancia-continua-tres-anos-depois/>. Acesso em: 16 maio 2025.

VIANNA, Cynthia Semíramis Machado. Os erros no caso de Ouro Preto. **Observatório da Imprensa**, São Paulo, 14 jul. 2009. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitas/os-erros-no-caso-de-ouro-preto/>. Acesso em: 24 fev. 2025.