# PREFEITURA DA CIDADE DE SÃO PAULO
# SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO
# PROPOSTA DE FORMAÇÃO
## Texto de autoria da área promotora

**NÚMERO DESPACHO DE HOMOLOGAÇÃO:** 26163

**NÚMERO DA PROPOSTA DE VALIDAÇÃO:** 20260287

**TIPO DE FORMAÇÃO:** Curso

**ÁREA PROMOTORA:** DICEU

**NOME:** CRIAÇÃO DE NARRATIVAS COLABORATIVAS EM RPG DE MESA

**MODALIDADE:** Presencial

**CARGA HORÁRIA TOTAL:** 18:00

**CARGA HORÁRIA PRESENCIAL:** 18:00

**JUSTIFICATIVA:**

O RPG de mesa (da sigla em inglês para “jogo de representação de papéis”) contempla diversos aspectos do currículo da cidade, principalmente na diversificação do repertório cultural e de interdisciplinaridade, na educação inclusiva, atuando de acordo com objetivos propostos da agenda 2030 em diversas áreas do conhecimento, tais como língua portuguesa, geografia, história, ciências, matemática, entre outras. Abrange aspectos prático-pedagógicos para quem participa, propiciando uma experiência imersiva e única na experiência estética do jogo, já que nenhuma narrativa criada por um grupo é igual a outras. Ao fazer uso das diversas linguagens, favorece a Educação Integral, contribui com os componentes presentes no Currículo da Cidade, colaborando, assim, com cultura de paz e ética, além de fomentar reflexão sobre as atitudes e valores ao utilizar os conhecimentos e habilidades desenvolvidos na experiência do jogar. O uso dessas habilidades e competências impactam positivamente no desenvolvimento socioemocional e cognitivo dos estudantes, ao proporcionar momentos de resolução de problemas, tomada de decisões estratégicas e pensamento ético/crítico. Ou seja, o jogo de RPG é uma ferramenta multifacetada que colabora no desenvolvimento de competências e habilidades necessárias à convivência humana no mundo contemporâneo, como demonstra a quantidade crescente de profissionais ligados à psicoterapia trabalhando o RPG de mesa com sua clientela, e diversos grupos terapêuticos direcionados a neurodivergentes, o que demonstra a relevância do jogo em várias áreas que vão além do puro entretenimento. Além de ferramental importante, é um jogo democrático: com pouco ou nenhum recurso, qualquer um pode jogar, mesmo que nunca tenha tido contato antes. Para realizar essas intervenções necessário um mestre para narrar a partida, o que às vezes se mostra difícil de encontrar. Essa proposta visa endereçar esse problema, ao propor a formação de mestres de jogo multiplicadores em suas unidades educacionais.

**OBJETIVOS:**

- Ensinar ferramentas e técnicas de narração do RPG a professores e demais profissionais da educação para que possam multiplicar os conhecimentos do jogo para outros professores e/ou estudantes;
- Explorar e desenvolver mais possibilidades do jogo de RPG, fortalecendo as atividades exercidas no território;
- Sugerir estratégias que estimulem habilidades e competências que impactam positivamente no desenvolvimento socioemocional e cognitivos de estudantes, professores, coordenadores de ensino, bem como a toda comunidade escolar;
- Proporcionar experiências que desenvolvam aprendizagens em acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável a seguir:

4 assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos.

4.4 Até 2030, aumentar substancialmente o número de jovens e adultos que tenham habilidades relevantes, inclusive competências técnicas e profissionais, para emprego, trabalho decente e empreendedorismo

4.7 Até 2030, garantir que todos os alunos adquiram conhecimentos e habilidades necessárias para promover o desenvolvimento sustentável, inclusive, entre outros, por

meio da educação para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis, direitos humanos, igualdade de gênero, promoção de uma cultura de paz e não violência, cidadania global e valorização da diversidade cultural e da contribuição da cultura para o desenvolvimento sustentável
5 – Igualdade de gênero: alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.
5.5 Garantir a participação plena e efetiva das mulheres e a igualdade de oportunidades para a liderança em todos os níveis de tomada de decisão na vida política, econômica e pública
5.b Aumentar o uso de tecnologias de base, em particular as tecnologias de informação e comunicação, para promover o empoderamento das mulheres
10 - Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles 10.2 Até 2030, empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra
16 - Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis
16.7 Garantir a tomada de decisão responsiva, inclusiva, participativa e representativa em todos os níveis

**CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:**

- O jogo como elemento cultural;
- Histórico do RPG e suas mecânicas;
- Diferença entre mestre (narrador) e demais jogadores;
- Construindo narrativas; - Missões e uso de PdMs (personagens do mestre);
- Elaborando personagens, fichas de personagens, atributos e habilidades;
- Vivência de jogo na posição de mestre e de jogador.

**PROCEDIMENTOS:**

- Apresentação dialogada dos temas abordados em aulas presenciais;
- Construção de conhecimento por meio de discussões orientadas do grupo;
- Atividades formativas do percurso;
- Prática de jogo;
- Prática de mestrar

**ATIVIDADE OBRIGATÓRIA:**

Conceito S ou P pela participação e envolvimento; entrega e aprovação de atividade obrigatória; frequência de 100%; responder questionário ao final do curso. - Atividade obrigatória: a partir das atividades formativas do percurso, apresentar personagem e história a ser mestrada nos dois últimos encontros.

**CRONOGRAMA:**
PERÍODO DE REALIZAÇÃO: ATÉ
DATAS E HORÁRIOS DOS ENCONTROS:
**TURMA 1:** 09/11; 11/11; 16/11; 18/11; 23/11; 25/11 - DAS 19H ÀS 22H
LOCAL: DRE SÃO MATEUS - SALA 3 MEZANINO

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO PARA EXPEDIÇÃO DE CERTIFICADO:** Conceito P ou S pela participação e envolvimento, 100% de Frequência, Realização de atividade obrigatória

**BIBLIOGRAFIA:**

COVER, JENNIFER GROULING. THE CREATION OF NARRATIVE IN TABLETOP ROLE-PLAYING GAMES. MCFARLAND & COMPANY: JEFFERSON, NC, US. 2010.
HUIZINGA, J. “HOMO LUDENS: O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA”. 5ª EDIÇÃO. SÃO PAULO: PERSPECTIVA, 2010.

MACKAY, DANIEL. THE FANTASY ROLE-PLAYING GAME: A NEW PERFORMING ART. MCFARLAND & COMPANY: JEFFERSON, NC, EUA. 2001.
OLIVEIRA JUNIOR, JUERLEI RAFEL DE. CRIANDO NARRATIVAS NO RPG DE MESA. IN: CONGRESSO INTERNACIONAL MOVIMENTOS DOCENTES, 5ª ED. 2025, DIADEMA, UNIFESP. ANAIS DO CMD 2025. SANTO ANDRÉ: V&V EDITORA, 2025. VOLUME II. P. 633-638.
SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS DO CURRÍCULO DA CIDADE: EDUCAÇÃO FÍSICA. 2.ED. – SÃO PAULO: SME / COPED, 2019. DISPONÍVEL EM: HTTPS://ACERVODIGITAL.SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR/ACERVO/CURRICULO DA-CIDADE-ENSINO-FUNDAMENTAL-EDUCACAO-FISICA/
SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. ORIENTAÇÕES DIDÁTICAS DO CURRÍCULO DA CIDADE: LÍNGUA INGLESA. – 2.ED. – SÃO PAULO: SME / COPED, 2019, DISPONÍVEL EM: HTTPS://ACERVODIGITAL.SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR/ACERVO/CURRICULO DA-CIDADE-ENSINO-FUNDAMENTAL-LINGUA-INGLESA/
SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. CURRÍCULO DA CIDADE: ENSINO FUNDAMENTAL: COMPONENTE CURRICULAR: MATEMÁTICA. - 2ª ED. - SÃO PAULO: SME/COPED, 2019. DISPONÍVEL EM: hTTPS://ACERVODIGITAL.SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR/ACERVO/CURRICULO DA-CIDADE-ENSINO-FUNDAMENTAL-MATEMATICA/
SÃO PAULO (SP). SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. COORDENADORIA PEDAGÓGICA. CURRÍCULO DA CIDADE: ENSINO FUNDAMENTAL: COMPONENTE CURRICULAR: HISTÓRIA. - 2ª ED. - SÃO PAULO: SME/COPED, 2019. DISPONÍVEL EM: HTTPS://ACERVODIGITAL.SME.PREFEITURA.SP.GOV.BR/ACERVO/CURRICULO DA-CIDADE-ENSINO-FUNDAMENTAL-HISTORIA/
TYCHSEN, ANDERS. 2006. ROLE PLAYING GAMES: COMPARATIVE ANALYSIS ACROSS TWO MEDIA PLATFORMS. IN PROCEEDINGS OF THE 3RD AUSTRALASIAN CONFERENCE ON INTERACTIVE ENTERTAINMENT (IE '06). MURDOCH UNIVERSITY, MURDOCH, AUS, 75–82.

**QUANTIDADE DE TURMAS:** 1

**VAGAS POR TURMA:** 35

**TOTAL DE VAGAS:** 35

**PÚBLICO ALVO:** ANALISTA DE INF.CULT.E DESP. - ED.FÍSICA, COORDENADOR PEDAGÓGICO, DIRETOR DE ESCOLA, PROF. ED. INF. E ENS. FUND. I, PROF. ENS. FUND. II E MÉDIO, SUPERVISOR ESCOLAR

**FUNÇÃO ESPECÍFICA:**

**CORPO DOCENTE:** JUERLEI RAFEL DE OLIVEIRA JUNIOR - RF: 7789513 - formado em Educação Física e Letras, especialista em educação física escolar, atua na rede municipal de ensino desde 2009 como professor de Língua Inglesa na EMEF Olival Costa. Leciona, também, na EMEF Mj. Silvio Fleming. Jogador de RPG há mais de 20 anos, estuda o tema academicamente há cinco anos.

**INSCRIÇÕES (PROCEDIMENTOS E PERÍODO):** DE 29/10/2026 ATÉ 29/10/2026
PELO LINK: https://conectaformacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/area-publica
Caso o número de inscritos ultrapasse o número de vagas será realizado sorteio

**CONTATO COM A ÁREA RESPONSÁVEL:**