

UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA
MÓDULO: O LÚDICO E OS CONTEXTOS DE
APRENDIZAGEM

JOGO: RPG (ROLE PLAYNG GAME) NA EDUCAÇÃO

ANDRÉA RESENDE DOS SANTOS **RGM:** 31322-0

Orientador: Profª Ms. Anita Lilian Zuppo Abed

SÃO PAULO

FEVEREIRO – 2012

INTRODUÇÃO

Os jogos em si têm grande importância no processo de ensino – aprendizagem, no desenvolvimento físico-mental e na formação da personalidade humana. Em qualquer faixa etária o jogo poderá criar alternativas metodológicas que possibilitarão o alcance dos objetivos disciplinares nas ações educativas e pessoais.

Quando se utiliza um jogo dentro de um processo de ensino e aprendizagem, devem ser considerados os objetivos que o jogo pode propiciar, como: memória (visual, auditiva, cinestésica); orientação temporal e espacial; percepção auditiva, percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão lingüística, planejamento e organização. Passerino (1998, p.5) afirma:

“Existem certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos que são: capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidos por um estado de alegria); envolvimento emocional; atmosfera de espontaneidade e criatividade; limitação de tempo; possibilidade de repetição; limitação de espaço; existência de regras; estimulação da imaginação e auto-afirmação e autonomia.”

A partir dos aspectos citados, utilizarei o jogo RPG (Role-Playing Game) para trabalhar com as crianças de 9 anos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Seguindo teorias de HUIZINGA (1993, p.33), “O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana'”.

Através do jogo o indivíduo adquire conteúdos culturais, dos quais ele se apropria e lhes dá uma significação: é a entrada na cultura, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico. Quando a criança/adolescente brinca, demonstra prazer e alegria em aprender, tendo oportunidade de lidar com suas energias em busca da satisfação de seus desejos.

Para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo, é necessário realizar previamente uma avaliação consciente do mesmo, analisando tanto aspectos de qualidade como de aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir.

OBJETIVOS DO PROJETO

- Incentivar a criatividade, a participação e o trabalho em grupo;
- Posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e tomar decisões coletivas;
- Desenvolver o conhecimento ajustado de si mesmo e o sentimento de confiança em suas capacidades afetiva, física, cognitiva, ética, estética, de inter-relação pessoal e de inserção social, para agir com perseverança na busca de conhecimento e no exercício da cidadania;
- Utilizar as diferentes linguagens – verbais, musical, matemática, gráfica, plástica e corporal – como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação;
- Questionar a realidade formulando-se problemas e tratando de resolvê-los, utilizando para isso o pensamento lógico, a criatividade, a intuição, a capacidade de análise crítica, selecionando procedimentos e verificando sua adequação.

RPG (ROLE PLAYING GAME)

O QUE É RPG?

O jogo RPG significa jogo de interpretação pessoal ou seja, “jogo de narrativa onde voce cria seu próprio conto. Os personagens tornam-se as peças do jogo, a imaginação se torna seu tabuleiro, e algumas jogadas simples de dados resolvem a questão da sorte. É algo como uma mistura entre xadrez e teatro de improvisação... O jogo ocorre entre os jogadores - que assumem o papel de diversos personagens, e o narrador - que prepara o cenário, retrata o elenco de apoio e interpreta a Mão do Destino quando necessário” (Brucato, 2001).

A história a ser jogada pode ter vários gêneros: aventura, guerra, romance, histórias reais, entre outros. Pode ter uma infinidade de personagens, como magos, bruxas, seres mitológicos, vampiros, humanos, tendo à sua escolha o espaço (localização) ou tempo (época) desejado. Basta que o Narrador – Mestre conduza a história e que os jogadores usem a imaginação e criem estratégias para vencer os obstáculos.

O RPG tem um caráter inteiramente cooperativo, já que os jogadores só atingirão o objetivo do jogo se permanecerem unidos e ajudando-se mutuamente, não havendo necessariamente vencedores. A diversão concentra-se em utilizar a inteligência e a imaginação, buscando encontrar melhores alternativas para as situações propostas pela aventura. Outra característica do jogo é o potencial lúdico, visto que os jogadores precisam viajar através da mente a locais e cenas inusitadas, um exercício de diálogo, de decisão de grupo e consenso.

O QUE É PRECISO PARA JOGAR RPG?

Para jogar RPG, primeiramente é necessário criar uma boa aventura, ter uma equipe/grupo também chamado de mesa, dados e muita criatividade.

Mestre

Tem a função de narrar a história, contextualizando-a com os ocorridos durante o jogo. Descreve os ambientes, cria obstáculos, avalia habilidades e condutas dos jogadores, se estas estão ou não de acordo com o enredo e com o perfil de cada personagem.

Jogadores

Ao criar um personagem para participar do jogo, o participante deverá escolher para seu personagem: seu sexo, idade e histórico de vida (onde e quando nasceu, fale sobre seus pais, o que faz atualmente, se estuda ou trabalha); personalidade, características físicas, emocionais, altura, peso; as habilidades e destrezas (lutador, alpinista, nadador, médico, biólogo, sábio, etc.), e que equipamentos possui (estas informações variam conforme o tipo de história). Durante o jogo, o personagem terá que descrever todas as suas ações: se anda ou corre, se senta ou fica de pé, direção (esquerda, direita, para frente ou para trás), se está ou não com fome, seus pensamentos e dúvidas.

REGRAS

No jogo de RPG não há regras específicas. Cada Mestre – Narrador faz as regras para o seu jogo, conforme os jogadores e a história a ser jogada.

DURAÇÃO

O jogo pode durar alguns minutos, horas, dias ou meses. Depende da história e do envolvimento dos jogadores na história.

RPG UTILIZADO NA SALA DE AULA

PÚBLICO ALVO

A atividade será realizada com crianças de 09 anos de idade, do 4º ano do ensino fundamental.

Esta atividade suprirá a dificuldade que a turma tem em trabalhar em grupo, desenvolvendo o companheirismo, o respeito pelo próximo e o ouvir o outro.

O jogo apresentado é interdisciplinar (abrangendo fatos históricos, geográficos, cálculos matemáticos, desenvolvimento da linguagem oral e escrita, etc.).

REGRAS DO JOGO

O jogo será baseado na Chapada Diamantina (Bahia), será utilizado como base o mapa turístico da Chapada da Diamantina (em anexo) para que os alunos se localizem. Os alunos deverão seguir as seguintes regras:

- Dividir-se em três grupos, com quantidades iguais de componentes;
- Eleger um líder que represente o grupo expondo as decisões e escolhas feitas pelo grupo;
- Montar o personagem que irá representar o grupo;

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Baseado no mapa, os alunos poderão se localizar e decidir para onde querem ir, e o que querem fazer.

O educador será o Mestre do jogo, iniciará o jogo explicando como as Araras Azuis vivem e do que se alimentam. Após a explicação, o educador - mestre iniciará o jogo explicando o objetivo que é encontrar as Araras Azuis. O mestre inicia a história perguntando onde cada personagem está dentro da Chapada Diamantina. O mestre descreverá os lugares escolhidos, para que cada personagem saiba onde está e o que fará em seguida.

Diante disso a aventura começa, os jogadores irão trilhando o seu caminho e o Mestre irá descrevendo os ambientes e situações que podem acontecer de acordo com as ações dos grupos.

Durante o jogo, o personagem poderá fazer qualquer coisa que imaginar, desde que esteja de acordo com a situação apresentada pelo Mestre. Dependendo da situação, o personagem será capaz de saltar através de um fosso, usar equipamentos específicos, investigar uma determinada área. Os personagens cumprem suas tarefas de acordo com suas habilidades e destrezas.

ANÁLISE DO RECURSO LÚDICO

Escolhi o jogo de RPG, pois com ele pode-se trabalhar:

- Imaginação (lugares descritos durante o jogo);
- Ludicidade através de conteúdos escolares;
- Respeito ao próximo;
- Respeito às regras propostas;
- Desenvolver o companheirismo;

Através das aulas ministradas na pós, pude ter mais certeza de como os jogos são importantes no desenvolvimento humano, desde cedo o jogo ajuda no desenvolvimento motor, físico e psicológico, basta que o educador utilize

jogos adequados para cada faixa etária e objetivos que condizem com suas propostas.

Dessa forma a educação fica mais divertida, e mais fácil de assimilar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: temas transversais** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRUCATO, Phil. **Mago: A Cruzada dos Feiticeiros**. Tradução Marcel Murakami Ilha. SP: Devir, 2001.

COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador: Livro de Regras Básicas**. Tradução Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. SP: Devir, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 4. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1993.

PASSERINO, Lílana Maria. **Avaliação de Jogos Educativos Computadorizados**. Taller Internacional de Software Educativo 98. Santiago, Chile 3-5 de dezembro de 1998.

REFERÊNCIAS PESQUISADAS

- <http://gambiarre.org/category/huizinga-johan/ção>
- http://pt.wikipedia.org/wiki/Chapada_Diamantina
- <http://www.guiachapadadiamantina.com.br/>
- www.homemdemello.com.br/psicologia/intelmult.html

ANEXO

