



RPG AÇÃO V REAÇÃO: UM SISTEMA MEDIADOR NO ACESSO AO RPG DE MESA

Júlia da Silva Gularte¹
Wilson de Oliveira da Costa²
Giana Lagranha de Souza³
Me.Prof. Silvio Cesar Viegas⁴

RESUMO

Este artigo aborda a importância do sistema RPG Ação V Reação como mediador para o desenvolvimento educacional, seja ele na modalidade online ou como RPG de mesa tradicional como é conhecido mundialmente, assim como proporcionar acesso das diversas camadas sociais do Brasil a sua prática. Na infância o desenvolvimento das crianças é algo que precisa ser sempre incentivado e a partir desta ideia elas almejam aprender tudo ao seu redor. Um RPG simples e acessível de maneira que incentive a aprendizagem com a imaginação pode ser algo que acrescente em suas vidas, pois é composto de um sistema de fácil aprendizado que ajuda as crianças nas fases de desenvolvimento e adultos de todas as faixas etárias. Todos os seres são diferentes e todos necessitam de algum desenvolvimento: raciocínio lógico ou às vezes focado em dinâmicas sociais ou outras coisas que sintam necessidade de adquirir, mas a aprendizagem é algo necessário para o ser humano na sua jornada de vida e com essa base é possível percebermos que o RPG Ação V Reação consegue ter elementos fundamentais para contribuir nas dificuldades de conhecimento e aprendizagem. A fase que frequentamos o ambiente escolar contribui muito em nossa formação pessoal e é possível acreditar que a ludicidade é algo necessário para o aprendizado, muitos de nós conseguem ainda lembrar em sua fase adulta de brincadeiras e atividades desenvolvidas envolvendo a ludicidade dentro da sala de aula e com certeza a partir disso conseguimos fortalecer a memorização para lembrar de coisas para utilizarmos ao decorrer de nossas vidas.

Palavras-chave: RPG; aprendizagem; ludicidade; acessibilidade; memorização.

¹ Acadêmica do curso de Licenciatura em Pedagogia na Uniasselvi. E-mail: juliasgularte@gmail.com

² Especialista em Docência no ensino profissional e superior e Liderança e formação de sucessores, Bibliotecária na Faculdade QI Brasil (FAQI). E-mail: gianasouza81@gmail.com

³ Acadêmico do curso de graduação em Sistemas para a Internet na Faculdade QI Brasil (FAQI). E-mail: wocosta94@gmail.com

⁴ Professor Coordenador do curso de Sistemas para Internet da Faculdade QI Brasil (FAQI). E-mail: silvio.viegas@qi.edu.br



1 INTRODUÇÃO

O artigo tem como objetivo demonstrar e esclarecer o uso do RPG Ação V Reação como mediador na acessibilidade de diversas camadas sociais para todas as idades, abordando as formas de como é possível utilizar esta ideia de maneira positiva e como ela agregaria na vida pessoal de todos os indivíduos de maneira clara e objetiva.

Ainda neste artigo salientamos com artigos da Revista Nova Escola e a Revista científica Brasil Escola, como é possível utilizar esta ferramenta como estimulação na fase da infância e como ela traria benefícios notáveis para todos que desejam participar, seja ela sendo utilizada de modo online ou de forma tradicional como é utilizado o RPG de mesa mundialmente conhecido, ajudando futuramente todos terem algumas capacidades mais amplas de conhecimento e para aprender conteúdos inovadores.

As ideias do livro de Costa (2018) esclarecem que tudo tem um resultado seja positivo ou negativo partindo da dependência de nossas ações, e a partir deste pensamento é possível concluir que mesmo que o RPG (de modo geral) tenha partido da ludicidade, ele nos mostrará lições de vida dentro do jogo que canalizado na frequência correta de pensamento conseguimos desenvolver soluções para situações no mundo em que vivemos, praticando o RPG seja ele de mesa ou online é possível que tenhamos um grande aprendizado para o nosso cotidiano.

Ainda neste artigo vamos falar sobre Gygax (2006) em como o RPG de mesa é algo interessante a ser explorado para fortalecer conexões entre pessoas e a ideia do cooperativismo para nos desenvolvermos como seres humanos e agregarmos na sociedade de maneira positiva e assídua.

Utilizamos como base as conclusões científicas da Pedagogia Waldorf, onde existem uma separação de períodos notáveis de desenvolvimentos do ser humano chamado de setênios, a partir do desenvolvimento físico, psicológico e social, e através dos dados da pesquisa realizada, percebe-se uma conexão entre a Pedagogia Waldorf e a relação com o RPG Ação V Reação para estabelecer a



importância no desenvolvimento de todos os indivíduos.

Também neste artigo será possível entender como funciona de maneira acessível o RPG Ação V Reação para todos, assim trazendo uma maneira de fixar a ideia de memorização de conteúdos já praticados em ambiente escolar e também como utilizamos na sociedade: através dele, vamos salientar como é importante criarmos relacionamentos sociais. O RPG Ação V Reação vem em duas modalidades serão demonstradas em funcionamento por um longo período, como estão se saindo e como são bem recepcionadas na visão de muitas pessoas do Brasil.

Ainda neste artigo trazemos os elementos fundamentais que utilizamos para que funcione o sistema RPG Ação V Reação, todas as maneiras possíveis de o utilizarmos e o que é preciso para montarmos esse segmento de aprendizado contínuo de maneira que ele realmente funcione. Também será disponibilizado neste artigo, os links de acesso a todas as plataformas do sistema RPG Ação V Reação e como é possível um indivíduo ter sua própria mesa de jogos tanto na modalidade online como na maneira tradicional que o RPG de mesa é conhecido.

2 O RPG TRADICIONAL

O *Role-playing Game* (sigla RPG) é um jogo de tabuleiro em que utilizamos dados, anotações e diversos conteúdos introduzidos por alguns sistemas e cenários existentes no mundo todo, traduzido do inglês para o português como jogo de interpretação de papéis ou jogo de interpretação de personagens. Foi criado nos Estados Unidos por Ernest Gary Gygax e David Lance Arneson na década de 1970, e tem como característica a reunião de duas ou mais pessoas sendo possível ser jogado apenas com duas pessoas: um narrador e um jogador ou um narrador e os outros participantes como jogadores.

Em uma mesa utiliza-se o emprego de dados de diversos valores e dependendo do sistema escolhido, cada campanha (que poderíamos entender como capítulos) é composta por um conjunto de missões, as quais possuem um nível de dificuldade a ser enfrentado para a missão ser cumprida. Dentro de cada missão de



jogo existem diversos tipos de elementos que nos proporcionam diversão e aprendizado, sendo que o RPG de mesa tem na maioria dos seus sistemas como mecânica de evolução mais comum o XP (significa *experience* em inglês e pode ser traduzido para o português como pontos de experiência). Cada personagem fictício criado pela ficha de seu jogador recebe o XP a cada missão concluída, e essa experiência marca o progresso do jogo: quanto mais difícil for a conquista, mais experiência consegue se ganhar e evoluir o seu personagem.

Na época de sua criação, o RPG foi desenvolvido com o intuito de ser apenas uma forma de ludicidade através de um jogo de tabuleiro, por este motivo é chamado de RPG de mesa. Acrescido de várias interpretações de personagens fictícios e fantasiosos pelos seus jogadores, contendo cenários, sistemas específicos com sistemas de pontuação, evoluções de personagens e muitas ideias para que os jogadores consigam desfrutar de momentos mágicos através da imaginação, o jogo também pode conter elementos surreais e abstratos que fazem os jogadores terem uma aventura diferenciada ao ler um livro ilustrado, transformando algo imaginativo em algo basicamente concreto. Além disso, alguns sistemas contêm a utilização de miniaturas de personagens e tabuleiros com castelos, elementos da natureza e diversos objetos que deixam cada vez mais vivo o cenário escolhido por seus jogadores.

Nos tempos atuais percebemos que com os sistemas de RPG seria possível aprendermos diversos conteúdos, pois o jogo tem como característica a cooperação e quando jogado em grupo, os participantes se ajudam mutuamente, enquanto um narrador conta sua história desenvolvida especificamente para o cenário escolhido e controla as ações de NPC'S (personagens controlados pelo narrador). A cooperação é um dos fundamentos essenciais para o desenvolvimento do ser humano em sua jornada de vida, e podemos dizer que possivelmente se torna mais interessante e de fácil aprendizado quando fazemos algo com mais indivíduos, enriquecendo nosso conhecimento e sanando possíveis déficits existentes.

As palavras ditas por Gygax (2006) nos levam ao entendimento que necessitamos da convivência em grupos para conseguirmos atingir os objetivos que



queremos dentro da sociedade. Os sistemas de RPG existentes devem ser guiados nesta mesma ideia, pois as infinitas possibilidades tecnológicas que temos nos dias de hoje são incentivadoras e auxiliam no desenvolvimento de nossa imaginação. Porém somente a tecnologia não consegue atingir todos os objetivos de nosso desenvolvimento principalmente por que precisamos do contato humano e da interação de uns com os outros para então entender sentimentos e angústias, apoiando-nos uns aos outros mesmo que indiretamente, em situações que não fazem parte de nossa realidade social.


A partir destas ideias de processos e mudanças que temos através de novas experiências, acreditamos que as atividades envolvidas com o universo do RPG possibilitam conexões ligadas à aprendizagem e a educação, o que de um modo geral também proporciona novos saberes e fortalece o conhecimento dos jogadores.

Com o envolvimento no universo do RPG, é possível entendermos muitas ideias empregadas na sociedade, as formas como compreendemos o certo, o errado, o verdadeiro ou o falso. Também é possível aprender que não existe derrota ou vitória, e sim o que aprendemos com elas em nosso cotidiano.

Através das ideias que absorvemos jogando o RPG de mesa, é possível fortalecermos nossa criatividade ao enfrentar desafios dentro de um mundo desconhecido e ter um senso crítico mais desenvolvido para questões futuras.

A essência de um RPG é que ele é uma experiência coletiva e cooperativa. Não há vitória ou derrota, mas o valor está na experiência de se imaginar como um personagem em qualquer gênero em que esteja envolvido, seja um jogo de fantasia, o velho oeste agentes secretos ou qualquer outra coisa. Você consegue experimentar essas coisas de forma indireta. (GYGAX, 2006).

Visando os conteúdos a serem adquiridos através desta atividade lúdica, é possível entender normas de convivência e pensar a solução para muitos problemas do cotidiano. Também é importante ressaltar que a mecânica do RPG proporciona e abrange diversas áreas, e que conseguimos extrair dele ideias que nos fazem refletir, como por exemplo entender que para todas as coisas que fazemos sempre haverá consequências, sendo elas de forma indireta ou direta dependendo da situação. Desta



forma o RPG nos transfere a ideia das lições de vida a cada aventura enfrentada nos jogos que participamos, mesmo visivelmente parecendo apenas algo lúdico, sendo possível tirar lições destas histórias fantasiosas e imaginárias que as mesas de RPG proporcionam, ou seja, “cada ação gera uma reação.”(COSTA, 2018).

2.1 RPG e sua conexão com a Educação

Quando iniciamos nossas vidas no ambiente escolar, ficamos expostos a muitas coisas que nem sabíamos que existiam, pois na fase da alfabetização, logo chegam as aulas de Matemática e todas as outras disciplinas que são incluídas no cronograma escolar ao longo das séries. Junto a todos esses aprendizados que temos, vimos com frequência o acesso a atividades lúdicas que nos fortalecem a fixação dos conteúdos escolares ajudando a entendermos melhor tudo que é ensinado.

O RPG de modo geral poderia ser um mediador entre os conteúdos da sala de aula e os alunos, utilizando-o de maneira correta para que fortaleça tudo que é trabalhado pelos professores ao longo da nossa jornada de aprendizagem. A Educação é extremamente necessária em nossas vidas, e mesmo que nos ambientes escolares tenhamos períodos específicos, todo o aprendizado é levado pelos alunos para dentro de seus lares e praticado em seu dia a dia em sociedade.

Mesmo antes de aprendermos as disciplinas escolares utilizamos a oralidade para chegar até este momento de aprendizagem, fortalecendo laços sociais dentro do jardim de infância onde isso é muito comum, pois as crianças não têm o conhecimento de coisas específicas aplicadas no Ensino Fundamental. Porém elas têm a necessidade da ludicidade e da oralidade e a aplicação desses exercícios no âmbito da educação é extremamente necessário, o que auxilia na criação de laços sociais e ao mesmo tempo no exercício da oralidade com diversas atividades lúdicas.

A partir desta ideia é possível que a tendência a uma alfabetização bem sucedida no Ensino Fundamental tenha sucesso, pois normalmente as atividades no jardim de infância são direcionadas a figuras, objetos, músicas, alfabetos, números e inúmeras maneiras de fixar essas ideias. As crianças quando estão aprendendo a



falar precisam de estímulos de outras pessoas, mas pensando em tudo isso conseguimos perceber o quanto o lúdico de maneira geral é necessário para o aprendizado, pois as crianças que ainda não identificam alfabetização conseguem entender a ludicidade desde cedo sendo incentivadas.


Sabemos que a maioria das crianças aprende a falar antes de aprender a ler e a escrever. E que, desde muito cedo, elas dominam diferentes formas de comunicação oral, adequando-as a contextos diversos. Porém, é preciso reconhecer que o desenvolvimento da oralidade não se limita aos aspectos superficiais da fala, mas abrange conhecimento e o domínio das diferentes práticas orais de linguagem, suas especificidades linguísticas e suas relações com a escrita. (REVISTA NOVA ESCOLA, 2015).

Pesquisadores de diversas áreas realizaram estudos e pesquisas no universo do RPG, sobre como podemos integrar o ambiente escolar e a ludicidade que o jogo proporciona, na forma de atividade extracurricular com fixação de conteúdos, entre outros. O aprendizado que o RPG de mesa proporciona tem uma ligação intensa com a mediação dos conteúdos estudados nos anos escolares e é interessante salientar que sua prática pode promover a ocupação de jovens em situação de vulnerabilidade social.

Desde o final da década de 90 o RPG tem sido tema de pesquisas de vários universitários brasileiros. Também já foram publicados alguns livros sobre o assunto. Muitas dessas obras sugerem o RPG como ferramenta educacional complementar, facilitando a aquisição de conteúdos escolares, pois se trata de uma atividade envolvente e que estimula a pesquisa e a cooperatividade. Além disso, é comum que seus jogadores desenvolvam muito gosto por leitura e escrita, tornem-se mais expressivos e estabeleçam fortes amizades com os outros jogadores. Há, também, relatos de usos do RPG como ferramenta psicoterapêutica e para treinamento empresarial. (REVISTA BRASIL ESCOLA, 2021).

2.2 Sistema Ação V Reação: As Ilhas Soturnas e o acesso ao RPG

O sistema Ação V Reação é um sistema de RPG nacionalmente registrado, criado pelo escritor Wilson Costa e sua primeira aparição foi no livro “As Ilhas Soturnas”, publicado pela Taverna Gularte Editora no ano de 2018. Em sua primeira versão contada por uma narrativa, o livro traz um conto introdutório no qual conta com



uma narrativa que apresenta o mundo fantástico das Ilhas Soturnas aos leitores. O livro também apresenta uma descrição detalhada do cenário a fim de permitir desenvolver uma narrativa baseada no conteúdo lido, sendo que o sistema incluído é um RPG de mesa simplista baseado em d6 (dado de 6 lados) chamado Ação V Reação, desenvolvido para permitir aprender e a jogar RPG de mesa em menos de 10 minutos.

O livro tem como objetivo trazer para o cenário nacional um produto completo e acessível equiparado com os semelhantes no mercado, desenvolvido para potencializar a capacidade do desenvolvimento lúdico e pedagógico e dos benefícios trazidos pela atividade do RPG de mesa. A distribuição do livro ocorre de maneira física por diversas plataformas de distribuição conhecidas e de maneira digital em uma plataforma do segmento do RPG e na Google Play Store.

Para este produto foram desenvolvidas diversas ferramentas, como o aplicativo que serve como *playtest* do produto, um jogo digital desenvolvido para a plataforma Android e PC e principalmente o curso de Introdução ao RPG que fornece um certificado digital gratuito e traz um conteúdo criado para apresentar o RPG de mesa a quem desconhece do assunto e torna o indivíduo apto a jogar e a conduzir a atividade do RPG de mesa. O RPG Ação V Reação possui uma comunidade de jogadores ativa em um grupo oficial que é divulgada frequentemente nas redes sociais a fim de atrair mais jogadores para este universo.

Como já mencionamos, o RPG de mesa de modo tradicional foi criado nos Estados Unidos e produtos e serviços importados costumeiramente possuem preços inacessíveis para o grande público quando chegam no Brasil, não alcançando as camadas sociais mais baixas e impossibilitando a aquisição de conteúdo, dados, miniaturas ou livros com preços abusivos, limitando o acesso a apenas uma elite social que sempre acessa informação e novos conhecimentos com mais facilidade.

O sistema de RPG de mesa Ação V Reação foi criado para chegar a todas as camadas sociais, sendo um sistema simplista, onde todos são bem-vindos e todos podem aprender com muita facilidade, independentemente da idade. O sistema tem uma característica inovadora com narradores mediando seus jogadores para mesas diárias, contendo também um suporte para novos jogadores de maneira que possam



se sentir acolhidos de maneira amistosa.

A partir do período da pandemia de 2019/2020, o sistema de RPG Ação V Reação utilizou mecânicas virtuais para conseguir chegar em diversos jogadores do Brasil. Através de redes sociais foi possível captar diversas pessoas que não tinham acesso ao RPG de mesa presencial ou até mesmo aqueles que não conheciam esse universo e necessitavam de atividades diferenciadas mesmo estando em quarentena.

O RPG Ação V Reação acolheu pessoas de diversas partes do país, minimizando impactos em sua saúde mental em razão do cenário pandêmico que estávamos e ainda estamos vivenciando em nosso país.

2.3 Como jogar o sistema do RPG de mesa Ação V Reação

Para jogar o sistema de maneira presencial é necessário utilizar uma ficha que é disponibilizada gratuitamente nas plataformas de acesso dos conteúdos do sistema, um lápis para fazer as anotações na ficha, um dado de 6 lados para saber os pontos e aleatoriedades estipuladas pelo sistema, no mínimo 2 pessoas (um para ser o jogador e outra para ser o narrador para narrar a história) e a imaginação.

O sistema pode ser adaptado com cenários pela preferência tanto do jogador ou do narrador, podendo ser de diversas temáticas como as do mundo medieval, cyberpunk, zumbis, pós apocalípticos, elementos surreais, com seres mitológicos, ou a realidade atual, sendo da preferência imaginativa de quem quer jogar ou narrar, o sistema é de livre escolha para adaptar da maneira que preferir para criar o universo que desejar.

Para jogar virtualmente nas mesas diárias de sua preferência basta ter acesso a internet, e entrar em contato pelas redes sociais Facebook ou Instagram do Ação V Reação ou da Taverna Gularte Editora com os organizadores do projeto, ou ainda diretamente pelo e-mail da Taverna Gularte Editora. Abaixo apresenta-se os canais de comunicação do projeto:



LINKS DE ACESSO	
RPG AÇÃO V REAÇÃO	
Facebook	@RPGAVR - https://www.facebook.com/RPGAVR
Instagram	acaovreacao https://www.instagram.com/acaovreacao/
Linktree	https://linktr.ee/RPGAVR
Aplicativo para Android	RPGAVR - https://play.google.com/store/apps/details?id=io.kodular.wocosta94.RPG

TAVERNA GULARTE EDITORA	
E-mail:	tavernagularteeditora@gmail.com
Curso gratuito com certificado: Introdução ao RPG de mesa	https://www.sympla.com.br/curso-de-introducao-ao-rpg-de-mesa_1398723
Facebook	@tavernagularte https://www.facebook.com/tavernagularte
Instagram	tavernagularteeditora https://www.instagram.com/tavernagularteeditora/
E-book na Google Play Store	RPG Ação V Reação: As Ilhas Soturnas https://play.google.com/store/books/details/Wilson_Costa_RPG_A%C3%A7%C3%A3o_V_Rea%C3%A7%C3%A3o_As_Ilhas_Soturnas?id=s20fEAAAQB&hl=pt_BR&gl=US



FIGURA 1 - Modelo da ficha do Sistema RPG Ação V Reação

NOME DO JOGADOR:

PB: RPG  XP:

PP:

PO:

NOME DO PERSONAGEM: NÍVEL:

RAÇA: CLASSE:

ATRIBUTO DE CORPO: ATRIBUTO DE ALMA:

PODER FÍSICO: PODER ESPIRITUAL:

HISTÓRIA DO PERSONAGEM:

CR & HABILIDADES:

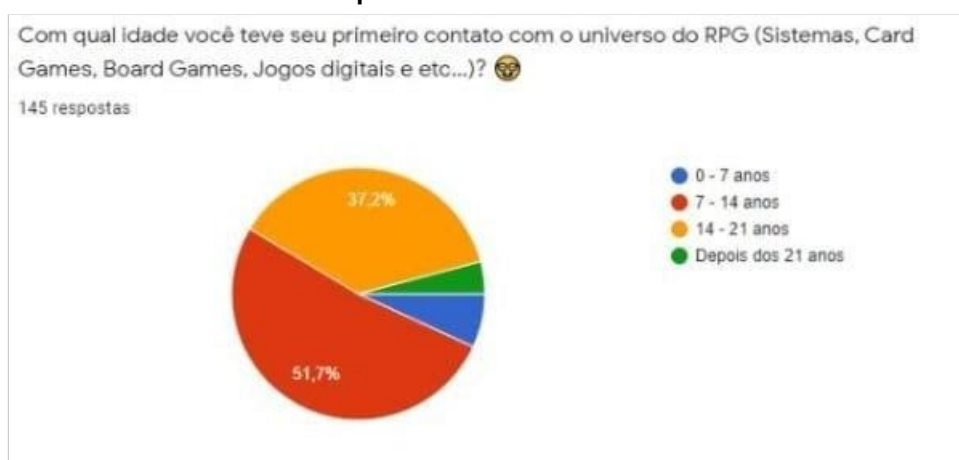
INVENTÁRIO DE ITENS:

FONTE: Disponível em:
<https://legacy.dungeonist.com/marketplace/product/rpg-acao-v-reacao-as-ilhas-soturnas-ficha-editavel/>. Acesso em: set. 2021.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Os materiais e métodos utilizados para a elaboração deste artigo foram consultas bibliográficas em artigos científicos encontrados na internet de algumas universidades, consultas em livros voltados para o universo do RPG e uma pesquisa desenvolvida em redes sociais para termos um embasamento teórico. Um dos materiais utilizados citados brevemente foi o Livro da Faculdade Uniasselvi: Pedagogia da Educação Infantil que fala sobre as importâncias da linguagem verbal nessas questões discutidas sobre oralidade dentro da educação que nos abriu os horizontes sobre as ideias abordadas. Os periódicos utilizados para a afirmação de nossas ideias foram a revista Brasil Escola e a Nova escola, as quais auxiliaram no processo de entendimento e compreensão sobre as conexões entre a Educação e o universo do RPG.

FIGURA 2: Dados da Pesquisa: 1º contato do RPG de mesa e os setênios



FONTE: Disponível em: < <https://allcare.com.br/blog/quando-procurar-um-fonoaudiologo/>>. Acesso em: Setembro 2021.

Foi desenvolvida uma pesquisa remota em diversos estados do Brasil com 145 pessoas através de redes sociais com Formulários Google para a compreensão geral sobre o que a sociedade pensa do RPG de mesa como forma de atividade extracurricular para a fixação de conteúdos escolares. Também foi questionado qual o momento que tiveram o primeiro contato e o que acreditam que o RPG de mesa



poderia agregar na vida dos alunos que tenham contato com essa experiência.

Segundo a Pedagogia Waldorf as fases da vida são divididas em setênios, onde cada pessoa desenvolve algo em cada etapa de vida, dos 0 aos 7 anos o ser humano desenvolve o físico, dos 7 anos aos 14 anos cria uma base para o amadurecimento psicológico e dos 14 anos até os 21 anos cria uma base para o amadurecimento social.


De acordo com a pesquisa foi possível descobrir que muitas pessoas tiveram contato com o RPG de mesa na fase em que amadureciam o seu psicológico dos 7 aos 14 anos, com base nisso acredita-se que nesse período logicamente a pessoa está desenvolvendo sua personalidade e é onde busca recursos para fortalecer suas ideias, assim buscando novos conhecimentos. A partir deste período, acreditamos que o Ensino Fundamental tem uma carência maior de atividades extracurriculares, período no qual as crianças podem desenvolver suas ideias e conseguir vincular a escola com o meio social em que vivem.

A pesquisa também apresentou que há recorrência de adolescentes ao RPG de mesa como modo de socialização e uma forma de interação social na faixa dos 14 anos até os 21 anos, que é a faixa de idade segundo a Pedagogia Waldorf para a base do amadurecimento social.

3.1 Os benefícios do RPG de mesa

De acordo com esta pesquisa foi possível descobrir que o RPG de mesa tem grande potencial como atividade lúdica e dinâmica pedagógica no ambiente escolar, e pode ser aplicado para a construção de benefícios importantes como desenvolvimento social, senso de coletividade, exploração das habilidades interpessoais desde cedo.

Compreende-se que o RPG de mesa possui a capacidade de incentivar o conhecimentos em diversos campos como da escrita, da oralidade, da leitura, auxiliando também na concentração, no apoio e manutenção da hiperatividade, no desenvolvimento da psique, no auxílio emocional, na confiança em si mesmo, na terapia para comunicação em pessoas com dificuldades em se expressar, auxílio na




memorização para pessoas com deficiência intelectual e também para as que não tem nenhum tipo de deficiência.

Nesta pesquisa foi possível encontrar diversos relatos que falam sobre a questão do combate ao preconceito utilizando esse método como atividade extracurricular, também em auxílio contra o *Bullying*. A pesquisa apresentou relatos sobre como o RPG de mesa poderia ajudar as camadas menos favorecidas a terem acesso à cultura e à literatura e também sobre o desenvolvimento da consciência ambiental e a sustentabilidade, mostrando a importância da reciclagem por meio das artes plásticas com o desenvolvimento de miniaturas, maquetes de cenários, entre outros.

Outros pontos que podemos destacar através do relato dos respondentes da pesquisa que possuem contato direto com o RPG de mesa, é sobre a melhora da atenção, da capacidade de resolução de problemas, da criatividade, do dinamismo, da empatia, do senso crítico, do senso de estratégia e da percepção, em uma conexão completa com as disciplinas escolares, mostrando o quanto o RPG de mesa é uma grande fonte educacional que ajuda na compreensão de mapas, puzzles geométricos e cria esse grande potencial multidisciplinar para o desenvolvimento do aluno.

5 CONCLUSÃO

Conclui-se com esta pesquisa, que é importante para os alunos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental (em especial) o acesso e a prática de atividades extracurriculares, em especial quando voltadas para o universo do RPG de mesa, pelo fato de que estarem na faixa etária do segundo setênio que é entre os 7 anos e os 14 anos, quando desenvolve-se a base do amadurecimento psicológico. Acredita-se que é interessante acompanhar e incentivar dentro da comunidade escolar tal prática, para que as crianças possam ter um futuro melhor, desempenhando atividades conectadas com a oralidade, com a escrita, entre outras, e mesmo que muitas ainda não saibam ler ou escrever plenamente, a prática do RPG será o princípio para que



consigam desempenhar com excelência no futuro diversas habilidades e competências descritas ao longo deste artigo.

O RPG de mesa pode ajudar neste laço e realizar a fixação de conteúdos diversos que são aplicados nas disciplinas escolares. Também foi possível concluir que sempre que o educador e os pais incentivam as crianças de forma lúdica, a aprendizagem e o interesse pelos estudos apresentam melhores resultados.

REFERÊNCIAS

COSTA, Wilson. **RPG AÇÃO V REAÇÃO: AS ILHAS SOTURNAS**. 1. ed. VIAMÃO: Taverna Gularte Editora, 2018. 75 p. v. 1.

CRUVINEL, Fabiana Rodrigues; ALVES, Gabriela Marques. **REVISTA ELETRÔNICA DE PEDAGOGIA. Como desenvolver a linguagem oral e escrita na educação infantil**. Disponível em: http://faef.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/UhW5zSfhKBawsJ_2013-7-10-17-39-27.pdf. Acesso em: 17 maio. 2021.

FONTES, HISTÓRICOS E PRINCÍPIOS DA PEDAGOGIA WALDORF: **Princípios da Pedagogia Waldorf**. Federação das Escolas Waldorf, 1998. Disponível em: <http://www.sab.org.br/fewb/pw3.htm>. Acesso em: 08 set. 2021.

GULARTE, Júlia da Silva; COSTA, Wilson de Oliveira. **O RPG de mesa como atividade extracurricular na escola**, Formulário 1, Google formulários, Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI (RS), Viamão, set. 2021. Disponível em: https://docs.google.com/forms/d/1MAXcljsRijUe5gTg3bu9b6qseVhD_oPLx1JvxfxNU4/edit . Acesso em: 06 set. 2021.

GYGAX, Gary. **Gary Gygax, Game Pioneer, Dies at 69**. The New York Times. 2006. Disponível em: http://www.nytimes.com/2008/03/05/arts/05gygax.html?_r=1&ref=arts&oref=slogin. Acesso em: 06 set. 2021.

LIMA. **O Que é RPG de mesa**. Pensar bem viver bem. Disponível em: <https://pensarbemviverbem.com.br/o-que-e-rpg-de-mesa/>. Acesso em: 08 set. 2021.

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)". **REVISTA CIENTÍFICA BRASIL ESCOLA**. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em: 07 set. 2021.