

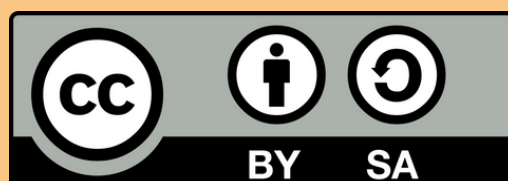


V Simpósio de RPG,
Larp e Educação



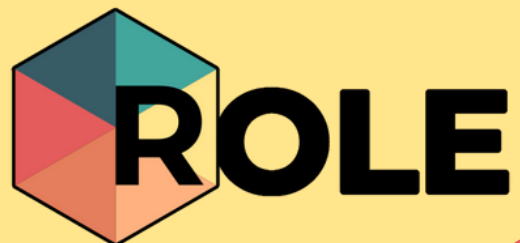
Uso do modelo de ensino através de analogias para o desenvolvimento de aventuras didáticas de RPG

Rafael de Lima

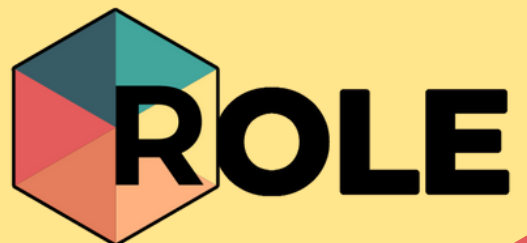


Pode ser distribuído
sob CC BY-SA 4.0

**Na conversa
de hoje:**

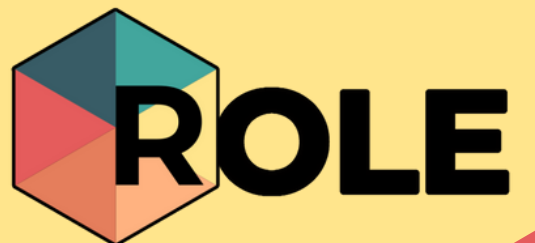


**Na conversa
de hoje:**



**Na conversa
de hoje:**

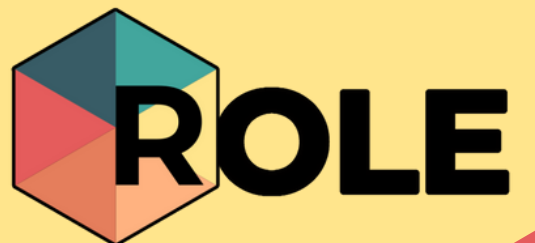
Apresentação de conceitos



Na conversa de hoje:

Apresentação de conceitos

Exemplos de aventuras

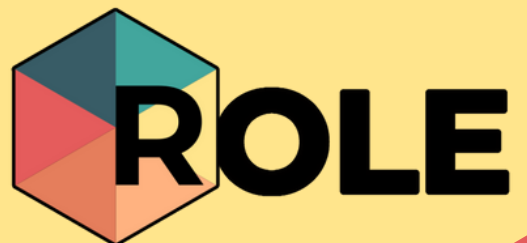


Na conversa de hoje:

Apresentação de conceitos

Exemplos de aventuras

Como fazer?



Oque são os RPG de mesa?

Role-playing game

Jogo Narrativo

Cooperativo



RPG & EDUCAÇÃO

1

Criatividade

4

**Mediação de
problemas**

7

**Resolução de
problemas**

2

**Oratória e
desenvoltura**

5

Leitura/escrita

8

Empatia

3

Improviso

6

**Direcionamento
de foco**

9

Story telling

Criação de histórias



Criação de histórias

Início

O contexto da historia.

Quebra

Algo que acontece e modifica o contexto

Conflito

O problema que deve ser resolvido

Clímax

Os jogadores conseguem enfrentar o problema

Desfecho

A solução do clímax após o conflito. Como a historia ganha vida de acordo com as escolhas nem sempre o desfecho pode ser bom

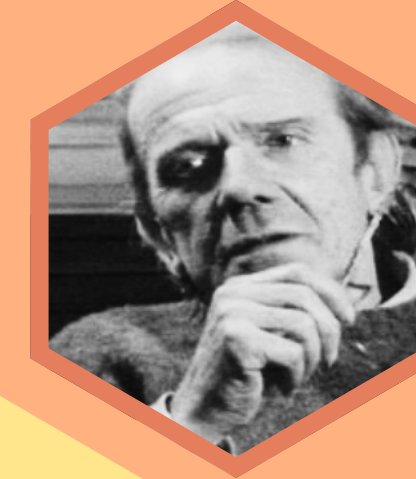
Criação de histórias

Qual a situação e ou cenário central da aventura?

Quais são os locais da aventura?

Quem são os coadjuvantes e antagonistas?

Problemas a serem enfrentados?



Uma aula é uma espécie de
matéria em movimento é por isso
que é um musical [...]

Uma aula é emoção. Se não há
emoção, não há inteligência,
nenhum interesse, não há nada.

Gilles Deleuze, 1988

**A metodologia TWA
(Teaching With Analogies)**

**Cria relação entre um
conceito familiar e um
conceito não-familiar, um
que pode ser observável e
outro que não, um concreto
e outro subjetivo, algo
desconhecido com algo
conhecido**

***Ensino
através de
analogias***



ROLE

V Simpósio de RPG,
Larp e Educação

Ensino através de analogias

- 1** a introdução da situação “alvo” a ser tratada;
- 2** a introdução da situação “análoga” a ser utilizada;
- 3** a identificação das características relevantes do análogo;
- 4** estabelecimento das correspondências entre o análogo e o alvo;
- 5** identificação dos limites de validade da analogia utilizada
- 6** o esboço das conclusões/síntese sobre a situação alvo.



Benefícios do TWA no RPG didático

Aumento da Imersão

Conclusões/síntese sobre a situação
alvo construída coletivamente

Dispensa a necessidade do uso de
NPCS “expositores” ou “Pokedex”

Faz com que o aluno vivencie o
conteúdo a ser ensinado de for indireta

Aventuras didáticas



Aventuras didáticas

Proposta Pedagógica



APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

Deve-se apresentar brevemente as situações alvo sem explicá-las neste momento, pois elas serão discutidas na última etapa.

Entrega de matérias utilizados, fichas de personagens mapas etc. Além da explicação sucinta das regras do jogo proposto

O educador pode incentivar a tomada de notas sobre fatos importantes que aparecerão ao longo da história



Mistério em Ponta Salgada

APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA

- Publico alvo:
 - Estudantes
 - Rpgistas
- +10 anos
- 4 a 5 jogadores

- Breve apresentação
 - Carta do Rei
- Distribuição do Material
 - Fichas
 - Miniaturas
- Explicação das Regras

Aventuras didáticas



Proposta Pedagógica





Aventuras didáticas

Proposta Pedagógica



INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ANÁLOGA” A SER UTILIZADA	INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ALVO” A SER TRATADA	IDENTIFICAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DO ANÁLOGO	ESTABELECIMENTO DAS CORRESPONDÊNCIAS ENTRE O ANÁLOGO E O ALVO
Vila de Ponta Salgada	Costa Pernambucana e costa Catarinense	Região costeira; Comunidade de pescadores que suprem boa parte da alimentação e da cultura do local onde vivem	Construção humana ligada à maior incidência de acidentes com tubarões
O povo da Vila	Pescador tradicional da Ilha de Florianópolis	A fonte de renda da maioria do povo é a pesca	Importância da pesca para a economia local
Lizzie Donts	A vilanização dos tubarões pela mídia	Desejo de eliminar os tubarões	Disseminação de informações negativas sobre tubarões, levando à diminuição de suas populações
Lizzie Donts	Modo de produção exploratório/Pesca Industrial	Construção do porto e farol que leva ao aumento do tráfego naval	Desenvolvimento econômico e de infraestrutura do local, à despeito da integridade ambiental

INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ANÁLOGA” A SER UTILIZADA	INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ALVO” A SER TRATADA	IDENTIFICAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DO ANÁLOGO	ESTABELECIMENTO DAS CORRESPONDÊNCIAS ENTRE O ANÁLOGO E O ALVO
Jóia de Epaus	Porto de Suape	Anagrama da palavra "Suape"; Luz mágica alaranjada tornando os tubarões mais violentos	Construção humana ligada à maior incidência de acidentes com tubarões
Grondul	Plano de resposta aos tubarões do Governo Australiano	Líder local preocupado com a "reeleição"; Vínculo relevante com a população e a cultura local	Importância da pesca para a economia local
Mata Molhada	Região estuarina aterrada para construção do porto de SUAPE em Pernambuco	Manguezal, próximo à vila, que serve como área de berçário e alimentação dos tubarões	Áreas estuarinas de grande importância na alimentação e reprodução de tubarões
Nagas	Importância dos predadores de topo; Controle populacional	Desejo de invasão da superfície, historicamente barrado por tubarões do Mar Rotros	Existência de relações de predação entre tubarões (predadores de topo) e os mesopredadores, importante para o controle populacional

INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ANÁLOGA” A SER UTILIZADA	INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ALVO” A SER TRATADA	IDENTIFICAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DO ANÁLOGO	ESTABELECIMENTO DAS CORRESPONDÊNCIAS ENTRE O ANÁLOGO E O ALVO
Tubarões do Mar Rotros	Carcharhinus leucas (Tubarão Cabeça Chata) e Galeocerdo cuvier (Tubarão-tigre)	Envolvimento em incidentes com aldeões da vila; Mudança no comportamento gerada pela Joia de Epaus, de Lizzie Donts	Construção humana ligada à maior incidência de acidentes com tubarões
Renabros	Peter Benchley	Não acredita no discurso disseminado por Lizzie, e possui conhecimento do comportamento dos tubarões	Ambos promovem a conservação da espécie movidos pelo arrependimento do passado
Cajado da Tempestade	Eletropercepção a partir das Ampolas de Lorenzini	Cetro mágico capaz de lançar raios; Criação de aura elétrica, percebida pelos tubarões	Modular comportamento dos tubarões através da eletricidade

Recapitulando

Adicionando o conteúdo

1	2	3	4
INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ANÁLOGA” A SER UTILIZADA	INTRODUÇÃO DA SITUAÇÃO “ALVO” A SER TRATADA	IDENTIFICAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS RELEVANTES DO ANÁLOGO	ESTABELECIMENTO DAS CORRESPONDÊNCIAS ENTRE O ANÁLOGO E O ALVO
Nomear/identificar qual a situação ou personagem ou objeto existente na história, que se relacionam com (2),	A situação análoga, existente no mundo real – sendo este, características locais, acontecimentos no planeta Terra, animais ou pessoas, entre outros.	Serão identificadas quais as características relevantes de/do personagem/objeto existentes na história (1), que fazem com que ele possa ser relacionado com a situação análoga (2).	Correspondência entre (1) e (2) será estabelecida em (4), identificando onde se unem a situação alvo e a situação análoga.

Recapitulando

Dicas na hora de aplicar

Proposta Pedagógica



Planeje as cenas de acordo com o cronograma dos encontros

Faça a discussão logo após o fim do seu jogo, não deixe “esfriar”

Preze pela imersão. Use imagens e sons se possível.

O jogo deve ser divertido, tanto para o professor, quanto para os alunos

Obrigado!!!

 @d20rafa

 d20rafa@gmail.com



ROLE V Simpósio de RPG,
Larp e Educação





Montserrat

ExtraBold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!?,.,

Montserrat

Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!?,.,





V Simpósio de RPG,
Larp e Educação





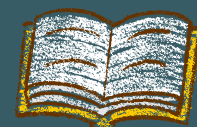
UFSC

Classe

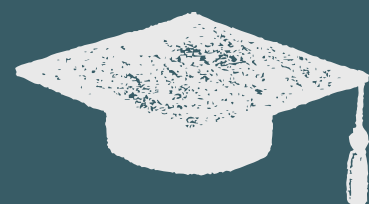
Professor de
Biologia



Recreador
infantil



Mestrando em
Educação



Talentos



Adora dar aula

Resolver
problemas



Energia e bom
humor



Background



Jogador de RPG
há 16 anos



Pesquisa RPG e
educação

Apaixonado por jogos
e pelo brincar



Trabalhou com raias e
tubarões



Recapitulando

Construindo uma história

Início

Quebra

Conflito

Clímax

Desfecho

Qual a situação e ou
cenário
central da aventura?

Quais são os
locais da
aventura?

Quem são os
coadjuvantes e
antagonistas?

Problemas a
serem
enfrentados?



Pode ser distribuído
sob CC BY-SA 4.0