

## FRONTEIRA D20: CRIANDO INTERFACES ENTRE RPG, STORYTELLING E EDUCAÇÃO

VARGAS, G. F.<sup>1</sup>, e-mail: gustavo.fiss.v@gmail.com  
MENEHELLO, A. K.<sup>2</sup>, e-mail: arthurkmene@gmail.com  
SITÓ, K. V.<sup>3</sup>, e-mail: kauesito@ifsul.edu.br

<sup>1</sup> Curso técnico integrado em Informática para Internet - IFSUL, campus Santana do Livramento

<sup>2</sup> Curso técnico integrado em Informática para Internet - IFSUL, campus Santana do Livramento

<sup>3</sup> Professor EBTT em Literatura e Inglês - IFSUL, campus Santana do Livramento

### RESUMO

O projeto "Fronteira D20: RPG e Storytelling" é uma iniciativa educacional que tem como objetivo proporcionar à comunidade escolar uma compreensão das noções fundamentais do RPG e o desenvolvimento de habilidades em storytelling. O objetivo geral do projeto é estabelecer um clube de RPG, capacitando os participantes nas mecânicas do jogo, na construção de personagens, na narrativa envolvente e na pesquisa interdisciplinar. As etapas do projeto incluem a apresentação e discussão inicial, oficinas de RPG e storytelling, aprofundamento na construção de personagens e criação de narrativas originais, além de futuras sessões regulares de RPG e integração de elementos interdisciplinares. Os participantes, ao longo do processo, trabalharão habilidades de comunicação e expressão verbal e escrita, beneficiando tanto suas atividades no clube quanto suas atividades acadêmicas e interações sociais cotidianas. Além disso, a prática contínua do RPG e a criação de narrativas visam o estímulo da criatividade e o pensamento criativo, capacitando os participantes a explorar soluções originais para desafios complexos em diversas áreas de suas vidas. A atividade também visa integrar as ações já existentes dentro da comunidade acadêmica às comunidades de RPG existentes na fronteira Santana do Livramento e Rivera, fomentando nos discentes um senso de pertencimento à instituição. O projeto, embora ainda em fase inicial, apresentou resultados expressivos, principalmente em relação ao engajamento e à troca de experiências realizadas pelos participantes dos primeiros encontros.

**Palavras-chave:** role playing game, storytelling, criatividade, comunicação.

### 1 INTRODUÇÃO

"Fronteira D20: RPG e Storytelling" é um projeto educacional que visa introduzir os conceitos essenciais do RPG (Role-Playing Game) e aprimorar as habilidades em storytelling dentro da comunidade escolar. Seu objetivo central é criar um espaço dedicado ao clube de RPG, oferecendo capacitação aos participantes nas mecânicas do jogo, na elaboração de personagens complexos, na construção de narrativas envolventes e na exploração interdisciplinar.

A iniciativa objetiva não apenas discutir os fundamentos do RPG, mas também desenvolver habilidades e competências importantes, incluindo criatividade, colaboração e pesquisa, ao mesmo tempo em que incentiva o pensamento crítico e a expressão pessoal. O foco no storytelling permite que os participantes mergulhem em mundos imaginários, construindo narrativas significativas e explorando diferentes disciplinas de forma integrada.

Por meio do projeto também criar um ambiente que estimule a imaginação, promova habilidades interdisciplinares e amplie a compreensão dos participantes sobre narrativas e jogos.

Além disso, o projeto almeja estabelecer uma conexão entre as atividades acadêmicas e as comunidades de RPG já existentes na fronteira entre Santana do Livramento e Rivera. Essa integração tem como propósito fortalecer o sentimento de pertencimento dos estudantes à instituição, oferecendo-lhes a oportunidade única de integrar conhecimentos e valores de ambas as esferas. Essa interação enriquece a experiência dos participantes, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar.

A atividade tem como intuito também integrar as práticas já em curso na comunidade acadêmica com as comunidades de RPG presentes na fronteira entre Santana do Livramento e Rivera, promovendo um senso de pertencimento entre os estudantes da instituição.

## **2 METODOLOGIA**

O projeto se desdobra em etapas que abarcam desde uma apresentação e discussão inicial até a realização de oficinas dedicadas ao RPG e storytelling. Nessas oficinas, o foco é aprofundar a construção de personagens e a elaboração de narrativas originais. Ao longo desse processo, os participantes terão a oportunidade de aprimorar suas habilidades de comunicação verbal e escrita, resultando em benefícios não apenas para suas interações no clube, mas também para suas atividades acadêmicas e relações sociais cotidianas.

A prática regular do RPG e a elaboração constante de narrativas têm como objetivo principal estimular a criatividade e fomentar um pensamento inovador. Essa abordagem visa capacitar os participantes a buscar soluções originais para desafios complexos encontrados em diversas áreas de suas vidas. Ao fortalecer essa capacidade de pensar de maneira não convencional, os participantes são incentivados a enfrentar obstáculos de maneira inventiva e diferenciada.

Dessa forma, o projeto está organizado em 5 (cinco) encontros presenciais, de outubro a dezembro de 2023, nos quais serão apresentados, por meio de parcerias e da mediação do aluno bolsista, os fundamentos do RPG para que, no último encontro, seja organizada uma sessão *one-shot* para estimular, enfim, a prática.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O projeto, mesmo em sua fase inicial, já demonstrou resultados importantes, especialmente no que diz respeito ao alto engajamento e à significativa troca de experiências entre os participantes nos primeiros encontros. Esses resultados iniciais mostram o impacto social do projeto, sinalizando uma resposta positiva à proposta apresentada.

Ainda que o projeto esteja em seus estágios iniciais, é evidente o entusiasmo e a participação ativa dos envolvidos, o que indica um interesse genuíno e uma disposição em contribuir para os objetivos propostos. Esse envolvimento precoce sugere um potencial promissor para o desenvolvimento e o sucesso contínuo do projeto.

Os primeiros encontros (Figura 1) já demonstraram um notável nível de interação e interesse por parte dos participantes, oferecendo um vislumbre do potencial do projeto.

Figura 1 - Registro de um encontro do projeto



Fonte: elaborado pelo autor.

#### 4 CONCLUSÃO

O projeto de extensão “Fronteira D20” organiza-se, conforme as questões supracitadas, como uma investigação acerca das questões educacionais possibilitadas pelo estabelecimento de interfaces entre RPG, *storytelling* e o âmbito da sala de aula. A adesão da comunidade escolar, bem como a interação com outros segmentos da sociedade, mostra a importância de tal atividade. Nesse sentido, partindo dos dois primeiros encontros realizados, foram criados e/ou reforçados vínculos entre indivíduos da comunidade acadêmica e estabeleceram-se novos vínculos com organizações de fora da instituição, como o Anicomics, um dos maiores eventos de cultura *geek* da fronteira oeste, e o grupo “Role a Iniciativa”, responsável por diversas oficinas que prezam pela disseminação pela cultura do RPG na fronteira Brasil/Uruguai.

Como perspectiva futura, a iniciativa visa a consolidação de grupos registrados de RPG no campus Santana do Livramento, de forma a possibilitar espaços para a prática e a busca por inserções em atividades pedagógicas. Além do mais, o projeto espera expandir-se de forma a estabelecer parcerias com escolas municipais e/ou estaduais, buscando capacitar docentes para trabalharem com tais elementos em sala de aula.

#### REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do & BASTOS, Heloísa Flora Brasil Nóbrega. **O Roleplaying Game na sala de aula**: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. In: Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências. Vol. 11 nº1, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

SCHMIT, W. **RPG e Educação**: Alguns apontamentos teóricos. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2008.