

> pais & mestres

Sugestão de aula: Ensino Fundamental

Jogo educativo na escola

O QUE É RPG?

■ Aplicado à Educação, o RPG é uma poderosa ferramenta comunicacional, pois trabalha com elaboração de texto oral e escrito, criação de personagens, cenários, sons e efeitos de luzes que ajudam a dar o tom de mistério e desafio. Diversos estudiosos das áreas de Educação e Psicologia confirmam que o ser humano tem uma certa necessidade de vivenciar ficção e fantasia. O homem procura atender a tais necessidades por meio de diversos tipos de manifestações como leitura de contos populares, lendas e mitos, telenovela e histórias, em quadrinhos, entre outras. De fato, ao longo do século 20 foi possível observar um certo destaque de alguns desses canais e respectivas linguagens, em detrimento de outros. E nesta era da informação na qual a troca de idéias tem de ser feita de forma rápida e precisa, a tradição oral, responsável pela criação e divulgação de história, parece ter sido esquecida. O RPG (Role-Playing Game) é um ato coletivo de criação de narrativas orais sob a forma de ficção. Trata-se de uma revisão e recuperação da arte de contar histórias nos tempos atuais. É o resgate da tradição oral e da troca espontânea de experiências. Consiste numa brincadeira de ficção que pode envolver um número variável de participantes, das mais diversas faixas etárias, dependendo do tema a ser abordado. Há sempre um Narrador, que é aquele que define o tema, o cenário, as situações mais importantes e quem dará início à narrativa. É o Narrador também que verifica se os perfis dos personagens propostos pelos demais participantes estão coerentes com a história que se pretende montar, além de criar um sistema de regras sobre outras capacidades dos jogadores. Os outros participantes interpretam os demais personagens principais, heróis e heroínas ou vilões e vilãs, assumindo papel ativo na história que é conduzida pelo Narrador. Ou seja, uma sessão de RPG consiste numa atividade cooperativa em que todos os participantes colaboram para a criação de uma narrativa oral de caráter épico. Os praticantes mais aficionados defendem que para melhor entendê-lo as pessoas têm de praticá-lo. Então, segue a sugestão de aula de hoje para a prática de RPG presencial



Na sala de aula

Ao se analisar a aplicação do RPG em sala de aula, é possível observar pelo menos três diferentes estratégias para aplicação dos jogos de narrativas, e uma não exclui a outra necessariamente. Cada uma delas tem suas exigências particulares e momentos corretos de aplicação. São elas:

- Abordagem Lúdica: tal qual outras atividades esportivas e artísticas, a busca do envolvimento dos alunos numa atividade criativa, divertida e enriquecedora como o RPG é um dos grandes incentivos para a utilização de jogos de interpretação na escola
- Verificação do aprendizado: neste formato, a fim de que os professores tenham uma noção sobre quanto da informação foi assimilada ou de que forma os conceitos foram apreendidos, os alunos são desafiados a colocar em prática o que aprenderam. São sessões previamente planejadas, com objetivos educacionais claros, com um cronograma de realizações pontuais ao longo de todo o curso. Lembre-se que são atividades de verificação e não de avaliação

Construção do conhecimento

O RPG também pode ser utilizado como forma de transmissão de conceitos, e não apenas para verificação de assimilação. Dentro desta abordagem, pode-se falar de dois graus de audácia:

- Sessão de jogos esporádicos, que ocorre como "aula especial" ou "aulas diferentes", nas quais o professor determina e delimita um tópico ou conjunto de tópicos a serem abordados e a criação do roteiro adequado é feita a partir deles. Neste caso, é importante mostrar que as "estrelas" do show devem ser os jogadores e seus personagens, não o professor-narrador. É importante que cada aluno receba papéis ativos na narrativa de maneira que possa trabalhar o conhecimento do conteúdo pesquisado previamente
- Integração completa, na qual o jogo é pretexto para os conteúdos: aqui o RPG torna-se um pretexto para os conteúdos. As sessões são praticamente diárias e os alunos-jogadores são instigados a pesquisar os conteúdos para a realização da continuidade do jogo

PESQUISA- JT/NCE-USP

O Núcleo de Comunicação e Educação da USP quer ouvir a opinião do leitor do JT sobre as sugestões de aula propostas aos domingos. Se você já desenvolveu alguma das atividades sugeridas na coluna "pais e mestres" e tem interesse em relatar a sua experiência ou até mesmo quer sugerir novos temas, entre em contato por meio do site: <http://www.usp.br/nce/email>

FONTE: NCE-USP

INFOGRÁFICO/AE

MARIA REHDER

maria.rehder@grupopostado.com.br
O JT, em parceria com o Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo (NCE-USP), coordenado pelo professor Ismar de Oliveira Soares, propõe uma aula de caráter educacional a ser desenvolvida pelos professores de Ensino Fundamental sobre RPG, que é a abreviação de *Role Playing Game*, jogo de encenação ou de dramatização que pode ser praticado de forma vivenciada, com pessoas reais representando personagens, ou de forma eletrônica, por meio do computador. A presente sugestão foi elaborada por Beatriz Riziek, pedagoga e especialista em novas tecnologias.

INTRODUÇÃO

1 O RPG surgiu nos Estados Unidos por volta de 1974, como uma opção intermediária entre os jogos simples e tradicionais e os jogos estratégicos de guerra. As aventuras de RPG, normalmente, são inspiradas em filmes de ficção, mostrando ambientação futurista, medieval ou até mesmo mitológica. À medida que vai se popularizando, o RPG tem se tornado um poderoso recurso educacional, pois todo e qualquer tema pode ser adaptado e desenvolvido: meio ambiente, diversidade cultural, saúde, consumo, relações sociais e assim por diante.

2 Possivelmente, a maior contribuição do RPG seja a de simular de desafios constantes para os participantes, permitindo que cada um assuma características do personagem e descubra, brincando, novas formas de agir na vida real.

OBJETIVO

2 O conteúdo e o tema dos RPGs são extremamente variados: experiências científicas, práticas de convivência social, aventuras pelo meio ambiente ou situações-problema extraídas das próprias disciplinas escolares podem se transformar em jogo. O importante é ter um roteiro envolvente e desafiador. Para esta aula, o tema gerador do RPG vivencial (não eletrônico) será a devastação da Amazônia.

ATIVIDADE

3 Essa proposta deverá ser desenvolvida em duas aulas. 1ª aula: crie um roteiro básico que

forneça informações sobre fauna e flora da Amazônia, destacando a importância que esta floresta tem no cenário mundial.

No papel de professor-narrador, elabore fichas individuais (de 5 a 10) caracterizando cada personagem do jogo: nome, local de nascimento, local de moradia e função que vai desempenhar na atividade (exemplos: índio, agricultor, pesquisador, militar, garimpeiro, missionário, morador da floresta, executivo de empresa mineradora multinacional, caçador, seringueiro, madeireiro, representante da Funai, representante do Incra).

Divida a classe em grupos de 5 a 10 alunos (dependendo do número de personagens que o roteiro prever) e distribua um jogo dessas fichas para cada grupo, pedindo que cada aluno comece a pensar seu personagem para a aula de RPG. Peça aos alunos que realizem pesquisas sobre seus personagens em fontes como livros e internet, sempre considerando o contexto amazônico já exposto pelo educador.

2ª aula: Adquirida dados com 4 ou 6 lados (em número suficiente para atender a todos os grupos de narrativas) para ser jogado em algumas

passagens do roteiro, redefinindo o destino de cada personagem na trama. Cada face do dado indica uma pergunta ou ação dos personagens, lançando desafios progressivos que animarão o jogo.

Atribua a cada participante as características de seu personagem: corajoso e defensor da natureza a qualquer custo; morador local que nunca se importou com queimadas ou cortes de árvores para sobreviver ou pesquisador estrangeiro que está na Amazônia a trabalho e fica horrorizado com o que vê, etc.

Cada personagem pode se vestir a caráter, dando mais veracidade aos diálogos. É interessante, também, que haja um espaço cenográfico montado, através do qual os personagens transitarão e encontrarão os desafios da floresta devastada, ditados pelo jogo de dados.

A história pode ter início com a chegada do pesquisador estrangeiro à casa do madeireiro; jogando o dado, um ou outro começará a perguntar o que faz ali, como e onde vive, há quanto tempo e o que pretende com sua permanência no local. Jogam-se os dados várias vezes, para cada personagem, conduzindo a história ao seu objetivo: o

problema da devastação da selva amazônica.

A seguir, cada grupo apresentará sua narrativa para os demais alunos dos outros grupos, sob a mediação do professor-narrador.

Ao final, os alunos poderão apresentar a história dramatizada sob a forma de redação, de matéria jornalística ou atividade artística, reproduzindo maquetes da fauna e da flora da região.

PAPEL DO EDUCADOR

4 Nas sessões de RPG, o professor tem o papel de narrador, ou seja, é ele quem orientará os grupos de alunos sobre o tema, a caracterização do cenário e do perfil de cada personagem, bem como dará o contexto inicial da história para que o jogo se inicie. Além disso, fará a mediação ao longo da narrativa, de maneira a garantir que as regras estabelecidas no início sejam cumpridas e a participação de todos seja consistente.

MULTIPLICANDO

5 Cada turma poderá criar o seu próprio RPG elegendando um ou mais temas geradores de seu interesse, podendo, inclusive,

utilizar temas ligados ao conteúdo das disciplinas de seu curso. A intenção é estimular a criatividade, a articulação e a redação de idéias e a capacidade de se relacionar em grupo.

BIBLIOGRAFIA

6 ZANINNI, Maria do Carmo. *Anais do Primeiro Simpósio de RPG e Educação*. 1ª edição. São Paulo: Devir Livraria, 2004.
REIS, Douglas Quintas. *Gurps - Módulo Básico. Coleção RPG*. 2ª edição. São Paulo: Devir Livraria, 1993.

SITES EDUCATIVOS

7 1) O site Ludus contém mais orientações sobre como aplicar o RPG em sala de aula, no sentido de estimular maior participação dos alunos e melhor assimilação do conteúdo ensinado por eles. Acesse e confira: <http://www.rpgeducacao.com.br>
2) O portal Rede RPG traz dicas de como se aprofundar na prática de criação dessas narrativas. Acesse: <http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news>
Equipe de Consultoria Educacional: Carmen Gattás, Izabel Leão, Luci Ferraz.

> pó de giz

Lato sensu: desconto para professor

Estão abertas as inscrições para o curso de pós-graduação em Psicopedagogia, Psicanálise e Educação lato sensu do Instituto Singularidades. O curso está organizado em 10 módulos com um total de 360 horas presenciais, estágio de 30 horas e da orientação de trabalho final monográfico, e tem como público-alvo profissionais da educação e da saúde. 50% de desconto para profissionais em atividade. Informações: 11-3034-5445.

Anote



Inscrições abertas para concurso de bolsas

As unidades do Anglo Vestibulares do ABC realizam na quarta-feira, 28 de fevereiro, novo concurso de bolsas para o curso extensivo 2007. As inscrições são gratuitas e podem ser feitas no site

www.singular.com.br. Os interessados podem optar entre dois horários: 16 h ou 19h30. Serão 35 questões e uma redação. As inscrições vão até 27 de fevereiro e o valor da bolsa pode chegar a 70%.

O Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) distribuirá mais de 7 milhões de livros de literatura nesse ano, que serão utilizados em escolas públicas de 5ª a 8ª série

Site da 'Nova Escola' traz aulas do 'JT'

Os professores têm acesso a todos os planos de aula publicados pelo JT, em parceria com o Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo (NCE-USP), por meio do site da revista *Nova Escola* (www.novaescola.org.br), que também traz sugestões de atividades elaboradas por educadores. As edições da revista *Nova Escola* contam também com aulas voltadas à Educação Infantil.



O RPG é uma revisão e recuperação da arte de contar histórias nos tempos atuais. É o resgate da tradição oral", BEATRIZ RIZEK, PEDAGOGA E ESPECIALISTA EM NOVAS TECNOLOGIAS

Livro aborda evolução da criança

O livro *Re-novações*, de Sueli Bravi Conte, traduz a importância da transformação da criança em cidadão, buscando relocalar a natureza e o propósito da escola nesse processo. A obra baseia-se na idéia de que a formação do novo homem assumiu proporções globais e tudo acontece em tempo real.

