

Utilizando o Roleplaying Game (RPG) como Estratégia Didática em Sala de Aula

Quirino, M. J. S. O, Braz da Silva, A. M. T.

*IFRJ – Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro,
Nilópolis, RJ.*

O produto educacional a ser apresentado é um Roteiro de Roleplaying Game (RPG). O roteiro denominado “Elaboração de roteiros para a realização do Roleplaying Games em sala de aula” é fruto de uma dissertação de mestrado profissional e tem por objetivo fornecer aos professores do segundo segmento do Ensino Fundamental e professores do Ensino Médio uma estratégia didática lúdica para ser utilizada em sala de aula. A responsável pela elaboração e apresentação do referido produto educacional é a mestrandia Maria José da Silva de Oliveira Quirino. O roteiro contém 43 páginas e inicialmente explica o que é o RPG, onde surgiu e fala sobre o interesse que tem despertado nos educadores por conta das características que podem ser desenvolvidas nos jogadores. Na sequência, apresenta como o jogo pode ser utilizado por professores e alunos. Após esta apresentação inicial, seguem explicações sobre as características e componentes do jogo. Fala-se também sobre outros aportes e artefatos que o professor pode utilizar juntamente com o RPG para introduzir os temas a serem estudados (trabalhados) com os alunos. Nas páginas seguintes há um roteiro de RPG pronto para ser utilizado cujo tema é “Fontes de energia”. Este tema possibilita a utilização por várias disciplinas favorecendo um trabalho interdisciplinar. Vale ressaltar que a partir deste roteiro o professor poderá criar outros com os mais diversificados temas. Ao fim do “livrinho” encontram-se encartadas cartas que serão utilizadas pelos jogadores durante a sessão de RPG. Este roteiro no entanto, apesar de pronto possui momentos em que os jogadores poderão complementá-lo com informações sobre o cenário no qual o enredo será desenvolvido e sobre os personagens. O RPG é um jogo que possibilita a participação de vários jogadores, jogando em prol de um objetivo comum e problematizando de modo a desenvolver no grupo de jogadores a criticidade, o conhecimento, a capacidade de argumentação, a escrita entre outras características.

Palavras-chave: Roleplaying Game (RPG); Roteiro de RPG; Estratégia didática; Problematização; Ensino de Ciências.

majosoliveira@yahoo.com.br