



## PROMOÇÃO DE SAÚDE SOCIOEMOCIONAL DE ADOLESCENTES COM ALTAS HABILIDADES/SUPERDOTAÇÃO COM O USO DO RPG

Karina Inês Paludo\* (Pedagoga; Mestre e Doutora em Educação; Graduanda de Psicologia da FAE Centro Universitário; Curitiba-PR). Giovanna Beatriz Kalva Medina\*\* (Psicóloga; Mestre e Doutora em Educação; Professora de Psicologia da FAE Centro Universitário; Curitiba-PR). Amanda Mara Andrade\*\*\* (Graduanda de Psicologia da FAE Centro Universitário; Curitiba-PR). Rafael de Almeida\*\*\*\* (Graduando de Psicologia da FAE Centro Universitário; Curitiba-PR). Rodrigo Lozza\*\*\*\*\* (Graduando de Psicologia da FAE Centro Universitário; Curitiba-PR).

Contato: karina\_paludo@hotmail.com\*

giovanna.medina@fae.edu\*\*

a.andrademara@hotmail.com\*\*\*

rafael.alm14@hotmail.com\*\*\*\*

rodrigo\_lozza@hotmail.com\*\*\*\*\*

Práticas em Psicologia Escolar

**Palavras-chave:** RPG. Altas Habilidades. Superdotação. Saúde Socioemocional.

A política educacional brasileira prevê o atendimento diferenciado àqueles alunos que apresentam necessidades educacionais especiais, como é caso dos educandos com altas habilidades/superdotação (AH/S). Pessoas com potencial/desempenho acima do que se espera para sua faixa etária, em qualquer área do conhecimento, caracterizam-se como superdotados. Além disso:

Estudantes com altas habilidades/superdotação demonstram potencial elevado em qualquer uma das seguintes áreas, isoladas ou combinadas: intelectual, acadêmica, liderança, psicomotricidade e artes, além de apresentar grande criatividade, envolvimento na aprendizagem e realização de tarefas em áreas de seu interesse (BRASIL, 2008, p. 11).

Quando se pensa na oferta do atendimento educacional aos referidos alunos, elenca-se, prontamente, estratégias que privilegiam o aspecto cognitivo, em detrimento daqueles socioemocionais (ALENCAR, 2007). Todavia, ações que promovam sentimentos de autoconfiança, perseverança, autocontrole, empatia, civilidade, entre outros, são tão importantes quanto flexibilidade cognitiva, pensamento e planejamento. De acordo com Cia, Pamplin e Del Prette (2006, p. 397):



Crianças com características interpessoais positivas (auto-estima, autoconceito acadêmico e não acadêmico, competência social e habilidades específicas de empatia e resolução de problemas) têm maior probabilidade de uma trajetória desenvolvimental satisfatória (...)

As habilidades socioemocionais são aprendidas por meio das interações estabelecidas entre o sujeito e o ambiente no qual está inserido, inicialmente no contexto familiar e aperfeiçoadas na convivência escolar e demais grupos sociais. Elas fazem referência a um conjunto de competências necessárias para que o indivíduo saiba se posicionar nos diferentes espaços e com diferentes pessoas.

Tendo em vista a importância de desenvolvimento de tais habilidades, o objetivo deste estudo é apresentar os resultados alcançados, até o presente momento, de um programa de intervenção para promoção de habilidades socioemocionais de adolescentes superdotados, fazendo uso do *Role Playing Game* (RPG), desenvolvido com alunos matriculados em uma sala de recursos de uma cidade do estado do Paraná com o consentimento de seus responsáveis.

O conceito de habilidades socioemocionais se define por variadas competências que possibilitam ao sujeito ter uma vida produtiva e feliz dentro de uma sociedade que sofre mudanças em um ritmo cada vez mais acelerado, além das capacidades de trabalhar em equipe e ter motivação, perseverança e resiliência diante de situações difíceis (ABED, 2016).

A gênese dos estudos e intervenção em saúde socioemocional pode ser conferida ao estudo do economista James Heckman, da Universidade de Chicago. Seu estudo comparou dois grupos de sujeitos originários de famílias de baixa renda na cidade de Michigan. Um dos grupos participou de um programa de desenvolvimento de habilidades socioemocionais, conhecido como *Perry Preschool Project*, enquanto o outro grupo não participou. Os resultados mostraram diferenças significativas nas habilidades, denominadas pelos pesquisadores como “não-cognitivas”, entre os dois grupos (ABED, 2016).

A conclusão foi que, mesmo sem ter afetado o desempenho medido em testes de QI, o projeto *Perry* havia sido bem-sucedido ao ensinar seus alunos desde os primeiros anos de escola a trabalhar melhor em grupo, ter maior controle de suas emoções e mais persistência e organização para executar tarefas (PONTES *apud* ABED, 2014, p. 110).

Um local profícuo para promover a saúde emocional e o desenvolvimento das habilidades sociais é a escola. Sua função vai além da mera transmissão de conhecimento formal, pois nesse espaço também se aprende competências para construir uma vida adulta saudável.

O desenvolvimento emocional perpassa pelos diferentes grupos sociais, como a família e a escola. Assim, requer o investimento por parte de todos. Pensando no contexto da escola é que se estruturou o trabalho ora apresentado, usando do RPG como um instrumento para promoção da saúde sócioemocional de adolescentes superdotados.



O RPG trata de um jogo, baseado na construção de uma história, no qual se cria personagens, narrativas e um mestre que guia o enredo. O RPG moderno foi desenvolvido no ano de 1974, por Dave Arneson e Gary Gygax, como uma variação dos jogos de guerra de miniaturas, sobre o título de “Dungeons and Dragons” ou D&D (GUIMARÃES, 2008).

Esse jogo tem como objetivo envolver seus jogadores em aventuras por mundos fantásticos, por meio da atuação de um personagem criado a partir de bases pré-estabelecidas. Esses personagens são conduzidos pelo mestre que possui o papel de elaborar os cenários e desafios, além de realizar o cumprimento das regras e narrar os acontecimentos (GUIMARÃES, 2008; PRIETTO, 2013).

O RPG pode ser aplicado para os mais variados tipos de cenários e pode ser utilizado para diversas situações como para educação, desenvolvimento e pesquisa. Sobre essa premissa que se desenvolveu o programa de promoção de habilidades socioemocionais para adolescentes superdotados, exposto a seguir.

## MÉTODO

Este estudo, de orientação qualitativa, utiliza como método para coleta de dados a pesquisa participativa, por considerar a vivência e a participação fontes para estudo de uma realidade, que ao mesmo tempo em que é pesquisa, é também transformada (COSTA, 2007).

Seu início se deu em agosto de 2017 e acontece semanalmente em uma Sala de Recursos de uma escola estadual do Paraná, em Curitiba, que atende estudantes com altas habilidades/superdotação. Os encontros são conduzidos por estudantes e professores do curso de Psicologia, voluntários que se dedicam a estudar a temática aqui proposta.

O grupo de participantes é composto de 5 adolescentes do gênero masculino, com idade entre 14 e 18 anos.

O trabalho tem como tema principal o jogo RPG (*Role-playing game*) e o desenvolvimento de habilidades sociais e socioemocionais. O programa está organizado da seguinte forma: são feitos em média três encontros para jogar o RPG e um encontro vivencial, mensalmente. O tema do encontro vivencial é definido a partir das observações feitas pelos estudantes de psicologia em cada dia de jogo, e se centra no desenvolvimento das habilidades sociais em prol da saúde socioemocional. Esse encontro está organizado em 4 momentos: inicialmente é feito um aquecimento, com alguma dinâmica que já tenha relação com o tema que pretende-se abordar; posteriormente é feita uma outra dinâmica ou atividade que será a disparadora da roda de conversa, que tem relação direta com o tema proposto; o terceiro momento é um intervalo para oportunizar a interação do grupo; e por último é feita a roda de conversa, onde os adolescentes trazem suas reflexões sobre as situações e aprendizagens que têm vivenciado, tanto no jogo quanto em suas vidas pessoais.



Nos encontros para jogo, inicialmente os adolescentes são incentivados a contribuir para a continuidade da história iniciada nos encontros anteriores, trazendo elementos que envolviam o contexto educacional e vida pessoal dos adolescentes. Em seguida iniciavam a partida que se estendia por aproximadamente 2 horas. Ao final, os estagiários de psicologia promoviam uma roda de conversa para dialogar sobre a interface do jogo realizado com as habilidades sociais, de modo a provocar reflexões acerca dos conteúdos trabalhados.

O Inventário de Habilidades Sociais, Problemas de Comportamento e Competência Acadêmica para Crianças (DEL PRETTE *et al*, 2016) foi aplicado ao longo do projeto para complementar o diagnóstico do grupo.

No total, foram realizados 19 encontros (8 em 2017 e 11 em 2018). A experiência realizada em 2017 foi apresentada no trabalho de Andrade, Medina e Paludo (2018). Para a discussão atual, serão descritos os encontros realizados no ano de 2018, conforme a seguir:

Encontro	Objetivo	Desenvolvimento
1	Observação da autopercepção dos alunos e coleta de informações para os próximos encontros.	Os alunos descreveram suas percepções sobre suas qualidades e defeitos; realizamos uma roda de conversa.
2	Início do jogo RPG, criação de personagens e cenários.	Os alunos descreveram as qualidades e defeitos de seus personagens. Focamos no uso da imaginação e entrosamento em grupo.
3	Aumento da concentração com o uso de trilhas sonoras conforme andamento do jogo e uso da imaginação.	Aumento do foco para melhor andamento do jogo.
4	Dinâmicas para avaliação e compreensão da empatia e espírito de equipe.	Realizamos a dinâmica da bexiga, a dinâmica do pirulito e roda de conversa.
5	Continuação do jogo RPG, noções de empatia e violência.	Observamos as ações de empatia sobre os personagens considerados vilões, como também, as ações de empatia. Encerramento com roda de conversa sobre os temas citados.
6	Continuação do jogo RPG, tentativa de retomada de foco.	Observamos um agravamento na concentração dos alunos. Tentativa de atividades voltadas para a retomada de atenção.
7	Continuação do jogo RPG, noções e ações de empatia.	Notamos restabelecimento do foco, mais ações relacionadas a empatia no jogo e com os colegas.



Encontro	Objetivo	Desenvolvimento
8	Dinâmicas para avaliação e compreensão da empatia e comunicação em grupo.	Realizamos a dinâmica feitiço contra o feitiçeiro, a dinâmica do cartaz, a dinâmica da bexiga e roda de conversa.
9	Continuação do jogo RPG, avaliação do manejo da frustração dos alunos.	Neste encontro o personagem de um dos estagiários acabou por falecer na história, avaliamos a frustração dos alunos e suas ações frente ao acontecimento.
10	Continuação do jogo RPG, inserção de um personagem adulto e avaliação dos alunos quanto suas noções sobre o tema violência.	Neste encontro o responsável pela sala de recursos aderiu ao jogo com a entrada de seu personagem adulto. Notamos melhora nas ações que antes resultavam em violência.
11	Dinâmicas para fortalecimento de trabalho em equipe. Encerramento do primeiro semestre.	Realizamos a dinâmica do nó, a dinâmica da confiança, a dinâmica de trabalho em equipe e roda de conversa.

Fonte: os autores.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Alguns estudos (FERREIRA-COSTA, 2007; GRANDO, TARAUCO, 2008; VEIGA *et al*, 2008) já têm mostrado a importância do uso do RPG no contexto escolar como um valioso aliado ao enriquecimento curricular.

A partir da observação participante, das rodas de conversa realizadas com os adolescentes e também das discussões do grupo de pesquisadores, observou-se que o uso do RPG como recurso para a promoção da saúde mental, oportuniza as seguintes situações:

1. Realização de fantasias no jogo - e ter poderes não-humanos como ser invisível, ler pensamentos; ou mesmo humanos, mas que não enxergam em si como: ser extrovertido, ser popular, ter sucesso com meninas, ou na escola, etc.
2. Oportunidade de conversar sobre assuntos pertinentes ao desenvolvimento dos adolescentes e curiosidades, tornando-se um ambiente de aprendizagem de temas como: política, filosofia, sexualidade, namoro, relacionamento familiar, etc.
3. Falar de temas polêmicos como: violência, abuso, doenças mentais, e outros temas que geram curiosidade, mas que são difíceis de serem conversados em outros contextos.
4. Oportunizar um ambiente seguro para tentativa e erro, dando liberdade de expressão sem julgamento. Pelo ambiente de acolhimento e amizade, os jogadores podem falar no



jogo algo que não poderiam na vida real, sem que isso seja um erro, mas como sendo uma outra forma de pensar e se expressar.

5. Fortalecimento de vínculo e constituição de identidade de grupo. Os encontros e a convivência oportunizam o senso de pertencimento, tão fundamental para o desenvolvimento adolescente. O vínculo dos participantes se estende a outros ambientes, se comunicando por grupo de WhatsApp, demonstrando que a amizade do grupo não depende mais do jogo RPG.
6. Direciona o trabalho de habilidades sociais que demonstrem estar deficitárias. Como esse trabalho tem uma proposta de promover o desenvolvimento das habilidades sociais e consequentemente favorecer a saúde socioemocional, o direcionamento vem com o intuito de provocar problematizações e reflexões sobre o agir no mundo e suas consequências.
7. Engajamento dos participantes no processo com compromisso e responsabilidade. Foi observado ao longo do projeto que os participantes raramente não faltam aos encontros, diferentemente da frequência escolar que é marcada por frequente absenteísmo.
8. Aprendizagem por meio do lazer. O jogo tem demonstrado ser um recurso muito interessante que poderia ser utilizado para aprendizagem de diferentes disciplinas acadêmicas.
9. Autoconceito – O autoconceito vem se sobressaindo com características mais positivas do que negativas, contribuindo dessa forma com a autoestima.
10. Desenvolvimento/fortalecimento da autoestima – A somatória dos fatores oportunizados pelo projeto como: acolhimento e mediação feita pelos estudantes de psicologia; as vivências realizadas; poder falar de seus anseios; ouvir as dificuldades dos outros, indiretamente vem contribuindo com o fortalecimento da autoestima.
11. Comunicação – constante regulação na interação do grupo permite também o desenvolvimento da comunicação e expressão de pensamentos, de forma respeitosa e empática.
12. Senso de propósito – A participação em um processo que discute diferentes temas que envolvem o viver no mundo vem oportunizando discussões sobre o sentido da vida, e as escolhas futuras. Estes momentos, além de reflexivos, também podem ser considerados elementos de prevenção de doença mental.

Ter espaço para deixar a criatividade fluir, sem regras, sem pré-conceitos, falar de algo que poderia ser constrangedor, fazer perguntas embaraçosas, são algumas das ações oportunizadas no jogo que com a problematização também oportuniza o desenvolvimento responsável. Conforme Landau (2002), ampla porcentagem dos sujeitos com altas habilidades são curiosos e se esforçam



para explorar, criar e experimentar. Sua imaginação e perseverança auxiliam durante todo o processo do RPG, o qual permitiu novos aprendizados:

Quanto ao superdotado, aprender por intermédio do jogo representa um desafio. E sua chance de exercitar mais potenciais do que o faria em qualquer método de aprendizado, tais como: fantasia, intuição, espontaneidade, humor, emoção e, naturalmente, conhecimentos. (LANDAU, 2002, p.99)

## CONCLUSÃO

Este trabalho apresentou alguns benefícios para a promoção da saúde socioemocional identificados qualitativamente na participação de adolescentes em um programa de intervenção que utiliza o *Role Playing Game* (RPG) e também encontros vivenciais. Estes benefícios estão relacionados a oportunidade de espaço de expressão, escuta e troca de experiência, com o direcionamento de estudantes de psicologia que visam a saúde mental presente e futura dos participantes. Indiretamente, por meio das reflexões, conversas e atividades existe o fortalecimento da autoestima, a qualificação do autoconceito, e conseqüentemente a promoção da saúde socioemocional.

Por se tratar de um relato de experiência feito de forma qualitativa, este estudo mostra limitações com relação a metodologia que precisa ser melhor estabelecida, possibilitando a replicação desse resultado em outros grupos que queiram também se utilizar desse trabalho.

Uma das sugestões para suprimir essa questão seria o registro das falas que oportunizariam a análise do discurso que conseqüentemente embasaria os resultados encontrados.

O estudo permite concluir que o uso deste programa é eficiente para a promoção da saúde socioemocional dos adolescentes por oportunizar o desenvolvimento de habilidades e características que são a base do desenvolvimento humano e principalmente para a prevenção de comportamentos disruptivos que possam levar à doença mental ou problemas de ajustamento social.

## REFERÊNCIAS

- Abed, A. L. Z. (2016). O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica. *Construção Psicopedagógica* (São Paulo), 24(25), 8-27. Recuperado em 25 julho, 2018, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S141569542016000100002&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141569542016000100002&lng=pt&nrm=iso)
- Andrade, A., Medina, G. K., & Paludo, K. I. (2018). O Role Playing Game como recurso para promoção de habilidades sociais em alunos com altas habilidades/superdotação. *Anais do Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação*, Londrina, PR, Brasil, 1.



- Brasil. (2008). *Política Nacional de Educação Especial na perspectiva da educação inclusiva*. Recuperado em 25 julho, 2018, de [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=16690-politica-nacional-de-educacao-especial-na-perspectiva-da-educacao-inclusiva-05122014&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=16690-politica-nacional-de-educacao-especial-na-perspectiva-da-educacao-inclusiva-05122014&Itemid=30192).
- Cia, F., Pamplin, R. C. de O., & Del Prette, Z. A. P. (2006). Comunicação e participação pais-filhos: correlação com habilidades sociais e problemas de comportamento dos filhos. *Paidéia*, 16, 395-406. Recuperado em 12 agosto, 2018, de <http://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n35/v16n35a10.pdf>
- Costa, M. V. (Org.). (2007). *Caminhos investigativos II: outros modos de fazer e pensar pesquisa em educação*. Rio de Janeiro: Lamparina.
- Ferreira, M. F., & Paludo, K. I. (2018). Enriquecimento intracurricular no ensino de língua inglesa para alunos com altas habilidades/superdotação utilizando Role Playing Game. *Anais do Congresso de Educação para Altas Habilidades/Superdotação*, Londrina, PR, Brasil, 1.
- Guimarães, D. S., & Simão, L. M. (2008). A negociação intersubjetiva de significados em Jogos de Interpretação de Papéis. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 24(4), 433-439. Recuperado em 12 agosto, 2018, de <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v24n4/06.pdf>
- Landau, E. (2002). Abordagem criativa para a educação. In *A coragem de ser superdotado* (pp. 95-107). São Paulo: Arte e Ciência.
- Oliveira, R. C., Pierson, A. H. C., & Zuim, V. G. (2009). *O uso do Role Playing Game (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no ensino de química*. Artigo científico (graduandos), Encontro Nacional de Pesquisa Em Educação em Ciência, Universidade Federal de São Carlos, SP, Brasil.
- Prietto, T. (2013). Literatura e os jogos de RPG: trajetória de apropriações e intertextos. *Translatio*, (6), 76-83. Recuperado em 12 agosto, 2018, de <http://www.seer.ufrgs.br/translatio/article/viewFile/44670/28368>.
- Soares, A. M. I., Arco-Verde, Y. F. de S., & Baibich, T. M. (2004). Superdotação: identificação e opções de atendimento. *Educar em Revista* (Curitiba), (23), 125-141. Recuperado em 19 julho, 2018, de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S01044060200400100009&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S01044060200400100009&lng=en&nrm=iso)
- Souza, V. S. (2013). *Altas habilidades e superdotação: uma reflexão sobre o tema*. Monografia de especialização, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil. Recuperado em 19 julho, 2018, de [http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4481/1/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_81.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4481/1/MD_EDUMTE_2014_2_81.pdf)