



**Elaboração de Roteiros
para a realização do
R o l e p l a y i n g
Games
em sala de aula**

Maria José da Silva de Oliveira Quirino

Elaboração de Roteiros para a realização do **Roleplaying Games** em sala de aula

Maria José da Silva de Oliveira Quirino

Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino de Ciências

Projeto Novos Talentos - Edital CAPES-DEB 33/2010

SUB- PROJETO 2 - Práticas lúdicas e cidadania

Índice

Conceituando o RPG	3
Características e componentes do RPG	4
Brincando com o RPG – O que eu ganho com isso?	5
Temáticas do RPG	6
Antes do jogo é importante saber que:	7
Vamos começar nossa sessão? O Roteiro e o jogo	8
E a brincadeira pode continuar...	16
Material de apoio	17
As cartas dos personagens	18
O mapa com as regiões do Brasil	19
As cartas das Vantagens e Desvantagens das Usinas	20
Tabela para o aluno	21

Conceituando o RPG

O Jogo de RPG

O Role Playing Game (RPG) é um jogo de representação de papéis que surgiu nos Estados Unidos em 1974. Inicialmente, foi criado apenas para diversão, entretanto, tem despertado interesse por parte de educadores, por conta das habilidades que pode vir a desenvolver em seus jogadores. É um jogo cooperativo, onde não há vencedores e nem perdedores. As ações dos jogadores devem convergir em prol de um objetivo comum, sendo benéficas para todos. O jogo promove a participação integral do sujeito que o pratica, propicia a discussão entre os personagens do jogo e, conseqüentemente, desenvolve a criticidade naqueles que estão participando e pode ser utilizado como estratégia didática para problematizar situações na sala de aula. Durante o jogo, o professor será o mediador da discussão dos personagens em torno de um tema e, na conseqüente evolução da sessão de RPG, é o professor que proporá os desafios e as situações limites. Os participantes deverão ser habilidosos na tomada de decisões e na busca por soluções para tais situações

Características e componentes do Jogo de RPG:

O RPG é também conhecido como jogo de aventuras. Para se realizar um RPG deve-se primeiramente escolher um tema. Depois, no imaginário, constrói-se um cenário que será descrito aos seus participantes. Os jogadores, também conhecidos por Personagens ou (PC's), assumem seus papéis e continuam a narrativa colaborativamente. Eles são conduzidos durante a sessão pelo Mestre, responsável por narrar a história e estabelecer algumas regras ou leis antes ou durante as sessões. Com o intuito de inserir desafios no jogo, pode-se fazer o uso de dados e de cartas que movimentarão a história. Para a construção do cenário ou enredo pode-se fazer uso de imagens, fotos, mapas, maquetes, etc. E para enriquecer a atuação dos personagens pode-se “abusar” das dramatizações. Vale ressaltar que os personagens podem estar caracterizados e que são vários os artefatos que podem ser utilizados durante uma sessão de RPG. Em sala de aula, para criar um roteiro de RPG, o aluno deverá pesquisar o assunto, ler, escrever e estruturar o conteúdo para depois soltar a criatividade e a imaginação.

Brincando com o RPG – O que eu ganho com isso?

Os jogos e diferentes atividades lúdicas estão sendo utilizadas nas aulas de ciências por facilitar o processo de aprendizagem do aluno (RÔÇAS e DOS ANJOS, 2006). Segundo Braz da Silva e Mettrau (2009), quando o professor desenvolve o aspecto lúdico em aula, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural em seus alunos. Para Jann e Leite “os jogos didáticos entram no cenário atual, pois são práticos, fáceis de manipulação

nas salas de aulas, têm um custo reduzido e promovem o processo de aprendizagem de uma maneira estimulante, desenvolvendo as relações sociais, a curiosidade e o desejo em adquirir mais conhecimento” (2010, p.283). Os jogos de uma forma geral contribuem para a saúde física e mental de forma integrada; para a aquisição de conhecimento; promovem diversão, cooperação e companheirismo; auxiliam na superação de inseguranças; auxiliam na descoberta de valores e favorecem o autoconhecimento.

Habilidades desenvolvidas por quem joga o RPG:

Habilidades Desenvolvidas nos Jogadores de RPG
Leitura e Escrita
Argumentação Reflexiva e Crítica
Concentração
Busca pelo Conhecimento
Imaginação e Criatividade
Incentiva Estudo Prévio de Temas
Motivação
Resolução de Situações Problema
Raciocínio Lógico
Respeito a Regras
Formalização de Ideias e Conclusões

Fonte: Elaboração Própria.

Temáticas do RPG

O RPG também pode ser utilizado como uma estratégia didática para favorecer a interdisciplinaridade na escola. É um jogo

que pode elencar durante a construção do roteiro as diversas disciplinas do currículo escolar. De acordo com o tema escolhido, cada disciplina poderá contribuir com suas especificidades relativas ao tema. Várias são as temáticas que poderão ser desenvolvidas abarcando as várias disciplinas. Temas em Ciências, História, Geografia podem ser os mais comuns, no entanto, os escolhidos poderão perpassar em todas as áreas do conhecimento e ter a contribuição das diversas disciplinas:

- Recursos Hídricos,
- Desmatamento,
- Cidadania,
- Biodiversidade,
- Extinção,
- Globalização,
- Política,
- Saúde,
- Educação Ambiental,
- Fontes Renováveis de Energia,
- Órgãos do Sentido.

Antes do jogo é importante saber que:

Antes de se iniciar o jogo RPG, é necessário que o professor (que na sala de aula será o MESTRE- mediador) dê uma prévia dos assuntos a serem abordados durante a sessão ou que distribua esta tarefa para os alunos para que estes possam pesquisar sobre

os temas em questão. Isto pode ser feito através de aulas de pesquisas; com uso de laboratórios de informática; aulas com revistas como Veja, Época ou outras que possam ter os temas em questão; com a confecção de artefatos (como cenários construídos, maquetes, modelos, histórias de livros paradidáticos, filmes, fotos, entre outros); ou simplesmente com uma apresentação (aula) feita pelo professor. Para introduzir o tema e fornecer o embasamento teórico podem ser utilizados vários suportes.

Feito isto, o roteiro estará semiestruturado, sendo os detalhes fechados durante a execução da sessão juntamente com os jogadores.

- Para a maior ênfase, os personagens podem estar caracterizados e pode haver até uma teatralização durante as sessões. Lembre-se: os personagens têm vida!

- Se, para introduzir o tema e fornecer o conhecimento necessário aos alunos, o suporte educacional for uma maquete, por exemplo, como no caso deste roteiro, ela deve ser minuciosamente explicada aos alunos. Mostrar como cada material foi confeccionado e propor aos alunos a construção de outras maquetes relacionadas ao tema: Fontes Renováveis de Energia.

- A confecção de um artefato (material didático específico) fará com que os alunos aprofundem o conhecimento teórico.

- OBS: Passar aos alunos a tarefa de caracterizar cada personagem.

Vamos começar nossa sessão?

Temática: **FONTES RENOVÁVEIS DE ENERGIA**

Título: *Instalando uma usina termelétrica na cidade de Itaboratina*

Material necessário: cartas com os personagens, atribuições dos personagens, dois dados de seis faces, lápis, papel, borracha, cartas com as vantagens e desvantagens de cada fonte de energia.

Primeiramente, começaremos sorteando os personagens do nosso jogo.

O sorteio poderá ser de duas formas:

- Embaralhando-se as cartas que representam cada um dos personagens (encartadas no fim do roteiro) e cada jogador retirando do deck uma delas.

ou

- Jogando os dados de 1 a 12 e verificando o número sorteado ao seu respectivo personagem. Ao sortear o personagem, o jogador recebe as características e habilidades que deverá realizar durante o jogo.

PERSONAGENS DO RPG – FONTES ALTERNATIVAS DE ENERGIA

MESTRE DO JOGO: Será o narrador da história, o mediador das discussões quando o jogo começar. Neste roteiro, o professor poderá

ser o mestre. É ele quem vai mestrar a sessão de RPG.

Para este roteiro, teremos papéis bem delimitados. Porém, o professor, juntamente com seus alunos, estará livre para criar e acrescentar novos personagens ao jogo. Os papéis criados para este roteiro possuem características e configurações para que o jogo seja dinâmico e se aproxime da realidade, mesmo sendo esta uma atividade imaginativa.

Representação dos papéis X Personagens do jogo:

PAPEL DE PODER: Prefeito e Vereadores.

PAPEL DE CONTESTAÇÃO: Ecologistas, Professores, Médicos, Estudantes, Representantes de Organizações Não Governamentais.

PAPEL DE INTERESSE PROFISSIONAL, COMERCIAL OU RELIGIOSO: Comerciantes, Advogados, Religiosos.

PAPEL DE ANÁLISE: Cientistas, Imprensa.

Cada papel poderá ser representado por um único aluno, ou por duplas, o que configura o RPG como um jogo adaptável à sala de aula: ele abarca um grande número de jogadores. O Prefeito, no entanto, deverá ser representado por um único personagem, porém isto não impede que outros alunos possam estar auxiliando o prefeito em suas falas durante o jogo. O professor, juntamente com seus alunos, poderá explorar ao máximo a criatividade. Para isto, antes de se iniciar a sessão de RPG e após terem sido sorteados os papéis, os jogadores poderão ser caracterizados com roupas, acessórios e apetrechos que caracterizem o papel que será representado.

A seguir, estão descritas as funções dos personagens. Características relacionadas ao temperamento e à personalidade poderão ser criadas antes de se iniciar a sessão e não constam aqui para que os alunos possam criá-las. Os únicos personagens que

terão estas características bem delimitadas serão o Prefeito e um dos Vereadores que servirão como exemplo. Esta parte da caracterização do personagem e da atribuição de funções poderá ser realizada anteriormente ao jogo, pelos alunos. Aqui, no entanto, a maioria das características já está bem determinada.

Características e Atribuições dos personagens

1. PREFEITO

Corresponde a uma pessoa que ocupa um cargo no poder Executivo em um determinado município e a prefeitura é o local onde são desenvolvidas as atividades. O prefeito é o chefe do Poder Executivo na esfera municipal.

As principais funções do prefeito:

- Governar a cidade de forma conjunta com os vereadores.
- Funções atribuídas às áreas políticas, executivas e administrativas.
- Representante do povo na busca por melhoria do município, oferecendo boa qualidade de vida aos habitantes.
- Reivindicar convênios, benefícios, auxílios para o município que representa.
- Apresentação de projetos de Leis à Câmara Municipal, sancionar, promulgar, além de publicá-las e vetá-las. Cabe ao prefeito também convocar a Câmara em casos excepcionais.
- Intermediar politicamente com outras esferas do poder, sempre com intuito de beneficiar o município.
- Representante máximo do município de forma legal.
- Atender à comunidade, ouvindo suas reivindicações e

anseios.

- Quanto às funções executivas, cabe ao prefeito planejar, comandar, coordenar, controlar entre outras atividades relacionadas com o cargo.
- Zelar pela limpeza da cidade, manter postos de saúde, escolas e creches, transporte público entre outras atribuições.
- Administrar os impostos (IPVA, IPTU, ITU) e aplicá-los da melhor forma.

Fonte: <http://www.brasilecola.com/politica/funcoes-prefeito.htm>

PERSONALIDADE: Rude, austero, prepotente e impertinente. Exerce um governo totalmente autoritário. No entanto, durante o jogo, assumirá uma postura passiva diante de um de seus vereadores que tomará a frente durante as discussões.

ROUPA E ACESSÓRIOS: Terno escuro e gravata.

2. VEREADORES

O vereador, de maneira geral, é o representante do povo. No exercício desta função, é o fiscal dos atos do prefeito na administração dos recursos do município expressos no orçamento. O vereador também faz as leis que estão dentro de sua competência, analisa e aprova as leis que são de competência da prefeitura, do Executivo. Em resumo, o vereador recebe o povo, atende às suas reivindicações e é o mediador entre o povo e o prefeito.

Fonte: http://www.cmj.sc.gov.br/index2.php?id=001_02

PERSONALIDADE: Um dos vereadores (o que terá maior evidência no jogo, podendo ser o presidente da câmara)

apresentará um perfil sério, mas em alguns momentos pode ser cômico, principalmente quando se referir às atitudes do prefeito.

ROUPA E ACESSÓRIOS: Terno e gravata.

3. IMPRENSA

Responsável por informar a população sobre os acontecimentos diversos. Para este roteiro, a imprensa tem o dever de noticiar e fazer a cobertura de tudo que estará envolvido com a implantação da usina. Ouvirá as partes envolvidas e fará a cobertura dos fatos e das opiniões dos grupos sociais.

Fonte: <http://educacao.uol.com.br/bancoderedacoes/redacao/a-funcao-span-classtexto-erradosocial-democraticaspan-da-imprensa.jhtm>

Enfatizar aos alunos os tipos de imprensa. Ressaltar que há a chamada grande imprensa caracterizada como séria, formadora de opinião e a pequena imprensa, que apela para aspectos popularescos, manipulando os leitores, divulgando informações sensacionalistas. Se o aspecto crítico é característica da primeira, parece correto afirmar que a função apelativa é atributo da segunda.

Fonte: <http://www.hottopos.com/mirand3/opapelda.htm>

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

4. CIENTISTAS

Qualquer pessoa que exerça uma atividade sistemática para obter

conhecimento. Em um sentido mais restrito, cientista refere-se a indivíduos que usam o método científico. A principal função dos cientistas é a de realizar pesquisas com a finalidade de alcançar uma compreensão mais clara e complexa a respeito da natureza e seus fenômenos, incluindo a dimensão física, matemática e social do ambiente ou do objeto empírico analisado e também pesquisas nas mais diversas áreas como tecnológica, por exemplo.

Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cientista>

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

5. ECOLOGISTAS

Uma pessoa que se preocupa com o meio ambiente e em consequência faz algo para preservá-lo, como plantar uma árvore, evitar desperdício de água etc.

Fonte: <http://www.dicionarioinformal.com.br/ecologista/>

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

6. RELIGIOSOS

Aqueles que professam uma religião e que vivem segundo as suas regras. Pontual no cumprimento dos deveres. <http://www.dicionarioweb.com.br/religioso.html>

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

7. PROFESSORES

Responsáveis em levar o conhecimento, em fazer a transposição didática. Poderão atuar no esclarecimento da população.

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

8. ESTUDANTES

Irão juntamente com os professores representar parte da população, levantando os questionamentos e verificando o que pode ser melhor para a cidade, através do conhecimento científico.

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

9. MORADORES

Estão preocupados com as consequências e querem saber o que será mais econômico para eles, que usina os beneficiará e querem ter esclarecimentos sobre elas.

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

10. COMERCIANTES

Querem saber a região onde a usina será implantada e que consequências trará para o comércio.

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

11. MÉDICOS

(Professor coloque os alunos para pesquisar as atribuições e funções de alguns personagens).

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

12. ADVOGADOS

(Professor coloque os alunos para pesquisar as atribuições e funções de alguns personagens).

Personalidade: _____

Roupa e Acessórios: _____

Feito isto, começar a desenvolver o roteiro:

No roteiro abaixo, algumas palavras ou frases estarão sublinhadas. Estas palavras podem ser omitidas para que sejam preenchidas juntamente com os alunos durante o jogo. Desta forma os alunos poderão construir o roteiro coletivamente.

ENREDO: Política Governamental abriu concorrência para instalar uma fonte de energia em uma cidade do interior do Sudeste, mas é preciso que a administração pública municipal decida que fonte de energia é prioridade ou ideal na região. [Mostrar o mapa Brasil que está no fim do roteiro e escolher uma região para esta cidade. Neste momento, a sessão de RPG pode contar com a presença de professores de diferentes áreas e se constituir um trabalho interdisciplinar].

PROBLEMÁTICA: O prefeito da cidade (que governa de forma autoritária) quer instalar uma usina termelétrica.

CONTEXTO: Discussão da população e seus grupos representantes sobre a instalação de uma usina termelétrica.

ROTEIRO: Em uma cidade do sudeste, [iniciar a descrição da cidade] com ventos favoráveis, mares, boa ensolação durante o ano, com rios de grande potencial hídrico, campos petrolíferos, regiões ricas em material radioativo e uma população densa que favorece a produção de grande quantidade de biomassa.

Com a atual preocupação em relação ao esgotamento das fontes energéticas não renováveis (gás natural, petróleo e carvão mineral), busca-se novas alternativas para garantir o

abastecimento energético em algumas regiões.

Então nesta cidade, o prefeito convoca uma assembleia solicitando a presença de seus vereadores e anuncia a implantação de uma Usina Termelétrica no local.

Um de seus vereadores lhe sugere:

VEREADOR PRESIDENTE DA CÂMARA: Senhor prefeito, não seria melhor convocar a Comunidade?

PREFEITO: Para quê? A cidade está sob meu domínio, quem sabe o melhor para o seu crescimento sou eu! Eu nasci aqui e vi tudo isso crescer e hoje precisamos revolucionar! Os ganhos serão incríveis, já sinto o cheiro do desenvolvimento no ar! Quantos investimentos!

VEREADOR PRESIDENTE DA CÂMARA: Mas, Senhor, não estamos em uma DEMOCRACIA? (Um professor de Geografia poderia trabalhar com o tema cidadania, para uma exploração-ampliação maior deste diálogo).

PREFEITO: Hum... E o que você me sugere?

VEREADOR PRESIDENTE DA CÂMARA: Que seja realizado um plebiscito, antes da tomada de ação final.

Outros vereadores: Este cara é louco né? Não vê que o prefeito sabe o que é melhor para nossa cidade?! Quer aparecer!

PREFEITO: Bom, já que hoje eu estou de bom humor, acho que vou lhe dar uma oportunidade! E então como é que você vai fazer este plebiscito afinal?

VEREADOR PRESIDENTE DA CÂMARA: Pensei no seguinte:

conclamaremos a população através da imprensa.

PREFEITO: Pois bem, então faça isso!

Diálogo entre vereador e imprensa: O aluno que representa o personagem Vereador fará uma ligação de forma criativa para a imprensa marcando a data e o horário para que o prefeito conclame a população.

IMPrensa: (Conclamando todos os grupos que foram divididos no início da sessão: cientistas, professores, estudantes, religiosos, ecologistas, moradores, comerciantes): - Aqui, diretamente da Rede Novos Talentos, imprensa da nossa cidade de Itaboratinga é que estamos com nosso excelentíssimo prefeito para que ele possa fazer um pronunciamento: PREFEITO: (de forma criativa falará com a população).

No dia e hora marcada acontece a reunião com todos os interessados:

O prefeito se apresenta dá as boas vindas e solicitará que o vereador fale com a população:

Alguém do grupo menciona: DEVEMOS NOS UNIR E BUSCAR AJUDAR NOSSO PREFEITO. ELE PODE ATÉ QUERER O MELHOR, MAS PRECISAMOS ESTUDAR E CONHECER OS IMPACTOS QUE PODEM SER GERADOS EM NOSSA CIDADE. VAMOS DISTRIBUIR TAREFAS, VAMOS PESQUISAR!

Após a fala dos governantes, a população se reúne para dividir as funções.

__ Neste momento, deverão ser distribuídas através de um sorteio as várias fontes energéticas existentes:

Lembrando que com o prefeito fica a usina termelétrica e suas vantagens; com o vereador, as desvantagens do uso desta usina, e entre os demais personagens se fará o sorteio. Para isto, jogam-se os dados.

Devem ser sorteadas entre os jogadores, as vantagens e as desvantagens de cada usina em questão:

- 1- Energia hidrelétrica (Vantagens)
- 2- Energia das marés (Vantagens)
- 3- Energia Solar (Vantagens)
- 4- Energia Eólica (Vantagens)
- 5- Energia de Biomassa (Vantagens)
- 6- Energia Nuclear (Vantagens)
- 7- Energia hidrelétrica (Desvantagens)
- 8- Energia das marés (Desvantagens)
- 9- Energia Solar (Desvantagens)
- 10- Energia Eólica (Desvantagens)
- 11- Energia de Biomassa (Desvantagens)
- 12- Energia Nuclear (Desvantagens)

Após terem sido divididas as vantagens e desvantagens de cada usina, a população reunida inicia o debate e discute os benefícios e as possibilidades das usinas para a região.

O mestre (professor) joga os dados para saber a ordem em

que cada representante de classe terá a vez de se pronunciar. Abre-se um debate onde os participantes estarão de posse das vantagens e desvantagens de cada fonte energética.

Na câmara dos vereadores, inicia-se o debate com o posicionamento de cada um dos participantes, que pode ser mediado pelo mestre ou pelo vereador presidente da câmara.

Ao fim de todas as explicações, o vereador finaliza dizendo que será aberto um plebiscito por três dias na cidade e que, ao fim da apuração, será avaliada a opinião da população juntamente com o parecer de um grupo de pesquisadores e técnicos para avaliar a melhor fonte (usina) de energia a ser instalada na cidade.

Dicas para o desenvolvimento do jogo:

- Sempre terminar a argumentação de defesa com uma pergunta contestadora;
- O professor pode registrar as argumentações que são de iniciativa dos participantes, ou seja, que não sejam argumentações previstas no roteiro inicial. Isto é importante para discussões posteriores em sala de aula.

Ao fim da atividade, o professor poderá passar uma tabela para a turma para que eles enumerem as variadas fontes alternativas existentes, suas vantagens, desvantagens e potencialidades.

O texto que comporá as cartas das vantagens e desvantagens de cada usina deve ser feitos pelos alunos, para que eles possam ir em busca do conhecimento.

E a brincadeira pode continuar...

O RPG é um jogo que tem uma característica bem peculiar: ele pode não terminar em uma única sessão. Há jogadores de RPG que jogam uma sessão por semanas, ou até mesmo meses. Esta é uma característica interessante para o uso deste jogo

em sala de aula, pois determinados temas não se extinguem em um único encontro. Há temas, por exemplo, que podem ser trabalhados por várias disciplinas e durante o ano inteiro. E o RPG, por fazer com que o aluno busque informações para desenvolver o roteiro, demanda tempo para que eles criem os personagens, os suportes didáticos (como uma maquete, por exemplo) e tudo isto faz com que o jogo se aplique bem a esta realidade vivenciada em sala de aula. Com um bom planejamento, este jogo pode se tornar uma potente estratégia didática para o professor. Vale ressaltar que, para o roteiro de fontes de energia, o plebiscito que surge no fim da sessão pode desencadear uma série de outras atividades a serem realizadas na escola.

Material de apoio:

RPG das Águas - (<http://www.caminhoaguas.org.br/internas/..%5CRPG%5Ccrpg.pdf>)

RPG Tom da Mata - (http://www.tomdamata.org.br/jogos/rpg_mata.pdf)

Referências Bibliográficas - Artigos Científicos:

BRAZ DA SILVA, A. M. T.; METTRAU, M.B. Proposta de Ensino de Ciências sob forma lúdica e criativa nas escolas. In: XVIII Simpósio Nacional de Ensino de Física – SNEF, 2009, Vitória, Espírito Santo. Anais do SNEF. p. 1-10.

JANN, P.N.; LEITE, M.F. Jogo do DNA: um instrumento pedagógico para o ensino de ciências e biologia. Ciências & Cognição. 2010; Vol 15 (1): p. 282-293.

RÔÇAS, G; ANJOS, M. B. dos. A importância de jogos pedagógicos em aulas de biologia. In: 1º Congresso Científico da UniverCidade, 2006, Rio de Janeiro. Anais do 1º Congresso Científico da UniverCidade. Rio de Janeiro, 2006, p.1-5.

Cartas dos Personagens

Prefeito

Colocar desenho característico Vereador

Colocar desenho característico

Imprensa

Colocar desenho característico Cientistas

Colocar desenho característico

Ecologistas

Colocar desenho característico Religiosos

Colocar desenho característico

Estudantes

Colocar desenho característico Professores

Colocar desenho característico

Moradores

Colocar desenho característico Comerciantes

Colocar desenho característico

Médicos

Colocar desenho característico
Colocar desenho característico

Advogados

