



**REENCONTROS
NOVOS ESPAÇOS
OPORTUNIDADES**

XXXIV SIC Salão Iniciação Científica

**26 - 30
SETEMBRO
CAMPUS CENTRO**

Evento	Salão UFRGS 2022: SIC - XXXIV SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2022
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	Ressignificando a construção do conhecimento através do RPG
Autor	PEDRO GUASTELLI FADINI
Orientador	LUCIANA BACKES

RESSIGNIFICANDO A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ATRAVÉS DO RPG

Pedro G. Fadini¹, Douglas F. Campos², Fernanda I. Wiskow³ Luciana Backes.

1. Acadêmico de História. Unilasalle Canoas. pedroguastellifadini@gmail.com
2. Acadêmico de Psicologia. Unilasalle Canoas. douglas.campos0216@unilasalle.edu.br
3. Acadêmico de Psicologia. Unilasalle Canoas. fernanda.202212961@unilasalle.edu.br
4. Orientadora. Unilasalle Canoas. luciana.backes@unilasalle.edu.br

Em meio ao século XXI, protagoniza-se um tempo onde se necessita maior dinamismo para poder acompanhar as transformações sociais aceleradas. Na expectativa desta transição veloz confluir com uma postura crítica, a educação é fator elementar. Contudo, numa estrutura educacional consolidada desde sua gênese na escolástica, cujo método de ensinar, consiste em uma figura docente incontestável, depositando um conteúdo já pronto na figura passiva do discente, denominada como educação bancária por Freire (1974); como ressignificamos a construção do conhecimento de forma inovadora, que desperte o interesse do aluno, em congruência com a realidade, por meio da legitimação segundo Maturana (1998)? Através desta problemática, o grupo de pesquisa COTEDIC UNILASALLE/CNPq, apresenta este trabalho, trazendo um ambiente híbrido, contextualizado pelo uso do RPG, jogo de interpretação de personagens onde cada participante possui livre escolha de criação e atos. O objetivo foi ressignificar a construção do conhecimento, de forma inovadora, em congruência com a realidade, por meio da legitimação. A metodologia utilizada se baseou em um encontro organizado pelo Meet reunindo pessoas de variados níveis (professores, pesquisadores, graduandos, mestrandos e doutorandos) e nichos (pedagogia, história, psicologia), aproveitando-se do espaço com personagens de graus diversos, mas com o mesmo poder de voz, inseridos em um cenário no qual existe um monstro e a missão dos atores é buscar uma resolução de qual conduta proceder com este ser. Evidenciou-se uma construção do conhecimento por meio de uma interação dialógica, temática com questões contemporâneas, tais como: o monstro se transformou no capitalismo; pôr ou não um fim com este ser. O caráter inovador foi conduzido numa narrativa envolvendo diferentes personagens em confluência às suas respectivas realidades, compartilhadas em um processo dialético, relacional e democrático. Concluímos que o compartilhamento de conhecimentos teve legitimação por parte do outro, recontextualizando ideias nas quais não passaram pela validação de diplomas.

Palavras-chave: Construção do conhecimento, Legitimação, RPG.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1974.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.