

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA

Luan Rodrigo Cavalcante Custodio

**O USO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DA
GEOGRAFIA**

Título do trabalho em inglês: The use of RPG as a pedagogical tool for teaching geography

São
Paulo

2023

LUAN RODRIGO CAVALCANTE CUSTODIO

**O USO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DA
GEOGRAFIA**

Trabalho de Graduação Individual (TGI) apresentado ao Departamento de [Geografia](#) da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em [Geografia](#).

Área de Concentração: [Ensino de geografia](#)

Orientador: Prof. Dr. André Roberto
Martin

São
Paulo

2023

Na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei de direitos autorais nº 9610/98, autorizo a publicação livre e gratuita desse trabalho no Repositório Institucional da USP ou em outro meio eletrônico da instituição, sem qualquer ressarcimento dos direitos autorais para leitura, impressão e/ou download em meio eletrônico para fins de divulgação intelectual, desde que citada a fonte.

Custodio, Luan Rodrigo Cavalcante.

O uso de RPG para o ensino de geografia: / Luan Rodrigo Cavalcante Custodio. – 2023. – I f.

Trabalho de Graduação Integrado. – São Paulo : Universidade de São Paulo. Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas.

Orientador: Professor Doutor André Roberto Martin

Título em inglês: The use of RPG as a pedagogical tool for teaching geography

1. Role-Playing Game. 2. Jogos e educação. 3. Ensino de geografia. I. André Roberto Martin. II. O uso de RPG para o ensino de geografia.

CUSTODIO, Luan R. C. **O uso de RPG para o ensino de geografia**: subtítulo sem negrito. Trabalho de Graduação Integrado (TGI) apresentado à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Bacharel em [Geografia](#).

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____ Instituição _____

Julgamento _____ Assinatura _____

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente à minha avó que me deu o dinheiro para o primeiro livro de D&D, aos meus amigos, família (que em muitos casos são os mesmos) e minha grande amiga e companheira para a vida, com amor, admiração, suor e gratidão por seu apoio, carinho e presença ao longo do período de elaboração deste trabalho.

Favela venceu!

AGRADECIMENTOS

Aos professores e professoras da FFLCH , que nos anos de convivência, muito me ensinou, contribuindo para meu crescimento científico e intelectual.

Ao professor doutor André Martin que me orientou, pela atenção e apoio durante o processo de definição e orientação.

À Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, pela oportunidade de realização do curso.

“Vida louca é quem estuda.”

Sérgio Vaz

RESUMO

CUSTODIO, Luan R. C. **O uso do RPG para o ensino de geografia**. 2023. 98 f. Trabalho de Graduação Individual (TGI) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

O presente trabalho visa realizar uma revisão bibliográfica e apresentar argumentos através de uma pesquisa pessoal, visando elucidar a comunidade acadêmica e educadores sobre os potenciais didáticos-pedagógicos do Role-Playing Game (RPG) para o ensino e aprendizagem da geografia com alunos em idade escolar, tornando seu conhecimento mais engajado e participativo nas aulas pelo caráter lúdico dessa atividade mostrando assim, através de experiências, relatos e referenciais acadêmicos os pontos positivos dessa atividade no aprender da geografia.

Palavras-chave: Role-Playing Game. Educação. Jogos e educação. Geografia. Ensino de geografia.

ABSTRACT

CUSTODIO, Luan R. **The use of RPG as a pedagogical tool for teaching geography**. 2023. 98 f. Trabalho de Graduação Individual (TGI) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023.

This work aims to review the literature and present arguments through my research to elucidate the academic community and educators about the pedagogical-didactic potential of RPG (role-playing game) for teaching and learning geography with school-age students, making their knowledge more engaged and participatory in class due to the playful character of this activity. Thus showing through experiences, reports and academic references the positive points of this activity in learning geography.

Keywords: Role-Playing Game. Education. Games and education. Geography. geography teaching

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Kit de dados de RPG	17
Figura 2	Exemplo de uma ficha do RPG Dungeon and Dragons quinta edição.	18
Figura 3	Ilustração do Mestre de RPG durante a sessão	22
Figura 4	Esquema de um modelo padrão de mesa de RPG	23
Figura 5	Lista de armas	27
Figura 6	Como os jogadores interpretam	28
Figura 7	O continente de Arton	38
Figura 8	Mapa de batalha Cragmaw hideout	40

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG	<i>Role-Playing Game</i>
D&D	<i>Dungeon & Dragons</i>
NPC	<i>Non-Playing Character</i> ou, em tradução livre, Personagem não jogável
PJ	Personagem do jogador
ZDP	Zonas de Desenvolvimento Proximal (Vygotsky)
D	Dado

SUMÁRIO

	13
1. Introdução	13
2. O RPG (Role-Playing Game)	13
2.1.1 O Sistema de RPG	13
1. Introdução	15
2. O RPG (Role-Playing Game)	15
2.1 O RPG de mesa	17
2.1.1 O Sistema de RPG	18
2. O RPG E O APRENDIZADO	26
2.1 Algumas potencialidades que o RPG pode ampliar e ajudar no desenvolvimento	27
2.1.1 Hábitos de leitura	27
3. O RPG E O ENSINO DE GEOGRAFIA	38
REFERÊNCIAS	46
APÊNDICE A – A LENDA DE UGA! – O homem das cavernas	49

1. Introdução

Nesta obra pretende-se trazer as potencialidades do RPG – role playing game (jogo de interpretação de personagens), uma atividade lúdica, vista como jogo ou teatro interativo de mesa, são distintas interpretações, indiferente a elas, essa atividade que sempre me foi sensacional na infância e acompanha minha vida adulta pode ser uma ferramenta de grande potencial para o processo de ensino aprendizagem dos educandos.

Logo no início da minha adolescência eu tive contato com os livros de *Dungeon and dragons*, tornando-se minha grande paixão e hobby, levando-me aos outros RPGs como Tormenta - o maior cenário brasileiro de RPG com uma comunidade incrível, virando grandes companheiros de vida e do meu tempo, percebendo que muitas das minhas habilidades cognitivas e sociais foram trabalhadas e ampliadas com essa atividade.

Com a percepção do RPG ter parte importante da construção dos meus potenciais, surgiu-me a ideia dessa obra que é trazer essa atividade para o âmbito educacional, para que as potencialidades do RPG possam ser usadas e aprimoradas no processo de aprendizagem da população em geral.

Pretendo nesta obra enriquecer os estudos acadêmicos e referenciais bibliográficos sobre o uso do RPG no ensino escolar e suas potencialidades para as esferas do ensino, com foco na geografia, porém mostrando o potencial de interdisciplinaridade e desenvolvimento de outras capacidades.

Para enriquecer a argumentação do uso do RPG, para além do uso direto na geografia e ciências escolares, trago bibliografia e referenciais teóricos sobre outras potencialidades humanas que a atividade possa ampliar, gerar e aprimorar. Sendo, desde as capacidades pictóricas até as cinestésicas. Corpo e criatividade fazem parte do RPG em menor ou maior escala, e com a colaboração de outros acadêmicos referenciados trago essa enumeração para minha obra.

A bibliografia sobre o fenômeno do RPG não é vasta, porém vejo e pesquiso como temos acadêmicos empenhados em mostrar as vantagens dessa atividade, compactuando com isso as teorias e estudos de grandes nomes do pensamento humano como Gardner (1995, 2000), Huizinga (2019), Vygotsky (2007), Vasques (2008), Marins (2017), Moura (2015), Burckhardt (2004), SOUZA e MOURA (2019) e tantos outros. Em suma, como educador de geografia e um jogador de RPG espero que essa obra ajude a unir o útil ao agradável para o bem da sociedade e a alegria do lúdico.

2. O RPG (*Role-Playing Game*)

O *Role-playing game* (jogo de interpretação de personagens), ou RPG, é um gênero de jogo que envolve contar histórias em que os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em um mundo imaginário. Embora os jogos de RPG tenham ganhado popularidade principalmente na forma digital nos últimos anos, sua origem remonta ao mundo dos jogos de tabuleiro e jogados em mesa na década de 1970.

Os jogos de RPG de mesa, como o famoso *Dungeons & Dragons* (D&D), são frequentemente

considerados os pioneiros do gênero, criado por Gary Gygax e Dave Arneson, o D&D foi lançado em 1974 e rapidamente se tornou um fenômeno cultural nos Estados Unidos da América e países de língua anglófona. A ideia por trás desses jogos era proporcionar aos jogadores a oportunidade de vivenciar aventuras épicas em um cenário fantástico, utilizando regras e mecânicas que incentivavam a interpretação de personagens e a colaboração em grupo.

Os jogos de RPG de mesa são , geralmente, conduzidos por um mestre de jogo, também conhecido como narrador ou mediador, que desempenha o papel de narrar e controlar o ambiente, os personagens não jogáveis (NPCs) e as situações enfrentadas pelos jogadores. Nos capítulos falaremos dos participantes e papéis no RPG. Os jogadores, por sua vez, criam seus próprios personagens, atribuindo-lhes características, habilidades e motivações, e tomam decisões que influenciam o desenvolvimento da história.

Com o avanço da tecnologia e o surgimento dos computadores pessoais, os jogos de RPG de mesa gradualmente foram adaptados para o meio digital. A década de 1980 viu o surgimento de jogos de computadores baseados em RPG, como *Última* e *Wizardry*, que trouxeram elementos de progressão de personagem, exploração de mundo aberto e combate tático para o mundo virtual. Desde então, os jogos de RPG evoluíram consideravelmente, incorporando gráficos avançados, trilhas sonoras imersivas, escolhas morais complexas e enredos envolventes. A popularidade dos jogos eletrônicos de RPG cresceu enormemente, alcançando um público amplo e diversificado.

Além dos jogos de RPG de mesa e eletrônicos, o gênero também se expandiu para outras formas de mídia, como jogos de cartas colecionáveis, jogos de interpretação ao vivo e até mesmo literatura e cinema. O RPG se tornou uma forma de expressão criativa que permite que os jogadores mergulhem em mundos imaginários, explorem suas capacidades de interpretação de personagens e participem de narrativas cativantes.

Com seu histórico rico e variado, o *role-playing game* continua a evoluir e se adaptar aos avanços tecnológicos, oferecendo aos jogadores experiências únicas e imersivas, alimentando a imaginação e a paixão pela fantasia. É uma forma de entretenimento que transcende as fronteiras do tempo e continua a encantar e cativar jogadores de todas as idades. Como todos os jogos que são atividades ligadas à nossa espécie desde o início (*Huizinga, 2019*) e nos acompanha na transformação do humano e sociedade.

2.1 O RPG de mesa

O RPG de mesa surgiu com a adaptação de jogos de tabuleiro chamados de *war games*, jogos de estratégia com miniaturas de combate, onde o foco é somente o conflito entre os jogadores. Na década de 70, Gary Gygax e Dave Arneson criaram uma variação desse jogo (*Dungeon and dragons*) onde a interpretação dos personagens existe além dos combates, o jogador interpreta as escolhas e decisões do PJ (personagem do jogador) interagindo com outros PJs e NPCs do universo em campanha, essa característica interpretativa adensou o universo fantástico e mítico onde se realiza a aventura. Sendo, nesse modelo, uma participação imersiva do jogador interpretando o personagem e trilhando

acontecimentos no mundo que se modifica com a mediação do mestre de jogo, transformando assim a atividade meramente de jogo em uma atividade de interpretação e desenvolvimento do papel inicialmente constituído ao PJ (personagem do jogador). Os participantes tornam-se então mais que jogadores, mas sim, intérpretes de um personagem em uma história “viva” onde suas ações causam impactos que podem mudar todo enredo desse universo fantástico.

Essa característica da interpretação quebra os padrões estabelecidos que definem um jogo, portanto muitos autores não consideram o RPG puramente um jogo, pois suas decisões não são sumárias à escolha do jogador. Para mensurar disputas e eventos no RPG é necessário o uso de testes e rolagem de dados aleatória de características dos personagens, esses testes delimitam se a atividade teve sucesso ou falha, um mecanismo que difere de um teatro convencional onde o roteiro está definido desde o início.

Em uma sessão de RPG nunca é possível prever os resultados finais da história pois as rolagens de dados determinam e moldam as ações, modificando todo o enredo e as próximas atitudes e escolhas dos jogadores, afastando assim o RPG de um teatro de mesa e colocando o mesmo numa categoria única de atividade.

Outra característica que difere o RPG dos jogos convencionais é a questão de vitória e derrota entre os jogadores, mecanismo comum entre jogos modernos. No universo do RPG a história está sendo construída pelos jogadores, que interpretam seus PJs e desenvolvem o mundo, colaborando entre si, como um grupo, para expandir o enredo e impactos no mundo, não sendo medido por vitórias ou derrotas. Como mencionado pelos autores de Tormenta (o maior RPG de mesa brasileiro) por Svaldi; Guilherme Dei [et al.]. (2020, p. 8):

Ainda que Tormenta²⁰ seja definido como um jogo de aventuras — e mesmo que a própria sigla RPG contenha “game” —, não é exatamente um “jogo”. Na verdade, é um modo de reunir amigos e contar uma história colaborativa, uma história em que todos os espectadores também são autores. (SVALDI; DEI, 2020, p. 8)

Para nota, cabe pontuar que esse artigo atuará sobre o RPG de mesa e derivantes na mesma forma de mídia que é o papel e livros. Na próxima sessão desmembraremos as características do RPG para melhor elucidação da atividade e suas particularidades para o uso na educação.

2.1.1 O Sistema de RPG

O Sistema de RPG, também chamado de sistema de regras do RPG, é um conjunto de diretrizes e regras que definem como aquela aventura será guiada em casos de decisões e situações que devem ser solucionadas de forma racional (racional ao pacto ficcional da obra), dentro das possibilidades criadas pelos jogadores e mestre do jogo. Disputas, divergências e ações dos PJs ou NPCs são avaliadas dentro do sucesso ou fracasso através dessas métricas propostas pelo sistema do RPG usado naquela história.

O sistema do RPG estabelece as regras para a criação dos personagens, e atribui vantagens, desvantagens e características ao personagem permitindo a criação de PJs da forma que mais agrada ao jogador e também para lidar com outros aspectos do jogo.

O sistema também é usual para o mestre do jogo, onde o mesmo pode fornecer orientações, dicas, indicações e modelos para mediar e arbitrar a história e o progresso da narrativa e ações dentro da partida.

2.1.2 A métrica dentro do sistema de RPG

Nos sistemas de rpg as métricas são elementos quantificáveis criados e balanceados para medir e representar as características e habilidades dos personagens, usados para mensurar os resultados de ações, disputas e eventos dentro da narrativa. São usadas para trazer uma estrutura numérica para dentro do jogo e tornar possível quantificar e comparar as bases dos personagens para as tomadas de decisões e resultados das ações.

Um exemplo comum é o caso da métrica do *Dungeon and dragons* - um personagem com força mediana para um humano tem sua métrica força em 10 pontos. Um personagem construído com 18 pontos em força é dentro do jogo um personagem mais forte e apto para realizar tarefas que exigem uso de força física.

Cada sistema de RPG possui métricas específicas e construções diferentes, indo de acordo com a construção das regras e mecânicas estabelecidas no jogo. Importante ressaltar que alguns sistemas de RPG tem métricas distintas não somente relacionadas com números, usando símbolos, letras e outros padrões quantificáveis e racionalizáveis.

...uma de suas características principais, que é sua relação com o pensamento científico. Ao apresentar regras para determinar quantitativamente situações possíveis nas narrativas de RPG, há um distanciamento do pensamento cotidiano, apresentando ao leitor/jogador a possibilidade de mensurar dados encontrados na narrativa. (Vasques, 2008, p 126)

O sistema ainda deve simular a aleatoriedade dos acontecimentos e as probabilidades de sucesso e falha das atividades e habilidades, para simular essas características os sistemas habituais usam dados de diversas faces, e sua rolagem e medição com atributos para interpretar as ações. Sendo os dados de 4, 6, 8, 10, 12 e 20 faces os mais habituais em sistemas de RPG. Os dados estão expressos na imagem a seguir.



Fonte: CUSTÓDIO. R.C. Luan. 2023.

Portanto o sistema de RPG é a interpretação de características subjetivas da interpretação para um meio mensurável para o jogador. Uma forma de interpretar assertivamente ações, características e possibilidades de ações.

2.1.3 A ficha do personagem

A ficha do personagem é um aglomerado de tabelas e dados quantificáveis que servem para uso do jogador, podendo então avaliar as habilidades, potencialidades e guardar relatos e características do personagem para quando for necessário seu uso em campanha. Podemos resumir como uma materialização quantificável em papel do personagem imaginário criado pelo jogador.

Essas tabelas são construídas e geridas pelo jogador, sendo indispensáveis nas sessões de jogos para apontamentos das ações e decisões. Um resumo do herói, em papel e lápis, das características subjetivas criadas pela imaginação do jogador para seu personagem transcritas pela matemática através das mecânicas do sistema usado nessa campanha de rpg.

encontrados para uso. O cenário ambientado pode ser pré-estabelecido ou criado diretamente pelo mestre do jogo ou usando como base obras culturais como livros, jogos, mitologia e filmes. Sendo esses de diversos gêneros como fantasia, fantasia medieval, horror, ficção científica e até a vida cotidiana. Lembrando que qualquer obra pode ser adaptada para um cenário de RPG.

Os cenários propiciam aos jogadores a sensação de imersão e oferecem as possibilidades para se aventurar, explorar e interagir com um mundo criado e simulado. Fornecem portanto um contexto narrativo para as atitudes dos PJs e estabelecem uma estrutura para a aventura. A exposição e interação com o cenário cria aos jogadores o senso de continuidade, à medida que as suas decisões e ações criam consequências narrativas e influenciam o mundo no qual estão jogando. Essa sensação de participação e envolvimento cria nos jogadores um envolvimento e investimento emocional com a história e seus PJs.

Portanto, os cenários de RPG são os mundos fictícios que são criados e moldados em cada sessão de RPG pelo mestre do jogo e os jogadores. Os cenários são uma das pedras angulares para criar a experiência imersiva para os jogadores, sendo assim um palco para a imaginação dos jogadores.

2.1.5 A Atividade RPG em andamento

A junção do sistema e do cenário pelo intermédio do narrador ou mestre do RPG é o palco para as aventuras e narrativas de um grupo de pessoas, moldarem as ambições de seus personagens (PJs) e interação com esse meio de forma regrada e mantendo o pacto ficcional da obra sustentada. O preparo para o jogo se detém em duas esferas, a do mestre/narrador e a do jogador. Vou elucidar as duas formas abaixo:

O narrador/mestre deve preparar o ambiente, sociedade e narrativa pontual do que se passará no cenário de jogo durante as horas de jogo. O mesmo deve preparar as interações com o meio e sociedades dentro do jogo. Seja desenvolvendo figurantes e personagens de interação que não são dos jogadores. Criando uma narrativa almejada sem que essa seja definida como um roteiro, uma trama que os jogadores podem seguir pela sua vontade ou uso assertivo das habilidades através de rolagens de dados específicos. Exemplos de tramas seriam - uma vila com ataques de lobos por comida, um vulcão entrando em erupção por ataques de seres mágicos ou uma migração de seres mágicos pela desolação de seu habitat nativo. Esse enredo “em aberto” é elaborado e pensado pelo narrador com apoio do material de cenário publicado ou criação própria, para as sessões com os jogadores e o desenrolar da trama.

O papel do narrador/mestre também deve ser elaborar e quantificar as habilidades e características racionalizáveis dos desafios para mensurar os sucessos e falhas dos jogadores, levando a uma grande elaboração racional, de pensamento lógico e uso de matemática.

Os jogadores dispõem de atividades de gestão e preparação para as sessões de RPG, eles são responsáveis pelos seus personagens e habilidades, mensurar, conhecer e planejar racionalmente as características para serem bem sucedidos nas aventuras propostas pelo narrador/mestre. Conhecer as métricas numéricas de suas habilidades para racionalizar quais devem ser usadas e mensurar as chances de sucesso. Essa atividade é conhecida como “preparar a ficha” – deixar o seu aventureiro pronto para as jornadas desafiadoras à frente.

Os desafios à frente estão ligados ao ambiente biogeográfico do cenário previamente exposto aos jogadores, eles devem racionalizar as capacidades dos PJs para sobreviver em ambientes possivelmente hostis como pântanos, florestas, desertos, cordilheiras e suas diversidades climáticas, botânicas, naturais e animais. Tudo suscitando o uso lógico de conhecimentos geográficos e históricos. Mesmo sendo um cenário de ficção, existem usos lógicos de mecânicas naturais do nosso mundo, corroborando o pacto ficcional da obra e seu desdobramento afinal, um mundo de dragões pode ser ficção porém ter a gravidade próxima à nossa seria ideal, pois não seria o foco narrativo, portanto segue os padrões estabelecidos do nosso mundo.

2.1.6 E quando acaba o RPG?

Uma pergunta recorrente sobre o RPG é a de “quando o jogo termina” ou qual o desfecho. Para ambientar essa resposta, elucidarmos sobre a imersão e inserção dos Pjs no cenário narrativo. Os jogadores são imersos em um mundo ficcional vasto com continentes, regiões, reinos, cidades e impérios, jogos de política e organizações sociais ímpares. O foco dos jogadores é se colocar através do personagem em um local de destaque nesses ecossistemas e sociedades, como grandes heróis, conquistadores ou outros objetivos de grandeza advindos da cultura popular e/ou inserção do cenário. Portanto, são eventos raros e excepcionais que os jogadores almejam para seus personagens, o que pode ser desenrolado em muitas horas de jogo, subdivido em sessões semanais ou quinzenais geralmente.

A divisão temporal para os jogadores são os arcos de sessão, média de 2 até 6 horas de jogo durante a semana ou dia estipulado, onde nesse ínterim é impossível alçar seu personagem às aventuras e tramas. Portanto, as sessões acabam e a história continuará durante outras sessões, criando os arcos de narrativas no universo.

Cada grupo de jogadores e mestre tem sua dinâmica e flexibilidade de finalizar um grupo de RPG. Geralmente ocorre quando os jogadores ou o mestre concordam em encerrar a aventura ou quando atingem um ponto natural para interromper a narrativa, como o término de um capítulo. Existem relatos de grupos de RPG que continuam uma campanha por 38 anos.

Sendo então muitas vezes campanhas interrompidas pelo desmembramento do grupo de jogadores e/ou saída dos participantes para outras obrigações da vida, nem todas as campanhas

terminam de forma heroica ou com os objetivos dos personagens concluídos. Entretanto, não é o objetivo final, mas sim o caminho para ele, que prende tantos nessa jornada fantástica e lúdica do RPG.

2.1.7 O mestre ou narrador

Nem todos os jogadores do grupo vão poder correr atrás dos sonhos de seus personagens, um dos jogadores terá de fazer outro papel, o de orquestrar e sincronizar o mundo fantástico e arbitrar as ações dos personagens nesse mundo. O papel do mestre é o de planejar e ambientar as aventuras dos jogadores, locais, territórios, fauna, flora e interações com o meio para com os personagens e também à narrativa dos inimigos e personagens não jogáveis (NPCs) do mundo. Esse papel é primordial para que a aventura se desenrole e que todos tenham a imersão no mundo, e suas mudanças, portanto em muitos sistemas o mestre também é nomeado de narrador – pois é aquele que detém o mundo em primeira instância viva das aventuras no RPG.

Ser o mestre é um cargo de grande responsabilidade que necessita do uso de diversas habilidades como história, geografia, espaço urbano, rural e sociedades do cenário escolhido, deve ser escolhido o jogador que mais compreende as diversas dinâmicas e interações nesse mundo simulado de fantasia, e também das métricas e mecânicas propostas pelo sistema, um juiz de arbitragem entre as vontades e ações dos jogadores e o real impacto dentro da aventura, um papel com grandes responsabilidades.

A melhor maneira de entender o papel do mestre é pensar nele como um jogador que interpreta tudo que não são os personagens principais. Se o paladino do grupo quer falar com a capitã da guarda, quem interpreta a oficial é o mestre. Se a ladina quer se esconder nos becos, quem descreve as ruelas é o mestre. Se o caçador quer examinar o solo da floresta para rastrear inimigos, quem explica as descobertas do herói é o mestre. (Svaldi, Guilherme Dei [et al.].2020, p. 248)

Visto que, a grande maioria dos jogadores de RPG não se oferecem para narrar/mestrar as aventuras. Assim, cita Andrea Pavão:

O mestre é um sujeito semieleito, para ser aceito é preciso que disponha de certos atributos que, de acordo com sua atuação no jogo, encontram-se fortemente associados à própria função narrativa tais como: criatividade, rapidez, capacidade de descrição, conhecimento de estruturas de narrativa, bagagem cultural, leitura, cultura geral, certos valores éticos como capacidade de cooperação, de aceitar as contribuições dos jogadores, bem como alguma dose de senso de humor. (Pavão, 1996, pag 6).

Figura 03 - Ilustração do Mestre de RPG durante a sessão.

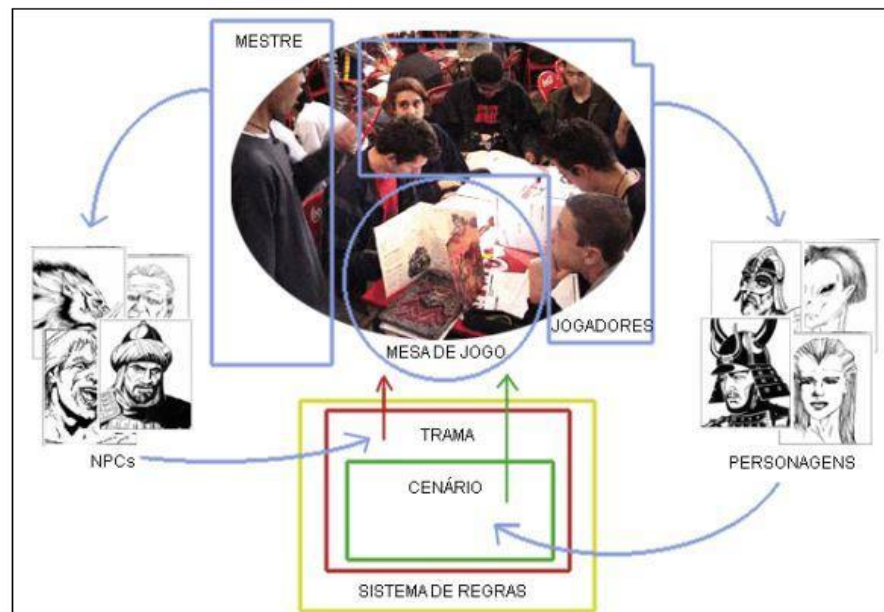


Autor desconhecido. Fonte: portal deu 1 RPG, Disponível em <https://deu1rpg.com.br/tom-de-voz-e-expressao-corporal-ao-narrar/>

2.1.8 O RPG em ação

Nesse ínterim, essa sessão foi estipulada para desmembrar e elucidar sobre essa complexa atividade interpessoal que é o RPG de mesa como uma atividade em expansão em diversos grupos sociais e culturais, surgem constantemente novas mecânicas, sistemas e modelos de jogar o RPG, portanto não dataremos um modelo certo ou único. Abaixo segue um esquema criado por Gustavo Burckhardt (2004) em sua tese de mestrado para sintetizar um modelo padrão de mesa de RPG.

Figura 4 - Esquema de um modelo padrão de mesa de RPG



Fonte: Gustavo burckhardt. 2004, pag 32. UFSC.

2. O RPG E O APRENDIZADO

“O mundo não está em seus livros e mapas. Ele está lá fora!”

Gandalf – O hobbit.

Após discorrer e elucidar sobre a atividade do RPG trarei o foco do texto para as capacidades dessa atividade lúdica para o ensino escolar e desenvolvimento do cidadão em diversas esferas e potenciais usando referências bibliográficas e estudos previamente levantados por outros acadêmicos. Para finalizar, discorreremos sobre o uso do RPG focado no desenvolvimento da geografia do educando.

Além do meio acadêmico estar acenando para essa atividade como um mecanismo de ensino e desenvolvimento eficaz, as próprias marcas e editoras de RPG estão atualmente (2023), se interessando e criando iniciativas para o meio. Algumas marcas como Dungeon and Dragons (WofC), criaram modelos adaptados de seus cenários e modelos de RPG para uso escolar e material de apoio para uso em sala de aula. Ocorrendo assim, uma expansão do uso e interesse de educadores pela atividade do RPG como uma poderosa ferramenta educacional.

“O RPG como toda e qualquer atividade educacional se for bem planejada e organizada pode se tornar uma ferramenta muito prática e lúdica, permitindo assim que os alunos aprendam de uma forma prazerosa. Ele pode ser uma ferramenta de suporte a educação muito boa, devido aos seus atrativos, com relação a ele ser um jogo que pode vir a despertar o lado lúdico da atividade e ao mesmo tempo em que auxiliar na assimilação de conhecimentos pelo aluno.” (GRANDO; TAROUÇO, 2008)

Essa característica atrai os educadores e vai de encontro com uma maior entrada do RPG na vida dos jovens em idade escolar através de séries midiáticas de sucesso que usam a temática como pano de fundo de suas tramas, uma das séries que chamou grande atenção para isso é *Stranger Things* sucesso mundial veiculado pela plataforma de *streaming* Netflix. Que, com a acessibilidade dos streamers atualmente, inseriu em diversos lares e jovens em idade escolar uma pequena representação do que seria o universo dos RPGs, criando assim uma aceitação maior e interesse ou um repúdio menor, dos alunos pela atividade lúdica em ambiente de aprendizado.

Após esses apontamentos, listaremos abaixo algumas capacidades sociais, cognitivas que são ampliadas e incentivadas com essa atividade.

2.1 Algumas potencialidades que o RPG pode ampliar e ajudar no desenvolvimento

Muitos teóricos falam sobre como o ser humano desenvolve suas capacidades e as aprimora. Hoje cada vez mais autores investem nas pesquisas e levantamentos sobre as atividades lúdicas como promotoras das capacidades em diversas escalas e gêneros “de ir além de abordagens convencionais para a criação de novas formas ou novos processos que regulem as interações humanas” (GARDNER, 2000, p. 91). Nessa seção pretende-se levantar algumas análises e apontamentos sobre o uso da atividade lúdica do RPG para ampliar, educar e desenvolver os diversos saberes e capacidades humanas, atrelando essa atividade e análise a algumas teorias da pedagogia e pesquisadores da área da educação.

2.1.1 Hábitos de leitura

O RPG contribui para o hábito de leitura ao estimular a criatividade dos jogadores, muitas vezes exigindo a compreensão e exploração de mundos complexos descritos nos livros de regras do sistema. Sendo essa necessidade e incentivo para construção do seu personagem e melhor ambientação no cenário do jogo.

Além disso, o gosto pela atividade do RPG leva muitos praticantes a ler e procurar novos cenários e histórias para ser palco de suas aventuras, influenciando muitos dos jogadores a aumentar sua leitura de obras de ficção, romance e material histórico. A leitura contínua desses materiais aprimora a fluência literária e incentiva os participantes a explorar novas histórias e conceitos, fortalecendo o hábito literário e incentivando-os à leitura de outros gêneros.

O jogador e narrador de RPG cria heróis, vilões e seres admiráveis por suas ações e grandeza. Além do personagem, o narrador/mestre cria mundos, terras distantes e reinos diversos com características únicas e particulares para palco dos eventos, e com grandes cargas referenciadas em nosso mundo, mas, também grande parte dessa influência e referências são adquiridas de obras literárias ficcionais ou não.

A obra comumente associada ao início dos cenários de fantasia de RPG é a trilogia de O Senhor dos Anéis de J. R. R. Tolkien. Obra centenária que inspira uma grande produção do que hoje é conhecido como o gênero de romance de fantasia com diversas obras renomadas pelo mundo e sendo usadas e referenciadas para a produção de novos RPGs. Um mundo vasto que a literatura é um dos seus pilares essenciais, que é aceita de pronto por muitos dos jogadores de RPG para seu adensamento no meio.

2.1.2 Interpretação de textos

Interpretar de forma assertiva textos e obras literárias é uma capacidade necessária aos cidadãos na sociedade e, através do tempo, obras de foco fantasia e RPG não diferem dessa necessidade, e adensam essa necessidade em uma característica única que é a construção do personagem e seu uso correto dentro do jogo.

As regras do jogo que são atreladas ao sistema são descritas e pontuadas nos livros de regras, esses que devem ser seguidos para a construção dos personagens e para o equilíbrio e balanceamento dos mesmos. Definindo assim o que seu personagem pode ou não fazer ou deixar de fazer, impondo limitações a ações exageradas ou fora do contexto do cenário. Esses limites e cerceamentos ao criativo são descritos e devem ser assimilados, interpretados e geridos da melhor forma possível pelo jogador para o uso mais adequado do seu personagem, incentivando-o a uma leitura adequada e com grande empenho para poder realizar os desejos narrativos do seu personagem, afinal, ninguém quer jogar com um Superman que não consegue voar.

Essa necessidade de compreensão incentiva os jogadores a se empenharem na leitura, compreensão, contextualização dos textos e na análise crítica das regras para benefício dentro das partidas de RPG.

Em suma, o RPG melhora a interpretação de textos ao envolver os jogadores em narrativas detalhadas de personagens complexos. Os jogadores e mestre precisam compreender e assimilar informações presentes nos manuais, livros e fichas de personagens, descrições de cenários e histórias, o que promove o desenvolvimento das habilidades de interpretação de texto. Além disso, ao representar personagens e interagir com situações e regras diversas a serem interpretadas, os jogadores praticam a análise contextual e a compreensão de nuances, contribuindo para uma interpretação mais profunda de textos.

2.1.3 Pensamento matemático

Como citado na seção sobre o sistema de RPG, a interpretação do imaginário e fantasia do personagem para o racional e quantificável é realizada através da criação de métricas numéricas – números que representam as características dos personagens, inimigos e eventos. Esses que devem ser levados em conta para a atuação e desenrolar do enredo. Portanto, a análise desses números e sua constante consulta apoiam as ações dos jogadores e suas ações. Um fator central das atitudes dos personagens e, constantemente levados à crivo de julgamento. Sendo assim, um fator central a ser usado e manipulado, ocorrendo o empenho do jogador em análise para conseguir sucesso em sua empreitada

Aprender Matemática utilizando jogos de RPG pode ser uma boa alternativa, uma vez que, os discentes se sentem engajados, motivados, criam e resolvem situações de maneira lúdica e em narrativas diversas.

Saem do patamar de alunos receptores e passam a ser ativos no processo de aprendizagem, sem ser massacrados com fórmulas matemáticas. (SPINELLI, 2017)

Neste ínterim, o RPG pode auxiliar no desenvolvimento do pensamento matemático dos educandos de diversas maneiras distintas, o uso de probabilidade, estratégias numéricas e raciocínio lógico durante a resolução de problemas, conflitos e gestão de recursos. Além disso, o gerenciamento de recursos, como pontos de vida e habilidades, estimula a aplicação prática de conceitos de matemática.

A tabela abaixo sobre uma lista de armas viáveis a escolha do jogador para seu personagem e as suas características como o dano (a quantidade possível de ferimentos que a arma pode causar ao inimigo), demonstra como o jogador deve fazer uma análise crítica da melhor opção através do uso de probabilidade.

Figura 5 - Lista de armas

Espada Grande	50 po	2d6 cortante	3 kg
Espada Longa	15 po	1d8 cortante	1,5 kg
Glaive	20 po	1d10 cortante	3 kg
Lança de Montaria	10 po	1d12 perfurante	3 kg

Fonte: Dungeon and Dragons quinta edição. Wizards of the Coast, Galapagos 2022. p. 151.

Usando probabilidade o jogador pode perceber que a arma espada grande que seu dano ao inimigo seria 2 dados de 6 lados somados, pode ser benéfica ao jogador nas rolagens de dano, pois o mínimo que ele causaria de dano ao inimigo seria 2. Entretanto, o mesmo jogador pode perceber que maximizar o dano dessa arma – que seria 12 de dano – teria menor probabilidade que a arma lança de montaria que usa somente um dado de 12 lados. Portanto, ao decorrer do jogo, o próprio jogador percebe as nuances das mecânicas e adapta suas jogadas e escolhas, com uma base de matemática de probabilidade. O jogador mais conservador e que não gosta de arriscar e manter um índice de dano mais sólido escolheria a arma espada grande, um jogador que gostaria de maximizar suas probabilidades e contar com mais sorte, escolheria a arma lança de montaria.

O RPG incentiva como uma característica central a criatividade e a resolução de dilemas e problemas matemáticos, promovendo habilidades de pensamento crítico essenciais para o entendimento e aplicação de conceitos matemáticos mais complexos.

2.1.4 Criatividade

O RPG de mesa é uma ferramenta poderosa para incentivar e ampliar a criatividade do educando de várias maneiras. Ao criar seus personagens, histórias e cenários os jogadores são estimulados a exercitar a imaginação, desenvolvendo habilidades criativas e novas relações de conhecimento.

Durante as partidas, os participantes são desafiados a resolver problemas de maneiras inventivas, o que promove o pensamento original e a busca por soluções não convencionais. Além disso, a liberdade proporcionada pelo RPG permite que os educandos explorem diferentes perspectivas e experimentem com a sua expressão criativa ao interpretar e viver essas aventuras.

A interação social no jogo também fomenta a colaboração e a construção coletiva de narrativas, incentivando os jogadores a contribuírem ativamente para o desenvolvimento da história. Essa colaboração pode resultar em ideias inesperadas e contribui para a expansão da criatividade. Ademais, os jogadores interpretam personagens de mundos fantásticos (magos, guerreiros, robôs, etc...) que são vivências fantasiadas de outros seres, tornando o pensar como o personagem uma forma de expansão do pensamento do jogador e suscitar em novas formas de assimilação de ideias e conceitos.

Imaginação e criatividade. Duas palavras que pode-se dizer que formam a base do desenvolvimento intelectual e social de uma pessoa, pois sem imaginação não há como vislumbrar novas possibilidades de crescimento pessoal e sem criatividade não há como executar tais possibilidades a fim de se tornar uma pessoa pró-ativa, independente e auto-suficiente. Tal preceito aplica-se à educação do indivíduo, sobretudo no atual paradigma da educação a distância, que está se expandindo e necessitando de imaginação para gerar soluções ideais de ensino e criatividade para implantar novas metodologias de ensino de modo a fazer com que o ensino a distância atenda as expectativas do colegiado e sobretudo dos alunos. (Burckhardt, 2004, p. 39)

Em suma, a atividade do RPG oferece um ambiente propício e seguro para a expressão criativa, estimulando a imaginação, a resolução de problemas e a colaboração entre os participantes “como a linguagem, a capacidade de pensar criativamente a própria existência é um traço distinto dos seres humanos, um domínio que nos distingue das outras espécies” (Gardner, 2000, p.81) . O RPG dá asas à imaginação dos seus jogadores criando um ambiente seguro para expandir o pensamento e desejos dos educandos e jogadores em geral. Mundos de infinitas possibilidades a serem criadas no nosso íntimo e coletivamente com amigos.

Figura 6 - Como os jogadores interpretam



2.1.5 Pensamento estratégico

As partidas devem apresentar problemáticas para os jogadores e seus personagens, sendo assim uma excelente ferramenta para desenvolver e aprimorar o pensamento estratégico em jovens e educandos. Os jogadores são constantemente confrontados com escolhas que impactam a história e o destino de seus personagens. Essas decisões impostas pelo mestre narrador e o cenário exigem avaliação de riscos, benefícios e considerações estratégicas para serem tomadas individualmente ou para o grupo.

Os desafios apresentados nas sessões do jogo frequentemente requerem planejamento estratégico para serem superados. Os jogadores precisam pensar em soluções criativas e estratégias para enfrentar e vencer obstáculos da natureza do ambiente, do espaço em que é inserida a história e também para confrontar inimigos e monstros propostos.

A cooperação entre os jogadores e seus personagens é essencial para a superação, A colaboração estratégica é fundamental para superar desafios complexos, levando em conta que cada personagem dispõe de habilidades e características distintas e os jogadores dispõem de visões e conhecimentos diversos que podem ajudar nas resoluções, assim sendo, incentivando a comunicação eficaz e o trabalho em equipe.

Em diversos sistemas de RPG e cenários os jogadores precisam gerenciar recursos como itens, habilidades, água e comida dos personagens. Isso desenvolve habilidades de alocação estratégica de recursos limitados. As ações dos personagens têm consequências, e os jogadores aprendem a antecipar e considerar as ramificações de suas escolhas. Isso promove a análise crítica e o pensamento a longo prazo. Fora que a colaboração da equipe é essencial para cumprir essas adversidades.

As histórias e narrativas frequentemente têm reviravoltas inesperadas. Os jogadores aprendem a se adaptar a novas situações e interpretar mudanças, ajustando assim suas estratégias conforme a narrativa se desenvolve. Em suma, a participação no RPG fornece um ambiente interativo que desafia os jogadores a pensar estrategicamente, tomar decisões ponderadas e trabalhar em conjunto para superar desafios, desenvolvendo assim habilidades valiosas de pensamento estratégico.

2.1.6 Socialização e comunicação

O RPG representa um papel significativo no desenvolvimento, uso e ampliação das habilidades de comunicação em jovens e educandos. Pois através do ambiente de interpretação de um personagem, eles ganham autonomia e um espaço seguro e lúdico para se expressarem. Os jogadores precisam comunicar as ações e decisões de seus personagens de maneira clara e persuasiva, estimulando o desenvolvimento da expressão verbal. E muitos desses diálogos envolvem negociação com personagens não jogáveis (NPCs) e/ou com os outros jogadores. Isso promove habilidades de

persuasão, diplomacia e resolução de conflitos.

É o resgate da tradição oral e da troca espontânea de experiências. RPG é uma brincadeira de faz-de-conta que pode envolver variadas faixas etárias. Cada enredo e personagem construído por um jogador é desenvolvido de forma detalhada e trabalhosa, respeitando os símbolos e significados de cada personagem contextualizado. (SOUZA, MOURA. 2019)

Com a já citada reviravoltas narrativas que são comuns no RPG para desafiar os jogadores, é necessário o uso de improvisações inesperadas, incentivando os jogadores a improvisar e comunicar suas respostas de maneira eficaz e criativa. Demonstrando assim, uma celeridade de pensamento dos participantes e suscitando um esforço conjunto e de retórica para tomar as melhores decisões. Essas decisões podem ser forças motrizes para falas e ações de jogadores mais inibidos, porém com um domínio maior do jogo e suas regras, criarem a confiança para tomar a liderança das ações e diálogo para a resolução.

O trabalho em equipe e colaboração são necessários frequentemente entre os jogadores para resolver desafios e impasses. Isso fortalece a comunicação interpessoal e promove o trabalho em equipe. Através da oratória e escuta ativa. Para acompanhar a narrativa do jogo os jogadores precisam praticar a escuta ativa, prestando atenção aos detalhes fornecidos pelo mestre narrador e pelos colegas jogadores. E por fim, os jogadores contribuem para a construção da história, desenvolvendo a capacidade de articular ideias e contribuir para uma narrativa compartilhada, através da compreensão de perspectivas diferentes. Ao interpretar personagens com motivações diversas, os jogadores praticam a compreensão de perspectivas diferentes, promovendo a empatia e a capacidade de se comunicar em diversos pontos de vista.

Essa atividade oferece um ambiente rico para o desenvolvimento da comunicação, abrangendo expressão verbal, escuta ativa, oratória, eloquência, negociação, trabalho em equipe e compreensão de perspectivas distintas, contribuindo assim para as habilidades de comunicação dos educandos e participantes.

2.1.7 Capacidades cognitivas

O processo do RPG contribui para o desenvolvimento das capacidades cognitivas de diversas maneiras. Ela estimula a criatividade ao encorajar os jogadores a criarem histórias, personagens e solucionar desafios de forma imaginativa e única. Além disso, promove o raciocínio lógico e a tomada de decisões, pois os participantes precisam pensar estrategicamente para resolver problemas e situações dentro do contexto do jogo. Muitas dessas decisões novas e recentes aos jogadores, requerem certo apoio e orientação do mestre/narrador levando à soluções e desenvolvimento de seu potencial, modelo de desenvolvimento usado por Vygotsky na teoria da Zona de desenvolvimento Proximal (ZDP).

A intenção social no RPG também favorece o desenvolvimento da comunicação e habilidades

sociais, enquanto a gestão de recursos de recursos nos jogos pode aprimorar as habilidades matemáticas. No geral, a atividade proporciona um ambiente lúdico e desafiador que contribui para o crescimento cognitivo e emocional dos educandos.

2.1.8 Interdisciplinaridade

As aventuras de RPG podem utilizar em seu desenrolar diversas temáticas de disciplinas acadêmicas de forma harmônica e interdisciplinar. Os jogadores devem usar História para conceber e interagir com a época histórica dos personagens, geografia para compreender as dinâmicas dos locais visitados e ambientação, biologia para compreender a fauna e flora da aventura e cálculos de matemática e física para prever ataques de catapultas ou artilharias imaginárias da aventura. Além de disciplinas fora do currículo da BNCC como economia, teologia e política. Como mostra o autor xxxx:

Os alunos demonstraram aprender de forma prazerosa, não foi percebido neles, a quebra da ludicidade pela inserção dos conteúdos de ciências durante as sessões de RPG. Portanto o contato dos alunos com conteúdos de ciências, por meio desta metodologia, foi positivo, favorecendo ao aprendizado destes jovens, principalmente na área de ciências. De modo que a atividade com RPG foi complementar as aulas, pode ter exercido grande contribuição no desempenho destes alunos nas aulas no período da manhã. (Marins 2017)

A plenitude do cenário estipulado irá focar os jogadores em compreender suas diversas dinâmicas naturais e sociais, sendo assim, um chamado para o uso de seus conhecimentos teóricos em um ambiente seguro e simulado do RPG.

2.2. As inteligências de Howard Gardner e o Role-playing game

Podemos usar os conceitos elaborados por Howard Gardner, pesquisador de Harvard sobre as potencialidades humanas e sua formação, o mesmo preza que todos os humanos nascem com o mesmo potencial, entretanto esses potenciais se desenvolvem de formas e intensidades distintas com os estímulos do meio e as suas relações. São apresentadas pelo autor nove modelos de inteligências, vou enumerá-las e fazer uma relação com o fenômeno cultural do RPG.

A capacidade de resolver problemas permite à pessoa abordar uma situação em que um objetivo deve ser atingido e localizar a rota adequada para esse objetivo. A criação de um produto cultural é crucial nessa função, na medida

em que captura e transmite o conhecimento ou expressa as opiniões ou os sentimentos da pessoa. Os problemas a serem resolvidos variam desde teorias científicas até composições musicais para campanhas políticas de sucesso. (Gardner, 1995, p.21)

1) Lógico – Essa inteligência está atrelada à capacidade de análise, compreensão de padrões e métricas envolvendo diversas atividades e situações da vida real, tornando o indivíduo uma pessoa que soluciona e manipula de forma crítica e coerente situações “essas soluções são rapidamente formuladas pela mente e apresentam coerência antes mesmo de serem representadas materialmente.” (Gardner, 1995, p.25). No RPG os desafios, enigmas e cálculos matemáticos na criação do personagem através das métricas do sistema são fundados nesse modelo de inteligência e tornam os jogadores mais adeptos aos desafios e uso desse potencial.

2) Pictórica – A inteligência pictórica é o potencial de organizar elementos visuais, estéticas e organizá-los criando relações e padrões artísticos e visuais. No RPG vemos muitos jogadores que desenham seus personagens, cenários, mapas e até eventos vividos nas aventuras. Uma forma visual de ampliar a imersão na atividade que aguça e trabalha esse potencial pictórico.

3) Musical – inteligência que é utilizada pelos indivíduos para assimilar, compreender e selecionar sons, timbres e para criar efeitos sonoros, músicas e efeitos harmônicos sonoros.

O canto dos pássaros proporciona um vínculo com outras espécies. Evidências de várias culturas apóiam a noção de que a música é uma faculdade universal. Os estudos sobre o desenvolvimento dos bebês sugerem que existe uma capacidade computacional “pura” no início da infância. Finalmente, a notação musical oferece um sistema simbólico acessível e lúdico. (Gardner, 1995, p. 23)

No RPG muitos grupos usam músicas temáticas dos ambientes para ampliar a imersão e os sentimentos atrelados à passagem da história ou situação. Sonoplastia e efeitos sonoros para ambientar melhor o mundo fantástico no qual fazem sua jornada.

4) linguística – Essa inteligência é responsável pela habilidade da fala coerente, usar as palavras e contextos linguísticos de forma ampla para sua comunicação em seu ambiente “o dom da linguagem é universal, e seu desenvolvimento nas crianças é surpreendentemente constante em todas as culturas.” (Gardner, 2000, p.25). A comunicação oral quanto a escrita, e o RPG é uma atividade lúdica baseada na escrita, na narrativa e conversas constantes para o desenrolar do universo temático.

5) Intrapessoal - A inteligência que o indivíduo administra seus sentimentos, vontades e desejos da melhor forma possível para compreender-se e agir da melhor forma possível em sociedade e em atividades lúdicas ou não.

O conhecimento dos aspectos internos de uma pessoa: o acesso ao sentimento da própria vida, à gama das próprias emoções, à capacidade de discriminar essas emoções e eventualmente rotulá-las e utilizá-las como uma maneira de entender e orientar o próprio comportamento. (Gardner, 1995, p. 28)

Sendo uma atividade lúdica onde os jogadores depositam desejos, anseios e projeções de

personagens e sentimentos, essa inteligência é muito utilizada para o jogador compreender e entender as nuances de história e interpretar as motivações do seu personagem. Ademais, o fracasso é algo natural nos enredos dos personagens, onde os jogadores devem aprender a administrar essas frustrações.

6) Interpessoal – A inteligência responsável por compreender as emoções alheias e as formas de convivência e interação com outros indivíduos para alcançar seus objetivos sem causar prejuízo aos demais e a si mesmo.

Baseada numa capacidade nuclear de perceber distinções entre os outros; em especial, contrastes em seus estados de ânimo, temperamentos, motivações e intenções. Em formas mais avançadas, esta inteligência permite que um adulto experiente perceba as intenções e desejos de outras pessoas, mesmo que elas os escondam. (Gardner, 1995, p. 27).

O RPG é um jogo colaborativo, entender e compreender os interesses e emoções dos outros jogadores torna a experiência mais válida e imersiva. Ademais, desenvolve a capacidade argumentativa e empatia dos jogadores pela perspectiva dos outros jogadores sendo eles um grupo de aventureiros. O autor Vygotsky aponta em suas obras que o aprendizado é algo social, portanto essa característica é de grande escala praticada na atividade do RPG.

7) Espacial – A inteligência espacial está atrelada à capacidade do indivíduo compreender com precisão o mundo espacial à sua volta e transformar essas percepções em padrões para ele coexistir e se locomover nesse meio. Transformando o espaço, objetos e locais ao seu modo e meio.

Essa forma de inteligência é muito utilizada no RPG pois os jogadores constantemente devem fazer projeções mentais dos locais e ambientes que estão ocorrendo a narrativa. Sendo locais fictícios, a imaginação e suas noções de espacialidade tomam conta da construção desse imaginário, que deve ser utilizado para cumprir os objetivos dentro da partida.

8) Naturalista – A capacidade de distinguir os elementos físicos da natureza do espaço, sendo alguns hidrografia e corpos de água, clima, fauna e flora. Compreender os seres vivos e suas mudanças em ambiente e comportamento. Dentro do RPG e com suas infinitas possibilidades os jogadores podem se deparar com biomas, ecossistemas e dinâmicas climáticas sem limitações, mas com respaldo criativo na nossa realidade, sendo efetivo e de muito uso a compreensão desses meios.

9) Corporal-cinestésica – Inteligência atrelada ao controle e coordenação do corpo, além do controle de expressões e movimentação. Manipulação de objetos e operações de mecanismos.

Executar uma seqüência mímica ou bater numa bola de tênis não é resolver uma equação matemática. E, no entanto, a capacidade de usar o próprio corpo para expressar uma emoção (como na dança), jogar um jogo (como num esporte) ou criar um novo produto [...] é uma evidência dos aspectos cognitivos do uso do corpo. (Gardner, 1995, p. 24)

O jogador de RPG imerge na experiência de seu personagem e nas interações com o mundo, não é raro jogadores fazendo mímicas, gestos e expressões corporais para representar situações dentro do jogo.

3. O RPG E O ENSINO DE GEOGRAFIA

“Toda grande história começa com um mapa”

George R.R. Martin

É vasta na academia e nos espaços de educadores a problemática da falta de interesse e engajamento dos nossos alunos com as temáticas e problemáticas dos ensinamentos geográficos, por diversos motivos que não serão o foco ideal desse trabalho. Entretanto, venho frisar as capacidades e possibilidades do uso do RPG como instrumento para melhorar a participação do educando no ensino-aprendizado da geografia através da atividade do RPG. Uma possível proposta de novas metodologias ligadas ao modelo de metodologias ativas e PBL (problem based learning) com uso pedagógico do RPG e essa prática em sala de aula.

Nós como educadores precisamos romper com a visão de que o RPG é apenas um jogo, e a partir da prática descobrir todo o potencial para ensinar a educação, que existe oculto nos programas de RPG. Fazendo assim com que nossos alunos tenham mais autonomia e responsabilidade na construção de seu conhecimento através da elaboração de seus próprios grupos de pesquisa para a construção de suas “histórias”. (GRANDO; TAROUÇO, 2008).

Aqui chego no foco do meu trabalho acadêmico que é as potencialidades do RPG principalmente para o ensino na área da geografia, nesse ínterim quero elucidar que vou discorrer sobre dois modelos de uso do RPG em sua vastidão para o ensino. Entretanto, deixo claro que existem outros modelos de RPG como o terapêutico usado para tratamentos médicos e industrial-profissional para treinamento de funcionários de maneira lúdica, que não são o foco da minha obra.

Um dos modelos são os RPGs convencionais de mundos fantásticos e ficcionais como Senhor dos anéis, Dungeon and dragons ou Game of thrones, com suas narrativas preestabelecidas e métricas temporais (geralmente, idade medieval), sendo cenários e sistemas atrelados ao convencional dos personagens aventureiros em um mundo cheio de perigos e desafios. Convencionalmente chamados de RPGs lúdicos ou comerciais – com foco na diversão e ócio dos participantes.

O outro modelo são de cenários e sistemas feitos como um RPG de simulação de locais reais e problemáticas encaradas pela sociedade e geografia no nosso ambiente, comumente conhecidos como RPGs pedagógicos. Pretendo elucidar os dois modelos e categorizá-los abaixo. Após essa classificação pretendo discorrer sobre as capacidades desenvolvidas com o uso do RPG e seu enlace direto com o conhecimento geográfico. E para concluir essa seção, mostrar um pouco da inserção e uso de mapas e projeções cartográficas para o meio.

3.1 O jogar lúdico do RPG comercial também ensina

Os sistemas e cenários convencionais de RPG, jogados geralmente como ferramenta de lazer e ócio não foram e não são elaborados para fins pedagógicos, sua construção é para fins de mercado e atividade de lazer e hobby de apreciadores dos gêneros literários de fantasia e ficção científica. Entretanto mesmo com essas características estruturais a atividade contém seus valores pedagógicos e saberes geográficos sendo praticados, testados e incentivados durante as partidas e preparações das sessões.

As aventuras são pautadas em explorações, mistérios e conflitos, normalmente, todas essas interações devem estar respaldadas sobre sociedades, locais e mundos. Esses que devem ser interpretados e construídos para a ambientação e imersão dos jogadores. Sendo assim, um empenho nas construções desses mundos leva ao uso de diversos conceitos científicos e características do nosso mundo para criar uma verosimilhança e manter um pacto ficcional coeso. A grama nesses mundos é verde, o sol nasce no horizonte e as sociedades são diversas. Levando à análises e uso de conhecimentos que são adquiridos no nosso mundo por meios educacionais e culturais. Atrevo-me a concluir que acaba ocorrendo portanto uma intercorrelação de acontecimentos e padrões de estudo entre os mundos fantásticos e o nosso dia a dia.

Sendo assim, diversas características que aprendemos em geografia e outras ciências acabam respaldando o pensamento dos jogadores ao tomar suas decisões nesses mundos fantásticos. Incentivando e usando os conhecimentos acadêmicos para suas atividades lúdicas. Tornando o jogador mais engajado aos conceitos escolares e da Base nacional comum curricular de geografia. Praticam seu conhecimento geográfico em prol do seu hobbie e aspirações dentro da atividade do RPG.

O potencial dos RPGs comerciais para o ensino já é visto por educadores, apreciadores do hobbie e as próprias empresas de sistemas e cenários de RPG. A própria Wizards of the Coast – empresa dona da marca Dungeon and Dragons lançou em 2023, um programa de acesso ao seu material gratuito para educadores usarem em sala de aula.

3.2 Os RPGs pedagógicos

Os cenários e sistemas de RPG pedagógicos são feitos e simulados para colocar os alunos em uma situação simulada do nosso mundo real com problemáticas culturais, sociais, históricas, biológicas e geográficas trabalhando no seu desenvolvimento a interdisciplinaridade que é uma competência habitual dos estudos geográficos e métodos ativos de ensino. No final desse trabalho (anexo A), está uma aventura elaborada para uso em aula.

O RPG pode ser utilizado como um método interdisciplinar, tendo em vista os vários aspectos que compõe os procedimentos e alternativas possíveis para o jogo. Assim, o RPG permeia por diversos conhecimentos de áreas específicas como a história, geografia, biologia, literatura, matemática, dentre outras.” (SOUZA, MOURA. 2019)

Usa-se como cenário ambientes e locais reais do nosso mundo, contemporâneo e/ou histórico –

como passagens importantes que estudamos nos ambientes de ensino – esses contextos reais são postos para os alunos e seus personagens devem conviver, solucionar e problematizar as situações. Criando uma interação com a problemática e aprofundando o conhecimento do aluno e aguçando a criticidade sobre a situação. Ampliando assim a compreensão do mundo no qual estão inseridos através de uma atividade segura e lúdica.

Para uma boa experiência, o educador usualmente assume o papel de narrador, pela preparação pedagógica da atividade ter maior domínio da temática que os jogadores vão vivenciar. Sendo claro, é possível que em grupos grandes de alunos o educador possa criar diversos grupos e elencar alunos mais familiarizados com a temática e mecânicas no papel de narrador de subgrupos.

Toda a aventura deve ser elencada pelo narrador/educador para ter fins pedagógicos além da aventura, para que os alunos possam compreender a experiência através de suas ações dentro da atividade e serem guiados narrativamente até os desafios.

A preparação das aventuras devem estar concatenadas com as temáticas abordadas em sala de aula, queimadas, erupções vulcânicas, tsunamis e adversidades climáticas podem ser conteúdo imprescindível para a trama além das características sociais do cenário, quilombolas e perda de biodiversidade em seus territórios por uso inadequado das águas por indústrias ou locais urbanizados próximos. Os exemplos podem ser múltiplos e todos podem trazer uma vivência e criticidade enorme aos educandos. Um exemplo de RPG elaborado está nos apêndices.

3.3 A geografia no centro do RPG pedagógicos

A dinâmica e temporalidade da sala de aula é diferente de uma sessão de RPG convencional, enquanto as aulas são de 50 minutos com possibilidade de dobradinha, as sessões de RPG duram em média de 3 até 6 horas corridas. Portanto, o educador deve adaptar o tempo de história, introdução e gestão do RPG pedagógico ao tempo de sala, sendo necessário atrasar o enredo ou acelerar, de acordo com o ritmo da turma.

O narrador educador deverá também fazer o serviço crítico de selecionar os personagens não jogáveis (NPCs), e características do cenário/local de jogo para que a experiência de RPG dos alunos não saia do contexto idealizado e roteiro pré estabelecido, para que os jogadores consigam cumprir as problemáticas do cenário e cumprir as missões ou objetivos impostos com um aprendizado ativo.

Em grande parcela o educador assume o papel de narrador/mestre da história, entretanto alunos mais familiarizados com os temas geográficos propostos e com o RPG podem assumir (com orientação do educador), subgrupos de alunos e fazer o papel de narrador desses grupos.

Adaptar o RPG temático-pedagógico às turmas demanda uma elaboração e planejamento de aula diverso, entretanto a cada dia temos mais materiais e aventuras criadas e veiculadas por educadores e mestres de RPG. No final deste trabalho deixo uma das minhas obras para uso coletivo.

3.4 Os mapas como ferramenta do RPG e geografia

O uso de mapas e projeções desempenha um papel crucial no ensino-aprendizado da geografia e outras disciplinas, fornecendo uma representação visual do mundo que é essencial para a compreensão geográfica e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas dos alunos. Sendo assim, uma necessidade seu uso, e das ferramentas cartográficas no contexto educacional, destacando sua relevância na formação de cidadãos informados e no enriquecimento da experiência de aprendizado.

Em síntese, a necessidade e o uso de mapas e projeções no ensino são incontestáveis. Essas ferramentas não apenas enriquecem o aprendizado geográfico, mas também desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades cognitivas e na formação de cidadãos globais. Portanto, investir na integração eficaz desses recursos no currículo educacional é essencial para promover uma educação mais abrangente e contextualizada.

Não pretendo me aprofundar nas competências e âmbitos profundos da cartografia para o ensino, não é meu ponto e nem me vejo capacitado para o mesmo. Entretanto, venho expor como essas ferramentas geográficas são benéficas para o aprendizado com o RPG.

Cenários de RPG comumente dispõem de mapas para orientação cardeal e para adensar o imaginário do jogador em seu mundo vasto e diversificado, sendo assim uma ferramenta muito utilizada pelos criadores do cenário e para os jogadores e mestre para ambientá-los e mensurar a grandeza deste mundo. Não sendo somente uma ferramenta gráfica sem métricas funcionais. Os cenários de RPG não são estáticos, com o tempo seus autores vão ampliando e criando novos locais para sediar aventuras, sendo comum a ampliação e mudança de mapas.

Abaixo, está o mapa de Arton – continente do cenário de RPG Tormenta, o maior sistema e cenário de RPG brasileiro que já dispõe de 24 anos de histórias e aventuras e ampliação do mesmo. Mapa da versão comemorativa de 20 anos de Tormenta.

Figura 7 - O continente de Arton



Percebe-se no canto inferior direito as barras de escala numérica e norte do mapa, para uso de orientação do mapa para as aventuras dos jogadores, sendo assim, uso de conhecimentos escolares de cartografia para as aventuras dos jogadores ao explorarem ou viajar pelos mundos de aventura do continente de Arton. Uma viagem fantástica pautada com nossos conhecimentos cartográficos.

Os livros de cenários demonstram habitualmente uma extensa e formal descrição dos continentes e suas principais características para ambientar o jogador geograficamente nesses universos simulados. Abaixo uma descrição do continente de Arton:

Arton é um continente amplo. Um mundo em si tão vasto, que quase nada além dos oceanos importa. As nações são numerosas, as distâncias, imensas. Suas terras colonizadas, o assim chamado Reinado de Arton, demandam meses de travessia a cavalo. Quase toda a população humana do mundo vive nesta terra de imensidão incrível, em cidades muito afastadas, cercadas de áreas selvagens. Arton mede pelo menos 11.000km de norte a sul e 8.000km de oeste a leste.

A maior parte do litoral é pouco navegável, formado por mangue pantanoso ou escarpas perigosas — tornando a navegação comercial uma prática inviável. A região central é formada pelo Deserto da Perdição ao norte e pela Grande Savana mais abaixo. A leste temos as Sanguinárias, a maior cordilheira de Arton, covil de monstros e tribos bárbaras. A oeste, a cordilheira de Lannestull e grandes extensões de florestas.

Outro grande continente repousa mais ao sul, unido a Arton por um estreito de terra, o Istmo de Hangpharstyth. Estudiosos da Grande Academia Arcana chamam essa ilha-continente de Arton-Sul, mas ela carrega um nome mais sinistro: Lamnor, o Reino Bestial, dominado por um império goblinóide. Duas grandes ilhas merecem destaque. Galrasia, próxima à costa sudoeste, um inferno verde de selvas tropicais, dinossauros e povos-trovão — tribos selvagens de humanóides com traços sáurios. E a distante Tamu-ra, no extremo nordeste, lar de uma exótica civilização. Devastado pela Tormenta, o Império de Jade hoje vive tempos de difícil reconstrução. (Cassaro, Marcelo, 2013, Jambô, Porto Alegre)

Os mapas de pequena escala para representar porções continentais, com as descrições de livros e materiais do cenário criam uma sinergia criativa para ambientar os jogadores, e o domínio dos recursos geográficos como orientação e escala são primordiais nesse processo. Além de mapas regionais como o acima, outras formas de projeções são utilizadas para os jogos de RPG.

Os aventureiros constantemente tem encontros bélicos, lutas e disputas, esses momentos também devem ser ambientados pelo mestre narrador e com apoio de materiais audiovisuais, um de grande uso para essas batalhas e/ou disputas são os mapas de combate. Geralmente mapas de grande escala onde estão representados os locais do conflito — seja uma sala de uma masmorra, uma taverna ou a sala do trono de um rei inimigo. Segue abaixo um modelo de mapa de combate usado em RPGs.

1 square = 5 feet

N
W E
S

Briars
Bridge
Escarpment
Rapids
Rubble
Stalagmite
Steps
Stone Wall
Supplies

CRAGMAW
HIDEOUT

© Wizards of the Coast | Art by Mike Schley

O mapa acima faz parte de uma história publicada como missão introdutória para jogadores novatos do sistema de RPG *dungeon and dragons* quinta edição, publicado no Brasil pela editora Galápagos. Um mapa para um momento de combate entre vilões da história e os aventureiros. Percebe-se que é um mapa de grande escala, medido em feets (do inglês pés, unidade de medida), onde na tradução métrica cada um dos quadrados do mapa, representa 1,5m². Ajudando ao mestre narrador e os jogadores a se posicionarem no combate e orientarem suas ações com uso de conhecimento de posicionamento. Ademais, o mapa contém elementos temáticos como objetos, interações e eventos relacionados com o ambiente. Mostrando assim, a dedicação do mestre e jogadores em interpretar esse mapa para um sucesso mais amplo na aventura de seus personagens.

CONCLUSÃO

O fenômeno do RPG está alcançando e almejando diversas esferas sociais e aparatos multimídia através de sua diversidade e poder de engajamento, sendo assim, é natural que ele desponte a cada dia mais nos ambientes acadêmicos e escolares, de forma direta ou indireta na construção do cidadão e estudante. Nesse estudo através de bibliografias referenciadas e conteúdo autoral, tento ampliar o acervo de conhecimento e saberes sobre essa prática para uso no processo de aprendizado. Tarefa árdua, porém prazerosa ao meu ser, pois como um educador e jogador de RPG, vejo que o potencial de sincretismo entre essas duas esferas será gratificante e com potencial de melhorar metodologias e saberes não somente geográficos, colaborando com outras bibliografias que apontam essas vantagens e usos.

Busquei ao longo dessa obra elucidar e contextualizar as principais características da atividade RPG para um melhor discernimento e uso como metodologia de ensino, seja com o RPG pedagógico ou com uso do RPG comercial que, também acessa e utiliza de forma prática diversos saberes dos jogadores em esfera acadêmica e cultural. Uma atividade que possa ser integrada ao modelo de metodologias ativas onde os educandos e educadores constroem e praticam os conhecimentos adquiridos com o engajamento e gosto pelo lúdico.

Sendo assim podemos perceber que alunos e professores podem trabalhar juntos para cada vez mais melhorarmos a situação da educação dentro dos ambientes escolares tradicionais. As instituições de ensino e aprendizagem podem em sua estrutura se manterem convencionais, porém a forma de ensinar os alunos precisa ser reformulada (GRANDO; TAROUÇO, 2008).

Neste trabalho, tentou-se trazer a carga referencial de autores e autoras que mostram em suas obras as vantagens da atividade em diversas disciplinas e potenciais do ser humano seja corporal, intelectual e social. Podendo assim, espero, abrir novos olhares e solidificar mais o uso dessa atividade para a formação dos educandos, mesmo com todos os empecilhos e dificuldades da educação atual. Uma singela colaboração nesse angular processo de aprendizado que baseia-se na sociedade.

Uma atividade lúdica que é utilizada para ócio por milhares de pessoas ao redor do globo que deve ser agregada às salas de aula, entretanto, também compreendo e exponho no trabalho o complexo papel do educador para adotar essa metodologia em sala de aula de forma efetiva, o domínio do educador às temáticas pretendidas e a preparação da aventura de RPG que será palco da atividade, levando os alunos ao engajamento e absorção dos conteúdos essenciais para sua formação como um cidadão que domine as ciências geográficas para sua vida.

Um dos maiores entraves ao uso assertivo dessa metodologia é o desconhecimento do RPG pelos educandos e educadores, espero que ao passar do tempo essa atividade seja mais difundida e analisada de forma crítica para que os participantes da atividade possam se engajar em mais partidas e diversidade de temáticas que são foco de estudos e da nossa complexa realidade. Tendo assim, um viés de ajudar no processo de construção de uma educação de maior qualidade e sociedade por consequência. Aprender jogando é uma metodologia a ser levada em conta e o RPG é um dos seus exponenciais.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2019.

BUCKHARDT, G. *RPG (Roleplaying games) E PBL (Problem based learning): Uma proposta de ambiente de conhecimento baseado na web*. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal de Santa Catarina. 2004. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/87046/224324.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em 04 de janeiro de 2024.

CASSARO, Marcelo; SVALDI, Guilherme Dei; Caldela, Leonel; ilustr. Erica Awano et. al. *Tormenta RPG*. Porto alegre: Jambô, 2013

GARDNER, H. *Inteligências Múltiplas: a teoria na prática*. Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GARDNER, H. *Inteligência: Um conceito reformulado*. Tradução Adalgisa Campos da Silva. Rio de Janeiro. Objetiva. 2000

GRANDO, Anita e TAROUÇO, Liane. *O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação*. CINTED-UFRGS Novas Tecnologias na Educação, v. 6 n. 2, Dezembro, 2008.

GYGAX, G., ARNESON, D. *Dungeon and dragons quinta edição* - edição brasileira, editora Galápagos, 2019.

MARINS, E. S. O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências: Uma atividade voluntária e complementar às aulas no ensino fundamental II. 2007. 109p. Dissertação (Mestrado em Ciências). - Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, Lorena, 2017.

PAVÃO, Andréa. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. São Paulo: Devir. 1996.

SOUZA, L. A., e MOURA, M.B *RPG e o ensino de geografia: Pressupostos iniciais de uma estratégia metodológica*. 2019. - 19º ENPG. Disponível em: <<https://ocs.ige.unicamp.br/ojs/anais14enpeg/article/download/3170/3033/13133>>. Acesso em 04 de janeiro de 2024.

SPINELLI, Kelly de Lima Azevedo. SILVA, Anderson Spinelli Valdevino da. *Um estudo sobre o uso do jogo de RPG na educação matemática em anos iniciais do ensino fundamental*. Boletim cearense de educação e história da Matemática. 2017. Disponível em <<https://revistas.uece.br/index.php/BOCEHM/article/view/4730>>. Acesso em 04 de janeiro de 2024.

SVALDI, Guilherme Dei [et al.]. *Tormenta20* - Editora Jambô, 2020. Porto Alegre.

Vasques, R. C. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual

Paulista, Faculdade de Ciências e letras, Campus de Araraquara

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

APÊNDICE A – A LENDA DE UGA! – O homem das cavernas

[Um RPG para sala de aula com a temática dos ancestrais humanos]

Plano de aula – RPG pedagógico: A lenda de Uga!.

Disciplina: Geografia e intertextualidade com história

Carga/horária: 1 hora/aula

Assunto/temática: Paleolítico

Objetivo geral: Identificar os processos dos caçadores-coletores do homem

Objetivos específicos:

- Compreender a relação do homem com o espaço natural
- Analisar as dinâmicas do homem e sua alimentação
- identificar as dificuldades da espécie humana no processo de organização social

Conteúdo abordado

- Nomadismo
- Pré-história
- espaço natural
- caçador-coletor

Procedimento metodológico

A atividade aula se desenrolará como uma partida de RPG pedagógico ambientado na pré-história onde os alunos serão humanos em vias de caçar e coletar para a sobrevivência de seu grupo

1º Etapa – introdução do cenário, regras e dinâmicas da partida e seus personagens.

2º Divisão e distribuição dos personagens para as turmas e exposição do mapa do cenário.

3º Inicia-se a partida com o educador como mestre narrador da partida.

Material didático

Papel, lápis, caneta e borracha.

Mapa do cenário

Avaliação

A avaliação será feita pelo educador através do engajamento dos alunos na proposta e seu desenvolvimento dentro da história e domínio dos conceitos utilizados na aventura.

Cenário – Uga e os membros de seu grupo são caçadores coletores nômades e devem atravessar uma região para outra atrás de suprimentos e abrigo para sobreviverem mais um dia no ambiente natural e hostil para a nossa espécie.

Como humanóides dessa época tinham pouco potencial cognitivo e sistemas rudimentares de comunicação, o educador deve salientar e explicar que os personagens não podem falar livremente, sendo somente possível em sua rodada o personagem falar palavras de acordo com seu tipo de humanoide. Sendo assim, a fala é um fator imersivo, mas também da mecânica do RPG.

Cada um dos jogadores deverá escolher um tipo de humanoide dentro de três tipos, cada um com características que vão ajudar o grupo a cumprir sua missão. Listo abaixo os tipos e suas características.

Humanoide Forte – O jogador que escolher esse tipo terá vantagens nos testes de força física e combate corpo a corpo. Podendo se expressar com uma palavra em suas ações

Humanoide saudável – O jogador que escolher esse tipo terá vantagens em testes de visão e audição no cenário do jogo e contra doenças e adversidades climáticas (frio, fome, etc...). Podendo se expressar com duas palavras em suas ações

Humanoide esperto – o jogador que escolher esse tipo terá vantagens em testes de raciocínio e lógica, podendo se expressar com três palavras em suas ações.

A fala no mundo de Uga!

A comunicação é importante em grupos humanos de tempos passados aos dias atuais, no cenário de Uga, será uma das mecânicas-chave para a ambientação dos personagens.

O vocabulário deve ser restrito à substantivos “genéricos” que remetem situações do ambiente, sendo vetado e elucidado pelo educador – O jogador ao avistar uma cobra, não deve usar o substantivo cobra e sim “bicho”, ou “animal”. O mesmo modelo deve ser usado para adjetivos e outras formas de vocabulário mais densas.

Essa elucidação deve ser feita no começo/preparação da partida para que os alunos já saibam as diferenças de personagens e escolham os que estiverem mais aptos para sua experiência e escolha.

Não é raro que os alunos usem gestos e acenos, para tentar se comunicar, o que mostra o comprometimento e engajamento dos mesmos com a aventura e imersão. Fica ao crivo do mestre narrador se os gestos e acenos serão validados como meio de comunicação entre os personagens.

Sistema e mecânicas de Uga!

A principal mecânica para resolver conflitos e ações dos jogadores é o uso do jogo de mãos – pedra, papel e tesoura, jogo popular que é de amplo conhecimento de jovens do ensino fundamental em diante, sendo de fácil assimilação para os jogadores e narrador mestre elucidar a partida.

Após, os jogadores vão escrever em um pedaço de papel o seu tipo de humanoide entre os 3 citados acima. E devem deixar o papel na sua mesa ou mãos ou “colar” o papel na testa, para que todos os outros jogadores consigam facilmente ver o papel dos colegas no grupo do jogo.

Todas as disputas entre jogadores e com o mestre narrador devem ser resolvidas com um lance de pedra, papel e tesoura. Quando os jogadores se ajudam nas ações (como fazer uma corrente humana para atravessar um riacho), faça os participantes da ação jogarem pedra, papel e tesoura contra o narrador em conjunto, aumentando a probabilidade de vitória contra o narrador – sendo assim, uma vitória do grupo contra a adversidade enfrentada (seja uma caça, coleta, ou adversidade da natureza).

Esse modelo de mecânica do pedra, papel e tesoura onde os jogadores têm mais “mãos” no teste, incute a ideia de trabalho em grupo para a sobrevivência dos jogadores. Mostrando conceitos de solidariedade e trabalho em conjunto.

Os testes que tipos de humanóides dispõem de vantagem atribuíram uma vitória antes de duas derrotas no pedra, papel e tesoura ante o teste/desafio.

Exemplo: O jogador A, que é do tipo saudável, está tentando levantar uma pedra grande para sair da

caverna, no teste com o narrador ele perde o primeiro pedra, papel e tesoura, demonstrando que o personagem não conseguiu abrir a caverna. Após isso, o jogador B que está com o tipo forte vai tentar a mesma ação. Perdendo na primeira tentativa do pedra, papel e tesoura com o mestre, entretanto ele pode tentar novamente, e na segunda tentativa ele vence, conseguindo assim concluir com sucesso a atividade de destampar a caverna removendo a pedra grande.

Com essas mecânicas acontecendo e se desenrolando na partida, os jogadores A, B e os demais da partida começam a perceber as capacidades e limitações de seus personagens, levando ao pensamento crítico e estratégico de suas habilidades para a conclusão da aventura.

Um dia de Uga! – A aventura

A aventura e todo material abaixo foi criado por mim e serve de guia para uma aventura no cenário, mas cada mestre que é o educador pode criar suas histórias de acordo com sua proposta de ensino-aprendizagem e/ou modificar meu material a bel prazer com fins pedagógicos.

Resumo da aventura – O seu grupo já habita as cavernas molhadas faz três luas, a água sobe a cada lua e o frio não deixa os personagens descansarem, ademais, as comidas das árvores (frutas) já estão escassas, o grupo deve achar outro local seguro para abrigo e comida. Sendo necessário o grupo abandonar esse local.

Deixe claro para os jogadores que as cavernas que eles começam a partida devem ser abandonadas, o narrador pode criar situações como alagamento da caverna ou desmoronamento para impulsionar a saída dos personagens.

Os jogadores devem sair das cavernas ao leste ou oeste, escolher o narrador, e conseguir chegar nas cavernas do lado oposto. Mapa da região:



Fonte: criação do autor, Custodio, R.C. Luan. 2023.

Algumas opções de adversidades para impor aos jogadores.

- Atravessar o rio na parte larga pode causar afogamentos ou serem predados por animais aquáticos.
- Atravessar as florestas a nordeste ou Sudeste pode conter predadores da selva, porém alimentos para a passagem.
- Atravessar os campos abertos pode expô-los a predadores quadrúpedes de tamanho grande.

- Os terrenos próximos aos rios (várzeas) podem ser de difícil locomoção atrasando a jornada dos personagens.

Diversas adversidades climáticas, botânicas de fauna e de interação do grupo devem ser impostas aos jogadores para terem uma compreensão maior do ciclo de nômades coletores da época.

A partida é finalizada com o grupo, ou sobreviventes do grupo chegando em novas cavernas para abrigo e alimentação.