

Liliane Blaya Martinez Biffe

Capa e Ilustrações:
Daniel Teodoro de Melo

O RPG COMO METODOLOGIA ATIVA NA EDUCAÇÃO
1ª EDIÇÃO

SÃO JOSÉ DO RIO PARDO
CLUBE DE AUTORES
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

B591a Biffe, Liliane Blaya Martinez

O RPG COMO METODOLOGIA ATIVA NA EDUCAÇÃO/ Liliane Blaya Martinez Biffe. – São José do Rio Pardo: Clube de Autores, 2022.

1.11MB;PDF;26f.

Capa/Ilustrações de: Daniel Teodoro de Melo
ISBN: 978-65-5392-777-3

Livro Eletrônico

1. metodologias ativas. 2. role playing game. I. Título.

CDU 371.3

SUMÁRIO

PREFÁCIO.....	4
OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA.....	5
CONHECENDO O ROLE PLAYING GAME	7
O RPG E A ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA DE VIGOTSKI.....	10
TIPOS DE RPG	12
O RPG INSERIDO NO CENÁRIO PEDAGÓGICO.....	15
A IMPLANTAÇÃO DO RPG EM SALA DE AULA	17
A IMPORTÂNCIA DO PAPEL DO EDUCADOR	20
O RPG NO BRASIL	22
REFERÊNCIAS.....	24

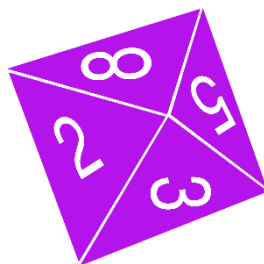
PREFÁCIO

A curiosidade nos indivíduos é incentivada pela realização de jogos, os quais oferecem diversos estímulos, auxiliando na absorção de informações que, por sua vez, promovem no processo de aprendizagem. A prática de jogos potencializa a aprendizagem cognitiva, principalmente com relação ao campo do raciocínio lógico, da memória, do espaço e o raciocínio abstrato. Partindo-se do aspecto cognitivo, o conhecimento se inicia pela interação com o ambiente, por meio de experiências concretas, que, gradativamente, remetem à abstração.

Com isso, o brincar promove a aprendizagem ao longo da vida, proporciona momentos de prazer ao tocar, cantar, ouvir, jogar, falar e criar sons, e, desse modo, envolve o indivíduo como um todo, influenciando, benéficamente, nos diferentes aspectos de sua personalidade, suscitando emoções variadas, liberando tensões, inspirando ideias e imagens, incentivando percepções e acionando movimentos corporais, favorecendo as relações intrínsecas e entre os indivíduos.

Entre as diversas ferramentas aplicadas ao jogo atualmente, o *Role Playing Game* (RPG) voltado à interpretação de personagens se consolida como estratégia didática para incentivar os alunos no ensino. Isto porque o jogo proporciona aos alunos pesquisas sobre criação e busca de informações, com o desejo de criar personagens para vivenciar aventuras que se relacionam com os conteúdos ministrados em sala de aula.

Através dos jogos de RPG os alunos são capazes de melhor assimilar experiências e informações e, principalmente, incorporar atitudes e valores desenvolvidos em sala de aula, para se aventurar nas atividades propostas pelos personagens, relacionando suas perspectivas ao conteúdo aprendido.



CAPÍTULO I

OS JOGOS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

Conforme Ferreira-Costa et al. (2007), a simples atividade de brincar oferece ao indivíduo o treinamento a uma série de aptidões importantes, visto que mobiliza e movimenta o indivíduo, contribuindo para sua transformação e desenvolvimento, e assim, cada um dos elementos corresponde a um aspecto humano específico, o qual mobiliza com exclusividade e intensamente um determinado comportamento, seja o ritmo musical que induz ao movimento corporal, o respeito às regras do jogo, o trabalho em equipe, entre outras características que estimulam diferentes aspectos da personalidade infantil.

Os jogos se relacionam com outras áreas do conhecimento e permitem múltiplas abordagens interdisciplinares beneficiando tanto o processo educacional como um todo, quanto favorecendo a aprendizagem como um todo (ROMANELLI, 2009).

Por meio dessas etapas, os jogos, a longo prazo, evoluem para estimular os sentidos, audição, paladar e incentivam à descoberta de novos símbolos, conforme o próprio indivíduo evolui até a fase adulta. Com isso, os jogos devem ser utilizados no contexto escolar em momentos corretos, segundo os interesses dos alunos aliados à proposta do professor, uma vez que as melhores formas para se utilizar os jogos e brincadeiras de integração e recreação são, de acordo com o entusiasmo dos professores, para que os alunos sejam incentivados e desejem realizar os jogos.

De acordo com Cassaro (2013):

Todos os indivíduos são capazes de aprender os ensinamentos por meio das brincadeiras, pois, tudo é uma questão de educação e método. O ensino com jogos favorece o desenvolvimento do gosto estético e da expressão artística, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades interpessoais que contribuem à formação de adultos mais abertos e capazes de se relacionar em sociedade. (p.39)

Ademais, a utilização de jogos contribui com a aprendizagem e o desenvolvimento da coordenação, da atenção, percepção, memorização, inteligência e expressão corporal, uma vez que tais funções psiconeurológicas,

segundo Rodrigues (2004) abrangem aspectos psicológicos e cognitivos, os quais instituem diversas formas de se adquirir o conhecimento, e não apenas por meio de operações mentais, caracterizadas como padrões de raciocínio e aprendizagem.

Sendo assim, os jogos podem ser utilizados sob diferentes formas e aspectos educacionais e para cada indivíduo desenvolve um significado na medida em que se vincula com a experiência vivida, seja esta passada ou presente; e às crianças da educação infantil, buscam-se estes resultados por meio de jogos e brincadeiras relacionados à aprendizagem total.

E ao bom resultado no processo de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos, com a aplicação de jogos no contexto educacional, é fundamental o comprometimento dos professores para incentivar os alunos a participarem em prol de seu desenvolvimento cognitivo, humano e social.

Já a *gamificação* incorpora mecanismo dos jogos que incentiva e motiva os alunos como são as regras, os prêmios, os desafios, etc. fazendo com que o ato de aprender seja mais atrativo.

Uma das formas como o jogo pode ser trabalhado em sala de aula é o *RolePlaying Game*.



CAPÍTULO II

CONHECENDO O ROLE PLAYING GAME

O *Role Playing Game*, popularmente conhecido como RPG, teve início na década de 1970, nos Estados Unidos, como meio de transição de jogos de estratégias, para se tornar mais interativo, com atividades incentivadas pela imaginação dos jogadores, controlando um único personagem. De acordo com Ferreira-Costa et al. (2007), o RPG se constitui como um jogo de interpretações de papéis, ou seja, é um jogo no qual conta-se uma história, e as partidas são denominadas de sessões de jogos. Cada sessão possui duração de duas a quatro horas e é denominada de aventura. Ao conjunto destas sessões, denomina-se campanha, onde os jogadores, em cada encontro, descobrem novos segredos e elementos que fazem parte da história, a qual pode durar meses ou anos até sua conclusão.

Segundo os autores, o primeiro jogo, *Dungeons & Dragons* foi criado em 1973, com base em uma fantasia medieval, baseada em elementos básicos de *wars games*, porém, com o controle de um único personagem por jogador. Desde seu surgimento, o RPG se associa à literatura fantástica.

Os jogos se baseiam na literatura, mitologia e história, com base em pesquisas aprofundadas sobre os temas propostos, de forma que cada sistema possui atributos próprios. No entanto, alguns atributos são comuns como inteligência (medida da capacidade mental), força (medida de força muscular do personagem), vitalidade (medida de saúde e energia do personagem) e destreza (agilidade e coordenação do personagem) (CASSARO, 2013).

Cada atributo é descrito na ficha do personagem, além de outros dados, como habilidades adquiridas ao longo dos anos, vantagens e desvantagens, as quais devem auxiliar o personagem, e até mesmo atrapalhá-lo ao longo do processo. Com isso, em muitas situações os personagens precisam testar suas habilidades e atributos, onde o jogador utiliza a rolagem de dados para conferir o valor obtido com o que é inscrito na ficha de seu personagem. Isso faz com que os participantes se motivem para imaginar, criar e integrar os personagens a um grupo, debatendo os diversos assuntos abordados no jogo, proporcionando uma reflexão sobre as atividades.

Para Rodrigues (2004), a atividade de RPG se apresenta como um sistema de jogo que exige uma participação ativa, democrática, que incentiva o respeito à fala e à ação dos demais jogadores, na construção da narrativa. É uma busca constante para a aquisição do conhecimento, e assim não há perdedores ou vencedores.

As histórias se baseiam em enigmas a serem descoberto pelos jogadores, o que exige um bom trabalho em equipe, para o alcance dos objetivos. Assim, além de incentivar a cooperação em grupo, o RPG auxilia no desenvolvimento da criatividade, raciocínio lógico, iniciativa, liderança, espontaneidade, e perda da timidez, visto que o jogador deve descrever suas ações, com dramatizações e clareza (RODRIGUES, 2004).

Os objetivos do RPG não é criar a competitividade, mas encontrar a diversão em grupo, com a utilização da imaginação e inteligência para auxiliar os demais participantes, encontrar alternativas para melhores ações e respostas aos desafios propostos pela aventura. Apresenta-se como um exercício de diálogo, que busca o consenso para promover a decisão do grupo, o que contribui para o desenvolvimento intelectual do aluno, por agir sobre o imaginário e fazer com que o indivíduo entre em contato com sua representação da realidade, por meio do jogo.

As decisões tomadas pelos jogadores direcionam a história, de forma que o resultado varia segundo as ações dos participantes; o que difere o RPG do teatro, onde em uma peça, os atores interpretam falas de acordo com a escrita de autores, enquanto que no RPG os atores inventam a história de ações no improviso. A história nunca se encontra pronta, uma vez que sempre se transforma, por depender das ações tomadas pelos jogadores, através de seus personagens. Cada jogador possui liberdade para agir conforme sua intuição, transformando a história (CASSARO, 2013, p. 45).

Ferreira-Costa et al. (2007) complementam que o RPG aborda elementos da realidade por meio da fantasia, o que possibilita a simulação de situações em um ambiente protegido. Isso faz com que o aluno contate suas tensões interiores e abra caminho para criar um entendimento para assegurar condições melhores para lidar com problemas do cotidiano. No entanto, a estrutura do RPG é mais completa, por se estruturar em prol do desenvolvimento de funções de

aprimoramento, em que o aluno aprende a realizar tarefas de forma independente.

Sendo assim, o RPG considera a relação entre o narrador, personagens, história do jogo e a forma como o mesmo é desenvolvido, como um meio de criar histórias inseridas em universos de ficção, explorados pelo grupo. Independentemente do tamanho da atividade, as emoções contribuem com o desenrolar da aventura, criando emoções vivenciadas pelos jogadores. Nesse desenrolar surgem vitórias, desafios, derrotas e superações que, ao final, garantem aos participantes a satisfação de ter atuado como um importante viajante dos caminhos de imaginação.

Estas características são essenciais para considerar o RPG como um jogo de construção de narrativas coletivas, em que um único personagem não possui controle sobre as decisões dos demais; e, ainda que o narrador possa tentar prever alguma ação dos jogadores, eles sempre possuem a possibilidade de encontrar soluções não imaginadas pelo narrador, por vivenciar diretamente a história.



CAPÍTULO III

O RPG E A ABORDAGEM CONSTRUTIVISTA DE VIGOTSKI

Os processos de ensino-aprendizagem se apresentam como importantes elementos do processo de desenvolvimento infanto-juvenil, considerados premissas básicas do conhecimento por profissionais da educação, com o objetivo de promover melhores condições de ensino.

De acordo com Riyis (2004), o conhecimento de um indivíduo não se limita apenas à utilização de determinados métodos, mas o pensamento infantil independe de classe social, sendo de responsabilidade dos professores dialogarem com os alunos para descobrir sobre o que os alunos sabem.

Para Cassaro (2013), enquanto as metodologias de ensino tradicional consideram o professor como único detentor do conhecimento, responsável por ensinar pela repetição e memorização, o modelo construtivista se preocupa em criar o conhecimento por meio da relação entre os alunos e suas experiências com o mundo em que estão inseridos. O aluno passa a ser protagonista de seu processo de aprendizado, e o professor atua como mediador para direcionar as ações na busca pelo conhecimento.

Na mesma perspectiva, Ferreira-Costa et al. (2007) complementam que, na corrente construtivista, o sujeito reage segundo os estímulos que o envolvem, e com isso pode construir seu conhecimento de forma ativa. Ao se observar as teorias Vygotskiana, tem-se o aluno como um sujeito que ativamente busca construir seu próprio conhecimento, uma vez que a formação deste conhecimento considera elementos intrínsecos (presentes no interior de cada indivíduo) e fatores extrínsecos (influenciados pelo ambiente).

O processo de ensino-aprendizagem construtivista apresenta o professor como o mediador para promover três elementos básicos, sendo programas de atividades, em que os alunos são colocados em uma pesquisa dirigida; a realização de trabalho entre pequenos grupos; intercâmbios entre os grupos e a comunidade científica (CASSARO, 2013).

Isso significa que as práticas pedagógicas atuam como meios de investigação e experimentação. As atividades são praticadas continuamente,