



ELABORAÇÃO E EXECUÇÃO DE UM JOGO BASEADO NO MODELO DE RPG (ROLE-PLAYING GAMES) ABORDANDO A TEMÁTICA NEUROCIENTÍFICA

Ana Cristina Troncoso
Universidade Federal Fluminense-Rio das Ostras
Departamento de Psicologia
e-mail: actroncoso@vm.uff.br

Introdução

RPG é a sigla para o termo inglês *Role Playing Game*, que em português pode ser traduzido como Jogo de Representação de Papéis. O RPG consiste em um jogo onde não há competição e sim colaboração entre os participantes e pode ser definido como uma atividade de contar histórias interativas em grupo, um exercício de imaginação, memória, raciocínio e socialização (TRISTAHAS, 2013). É muito utilizado pelos jovens como forma de diversão e lazer e atualmente vem sendo empregado como ferramenta didática. Uma partida de RPG reúne várias pessoas podendo ser jogado ao redor de uma mesa, com livros, dados, tabuleiros e miniaturas ou com os participantes interpretando os personagens do jogo. O RPG tem características que o torna uma excelente ferramenta educacional, pois com ele, o ensino de qualquer matéria torna-se lúdico, possibilitando uma aprendizagem por vias alternativas, onde se utiliza muito mais que a capacidade de memorização e compreensão do conteúdo, além de que, todo o corpo está envolvido na aprendizagem. O bom jogo didático, a nosso ver, é aquele em que o jogador pode avançar de maneira lógica e desafiadora, além de proporcionar a cooperação e a liberdade de imaginação, abrindo possibilidades de novas formas de resolução de problemas e compreensão de conteúdo. Por proporcionarem práticas educacionais atrativas, onde o aluno tem a chance de aprender de forma dinâmica e motivadora, os jogos educacionais podem se tornar auxiliares importantes do processo de ensino e aprendizagem. A realização de um levantamento bibliográfico buscando publicações que trabalhem com a temática proposta nos revelou que o RPG tem sido frequentemente utilizado para a aprendizagem de ciências, história e outras disciplinas do currículo



escolar, porém nenhum trabalho foi encontrado atrelando o RPG à temática neurocientífica e especialmente a proposta de aprendizagem sobre estresse. Atrelar o conhecimento neurocientífico da fisiologia do estresse a formas lúdicas de aprendizagem pode ser um facilitador de grande impacto em relação à aquisição de conteúdos que tradicionalmente são avaliados pelos alunos como conteúdos difíceis de serem adquiridos. Tendo em vista que por meio do RPG, os jogadores são capazes de memorizar uma grande quantidade de informações, dentre elas, nome complexo de personagens e situações vivenciadas por eles, averiguaremos se através desta mesma estrutura de aprendizagem os alunos são capazes de adquirir o conteúdo proposto. Por meio deste modelo lúdico e inovador esperamos incentivar novas práticas pedagógicas que façam uso de novos recursos que possam ser complementares aos conhecimentos trabalhados em sala de aula, ampliando assim as técnicas utilizadas e expandindo os espaços educacionais para além dos limites da sala de aula. Levantamos a hipótese de que com a representação de papéis o jogador possa se apropriar do conteúdo de uma forma mais efetiva. Com este jogo pretendemos também incrementar a criatividade e incentivar o trabalho em equipe.

Metodologia

O JOGO: Consiste em expor os jogadores a situações fictícias do conteúdo do estresse, onde por teste de perícias pretende-se passar satisfatoriamente ou não por situações (CASSARO, 2008; VAUX, 2013). PERÍCIAS: São status de cada personagem. É com base nestes que o jogador deve lançar o dado para passar pelas situações. Os quatro status são: Tempo livre; Aspectos emocionais; Posição social; Relacionamentos. Todos os personagens obtêm os mesmos status, o que varia entre eles é a pontuação em casa item. SAÚDE: Saúde compõe os pontos de vida do personagem. Conforme ele passa por determinadas situações, caso não seja bem sucedido perde alguns pontos de saúde. Conforme a saúde diminui o personagem vai adoecendo. Caso os pontos de saúde cheguem a zero o personagem vai a óbito e o jogador é eliminado do jogo. DISTRIBUINDO PONTOS: Cada jogador recebe sete pontos



para ser distribuído da maneira que quiser sobre os quatro status iniciais. JOGANDO: Frente a situações o jogador lançará o dado e observará o número retirado. A partir daí irá comparar esse resultado com o número de determinada perícia. Caso retire um número igual ou menor ao número de determinada habilidade será bem sucedido, caso tire um número maior não haverá bom desempenho. Dependendo do resultado, sendo positivo ou negativo, o jogador será exposto a situações diferentes.

Resultados e Discussão

Escolhemos trabalhar com RPG devido ao caráter lúdico, o envolvimento pelo qual seus jogadores são afetados e por ser um jogo ativo, de raciocínio constante onde o jogador controla seu personagem em um mundo de fantasia no qual resolve diversos problemas. Pensamos no jogo não como substituto de aulas, mas como um complemento, uma estratégia motivadora da aprendizagem, possibilitando ao aluno a compreensão do conteúdo de maneira implicada em contraposição a popular “decoreba”. Acreditamos que tais métodos alternativos tendem a contribuir em larga escala para a relação ensino/aprendizagem, principalmente no que diz respeito à autonomia do aprendiz, fazendo com que participe de maneira ativa no processo educacional e não apenas como receptor do saber.

Conclusão

Atualmente o interesse e a participação de pesquisadores nos processos de divulgação científica vêm crescendo, o que proporciona não só o aumento da qualidade das informações veiculadas como também o diálogo entre os produtores de conhecimento e a população. Tendo em vista que grande parte da pesquisa realizada por profissionais que exercem suas atividades em Universidades e Institutos de pesquisa públicos é financiada pelo Estado ou pela União, a utilização de metodologias alternativas e a divulgação científica abrem a possibilidade de um maior retorno à sociedade dos conhecimentos financiados por ela. Propostas inovadoras que apresentem novas metodologias de aprendizagem implementam o retorno social e podem ser um complemento



de grande importância para a superação da atual crise do sistema educacional brasileiro. Esperamos que a proposta atual possa ser uma ferramenta auxiliar nos processos de aprendizagem e desta forma contribuir para a melhoria dos índices educacionais de nosso país.

Referências

CASSARO, M. *Manual Alpha 3D&T, Defensores de Tóquio*. 3 ed. São Paulo: Jambo, 2008.

TRISTAHAS, T. *10 vantagens de jogar RPG*. Disponível em: <http://www.rpg.art.br/artigos/10-vantagens-de-jogar-rpg/>. Acesso em 4 out. 2013.

VAUX, R. *Como fazer seu próprio RPG*. Disponível em: http://www.ehow.com.br/proprio-rpg-como_10930/. Acesso em: 25 nov. 2013.
