

RPG E EDUCAÇÃO



**A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ATRAVÉS DE
JOGOS DE INTERPRETAÇÃO**

Justificativa e Objetivos

- Embora possa auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, o RPG ainda não é conhecido como ferramenta pedagógica em nosso país.
- Objetivo: fornecer informações sobre os jogos de interpretação com a finalidade de estimular a leitura e a produção textual.

O quê é RPG?

- Role Playing Game (Jogo de Interpretação de Papéis)
- Jogo de estratégia: regras definem o que fazer para alcançar o objetivo.
- Teatro: interpretar um personagem.
- Objetivo do RPG: criar narrativas em grupo.

Jogadores



2004 TRPG.NET

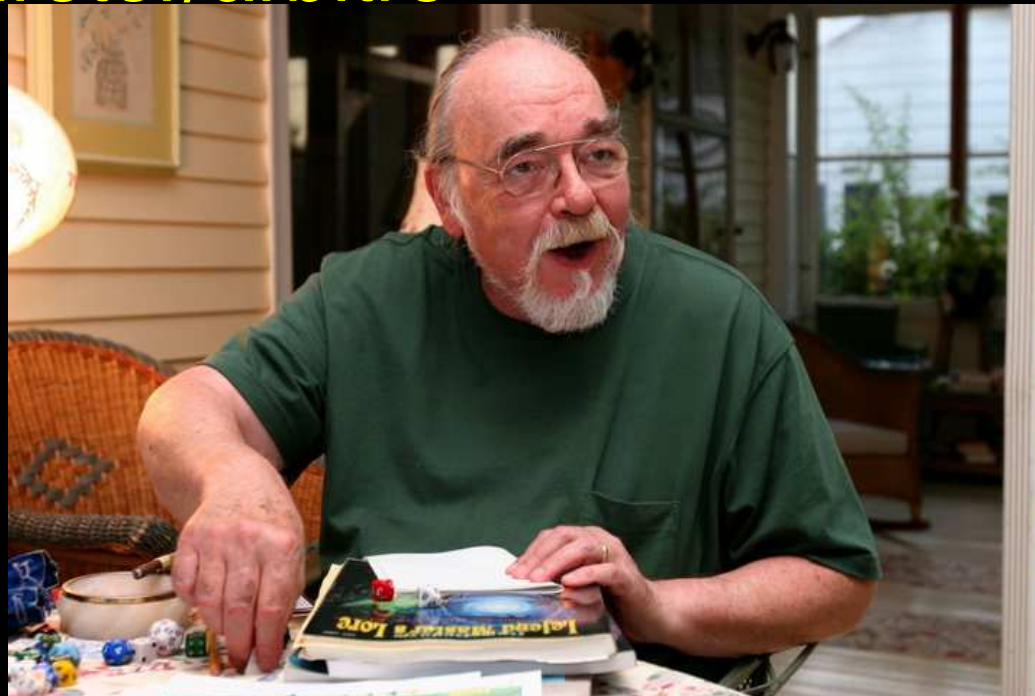
Os Jogadores-Personagens

- Responsáveis pela criação e interpretação dos protagonistas da narrativa, baseados na “biografia” (background) de seu personagem e utilizando o sistema de regras.



O Mestre

- Cabe a ele conduzir a narrativa e ponderar os efeitos das atitudes dos Jogadores na história.
- “Narrador/diretor/árbitro”



Materiais

- Módulo Básico (Sistema de Regras)
- Dados Multifacetados
- Suplementos
- Ficha de Personagem

RPG e Educação

- Produção e interpretação textual
- Análise profunda da narrativa e dos personagens
- Interação social
- Uso da criatividade e Imaginação
- Raciocínio lógico-matemático
- O aluno “vivencia” o conteúdo

Resultados em Oficinas

- Ampliação do rendimento em matérias que envolviam a leitura e a escrita, como Português, História e Geografia.
- Aumento no número de retiradas de livros na biblioteca.
- Alunos que foram Mestres possuíam narrativas bem estruturadas.
- Maior interação social e disciplina.

Conclusão

- Jogos de interpretação em alta no país.
- O RPG pode auxiliar como uma poderosa ferramenta pedagógica.
- Jogos de interpretação estimulam a escrita e a leitura.
- Objetivos delineados no projeto inicial não foram atingidos.

Penso numa possível pedagogia da imaginação que habitue cada um a controlar a sua própria visão interior sem a sufocar e por outro lado sem a deixar cair num confuso e passageiro fantasiar, mas permitindo que as imagens se cristalizem numa forma bem definida, memorável, auto suficiente e “icástica”. (CALVINO, 1990, p.108)

Referências

- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio – lições americanas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- COOK, Monte. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador**. São Paulo: Devir, 2004.
- PAVÃO, Andréa. **Aventura da leitura e escrita entre mestres de Role playing Game**. São Paulo: Devir, 2000.
- POSTIC, Marcel. **O imaginário na relação pedagógica**. Rio Tinto: Edições Asa, 1991.
- RODRIGUES, Sonia. **Role playing Game e a pedagogia da imaginação do Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- ZANINI, Maria do Carmo (org). **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004.