

## COMUNICAÇÃO ORAL COORDENADA

### *Outros temas relacionados à Atenção Primária e Medicina de Família e Comunidade*

#### **Role playing game na escola: relato de experiência**

Katherine Dambrowski. Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). [katherine.dambrowski@gmail.com](mailto:katherine.dambrowski@gmail.com)

Marciele Guimarães Fagundes. Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUCPR). [marcielevg@hotmail.com](mailto:marcielevg@hotmail.com)

**Introdução:** Conforme demanda da coordenação e dos professores da escola quanto ao risco de drogadição e dificuldade de aprendizagem dos estudantes, elaborou-se um projeto pela equipe de saúde através do programa saúde na escola. Foi selecionado o role playing game (RPG), um jogo em que os participantes criam coletivamente histórias atuando como personagens das mesmas, como ferramenta para o caso.

**Objetivos:** Trabalhar com prevenção de drogas, violência doméstica, disfunção das relações familiares utilizando uma ferramenta lúdica através do Programa Saúde na Escola. Abordagem de temas de cidadania, educação, crescimento pessoal e valores durante os encontros.

**Metodologia ou Descrição da Experiência:** A atividade foi desenvolvida pelos residentes de Medicina de Família e Comunidade da PUCPR. Inicialmente foi solicitado à diretora que selecionasse quatro crianças entre 9 e 11 anos de idade, com dificuldades de comportamento, socialização, atenção e aprendizagem. Baseando-se nos sistemas de RPG mais famosos, criou-se um método com regras simples e de fácil compreensão. Usando os personagens criados, desenvolveu-se uma história que aproveitou as capacidades de resolução de problemas, de escolhas, de lidar com as consequências, trabalho em equipe, respeito interpessoal. O jogo aconteceu em sessões quinzenais, de duração de uma hora e meia cada, por quatro meses.

**Resultados:** Durante os encontros, ocorreu um aumento do vínculo entre os estudantes e a equipe de saúde, além de melhorar o relacionamento entre eles próprios. Através dos personagens as crianças refletiram as características de como desejam ser vistos pelo mundo ou como eles próprios se veem na sociedade futuramente. Devido ao aumento do vínculo, houve uma transmissão de valores e da importância de se lidar com as consequências das escolhas realizadas. Desenvolveu-se um senso de coletividade e cooperação.

**Conclusão ou Hipóteses:** O grupo de RPG mostrou-se útil para constatar as relações que as crianças possuem entre si e como agem frente às dificuldades. É um método contínuo e de característica longitudinal, sendo que os benefícios serão vistos a médio e longo prazo. O sistema criado possui fácil reprodutibilidade, baixo custo e alta adesão dos participantes. Portanto, tem possibilidade de ser continuado.

**Palavras-chave:** Saúde Escolar. Educação. Socialização.