

ISSN - 2175-6600

Vol.17 | Número 39 | 2025

Submetido em: 15/03/2025

Aceito em: 18/06/2025

Publicado em: 22/10/2025

Imaginação e tomada de consciência por meio do RPG: uma prática possível na educação básica

Imagination and awareness through RPG: a possible practice in basic education

Imaginación y concienciación mediante RPG: una práctica posible en la educación básica

*Carla Luciane Blum¹
Wesley Kozlik Silva²*



<https://doi.org/10.28998/2175-6600.2025v17n39pe19316>

Resumo: Este artigo analisa o uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica para estimular a imaginação e a consciência de alunos com altas habilidades na educação básica, conforme a Teoria Histórico-Cultural de Vigotski. A pesquisa inicial mostrou que o RPG favorece a autonomia e o pensamento crítico, em oposição à educação tecnicista, que visa atender a demandas capitalistas ao restringir a criatividade e o senso crítico dos alunos. A partir de um método denominado de pesquisa-intervenção e de análise microgenética, a pesquisa constatou que, ao desenvolver suas próprias histórias no RPG, os alunos puderam explorar temas complexos, como a cultura de povos originários e desafios de cooperação, promovendo uma visão coletiva e menos competitiva. Esse formato ajuda os alunos a compreenderem melhor a realidade e a colaborar, em vez de competir, reforçando a importância da coletividade na construção do conhecimento. O estudo sugere que atividades criativas como o RPG, mediadas por educadores, podem promover a emancipação e a tomada de consciência dos alunos sobre o mundo ao seu redor, combatendo a alienação induzida pelo sistema capitalista.

Palavras-chave: Educação básica. Teoria Histórico-Cultural. Pesquisa-intervenção. RPG. Consciência.

¹ Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-8655-7840>. Contato: cvestena@unicentro.br

² Universidade Estadual do Centro-Oeste – UNICENTRO. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0545-6280>. Contato: weskozlik@unicentro.br



Abstract: This article analyzes the use of the Role Playing Game (RPG) as a pedagogical tool to stimulate the imagination and awareness of students with high abilities in basic education, according to Vygotsky's Cultural-Historical Theory. Initial research showed that RPGs foster autonomy and critical thinking, as opposed to technicist education, which aims to meet capitalist demands by restricting students' creativity and critical sense. Using a method called intervention research and microgenetic analysis, the research found that by developing their own stories in the RPG, students were able to explore complex themes such as the culture of native peoples and challenges of cooperation, promoting a collective and less competitive vision. This format helps students to better understand reality and to collaborate rather than compete, reinforcing the importance of collectivity in the construction of knowledge. The study suggests that creative activities such as role-playing games, mediated by educators, can promote emancipation and raise students' awareness of the world around them, combating the alienation induced by the capitalist system.

Keywords: Basic education. Cultural-Historical Theory. Research-intervention. RPG. Consciousness.

Resumen: Este artículo analiza el uso del Juego de Rol (RPG) como herramienta pedagógica para estimular la imaginación y la conciencia de los alumnos con altas capacidades en la enseñanza básica, según la Teoría Histórico-Cultural de Vygotsky. La investigación inicial demostró que el RPG favorece la autonomía y el pensamiento crítico, en contraposición a la educación tecnicista, que pretende satisfacer las demandas capitalistas restringiendo la creatividad y el sentido crítico de los alumnos. Utilizando un método llamado investigación de intervención y análisis microgenético, la investigación descubrió que, al desarrollar sus propias historias en el RPG, los estudiantes podían explorar temas complejos como la cultura de los pueblos nativos y los retos de la cooperación, promoviendo una visión colectiva y menos competitiva. Este formato ayuda a los estudiantes a comprender mejor la realidad y a colaborar en lugar de competir, reforzando la importancia de la colectividad en la construcción del conocimiento. El estudio sugiere que actividades creativas como los juegos de rol, mediadas por educadores, pueden promover la emancipación y sensibilizar a los alumnos sobre el mundo que les rodea, combatiendo la alienación inducida por el sistema capitalista.

Palabras clave: Educación básica. Teoría Histórico-Cultural. Investigación-intervención. RPG. Conciencia.

1 INTRODUÇÃO

Após algum tempo do término de uma pesquisa, há que se retornar à mesma, principalmente em razão das entrelinhas que no momento não se pôde perceber e dar suficiente atenção, ou até mesmo pela falta de espaço e tempo que se tinha na época. Este artigo se trata exatamente de um retorno, ou seja, um recorte de uma tese após algum tempo de sua publicação.

A tese em questão se trata do desenvolvimento da imaginação e atividade criadora pela mediação do jogo denominado *Role Playing Game* (RPG) (Jogo de Interpretação de Papéis – tradução livre) em conjunto com alunos com Altas Habilidades/Superdotação, matriculados na educação básica.

Na tese, pudemos afirmar que o instrumento RPG foi, de fato, desencadeador do desenvolvimento da imaginação e da atividade criadora dos alunos participantes da pesquisa, além de verificar o mecanismo proposto por Vigotski (2009) para explicar a imaginação e, por fim, observar que o mesmo instrumento e método utilizado na pesquisa teve impacto no desenvolvimento da consciência dos alunos, enquanto objeto de estudo da Teoria Histórico-Cultural.



Assim, o recorte que propomos é justamente do uso do RPG na educação básica e seus impactos no desenvolvimento da consciência dos sujeitos.

Esta modalidade de educação tem sido alvo de inúmeros debates que partem da saúde do professor (Barbosa; Alcantara; Fonseca, 2023; Moraes; Abreu, 2023), de aspectos econômicos e políticos (Tripodi; Peres; Alves, 2022; Zucatto et al., 2023; Mori, 2023), tema também abordado na tese já mencionada, formação do professor (Silva, 2024), práticas metodológicas em sala de aula (Previtali; Fagiani, 2022; Pereira; Sampaio, 2022; Melo, 2023), etc. A amplitude que vemos alcançada nestas discussões demonstra a complexidade apresentada neste campo de pesquisa.

O que queremos dizer ao destacar o intrincamento deste aspecto da educação é que estamos muito distantes de uma educação básica satisfatória para a tomada de consciência de sujeitos em formação da cidadania, direcionando nosso olhar para a necessidade de métodos que compreendam tamanha complexidade para a construção destes sujeitos.

A nosso ver, assim como a imaginação e a atividade criadora, a consciência é cooptada pela ideologia político-econômica dominante, legando os sujeitos para a alienação na sua relação com o mundo, com suas necessidades e consigo mesmos (Netto, 1981), e grande parte desta alienação tem sido perpetuada na educação, principalmente na educação básica onde, no movimento recente das relações de poder no Brasil, tem sido impelida a práticas educacionais de um tecnicismo ultra tecnológico.

No caso da imaginação e atividade criadora, concordamos com Raslam Filho e Barros (2018) quando consideram que a escola tem instrumentalizado a imaginação a serviço do Capital em lugar de desenvolvê-la para uma emancipação do sujeito.

Esta condição aparece em pesquisas no próprio mundo do trabalho, como no caso de Lacerda, Melo e Marçal (2018, p. 47) que apresentam falas de funcionários de uma padaria: “[...] No meu cotidiano aqui é necessário usar a criatividade pra quase tudo, então quando você cria algo ou alguma ideia você está inovando em benefício da empresa” e “criatividade é colocar em prática suas ideias, inovando algo benéfico para a empresa [...]”. Em outro trecho da mesma pesquisa, um entrevistado diz que utilizam-se do horário do café para discutir novas ideias para suas dificuldades, pois o restante do tempo na empresa é bastante corrido. Esta pesquisa demonstra o impacto que a educação tem sobre os



sujeitos que, em lugar de valorizarem suas produções criativas, as empregam a serviço dos patrões.

Se esta é a forma que a imaginação tem sido tomada, muito mais profunda e imbricada é a relação da consciência com o domínio Capital sobre a humanidade. Por esta razão não há como contornar este objeto de estudo em qualquer pesquisa que envolva educação e, no caso deste trabalho, a destacamos como objeto principal.

Perante o exposto, embora professores e demais agentes da educação possam estar plenamente esclarecidos desta situação em que nos encontramos, o que é raro justamente pela imposição alienante do capitalismo, que práticas pedagógicas adotar? Ou o que fazer em sala de aula para superar uma formação pela demanda, por uma formação emancipatória da humanidade?

Ao nos depararmos com o jogo RPG, encontramos uma possibilidade que se adequa a essas diversas dificuldades, pois se trata de um jogo de criação de universos, com a possibilidade de criação de qualquer tipo de cenário, permitindo, também, a participação dos jogadores escolhendo interagir da forma que preferirem no cenário em que estão inseridos (Silva, 2022).

De acordo com Pereira (2021) no RPG os jogadores constroem a história de forma colaborativa, interpretando personagens fictícios em um universo inventado. Eles desenvolvem as narrativas enquanto seguem as orientações de um “mestre” ou narrador, responsável por planejar os desafios e narrar os acontecimentos do jogo. Nesse processo, os jogadores criam seus próprios personagens e moldam a trama conforme vivem suas interpretações.

Assim, este texto tem como objetivo a exposição da tomada de consciência de diversos aspectos da realidade por um dos participantes da pesquisa ao narrar sua criação de história para uma interação com seus colegas no jogo de RPG.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 A imaginação e atividade criadora

Ao dar início à explicação sobre a atividade criadora, Vigotski (2009) considera que existem dois tipos de atividades humanas de modo geral. A primeira atividade é denominada como reprodutiva, ligada à memória e à repetição de



situações previamente criadas ou a repetição de impressões precedentes. O outro tipo de atividade é denominada pelo autor como combinatória ou criadora³.

De forma geral, Vigotski (2009) lança algumas bases para a compreensão da imaginação e da atividade criadora. Ela se desenvolve de forma lenta e gradual, de processos simples e elementares para formas mais complexas, também, não é um comportamento isolado no ser humano, dependendo de outras formas de atividade, principalmente o acúmulo de experiências.

O autor segue sua explicação, indicando que existem quatro tipos de relação entre a imaginação e a realidade, considerando que a imaginação “não é um divertimento ocioso da mente, uma atividade suspensa no ar, mas uma função vital necessária” (Vigotski, 2009, p. 20).

A primeira forma “consiste no fato de que toda obra da imaginação constrói-se sempre de elementos tomados da realidade e presentes na experiência anterior da pessoa” (Vigotski, 2009, p. 20), ou seja, é na relação com o mundo que o ser humano adquire material para imaginar, ainda que na imaginação este crie algo que não exista na realidade material. O autor exemplifica esta situação considerando os mitos e lendas (como uma sereia) que, embora se tratem de fantasia, contém elementos da realidade.

A segunda relação estabelecida pelo autor é mais complexa que o simples entrelaçamento entre fantasia e realidade, se refere ao produto final da fantasia na sua associação com o fenômeno complexo da realidade. Para que este tipo de relação seja construída, necessita-se de grandes reservas de experiências com a realidade. O autor apresenta como exemplo o deserto africano, elucidando que se alguém não possui uma experiência de aridez e da fauna de um deserto, não conseguirá criar a imagem de tal realidade. Assim, embora esta relação tenha semelhança com a primeira, uma delas trata-se de um produto da combinação de elementos da realidade, enquanto a outra trata-se de um fenômeno real (Vigotski, 2009).

A terceira relação dada entre a imaginação e realidade é sua associação às emoções. Para Vigotski (1993; 2009, p. 26), a emoção tende a selecionar impressões, imagens e ideias vinculadas ao humor que domina certo sujeito em determinado instante. “O sentimento seleciona elementos isolados da realidade,

³ É importante ressaltar que Vigotski (2009) considera a imaginação como base da atividade criadora, aparecendo os dois termos em sua obra, às vezes um representando o outro.



combinando-os numa relação que se determina internamente pelo nosso ânimo, e não externamente, conforme a lógica das imagens”.

A última relação entre a fantasia e a realidade é a construção de algo completamente novo, sem correlação com algum objeto existente na realidade, mas que, porém, ao se transformar em algo material começa a existir na realidade e influenciar o mundo. Qualquer instrumento técnico pode ser um exemplo dessa imaginação cristalizada e, embora, possam não corresponder a nenhum modelo já existente na materialidade, encaixam-se no que já é existente, tornando-se tão reais e influentes como os objetos que já existiam (Vigotski, 2009).

Há, também, o mecanismo de funcionamento desta imaginação descrito pelo autor. Podemos sumarizar que todo o processo complexo de imaginação e atividade criadora passa por: impressão, dissociação, modificação pelo exagero e emoções, associação, combinação em um sistema e cristalização; permeados pelo surgimento espontâneo de imagens e uma análise sociológica e relação com o ambiente (Vigotski, 2009; Mitjáns Martínez, 2016).

2.2 A consciência

É conhecido que a consciência trata-se do objeto de estudo da Teoria Histórico-Cultural (Vigotski, 1991; Toassa, 2006; Carvalho et al, 2010; Cabral et al, 2015; Castro, 2021), portanto é relevante para o trabalho que ela se encontre como objeto, uma vez que ações para o desenvolvimento de qualquer função superior acabam por modificar a consciência e desenvolvê-la.

O conceito de consciência na obra de Vigotski é amplo e de difícil definição, porém, não nos cabe realizar tal discussão aqui. Apontamos, então, mais objetivamente para os conceitos que perpassam os fenômenos ocorridos na pesquisa e nas análises realizadas.

Ao inserir-se na discussão de uma Psicologia com base no materialismo histórico-dialético, Vigotski (1991) apontou que deixar de lado a consciência como objeto de estudo era um erro, no sentido de que é na formação da consciência que é possível perceber a construção dialética, histórica e materialista do sujeito.

Nessa perspectiva, explica Carvalho et al (2010, n. p.), a formação da consciência se dá por meio da internalização das situações intersubjetivas possibilitadas através dos símbolos e os significados dados a eles culturalmente.



“Sua transformação implica em motivações mediadas por emoções, sentidos e significados, constituindo-se, dessa forma, como um processo que filtra o mundo e coordena as ações humanas”.

Entendemos, assim, que a consciência é a compreensão subjetiva da realidade que cerca os sujeitos. Para Carvalho et al (2010), ela filtra e, portanto, modifica a realidade. Isto é exemplificado quando o sujeito reflete sobre a sua própria atividade na realidade, mantendo-a ou modificando-a. Por este motivo, a consciência é tão importante para a THC e para esta pesquisa.

Com isso temos um conceito de consciência ainda amplo. No entanto, Castro (2021), organiza duas situações envolvendo consciência na obra de Vigotski. A primeira delas é a consciência como o próprio psiquismo humano, este que já apontamos nas definições acima. A segunda trata-se da tomada de consciência que seria o processo da própria.

O processo mental superior de tomada de consciência, nessa perspectiva, faria parte do sistema psicológico humano, a consciência (psique) – sendo esta última, obviamente, mais abrangente do que a primeira. A consciência como psique abrangeria, na tradução conceitual de Soznania obra de Vygotsky, todo o complexo psíquico humano (Castro, 2021, p. 9).

Já a ideia de tomada de consciência (Osoznanie) é empregada nos mais variados contextos da obra de Vygotsky(1931/1995;1925/1991;1931/1996), tanto nas discussões acerca dos processos mentais mais simples, quanto dos mais complexos da ontogênese. Trata-se de uma ideia relacionada ao processo de perceber algo que não se percebia antes. Nas palavras do próprio Vygotsky (1925/1991, p. 50), “dar-se conta de algo” (Castro, 2021, p. 9).

Ao especificar estas duas formas de conceitos, podemos relacioná-las à pesquisa e sua metodologia. Entendemos que para uma mudança de consciência como um todo é necessário um processo que se permita a passagem longa de tempo, como a educação básica que acompanha tanto mudanças físicas e psíquicas das crianças como as provoca. Trata-se de uma mudança ontogenética na subjetividade, o que não foi possível nesta pesquisa.

Assim, resta-nos uma relação muito mais próxima com o conceito de tomada de consciência, uma vez que nos detivemos a um método microgenético de mudanças em funções superiores. Ou seja, os resultados das vivências que provocamos nos participantes aparecem como um “dar-se conta de algo”, que é importante para a realidade, mas, que não atinge ainda a consciência de modo



amplo. No entanto, ao consideramos a tomada de consciência como um processo para essa mudança, temos nesta pesquisa um meio para tal.

3 METODOLOGIA

O formato que se aborda o objeto desta pesquisa é histórico, cultural, material e dialético. Alguns pesquisadores vêm demonstrando um modelo de pesquisa que corresponde às bases teóricas e definitivamente ao que se busca com este trabalho. Tal modelo denomina-se pesquisa-intervenção. Rocha (2003) constrói um histórico deste tipo de pesquisa, demonstrando que ela deriva da pesquisa-ação e da pesquisa participante, principalmente pelo viés da América Latina, que está ligada a projetos emancipatórios, fato também confirmado no trabalho de Szymanski e Cury (2004), que apresentam essa relação entre os tipos de pesquisa.

De acordo com Fávero (2011, p. 49) a pesquisa-intervenção busca superar a ideia das ciências separadas da filosofia, além disso, rever a ideia de ruptura “fundamenta uma concepção de ciência como um conjunto de conhecimentos separados em áreas diferentes, o que fundamenta, por sua vez, a ideia equivocada de uma ciência pronta e acabada e que como tal deve ser repassada aos estudantes” e, ainda, ultrapassar a ideia de memorização conceitual que restringe o pensamento crítico.

Assim, existe uma essência que permeia as pesquisas, de cunho pesquisa-intervenção. Essa teria o intuito de produzir mudanças; a tentativa da resolução de um problema; o caráter aplicado; a necessidade de diálogo com um referencial teórico e; a possibilidade de produzir conhecimento (Damiani et al., 2013). A partir destes pressupostos organizamos os procedimentos e análises deste trabalho.

Quanto aos procedimentos, primeiramente entendemos necessário apontar os aspectos éticos da pesquisa. Desta forma, o projeto passou pelo Comitê de Ética da Universidade Estadual do Centro-Oeste, com aprovação sob parecer número 4.845.849. No projeto apontamos que a coleta de autorizações e ciência da participação em pesquisa foi realizada por meio de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, para os pais e para a professora, além de Termo de Assentimento para os alunos.



Em seguida, verificamos o grupo de alunos que participou da pesquisa, ou seja, o meio em que esses alunos estavam inseridos, entendendo se já tiveram contato com o RPG e se já participam de atividades para o desenvolvimento da imaginação e atividade criadora. Esse procedimento, realizado através de uma entrevista semiestruturada inicial, coletou dados acerca de fatores variados que influenciam os comportamentos imaginativos dos alunos.

Uma entrevista semiestruturada inicial também foi realizada com os responsáveis pelos alunos, verificando sua relação com a aprendizagem e perspectiva sobre a escola e atividade criadora, e com a professora do NAAHS, buscando seus referenciais de atuação pedagógica e perspectivas com relação à atividade criadora.

Adiante realizamos intervenções mostrando como funcionam os jogos de formato RPG, para que os alunos que não tiveram contato pudessem aprender sua dinâmica. Nesse processo foram jogadas as campanhas RPGs, uma vez por semana durante o período de 1h e 30m, criadas pelos próprios pesquisadores. As campanhas servem para dar a base para que eles aprendessem funcionamento do jogo.

As situações padrão que devem ocorrer em um jogo de formato RPG sempre estão relacionadas a: primeiramente uma imersão no jogo, evocando aspectos emocionais e motivacionais; enigmas ou quebra-cabeças, que devem ser resolvidos mediante habilidades cognitivas dos participantes, desenvolvidas durante o jogo e também considerando seu contexto cultural; conflitos de interesse dos personagens, que colocam os jogadores para debater o que é melhor para o grupo como um todo, mesmo que possa prejudicar o interesse particular de alguém; e enfrentamento de antagonistas (não necessariamente personificados), que geralmente geram a experiência para os personagens seguirem determinada trajetória.

Quando verificamos que os participantes aprenderam toda a dinâmica do funcionamento do RPG, os pesquisadores solicitaram que cada participante criasse sua história para realizar um jogo com seus colegas. Esta etapa necessitou do número de nove sessões para que seu objetivo fosse atingido.

Na criação de cada um, eles tiveram orientações dos pesquisadores, que disponibilizaram parte dos encontros para tal orientação. Nessas orientações, os alunos foram expostos a conceitos da Teoria Histórico-cultural, assim como de possibilidades de ver o mundo de maneira mais crítica. Após a construção das



histórias, a partir da aplicação da mesma, através da interação no jogo, é que se verificou a modificação de recursos imaginativos que essas utilizaram para resolver as situações que aconteceram durante os jogos.

Para finalizar o contexto dos participantes, novas entrevistas foram realizadas com os responsáveis, com os professores e com os próprios alunos de modo a verificar uma possível mudança sistêmica na vivência delas a partir de intervenções para a sua imaginação e atividade criadora.

Em relação às análises dos dados, há uma metodologia de análise dos dados, a análise microgenética, que julgamos adequada em relação às bases epistemológicas adotadas nesta pesquisa, aos instrumentos e metodologia utilizada, como considera Góes (2000, p. 10), “a análise microgenética pode ser o caminho exclusivo de uma investigação ou articular-se a outros procedimentos, para compor, por exemplo, um estudo de caso ou uma pesquisa participante”.

O conceito de microgênese aparece na obra de Vigotski, amparado por Werstch, como um dos quatro planos genéticos de estudo (Moura et al., 2016; Tomio; Schroeder; Adriano, 2017), e é considerado como uma pequena mudança em alguma função superior durante o processo em que um experimento é realizado (Siegler; Crowley, 1991). Porém, diferente do que Siegler e Crowley (1991) buscam com esse método (generalização e quantificação na análise microgenética), a presente pesquisa busca entender a mudança por um viés qualitativo. À vista disso, então, a análise microgenética pode ser denominada como uma análise minuciosa do processo de eventos que configuram a gênese social (Góes, 2000).

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O relato que selecionamos para apresentar pertence ao aluno nomeado Sun⁴. Primeiramente (i) apresentaremos seu entorno ou contexto político e econômico em que se encontrava, a partir de sua própria interpretação acerca disto, em seguida (ii) um contexto da história que criou e as orientações, encerrando com (iii) a tomada de consciência tanto na história narrada por ele como na realidade material.

⁴ O nome foi escolhido pelo próprio sujeito, representando um de seus personagens, para preservar sua identidade.



4.1 O entorno de Sun

Consentimos em considerar que um ser é complexo, profundo, subjetivo, ou seja, um verdadeiro universo em movimento e, por esta razão, apreendê-lo em um trecho de um texto seria absolutamente impossível. O que fazemos, então, é descrever brevemente o que o próprio sujeito pode considerar sobre si e também o que seus entes mais próximos consideram.

Sun é um aluno de 13 anos que mora com a mãe e, segundo ela, seu desenvolvimento acadêmico é dentro do esperado. “O emocional dele, ele tem problemas ao lidar com seu emocional. Tem dificuldade quando recebe um não, quando tem que fazer alguma coisa e ele não entende o que é para fazer, quando vai fazer uma prova e não sabe”. A mãe relata que Sun tem dificuldade para organizar sua rotina, mostrando-se bastante esquecido e ela precisa lembrá-lo de diversas atividades (exceto escolares), do contrário ele acaba não fazendo. “Na questão social ele tem apenas um amigo. Tenho um sobrinho da idade dele. Eles conversam o básico. Não faz questão de fazer amigos, visitar lugares, saber quem são seus primos. O lugar de conforto dele é em casa no seu quarto”.

Sua mãe é trabalhadora na Educação e, possui bom conhecimento sobre a sala de aula e os processos das escolas. Mas, ao ser questionada sobre os impactos da pandemia na educação ela propõe que “antes, estava todo mundo meio acomodado em projetos, etc. Depois da pandemia as pessoas tiveram que se inovar, ir atrás principalmente da tecnologia para poder ensinar”. Conta que ela mesma teve que procurar novas possibilidades tecnológicas para realizar seu trabalho. “Eu acho que a pandemia deu um chacoalhão. Se não houvesse pandemia nós todos estaríamos mais estagnados, mais acomodados”.

Nesta fala é possível percebermos como a ideologia dominante afeta até mesmo os trabalhadores que estão imersos na realidade educacional brasileira, direcionando sua consciência e, portanto, ações para a aprovação de uma resolução, a nosso ver, precarizada e elitista ao adotar somente o viés tecnológico como resposta para algo profundo como o fenômeno da pandemia em relação à educação.

O próprio aluno aponta sua relação com os professores da seguinte maneira: “tinha uma professora muito velha que não dava aula, ela falava de política e dava lição de moral, não dava aula, dava política. No geral é muita

inconsistência, a maioria não vai direto ao assunto”. Esta fala é a reprodução de uma visão de educação que busca a neutralidade, a aprendizagem e conceitos descolados do seu entorno, visão que desumaniza e despolitiza os agentes envolvidos na educação, inclusive os alunos.

Ele tem uma ideia de sair de casa aos dezoito anos, explica a mãe. Também pensa muito sobre previdência privada, chegou a pedir para a mãe pagar uma, mas ela disse que ele teria que trabalhar e pagar a sua. Assim “todo o dinheiro que ele ganha, ele guarda e fica pesquisando onde investir”. Aqui notamos uma forte e prematura influência do sistema capitalista sobre as preocupações de Sun.

Concluimos que este se tratava de um entorno preocupante, pois a ideologia dominante era reproduzida por Sun da maneira mais aguda possível, considerando sua idade. É importante salientar que não atribuímos em momento algum qualquer culpa a ele e sua mãe ao reproduzirem tal ideologia, uma vez que é justamente a alienação da consciência a geradora desta reprodução. Ademais, consideramos, em um momento prévio, que seria difícil o trabalho de tomada de consciência com Sun.

4.2 A criação de Sun

A história que Sun cria remonta os cenários de “velho oeste” nos EUA, no fim do século XIX. Ela gira em torno de um assalto a banco que deu errado. “Duas gangues tentam assaltar o mesmo banco e, depois da ação bem sucedida da polícia local, eles todos precisarão fugir da cidade”.

Logo após essa fala, Sun aponta que necessitará da interação com os colegas para saber o que virá adiante. Notamos que ele havia somente criado a premissa do jogo, mas não havia pensado em diversos aspectos, o que nos fez modificar a dinâmica da orientação, questionando-o em como abordaria esses aspectos. Uma das primeiras perguntas que fizemos foi sobre os personagens, suas habilidades, suas características, suas histórias de vida, etc. Nesse momento ele lembrou-se que jogariam apenas três pessoas, então preferiu que fosse uma só gangue em vez de duas.

Assim, percebemos que já na primeira interação acerca das características de sua história, ele apresentou uma mudança, situação que deve ser padrão no RPG e na criação. Outra questão importante que verificamos na orientação com



Sun, é que ele, desde o início, se apoia na ideia de interação com o outro para poder criar o que virá adiante (Vigotski, 2009). Ao apreciarmos isto, entendemos que é possível, por meio da interação caminhar para pequenas tomadas de consciência em direção ao desencadeamento de mudanças mais substanciais.

Adiante, na segunda orientação, Sun cria os personagens e os descreve. “Vai ser um cara que se acha e vai ter aquelas pistolas duplas, vai ter um cara que é basicamente um *spiner*⁵ e vai ter um indígena que vai ser muito louco, ele vai ter dois *tomahawk*⁶, uma escopeta de cano cerrado e o cachimbo da paz”. Ele descreve o líder da gangue como um homem magro, muito rápido e que é metido, porém, o mais carismático. Sua antiga gangue havia sido toda exterminada e agora ele estava reformulando uma nova. O *sniper* como alguém magro, pequeno, mas, muito estratégico, que vivia na redondeza e se juntou à gangue. O indígena é o mais forte de todos e teve sua tribo invadida por colonizadores, que acabaram por matar quase todo o povo e os que sobraram acabaram sendo presos ou mortos de alguma forma. Segundo Sun, o indígena está nessa vida de assaltos não somente pela sobrevivência, mas para vingar-se de alguma forma do homem branco.

Desta orientação verificamos que Sun precisou de fato pesquisar a materialidade na História fazendo uma relação com o universo que estava propondo e apresentando características bastante pertinentes acerca da vivência dos personagens. Destacamos a criação do personagem indígena, que carregou com detalhes a marca da colonização pelo europeu.

Ao decorrer das duas outras orientações percebemos que, embora Sun apresentasse sinais de que poderia desenvolver uma tomada de consciência acerca da realidade material, ele ainda se apegava à resolução dos problemas pelo acúmulo de capital. Este é exatamente o desenvolvimento da consciência a partir de Vigotski visto de modo microgenético (Delari Júnior, 2015). Ou seja, algumas pequenas mudanças que não fazem ainda um efeito generalizante, mas que já demonstram contradição com o que está estabelecido na consciência.

Na história que foi narrada e vivenciada pelos outros participantes da pesquisa, os personagens fugiram do assalto com dificuldade, sobrando somente os três principais, que decidiram ir a outro estado, uma vez que conseguiram carregar boa parte do dinheiro roubado.

⁵ Se trata de um atirador de longa distância.

⁶ Um tipo de machado pequeno utilizado pelo grupo Anishinaabe da América do Norte.



Ao atravessarem a fronteira, já na primeira cidade decidem entrar em um salão, resultando na seguinte interação:

Neco: tem alguém mais isolado ou sozinho com quem eu possa conversar, ou perguntar algo?

Mestre Sun: tem um cara que está mais isolado sim, mas ao olhar você nota que tem uma estrela de ferro no seu peito.

Neco: ele é o xerife?

Mestre Sun: acredito que sim.

Neco: então eu vou entrar normalmente, sentar e pedir uma cerveja.

Mestre Sun: ok. Logo a cerveja é servida e você fica tranquilo.

Rohan: eu também vou beber com ele.

Damon: eu vou entrar no bar e também beber, mas eu quero ir em outra mesa.

Mestre Sun: então quando você entra no bar todos ficam quietos, o bar todo. Estavam todos gritando e falando, mas quando você entra, silêncio total.

Damon: ué, cadê a música? Eu tiro a espingarda das costas e fico com ela na mão.

Mestre Sun: você sente a pressão que ocasiona no local, mas também sabe que é temido. A música começa a tocar novamente e as pessoas a falarem e gritarem. Aos poucos o barulho começa a voltar totalmente. Porém, logo alguns guardas que estavam na porta se aproximam de você por trás e te encham de soco, pois você não deixou sua arma na entrada do salão, como de costume na cidade. Você acaba caindo no chão.

Damon, é outro aluno participante da pesquisa que está jogando com o personagem indígena criado por Sun e esta é uma das vezes que o narrador demonstra consistência em sua tomada de consciência acerca do tratamento dos povos indígenas na época e na região em que o jogo se passava. Na mesma via, Damon se apegou consideravelmente à sua história enquanto personagem e tomava decisões com base nesse contexto.

No decorrer da história, uma mulher aparece nesse mesmo salão e oferece um outro assalto a um trem, que chegaria em uma semana e carregaria uma grande quantia em dinheiro. Os jogadores decidem realizar o assalto, que corre sem muitos problemas.

A mulher indica que sua parte é cinco mil e sugere que eles o escondam em sua fazenda, para não serem roubados e assim eles fazem. Sun prepara a ambientação para que eles possam fazer o que bem entenderem com o dinheiro, explicando que não é simples de rastreá-lo, a não ser que eles tentem deixá-lo em bancos. Damon decide pegar uma parte do dinheiro e vingar-se da cidade mais próxima que atacou seu povo, que era Houston. Segundo ele, o dinheiro seria usado para comprar dinamites e contratar mercenários que o ajudariam a destruir a prefeitura e os principais líderes da cidade. Quando os outros sabem do plano decidem segui-lo de volta para o Texas, Damon e Rohan na frente, e Neco e Santos preparando os arredores. Assim, Sun descreve o cenário.

Mestre Sun: vocês entram na cidade e vão direto para a prefeitura?



Damon: sim.

Mestre Sun: então vocês sabem que é uma cidade bastante preconceituosa e todos ficam te olhando, mesmo você acompanhado do Rohan e dos mercenários. Chegando na prefeitura, um rapaz que estava na porta diz: “o que um índio sujo está fazendo na nossa prefeitura?”

Damon: eu vou sacar a arma e atirar nesse cara!

Mestre Sun: ok, então role o dado.

Damon: 13!

Mestre: você o matou.

A ação do jogador desencadeia de imediato uma série de acontecimentos: os guardas da prefeitura reagem atirando; Neco e Santos explodem uma outra parte da cidade para dispersar o grupo de policiais; Damon, Rohan e os mercenários trocam tiros com os guardas, a polícia e até mesmo civis, matando uma série de pessoas; Damon ordena que os mercenários explodam a prefeitura implantando dinamites. O prédio da prefeitura acaba caindo em cima dos que lá estavam, enquanto os demais se encontram em um cenário de guerra na cidade.

Por fim, em meio ao caos gerado no confronto, Damon e Rohan conseguem sair dos destroços da prefeitura e fogem com Santos e Neco, que haviam aproveitado a situação para assaltar o banco da cidade. Todos juntam-se próximo à estação e fogem no trem que, devido ao acontecido na cidade, nem chegou a parar. Eles descem no meio de uma floresta, dividem o dinheiro e cada um segue seu caminho.

4.3 A tomada de consciência de Sun

De modo geral, a história de Sun apresenta um grupo de personagens à margem da sociedade que decidem se organizar para superar o perecimento precoce de suas próprias vidas. Uma história com essa premissa pode facilmente demonstrar a realidade em que vivemos, expondo a miséria que vivem os povos sob o domínio dos bancos e do capitalismo. No entanto, notamos que a estrutura dada por Sun não difere de uma sequência de produções audiovisuais relatando um grupo de justiceiros insatisfeitos com o rumo da sociedade, mas que, suas ações para modificar tal realidade é centrada em uma individualidade beneficiando apenas o grupo.

O principal caminho que Sun indica para a resolução dos problemas da gangue é o acúmulo de dinheiro, permitindo certa liberdade para o grupo fazer o que bem entendesse a partir da posse de valores. Esse é um discurso reproduzido

já no entorno de Sun, quando ele pede a sua mãe que pague uma previdência privada a ele ou acaba guardando todo seu dinheiro para investir em algo rentável.

Ainda que o entorno de Sun o leve a pensar da forma como descrevemos, há possibilidades da ampliação deste pensamento para compreender a realidade, o que buscamos por meio do RPG. Assim, em sua história, observamos alguns traços de tomada de consciência diante de assuntos específicos, o que descrevemos e analisamos adiante.

Como já dito, a história de Sun retrata uma gangue com base no velho oeste norte-americano muito semelhante às produções audiovisuais de grupos de justiceiros que busca assaltar um banco para a própria sobrevivência. Entendemos que o ataque a bancos pode ter duas vertentes, uma delas mais individualista que é a direção inicial dada por Sun, e outra mais revolucionária, no sentido de derrubar um sistema de controle. O desenrolar da história permitiu parcial desenvolvimento das duas vertentes.

A descrição que Sun faz dos personagens é bastante importante, contendo um líder ousado e carismático, um estrategista e um europeu, todos fortemente armados. No entanto, esse grupo possui um integrante que, dependendo das interações entre os jogadores, subverte a lógica de tal enredo, o representante dos povos originários da região.

A descrição de Sun sobre este personagem abre precedentes para uma verdadeira revolução diante dos objetivos mais diretos no jogo, como a quebra do funcionamento de diversos costumes e culturas descritas. O indígena que teve sua tribo morta por colonizadores da região somente decidira se juntar à gangue para poder rebelar-se contra esse povo e, em parte, ao fim da história é o que acaba acontecendo. Tal situação, apesar da direção que ele dá ao jogo como um todo, demonstra espaço para a tomada de consciência a respeito da realidade dos povos originários ao redor do mundo, o que aparece nas falas dos participantes após as sessões de jogos.

Nesse sentido, na história, quando o grupo entra no salão de uma das cidades, Sun narra a reação das pessoas que lá estavam quando avistam o indígena: todos ficam em silêncio, prestando atenção. Damon demonstra uma imersão no personagem de modo que reage de maneira bastante emotiva ao silêncio, em tom de rebelião (quando fica com sua arma na mão) ao espanto do público do salão. Porém, os guardas que lá estavam logo reprimem Damon por meio de violência para que ele largue sua arma. Notamos, nestes enunciados, uma



quantidade de detalhes importantes relacionados à consciência da realidade: (i) o espanto por um indígena estar em um grupo respeitado e entrar em um salão de pessoas “civilizadas”, de acordo com a época; (ii) a reação do indivíduo tomado por uma revolta em relação a este povo; (iii) a reação dos guardas que, embora tivessem direito de abordá-lo, fizeram de maneira muito mais violenta que em abordagens com outras pessoas.

Outras situações do mesmo gênero, no entanto mais profundas, acontecem na história. Ao conseguirem o montante que queriam, Damon resolve usar o dinheiro para rebelar-se contra a cidade que atacou seu povo e, diante de uma comoção, os outros jogadores resolvem acompanhá-lo. Na cena eles dirigem-se direto para a prefeitura da cidade e lá um dos cidadãos (através da narração de Sun) enuncia: “o que um índio sujo está fazendo na prefeitura?”. O resultado dessa fala, muito possível no mundo real dependendo da alienação do sujeito, gera uma verdadeira revolta de todos os jogadores que o acompanham no enfrentamento daquele grupo.

Diante destes enunciados, percebemos os traços de tomada de consciência tanto de Sun como dos outros jogadores em relação a fatos que acontecem com povos originários no sistema que nos encontramos. Além disso, ainda observamos como as emoções são importantes tanto para a tomada de consciência, como para os comportamentos diante desta tomada.

A partir disto, entendemos que é deste modo que ocorre o desenvolvimento da consciência, compreendendo algumas situações da realidade enquanto outras ainda necessitam de mais aprofundamento. Movimento, este, da própria educação que se pretende ética humanitária e geradora de sujeitos capazes de compreender e exercer crítica na realidade em que se encontram.

5 CONCLUSÃO

Iniciamos este trabalho apontando o quanto a educação básica é um campo de compreensão complexa e permeado pelos diversos fatores que envolvem a sociedade. Que mesmo os agentes educacionais mais conscientes desta condição podem se encontrar questionando quais as possíveis práticas auxiliam a superar uma educação tecnicista, visando a emancipação dos sujeitos.



Diante deste questionamento sugerimos a organização de um método relacionado ao jogo no formato de RPG como uma forma de superação da problemática elencada. Entendemos o RPG como um dos jogos mais complexos e mais propensos ao desenvolvimento da atividade criadora, assim como uma das formas de compreender o mecanismo da imaginação em Vigotski (2009). Desta forma, algumas pesquisas trabalharam a aplicação do RPG na educação e no desenvolvimento da atividade criadora.

Na pesquisa de Schmit e Martins (2011), eles constatarem que o que se tem feito é a criação de materiais técnicos a partir do RPG e sua aplicação direta na educação, mas, o RPG abre muito mais possibilidades que esta, necessitando de reflexões mais profundas sobre sua utilidade para a educação. A nosso ver, acompanhando a constatação dos autores, para o desenvolvimento da imaginação e consciência, não basta somente a participação no jogo como um personagem, mas a criação de um universo que será modificado e os modificará a partir das interações com outros jogadores. Daí constatamos a necessidade de ensinar alunos a criarem seus sistemas de RPG e serem mestres.

Constatamos que em todos os casos a educação e a atividade criadora foram, de alguma forma, relacionadas ao mercado de trabalho e o quanto se poderia acumular riqueza dependendo da dedicação a estas atividades. No discurso da mãe do participante aparece claramente esta relação, como quando ela o orienta a guardar dinheiro para investir na própria previdência privada, ou seja, caso ele se dedique desde já ao acúmulo de capital, é esta ação que o permitirá obter uma vida confortável a partir da aposentadoria. O próprio Sun é muito objetivo em relação àquilo que deseja, por exemplo, em relação à educação ele não aprecia discussões políticas, mas, preza pelo conteúdo aplicável em prática, o que nos remete a um ensino tecnicista, condição ideal para a manutenção do capitalismo. Estas características apareceram diretamente na sua criação da história, que tinha como premissa justamente o assalto a um banco para acúmulo de capital pelos personagens. Mais uma vez, não se trata de uma culpabilização dos sujeitos em relação às suas criações ou condições, mas, a demonstração de como a narrativa atinge a todos e nos resta tornar-nos conscientes desta narrativa, através de atividades como o RPG para que superemos esse estado.

Por outro lado, o próprio jogo, além de projetar o entorno de Sun, abriu possibilidades de revolução em relação a realidades desfavorecidas vividas pelos



seres humanos por meio da tomada de consciência da materialidade em que estão inseridos. Isto demonstra os dois aspectos da imaginação e atividade criadora postulados por Vigotski (2009), a reprodutiva seria a reflexão do entorno e a criadora a possibilidade de mudanças.

A partir do relato foi possível observar que com a orientação e mediação de um docente, os alunos são capazes de desenvolver autonomia para pesquisar e compreender temas tão complexos como a vivência de um povo originário do continente norte-americano no século XIX e como isto se desdobra até os dias atuais.

Além disso, a necessidade do trabalho em conjunto dos personagens nas histórias mestradas, desde as do pesquisador até as dos participantes. Diferentemente de outros jogos, no RPG afastamo-nos da finalidade de competitividade entre os jogadores, assim, os desafios propostos presavam muito mais pela colaboração entre os personagens em lugar da concorrência. Reconhecemos que este fator foi responsável por uma mudança importante na interação dos participantes da pesquisa, ou seja, o cenário de antagonismo oferecido pelo sistema capitalista no qual os participantes estão inseridos, é superado pela necessidade de cooperação entre eles, promovendo tomada de consciência sobre a própria vivência e ilustrando a coletividade das criações humanas.

Por fim, cremos que cada tomada de consciência tende a trazer uma reorganização para este mesmo desenvolvimento e, por esta razão, há a necessidade de continuidade da atividade de natureza revolucionária, do contrário, os sujeitos retornarão para a organização daquilo que já está posto pelo sistema vigente.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, R. E. C. et al.. Afastamento do trabalho por distúrbios musculoesqueléticos entre os professores da educação básica no Brasil. **Revista Brasileira de Saúde Ocupacional**, v. 48, p. edepi5, 2023.
- CABRAL, D. W. A.; RIBEIRO, L. L.; SILVA, D. L.; BOMFIM, Z. A. C.; Vygotsky e Freire: os conceitos de “consciência” e “conscientização”. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, v. 10 n. 2, São João del-Rei, julho/dezembro 2015.
- CARVALHO, M. A. A. S.; ARAÚJO, S. M. M.; XIMENES, V. M.; PASCUAL, J. G. A formação do conceito de consciência em Vygotsky e suas contribuições à Psicologia. **Arquivos Brasileiros de Psicologia**, v. 62, n. 3, 2010.



CASTRO, R. F. Possibilidades de utilização pedagógica do conceito de consciência de Vygotsky no Brasil: uma revisão sistemática em pesquisas stricto sensu. **Revista Amazônida**, Manaus, AM, vol. 6, n 1. p.01 – 17, 2021.

DAMIANI, M. F. et al. Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Pelotas**, v.45, 57 – 67, maio/agosto 2013.

DELARI JR., A. Questões de método em Vigotski: Busca da verdade e caminhos da cognição (Capítulo III). In: Chaves, M.; Leite, H. A.; Tuleski, S. C. (orgs) **Materialismo histórico-dialético como fundamento da psicologia histórico-cultural: método e metodologia de pesquisa**. Maringá: Eduem. p. 43-82, 2015.

FÁVERO, M. H. Pesquisa de intervenção na psicologia da educação matemática: aspectos conceituais e metodológicos. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, n. Especial 1/2011, p. 47-62, 2011.

GÓES, M. C. R. A abordagem microgenética na matriz histórico-cultural: Uma perspectiva para o estudo da constituição da subjetividade. **Cadernos Cedes**, ano XX, nº 50, Abril, 2000.

LACERDA, C. C. O.; MELLO, S. C. B.; MARÇAL, M. C. C. 'Padarias Que Vendem Até Pãezinhos?' Criatividade e Inovação Organizacional no Segmento Gourmet. **Caderno Profissional de Administração da UNIMEP**, v. 8, n. 2, p. 40-57, 2018.

MITJÁNS MARTINEZ, A. Vygotsky e a criatividade: novas leituras, novos desdobramentos. In: Giglio, Z. G.; Wechsler, S. M.; Bragotto, D. (Orgs.). **Da criatividade à inovação**. Campinas, SP: Papurus, 2016.

MORAIS, E. A. H. ABREU, M. N. S. A. ÁVILA, A. Autoavaliação de saúde e fatores relacionados ao trabalho dos professores da educação básica no Brasil. **Ciência & Saúde Coletiva** [online]. v. 28, n. 01.

MORI, A. S. Dimensões da privatização da educação básica no Brasil: um diálogo com a produção acadêmica a partir de 1990. **Jornal de Políticas Educacionais**, v. 17, 2023.

MOURA, E. A.; Mata, M. S.; PAULINO, P. R. V.; FREITAS, A. P.; MOURÃO JÚNIOR, C. A.; MÁRMORA, C. H. C. Os Planos Genéticos Do Desenvolvimento Humano: A Contribuição De Vigotski. **Revista Ciências Humanas - Educação e Desenvolvimento Humano - UNITAU**, Taubaté/SP - Brasil, v. 9, n 1, edição 16, p. 106 - 114, Jun., 2016.

NETTO, J. P. **Capitalismo e Reificação**. São Paulo: Livraria Editria Ciências Humanas, 1981.

PEREIRA, K. S. RPG e a leitura interativa: uma adaptação didática da crônica o sobrinho do mago para o Ensino Médio. **Trabalho de conclusão de curso**. Curso Superior de Licenciatura em Letras-Português, Instituto Federal do Espírito Santo. Vitória, 2021.

PEREIRA, J. G. N. SAMPAIO, C. G. A experimentação no ensino de química durante a educação básica no brasil: reflexões de uma revisão da literatura. **Revista Debates em Ensino de Química** v. 8 n. 3, 319-337, 2022.

PREVITALI, F. S.; FAGIANI, C. C.. Trabalho docente na educação básica no Brasil sob indústria 4.0. **Revista Katálisis**, v. 25, n. 1, p. 156–165, 2022.

RASLAN FILHO, G. S. BARROS, J. V. Criatividade na Escola: emancipação ou instrumentalização? **Educ. Real**. V. 43 n. 4, Oct-Dec. 2018.

ROCHA, M. L. Pesquisa-Intervenção e a Produção de Novas Análises. **Psicologia ciência e profissão**, v. 23 n. 4, 64-73, 2003.



SCHMIT, W. L.; MARTINS, J. B. RPG e Vigotski: perspectivas para a prática pedagógica. **Anais X Congresso Nacional de Educação – Educere**, Curitiba, 2011.

SIEGLER, R. S.; CROWLEY, C. M. The microgenetic method: a direct means for studying cognitive development. **American Psychologist**, v. 46, n 6, 606-620, 1991.

SILVA, L. F. A formação continuada de professores da educação básica no brasil: realidades e necessidades. **Revista OWL (OWL Journal) - Revista Interdisciplinar de Ensino e Educação**, v. 2 n. 1, 212–224, 2024.

SILVA, W. K. Desenvolvimento da imaginação e atividade criadora pela mediação do RPG juntamente a alunos com altas habilidades/superdotação. **Tese**. Programa de Pós-Graduação em Educação – Universidade Federal do Paraná, 2022.

SZYMANSKI, H.; CURY, V. E. A pesquisa intervenção em psicologia da educação e clínica: pesquisa e prática psicológica. **Estudos de Psicologia**, n. 9 v. 2, 355-364, 2004.

TOASSA, G. Conceito de consciência em Vigotski. **Psicologia USP**, v. 17 nº 2, 2006.

TOMIO, D.; SCHROEDER, E.; ADRIANO, G. A. C. A análise microgenética como método nas pesquisas em educação na abordagem histórico-cultural. **Revista Reflexão e Ação**, Santa Cruz do Sul, v. 25, n. 3, p. 28-48, Set./Dez. 2017.

TRIPODI, Z. F.; PERES, U. D. ALVES, T. School funding challenges in Brazil from a multidisciplinary perspective. **Education Policy Analysis Archives**, [S. l.], v. 30, p. (45), 2022.

VIGOTSKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico. Tradução: Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

VIGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas I**. Madri: Visor, 1991.

VIGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas II**. Madri: Visor, 1993.

ZUCATTO, L. C.; BEGNINI, K. C. F.; SCHERER, N.; GELOCH, R. B.; GIORDANI, E. M. Políticas públicas para a educação básica: uma revisão sistemática de literatura. **Boletim de Conjuntura (BOCA)**, Boa Vista, v. 16, n. 47, p. 199–220, 2023.

