

Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7  
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE  
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE  
Produções Didático-Pedagógicas

2014

**ELIZETE DA APARECIDA TOLEDO**

**UNIDADE DIDÁTICA**  
**RPG COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO:**  
**UMA PROPOSTA PARA O ENSINO DE PROFISSÕES**



**GUARAPUAVA, 2015**





---

**Título:** O RPG como estratégia de ensino: uma proposta para o ensino de profissões  
**Autora:** Elizete da Aparecida Toledo

**Disciplina/Área:** Pedagogia

**Escola de Implementação do Projeto e sua Localização:** Colégio Estadual José Marcondes Sobrinho – EFM - Laranjeiras do Sul – PR.

**Núcleo Regional de Educação:** Laranjeiras do Sul – Paraná

**Orientador:** Prof. Francismar Formentão

**Instituição de Ensino:** UNICENTRO – Universidade Estadual do Centro-Oeste

**Relação Interdisciplinar:** Arte, Geografia, História e Língua Portuguesa.

**Resumo:**

Esta Unidade Didática pedagógica apresenta o RPG como estratégia de ensino utilizando-o como metodologia e recurso tecnológico no ensino de profissões, abordando a educação como emancipação humana e transformação do sujeito em protagonista da própria história. Por meio de pesquisas, sobre as profissões, aplicação e criação do Jogo RPG – Role Playing Game, esta proposta busca promover o aprendizado através do jogo interativo onde os alunos assumem papéis de personagens de uma determinada profissão, criando uma mini realidade social. O jogo em questão é uma das alternativas para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, pois favorece a (re)construção do conhecimento pelo aluno, acerca de profissões, envolvendo os mais variados conhecimentos oriundos das diferentes disciplinas da base nacional comum. O RPG como narração interativa objetiva discutir as vantagens específicas desta técnica como metodologia para o ensino de ensino, deixando claro o papel social de cada profissão através do RPG e seu aspecto lúdico.

**Palavras-chave:** Educação, RPG, Profissões.

**Formato do Material Didático:** Unidade Didática

**Público:** Alunos do Ensino Médio.

---

# SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>4</b>
<b>1.1 ORIGEM do RPG</b> .....	<b>6</b>
<b>1.2 No BRASIL</b> .....	<b>7</b>
<b>2. DEFINIÇÕES</b> .....	<b>8</b>
<b>2.1 RPG</b> .....	<b>8</b>
<b>2.2 MESTRE E JOGADOR</b> .....	<b>9</b>
<b>2.3 COMO FUNCIONA o RPG</b> .....	<b>10</b>
<b>2.4 COMO JOGAR</b> .....	<b>11</b>
<b>3. PREPARANDO o JOGO</b> .....	<b>13</b>
<b>3.1 ENCAMINHAMENTOS</b> .....	<b>14</b>
<b>3.2 CRIAÇÃO dos PERSONAGENS</b> .....	<b>15</b>
<b>3.3 SUGESTÃO</b> .....	<b>17</b>
<b>4. REFERÊNCIAS</b> .....	<b>20</b>
<b>5. ANEXOS</b> .....	<b>22</b>

# 1. INTRODUÇÃO

A elaboração desta Unidade Didática surgiu da necessidade da criação de um material que incentive e aprendizado sobre as profissões para o ensino médio, utilizando o RPG – *Role Playing Game*. Esta Unidade Didática apresenta-se como uma experiência, acerca do RPG como estratégia de ensino para aluno do ensino médio. Como primeiro passo apresento os objetivos principais, em um segundo momento será exposto o RPG como tecnologia educacional em apoio ao processo de ensino aprendizagem voltado para o Ensino Médio, com ênfase nas profissões, campo este ligado diretamente ao mundo do trabalho, após será apresentado o jogo em si e ao final serão propostas ações de encaminhamento metodológico acerca da temática RPG e Profissões com a criação de um jogo de RPG, pelos alunos, a partir de experiências com jogos já realizados.

Esta unidade tem como base o destaque das características do RPG, como jogo, narrativa de papéis (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003). O imaginário ainda partilha de um universo a ser construído, usando as mais variadas formas para inserir o jovem nas instituições de ensino, estas são desafiadas a construírem sempre e cada vez mais um modelo educacional que possibilite o surgimento de novos ambientes de aprendizagem, que compreendam as necessidades, dificuldades e particularidades dos estudantes bem como colocam-se em discussão algumas metodologias.

Tornar o processo de aprendizagem interessante, dinâmico e, acima de tudo lúdico, é a proposta desta Unidade Didática.

Faz-se necessário, que os profissionais da educação permitam-se novos olhares à educação, permitam-se escutar, dialogar e assumir coletivamente a responsabilidade da educação.

Segundo Paulo Freire (2001, p. 98 ),

A educação não se reduz á técnica, “mas não se faz educação sem ela”. Utilizar computadores na educação, “em lugar de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa de nossos alunos meninos e meninas. Dependendo de quem o usam a favor de que e de quem e para quê”. O homem concreto deve se instrumentalizar com os recursos da ciência e da tecnologia para melhor lutar “pela causa de sua humanização e de sua libertação”.

A parceria com as diferentes disciplinas da Base Nacional Comum possibilitará que o aluno amplie seus referenciais teóricos e de mundo, assumindo uma postura ativa, de descoberta de sua profissão, interagindo com seus colegas, ajudando a construir atividades práticas e trabalhando, simultaneamente, com diferentes linguagens, (escrita, sonora, dramática, plástica e corporal) e ao



mesmo tempo no confronto com valores, decisões, iniciativas que se fazem necessárias a cada momento do jogo (BOLZAN, 2003).

Com esta prática, espera-se criar um ambiente criativo, onde diferentes aspectos do desenvolvimento humano estarão contribuindo para a ampliação e formação da leitura, escrita, pensamento crítico, construção de conceitos, imaginação, raciocínio lógico, expressão oral e corporal e jogo de papéis simbólicos são experimentações em que o aluno pode desenvolver nas atividades propostas em ações extracurriculares.

Este material não pretende esgotar-se em si mesmo e tampouco tem a pretensão de apresentar uma “receita”, quer simplesmente ser uma proposta para o aprendizado! Em fase de (re) construção, propõe-se como objetivo principal utilizar o RPG como estratégia de ensino e no aprofundar teoricamente a temática do RPG como metodologia para o ensino de profissões, utilizando o RPG como metodologia e recurso tecnológico no ensino de profissões na abordagem da temática da educação como emancipação humana e transformação do sujeito em protagonista da própria história.

Ao se utilizar o RPG têm-se como proposta favorecer o aprendizado através do jogo e este com papel de narração interativa, uma vez que os alunos assumem papéis de personagens de uma determinada profissão, vivenciando de certa forma tais personagens, criando uma mini realidade social, vivendo situações profissionais como se estivesse acontecendo naquele exato momento, porém se destaca que o jogo não pretende ter ganhadores e vencedores:

O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação com demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso (MARCATTO, 1996).

O jogo neste contexto também se apresenta como um símbolo de luta, resistência, coragem, dúvida, incerteza, combate, decisões, opções, sorte, transformação, por si um universo, no qual, por meio de suas ações e riscos, cada pessoa precisa encontrar o seu lugar. Johan Huizinga (2007), na obra *Homo Ludens*, define o jogo como uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias acompanhadas de um sentimento de tensão, e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007).

O RPG por si só estimula um universo, no qual, por meio de suas ações, situações e riscos, cada pessoa exercita a função cognição como um todo. Assim o simples fato de jogar acaba



desenvolvendo conhecimentos, a interação social (VYGOTSKY, 1996), é essencial no desenvolvimento cognitivo, cabendo ao professor realizar a ligação entre aquilo que o aluno sabe com uma linguagem científica e ampliar seu conhecimento de modo a integrá-lo na história e na sociedade.

O RPG pode ser responsável por ajudar o aluno a desenvolver sua autonomia, pois em um mundo onde se está em constante evolução, isto requer que a pessoa aprenda a conviver com as incertezas, dúvidas, desafios, imprevistos. E como se preparar para essas mudanças não apenas controlá-las. Isso requer ambientes e formas de aprendizagem que facilitem esse desenvolvimento com formas inovadoras de ensino aprendizagem.

Essa relação RPG e Educação permite a incorporação de novas estruturas mentais, auto-organizando e no (re)equilíbrio o aluno aprende a pesquisar e dominar os diferentes acessos às informações e conhecimentos (VYGOTSKY, 1996), tal é a função desta unidade didática, ajudar o aluno a responder às questões apresentadas anteriormente,

Cada um de nós ocupa um lugar e um tempo específico no mundo e que cada um de nós é responsável ou “respondível” por nossas atividades. Essas atividades ocorrem entre o eu e o outro, e, portanto, a comunicação entre as pessoas tem uma importância capital... O eu necessita da colaboração de outros para poder definir-se e ser autor de si mesmo (STAM, 1992, p. 17).

Ainda em Bakhtin (GEGe, 2009) é na alteridade que os sujeitos se constituem, através das palavras e signos, sendo assim impossível para o sujeito defender sua posição sem relacioná-la com outras: “As ideias de Bakhtin sobre o homem e a vida são caracterizadas pelo princípio dialógico. A alteridade marca o ser humano pois *outro* é imprescindível para sua constituição.

Aqui reside o êxito do RPG em sala de aula, na *dialogia* (FREIRE, 1996) onde cada aluno participante confronta seus próprios valores e visões dentro de determinadas visões de mundo, estabelecendo relações entre sujeitos e aos valores novos a serem incorporados (GEGe 1992).

A necessidade do ser humano na criação de mitos e a construção de histórias são utilizadas pelo RPG, as relações narrador-jogador, narrador-regras, jogador-jogador e jogador-regras, (SCHMIT 2008) se estabelecem como em uma arena de significados, onde cada categoria estabelece suas relações com o outro, constituindo a alteridade (FREIRE, 1996).

Esta relação é essencialmente dialógica (FREIRE, 1996), onde a história contada pelo narrador e as histórias contadas pelos jogadores possuem bases de regras pré-estabelecidas e coerentes com o universo criado para o enredo (SCHMIT, 2008).



O RPG aparentemente não sendo um jogo competitivo, quando utilizado de maneira didática, traz benefícios para as práticas de sala de aula (AMARAL, 2008, SCHMIT, 2008), tais como interação social, cooperação, incentivo à imaginação, expressão oral, senso de pesquisa, entre outros, destacando a capacidade de comunicação e diálogo.

De acordo com Stam (1992), Bakhtin enfoca primordialmente o conceito de diálogo e a noção de que a língua - tanto na sua modalidade oral ou escrita – é sempre um diálogo.

## 1.1 ORIGEM DO RPG

Surgiu nos EUA por volta de 1974, quando David Arneson e Gary Gygax, baseados em literatura fantástica de J. R. R. Tolkien e em WarGames<sup>1</sup>, (AMARAL, 2008, SCHMIT, 2008), criaram o Dungeons & Dragons<sup>2</sup>, que por sua vez é um RPG de fantasia medieval. Os jogadores criam personagens que embarcam em aventuras imaginárias em que eles enfrentam monstros, reúnem tesouros, interagem entre si e ganham pontos de experiência para se tornarem incrivelmente poderosos à medida que o jogo avança, esta forma de jogar permite que cada jogador controle um personagem específico (AMARAL, 2008).

As temáticas eram baseadas na Era Medieval Europeia, onde os jogadores interpretavam guerreiros, magos, anões, elfos dentre outros personagens, estes tinham que enfrentar dragões, gigantes e muitas outras criaturas míticas (SCHMIT, 2008).

Os jogos de representação, dentre eles o RPG,

são atividades cooperativas nas quais um grupo de jogadores, geralmente em número de quatro a dez, cria uma história de forma oral, escrita ou animada e não-linear, utilizando-se como plano de jogo a imaginação, esboços, gestos, falas, textos e imagens. Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem da história, com características próprias pré-definidas. Os jogadores restantes assumem o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados non-player characters ou mais comumente NPC. Não existe competição direta entre os jogadores (a não ser que essa faça parte da trama). É, portanto, um jogo de socialização de pequenos grupos... (SCHMIT 2008, p. 24).

---

<sup>1</sup> **WarGames** – Jogos de Estratégia, jogos de guerra, jogos de passatempo comuns que simulam batalhas usando miniaturas de veículos e exércitos.

<sup>2</sup> **Dungeons & Dragons:** é um RPG de fantasia medieval. Foi desenvolvido originalmente por Gary Gygax e Dave Arneson, e publicado pela primeira vez em 1974 nos Estados Unidos. Suas origens são os WarGames miniaturas. Pode-se considerar como a origem dos RPGs modernos e foi lançada no Brasil pela Grow. (SCHMIT, 2008).



Assim os jogos de RPG, criados na década de 70, tornaram-se com o decorrer do tempo, uma atividade cultural para muitas crianças, adolescentes, jovens e adultos.

## 1.2 No Brasil

Em 1989 com livros de RPG, importados de Portugal e Estados Unidos, chegam ao Brasil, como os livros eram muito caros, os grupos juntavam dinheiro e compravam somente um exemplar para todo o grupo, depois xerocopiavam o livro e cada um ficava com uma cópia para poder jogar em outros locais. Essa foi a famosa “Geração Xerox”.

É difícil precisar o surgimento do RPG no Brasil, sabe-se que o primeiro RPG publicado no Brasil foi o Aventuras Fantásticas, em 1991, uma série de aventuras-solo que eram também livros-jogos, publicados pela Marques Saraiva (SCMIDT,2008).

Logo depois o GURPS<sup>3</sup> Módulo Básico, primeiro livro de regras e sistema publicado em português é lançado pela Devir Livraria.

Em 1999 a mesma editora lança uma série de livros, mini-GURPS para iniciantes, com regras simplificadas e temáticas históricas, um dos livros é O Resgate de Retirantes<sup>4</sup> (SCHMIT, 2008).

## 2. DEFINIÇÕES

Para melhor compreensão faz-se necessário algumas definições sobre o tema, as principais a serem destacadas são RPG, Jogador e Mestre, conforme veremos abaixo.

### 2.1 RPG

RPG é a sigla de *Role Playing Game* e significam, traduzido de modo livre “Jogo de Representação de Papéis”. É muito mais que uma brincadeira, mesmo que na maioria das vezes não envolva competição, envolve uma realidade social, profissional.

O RPG possui várias temáticas: medievais, futurísticas, históricas, cômicas, etc. os mais famosos e conhecidos são aqueles ambientados em cenário de terror, como por exemplo, os baseados no *The Walking Dead*<sup>5</sup> cuja trama é centrada em Rick Grimes, um oficial de polícia da pequena cidade de Cynthiana, no estado do Kentucky, sua família e uma série de outros

---

<sup>3</sup> **GURPS:** é um sistema, um conjunto de regras de RPG que serve para qualquer ambientação do jogo de RPG.

<sup>4</sup> **O Resgate de Retirantes:** trata-se de um RPG com regras simples, baseadas na história fictícia do roubo do quadro “Retirantes” de Cândido Portinari.

<sup>5</sup> **THE WALKING DEAD:** Série de drama, terror e aventura, esta história começa com o xerife Rick Grimes que após travar um tiroteio com criminosos armados, foi ferido, entra em coma, acorda semanas depois, em um hospital abandonado e danificado, ao sair descobre que está em um mundo pós-apocalíptico dominado por mortos-vivos, os zumbis. Nas temporadas (2ª, 3ª, 4ª e 5ª) os personagens buscam sobreviver à horda de zumbis espalhadas pelo mundo.



sobreviventes que se uniram para manterem-se vivos depois que o mundo foi infestado por zumbis. Com o progresso da série, os personagens tornam-se mais desenvolvidos e suas personalidades são demonstradas sob a tensão de um apocalipse zumbi, especialmente a de Rick, é uma realidade fantasiosa, porém com aspectos de decisão e ao mesmo tempo de ação real, pois de acordo com cada ação a trama tem um desenrolar diferente em cada um dos episódios das cinco temporadas.

O jogo de RPG mistura teatro e jogo de estratégia, onde essa mistura gera personagens que são controlados pelos jogadores, mas sem nenhum roteiro fixo. Os jogadores devem tomar as decisões com base apenas nas características dos personagens criados, sem se prender a nada, no entanto deve-se considerar a realidade social em questão, como no caso da série LOST<sup>6</sup>, que não é um RPG, mas ilustra a exemplificação, a ser trabalhada, onde os personagens são distintos entre si e precisam somar forças.

Com o RPG, pode-se usar a imaginação para criar simulações que exigiriam muitos recursos, ou até, seriam impossíveis, se quiséssemos vivê-las de fato na realidade, porém é possível vivê-la com o jogo.

Os participantes criam seu personagem montando uma ficha, anotando nela suas habilidades. Durante as situações narradas pelo Mestre, o jogador terá que realizar ações passíveis de êxito e de falha, bem como resolver as situações por meio dos dados onde haverá valores pré determinados nas regras, previamente organizadas e repassadas aos jogadores pelo mestre/narrador, assim se faz necessário, para manter o nível de realidade e para que as ações não sejam encaradas de modo simplista.

## 2.2 MESTRE E JOGADOR

O jogo acontece com duas à seis pessoas onde um dos participantes do grupo será o mestre ou narrador, caracterizado como MESTRE enquanto os outros jogadores criam seu personagem de acordo com o cenário e tema do jogo. O Mestre/Narrador irá contar uma história, onde os personagens criados pelos jogadores poderão interagir e influenciar a narrativa do mestre, interpretando seus personagens.

---

<sup>6</sup> **LOST:** A história se inicia quando o voo 815 com destino a Los Angeles (Califórnia, EUA), cai em uma ilha. Nele os passageiros de diversas partes (Estados Unidos, Grã-Bretanha, Austrália, Iraque e Coreia do Sul) são sobreviventes e terão que trabalhar em conjunto para sobreviver aos diversos mistérios da ilha.



O mestre deve ter antecipadamente um roteiro, esboço da aventura a ser iniciada a partir do mesmo à medida que os jogadores forem progredindo com seus personagens o mestre deve ir dando as dicas para o encaminhamento para o final do jogo. O objetivo dos jogadores é desenvolver um bom trabalho em grupo, para ajudar a superar as dificuldades e adversidades impostas pelo jogo, onde se destaca aquele que for mais criativo ou aquele que melhor interpretar seu personagem.

Através do jogo é possível estimular e desenvolver as capacidades mentais e socioculturais como: raciocínio lógico, comunicação interpessoal, contextualização, trabalho em grupo, estímulo à leitura e arte, senso crítico, interação cultural, autonomia do sujeito e do mundo de acordo com o roteiro do jogo.

Basicamente, na sessão de RPG participam Mestre e Jogadores. A função do Mestre é apresentar ao grupo de jogadores uma história, uma aventura, que contenha enigmas, charadas, que constitui o roteiro e nele estão situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores.

Estes, por sua vez, controlam personagens que viverão a aventura, discutindo entre si as escolhas que farão e as soluções que darão aos enigmas que surgirem, os enredos, roteiros podem ser criados antecipadamente pelo Mestre ou ainda pelo grupo de jogadores.

O Mestre é considerado um tipo especial de jogador, pois comanda a aventura e coordena todas as ações dos demais jogadores é ao mesmo tempo: roteirista, juiz/árbitro, diretor, organizador (TREVISAN, 2004).

No RPG, o jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como um ator, representa um papel e, como um roteirista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas pelo Mestre, contribuindo na recriação da aventura.

A diversão do RPG não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas em utilizar a inteligência e a imaginação para, em cooperação com os demais participantes, buscar alternativas que permitam encontrar as melhores respostas para as situações propostas pelo no roteiro. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso que incentiva o desenvolvimento, em jovens e adultos, do raciocínio, diálogo, criatividade, trabalho de equipe, leitura e diversas outras habilidades sociais.

Como por exemplo, a série A Caverna do Dragão<sup>7</sup> para ilustrar como é o RPG, com Mestre, Jogadores, História/Enredo, e artefatos,

---

<sup>7</sup> Este desenho animado foi baseado em RPG, de modo específico no “Dungeons & Dragons”, com 27 episódios transmitidos entre 1983 e 1986. A história principal gira em torno de seis adolescentes que em um parque na montanha



## 2.3 Como Funciona o RPG

No RPG, o mestre pode ser o professor ou o aluno, uma vez que será o mestre que conduzirá as aventuras. O professor pode auxiliar/monitores/apoiadores, para ajudar a conduzir as aventuras. Os alunos-monitores/apoiadores podem ajudar quando se tem um grande número de alunos jogadores, além de servir como um incentivo e valorização dos seus conhecimentos.

O jogo transcorre a partir da narração Mestre e do jogador com ou sem os dados, podendo utilizar fichas, roteiros, mapas para a efetiva ação do jogo. A imaginação na criação dos roteiros e aventuras é o item principal de um bom jogo de RPG.

O mestre durante o jogo deve levar a tomadas de decisões pelos jogadores, estas condizentes com o personagem. Assim, um jogador interpretando um homem sábio e pacifista não pode ser o primeiro a se atirar a um combate quando seu grupo é cercado por mercenários, por exemplo. Neste caso, ele deve negociar a passagem do grupo, o pagamento de uma taxa ou até a rendição dos mesmos se isso evitar o derramamento de sangue. Em poucas palavras, o personagem deve fazer coisas condizentes com o que ele está habilitado a fazer, por exemplo, se ele não sabe realizar uma cirurgia, pois seu personagem não é médico, ele não deve fazê-lo.

### **REGRAS**

ASPECTO MUITO IMPORTANTE DO RPG, É NECESSÁRIO CONHECER BEM O JOGO E O SISTEMA DE REGRAS ISSO SIGNIFICA PARA O MESTRE, CONHECER O ENREDO, ESTUDAR AS REGRAS PARA CADA UM DOS JOGADORES, ESTA AÇÃO PROPORCIONARÁ AO MESTRE SEGURANÇA, POIS É COMUM AOS JOGADORES TENTAR EXECUTAR AÇÕES DIFERENTES DAQUELAS QUE PRECONIZAM O ENREDO E NO DECORRER DO JOGO SE É VÁLIDA OU NÃO AQUELA AÇÃO EXECUTADA. AS REGRAS DEVEM SER SIMPLES E CLARAS PARA FACILITAR AS JOGADAS.

## 2.4 Como Jogar

O jogo tem início com o narrador, comumente chamado de Mestre do Jogo, que por sua vez deve preparar com certa antecedência a aventura<sup>8</sup> ou campanha<sup>9</sup> e é responsável pelo bom andamento da mesma, apresentando desafios e surpresas a cada narração, envolvendo os seus participantes, os jogadores. Os demais integrantes são os outros jogadores que irão interpretar os

---

rusa, chamada Dungeons & Dragons, entram em um portal e chegam a uma terra totalmente desconhecida, onde passam a ter poderes e armas mágicas, denominadas “Armas de Poder”, que por sua vez os ajudam e atrapalham ao mesmo tempo suas tentativas de retornar para casa, seu objetivo final.

<sup>8</sup> **Aventuras:** histórias/enredos apresentado pelo Mestre, a ser vencido pelos jogadores de RPG.

<sup>9</sup> **Campanhas:** sucessão de aventuras quando envolve os mesmos personagens.



personagens principais dessa aventura, definindo suas ações e falas a partir do que o mestre vai narrando.

Nesse sentido, o Mestre descreve uma situação inicial: o local onde se passa a aventura, outros personagens envolvidos nela, diferentes daqueles interpretados pelo grupo, eventos do passado que possam influenciar na aventura, sejam lendas ou fatos históricos, o cenário em que os personagens principais se encontram e, então, algum acontecimento que os leve a assumir aquela aventura como sendo sua, geralmente a partir de uma situação-problema.

Pode-se utilizar música ambiente e cenária para ampliar o realismo desenvolvido. Sendo assim, o Mestre é o detentor de todas as chaves e todos os segredos por detrás de cada enigma. Ele prepara os diversos caminhos da história, imagina as ações possíveis de serem tomadas pelo grupo e improvisa para dar continuidade à história quando o grupo encontra uma saída não imaginada por ele. Dessa forma, o Mestre cria um enredo como uma rede de possibilidades, na qual os jogadores estão sempre interferindo. No entanto, embora detenha tanto poder, não cabe ao Mestre jogar contra ou a favor do grupo. Ele deve permanecer neutro durante toda a história, garantindo a diversão dos jogadores. Aos jogadores, cabe interpretar fielmente seus personagens, definindo suas ações a partir do que foi proposto pelo Mestre.

Durante uma sessão de jogo, o mestre expõe uma determinada situação e o jogador deve dizer que atitude seu personagem tomará diante desta. Deve, inclusive, dizer quando não fará nada, esperando o desenrolar da cena.

Algumas ações precisam do desenvolvimento de problemas, sejam eles qualitativos ou quantitativos. Para isso, os jogadores deverão utilizar seus conhecimentos escolares para solucionar enigmas ou transpassar obstáculos. Outras ações tem mais um caráter lúdico, utilizando o fator 'sorte' para conseguir efetivá-las. Quando isso for necessário, para decidir sobre o sucesso de uma ação pretendida, utilizam-se dos dados numéricos<sup>10</sup> que os personagens de RPG possuem aos quais se dá o nome de atributos do personagem.

Cada jogo, de RPG possui atributos próprios. Entretanto, muitos sistemas de regras utilizam quatro a seis atributos diferentes. Esse valor deve estar escrito na ficha do personagem, que possui também as habilidades que ele tem e que podem facilitar suas ações durante o jogo, como por exemplo, natação, artes marciais, pesquisa, etc., de acordo com a profissão do personagem. Essas habilidades são escolhidas durante a construção do personagem, pelo mestre, antes do jogo.

---

<sup>10</sup> **Dados numéricos:** estes podem ser dados simples com seis faces ou outros com mais faces que podem chegar a dez, doze, dezoito faces, possibilitando assim ao jogador realizar com mais precisão as jogadas.



Quando se faz necessário que um personagem faça uso de uma de suas habilidades, o jogador que o interpreta realizará uma rolagem de dados para simular o feito. O narrador deverá conferir o valor do resultado, comparando com o nível de dificuldade da ação. Este fator, presente em qualquer teste, deve ser determinado antecipadamente, na criação da aventura. As regras utilizadas no RPG são muito variadas. Existem sistemas mundialmente conhecidos, como o Dungeons & Dragons – D&D e o GURPS<sup>11</sup>. Entretanto, são sistemas com regras muito extensas e complexas, não será utilizado estas para esse material, este utilizará regras simples com poucos atributos e dados simples.

GURPS usa apenas dados de seis faces. Para avaliar o dano em combate (além de outras coisas), GURPS usa o formato “dados+acréscimos”. Por exemplo, se uma arma causar “4d+2” pontos de dano, trata-se de uma abreviação de “jogue 4 dados e some dois ao total”. Da mesma forma, “3d-3” significa “jogue 3 dados e subtraia 3 do total”. “2d” significa simplesmente: “jogue dois dados” (JACKSON, 2004).

Jogar os dados indica a eficiência dos atributos e perícias de cada um dos personagens bem como o êxito ou o fracasso em cada uma das ações.

Quadro 01: Jogar os dados

SOMA DOS DADOS	NÍVEIS
18	FANTÁSTICA
17, 16	ÓTIMA
15, 14, 13	BOA
12, 11, 10, 9	MEDIANA
8, 7, 6	RUIM
5, 4	PÉSSIMA
3	FALHA CRÍTICA

Fonte: Marcondes (2004, p. 9).

O Quadro 01 demonstra os níveis atribuídos aos personagens, de acordo com a soma dos dados, levando-se em conta que quanto maior o nível maior é a soma final dos dados, que tem como objetivo ajudar os jogadores na definição dos níveis percebe-se que os dados utilizados possuem de três a dezoito lados.

<sup>11</sup> **GURPS:** significa **Sistema Genérico e Universal de RPG**. é um sistema de Role Playing Game genérico e universal, o que significa que ele pode ser tão complexo quanto se queira e pode ser usado para jogar em qualquer cenário histórico ou ficcional, sistema maleável e flexível que permite a adaptação de regras.



### **3. PREPARANDO O JOGO**

Nesta etapa iremos pesquisar e coletar dados para a composição dos personagens que serão utilizados no Jogo RPG & Profissões, esta atividade envolverá diretamente as disciplinas de Língua Portuguesa, Geografia, História e Sociologia. Uma vez que se escolha usar de interdisciplinaridade, tomando como exemplo o RPG, o tema abordado deve ser a matéria vigente ou vindoura da disciplina escolhida. O tema deve ser escolhido com cuidado. Deve-se levar em conta o tipo de necessidade atual das turmas e como ele será abordado, bem como a PPC da respectiva disciplina e ao mesmo tempo o encaminhamento a ser dado.

Como exemplo, as séries Walking Dead e LOST, serão utilizados para a composição dos personagens com suas respectivas profissões e ao mesmo tempo facilita a criação dos mesmos pela riqueza dos detalhes geográficos e que serão utilizados para a composição das profissões e ambiente do jogo. Esta sugestão serve para exemplificar a relação entre o que se pretende com o RPG & PROFISSÕES, utilizando-se dos enredos e das profissões das séries para exemplificação e composição do jogo.

Sob a perspectiva de integração de ensino aprendizagem, é possível estabelecer relação entre o RPG & PROFISSÕES desta unidade com os conteúdos a serem trabalhados no ensino médio, a título de ilustração, é possível perceber que vários deles podem compor os personagens como por exemplo nas disciplinas de Língua Portuguesa e Arte, dentre outras.



Quadro 02: Disciplinas e conteúdos.

<b>DISCIPLINAS (as)</b>	<b>POSSÍVEIS CONTEÚDOS QUE SE INTERRELACIONAM COM O JOGO RPG &amp; PROFISSÕES</b>
<b>GEOGRAFIA</b>	A INSERÇÃO DO BRASIL NA ECONOMIA-MUNDO; O MUNDO RURAL BRASILEIRO; LOCALIZAÇÃO E ORIENTAÇÃO GEOGRÁFICA; DINÂMICA CLIMÁTICA...RECURSOS NATURAIS E FONTES DE ENERGIA; GEOPOLÍTICA DOS ALIMENTOS...
<b>HISTÓRIA</b>	TEMPOS HISTÓRICOS; MEMÓRIA HISTÓRICA E PATRIMÔNIO; CULTURA, ESTADO E RELIGIOSIDADE; EXPANSÃO MARÍTIMA; BRASIL COLÔNIA...
<b>LÍNGUA PORTUGUESA</b>	LEITURA E INTERPRETAÇÃO; FUNÇÕES DA LINGUAGEM (EMOTIVA, EXPRESSIVA, REFERENCIAL, METALINGÜÍSTICA, POÉTICA E APELATIVA); ANÁLISE LITERÁRIA; GÊNEROS LITERÁRIOS (NARRATIVO, LÍRICO E DRAMÁTICO); PRODUÇÃO DE TEXTOS, TEXTO NARRATIVO: ELEMENTOS DA NARRAÇÃO (NARRADOR, PERSONAGENS, ENREDO, ESPAÇO, TEMPO, DIÁLOGO)...
<b>SOCIOLOGIA</b>	ESTRUTURA SOCIAL E DESIGUALDADES SOCIAIS; MUNDO DO TRABALHO, CAPITALISMO E GLOBALIZAÇÃO; CULTURA E SOCIEDADE; SOCIOLOGIA BRASILEIRA; PODER, POLÍTICA E IDEOLOGIA...
<b>BIOLOGIA</b>	Biodiversidade; MANIPULAÇÃO GENÉTICA...
<b>FILOSOFIA</b>	ÉTICA, RELAÇÕES ENTRE COMUNIDADE E PODER; LIBERDADE E IGUALDADE POLÍTICA; POLÍTICA E IDEOLOGIA; ESFERA PÚBLICA E PRIVADA; CIDADANIA FORMAL E/OU PARTICIPATIVA; ESTÉTICA...
<b>MATEMÁTICA</b>	NÚMEROS E ÁLGEBRA; GRANDEZAS E MEDIDAS; FUNÇÕES; GEOMETRIAS; TRATAMENTO DA INFORMAÇÃO...
<b>EDUCAÇÃO FÍSICA</b>	ESPORTE; DANÇA; LUTAS; GINÁSTICA...
<b>QUÍMICA</b>	MATÉRIA E SUA NATUREZA; BIOGEOQUÍMICA; QUÍMICA SINTÉTICA; REAÇÕES QUÍMICAS; RADIOATIVIDADE; GASES...
<b>FÍSICA</b>	MOVIMENTO; TERMODINÂMICA; ELETROMAGNETISMO; GRAVITAÇÃO;
<b>ARTE</b>	MÚSICA; ARTES VISUAIS; TEATRO; DANÇA; MOVIMENTO CORPORAL; TEMPO; ESPAÇO
<b>LEM</b>	DISCURSO COMO PRÁTICA SOCIAL...

Fonte: PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação (2008).

O Quadro 02 apresenta os possíveis conteúdos a serem trabalhados em sua relação com o RPG e PROFISSÕES, levando-se em conta não o conteúdo em si, mas a possibilidade de relacioná-los com o jogo e ao mesmo tempo utilizando-se dos mesmos para a composição dos personagens, uma



vez, que por exemplo, um personagem criado, possua como profissão, ser Químico, ele deverá saber sobre reações químicas o ainda sobre manipulação genética em caso de geneticista, biólogo, médico e afins (...).

Reside, portanto, na premissa de inter-relação curricular a base da construção dos personagens.

### **3.1 ENCAMINHAMENTOS**

O professor deverá organizar, antecipadamente: os sites de busca, ficha(s) de anotações, para a pesquisa no Laboratório de Informática e em caso da inexistência deste o (a) professor (a), deverá providenciar FICHAS COM AS PROFISSÕES escolhidas e que serão usadas para a composição dos personagens.

Com o tema Qual minha profissão? Os participantes serão organizados por grupos de com no máximo cinco integrantes cada, irão escolher dentre as profissões listadas, escolhidas e listadas, mediante sorteio. Após o sorteio cada grupo, irá verificam as profissões e irão cada um realizar a pesquisa da profissão escolhida. Em seguida os alunos reúnem-se por afinidade para a atividade.

A pesquisa poderá acontecer no laboratório de informática ou ainda o professor, poderá organizar previamente as fichas com os dados das profissões e após realizar sorteio para a criação das características do personagem de acordo com a profissão ou ainda os alunos poderão escolher a profissão a partir de sua escolha profissional e ainda poderá ser escolhida por sorteio.

As fichas devem ser fornecidas cm os tipos mais comuns de profissão, levando-se em conta o contexto histórico atual: século XXI destaque social, maior procura. A título de ilustração pode ser elaborado pelo professor a classificação das profissões de acordo com a área escolhida, aproximando assim os alunos das áreas de conhecimento que permeiam o ensino superior: Exatas, Biológicas, Engenharias e Humanas.

O professor poderá apresentar aos alunos os sites de busca para a pesquisa, dentre eles:

- [http://www.brasilprofissoes.com.br/profissao/;](http://www.brasilprofissoes.com.br/profissao/)
- [http://www.catho.com.br/profissoes/cargo/;](http://www.catho.com.br/profissoes/cargo/)
- [http://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/;](http://guiadoestudante.abril.com.br/profissoes/)
- <http://www.coladaweb.com/guia-de-profissoes/page/5;>
- [http://www.guiadacarreira.com.br/profissao/guia-das-profissoes/.](http://www.guiadacarreira.com.br/profissao/guia-das-profissoes/)



Após a escolha das profissões e mapeamento das áreas de conhecimento o professor propõe aos alunos a organização dos mesmos por afinidade para que iniciem a elaboração da criação dos personagens.

## **3.2 CRIAÇÃO DOS PERSONAGENS**

Ao se iniciar o RPG, a primeira coisa que fazemos é um personagem, isto é óbvio, mas muitas vezes não temos uma ideia clara do que queremos, de como o personagem será, sua aparência, seu comportamento, suas habilidades, etc. Isso muitas vezes atrasa o processo de criação já que você não tem a noção de em quais opções alocar os pontos do seu personagem, (GIRARDELLO, 2004).

Quanto à construção do histórico do passado do seu personagem, descrevendo quando e onde ele nasceu e viveu como era a sua família, seus pais e irmãos, o que o levou a ser um aventureiro, um herói, o motivo de escolher determinada profissão e como ele ingressou em uma ordem e como ele adquiriu os conhecimentos e habilidades, como ele adquiriu as vantagens e os defeitos.

Antes de tudo é preciso perguntar ao narrador como será sua estória, em que período será, em que região, quais raças ele vai permitir os jogadores usarem, quais as ordens que poderão participar etc. Isso é muito importante, pois além de enquadrar o seu personagem dentro dos limites impostos pelo narrador, isso já vai lhe dar algum rumo quando começar a escrever.

O aluno cria um personagem para a ambientação escolhida de acordo com um sistema de regras (afinal, trata-se de um jogo, e um jogo costuma ter regras) e obedecendo à lógica do mundo para o qual está sendo criada. Por exemplo: uma personagem de velho oeste não vai poder voar ou ter uma pistola de raio laser, um médico, por exemplo, não poderá ser o responsável pela central de informática, pois não seria coerente com o personagem.

O sistema de regras serve para organizar a ação das personagens durante o jogo, determinando os limites do que elas podem ou não fazer, por exemplo, não basta uma personagem saber atirar para acertar um alvo, vai depender do alvo e das condições em que o personagem se encontra, além de quão bom atirador ele é. O sistema de regras tem como finalidade fazer uma simulação da realidade (a realidade do jogo), influenciando a ação das personagens nas situações mais complexas (FERREIRA, 2009).



Para a criação dos personagens bem como sua ambientação<sup>12</sup> o professor pode inicialmente fazer com os alunos um exercício inicial de criação, onde irão descrever a si mesmos com todas as suas características.

Após a escolha das profissões ou utilização das profissões elencadas agora é hora de criar os personagens, cada um dos alunos poderão apresentar para os colegas sobre a profissão encontrada e em seguida, assistir o vídeo: Como montar uma ficha de personagem<sup>13</sup>.

Após a realização da caracterização de cada um dos personagens, ambientação onde deverão constar, roupas, instrumentos, música, cenário para o desenrolar da ação. Em seguida serão criados os materiais de apoio para o mestre: cartas, roteiros, cartões com os atributos dos personagens bem como elaboração do material que servirá de suporte para toda a história, por fim o jogo do RPG pelos alunos.

A criação de personagens, construção e aplicação das regras, ambientação, criação dos personagens: os personagens serão criados com base nos seguintes aspectos:

- **CONCEPÇÃO DE PERSONAGEM** - Quem é você?

Raça: humano

Sua Classe - profissão: médico, policial, político, racker, chef, prostituta, professor, dentista, engenheiro, projetista, cientista, químico, ...

- **DESVANTAGENS** - De que forma você é vulnerável?

Fraquezas (Ex: intolerante; fobia; alérgico; violento, arrogante, cobiça, corrupto) e outras listadas pelos alunos (as); negligente, relapso(a)

- **ATRIBUTOS** - Quais são as suas capacidades básicas?

Os atributos no RPG são números que se transferem para o jogo as características básicas das personagens, deve ficar claro qual capacidade básica cada personagem terá:

- **FÍSICOS:**

Força (capacidade muscular);

Constituição (vigor, saúde, capacidade física);

Destreza (habilidade manual);

Agilidade (habilidade corporal);

---

<sup>12</sup> **Ambientação:** é o mundo imaginário no qual os personagens existem e no qual as histórias e campanhas transcorrem e, portanto, é potencialmente maior do que as próprias histórias.

<sup>13</sup> Disponível no Youtube, no link: <https://www.youtube.com/watch?v=xAmE7YZx4RY>, acessado em agosto/2015.



Mentais: Inteligência (capacidade de resolução de problemas, memória);

Força de Vontade (concentração e determinação);

Percepção (capacidade de observação);

Carisma (interação com os outros).

## • **HABILIDADES - O QUE VOCÊ SABE?**

Talentos (habilidades inatas. Ex: combate com duas armas; audição aprimorada; construir armadilhas; premonição). Perícias (conhecimento que aprendemos e desenvolvemos por meio do treino. Ex: liderança; arremessar; conhecimento aprimorado sobre informática; escalar; preparação de ervas medicinais; ótimo clínico geral; decifrar códigos; falar idiomas e dialetos.

## • **VANTAGENS**

De que forma você é singular?

Habilidade Especial/ Poderes (Ex: leitura mental; magia de evocação; magia de cura;

Telepatia:

Teleportar objetos; escudo mental; drenar energia; celular; drone com câmera; algema,...

## • **A HISTÓRIA DO(A) PERSONAGEM**

Para a construção do perfil do(a) personagem, serão adotados alguns dados:

**Quem é?** (nome, sobrenome, nome de família, idade);

**Onde nasceu?** (lugar, cidades, reino);

**Quem faz parte de sua família?** (pais, irmãos, tios, avós);

**Onde vive e com quem?**

**Trabalha?**

**Onde?**

**O que gosta de fazer no seu trabalho?**

**O que não gosta de fazer?**

**Qual a sua rotina diária?**

**O que gosta de fazer para se divertir?**

**Quanto a sua personalidade:** Seu pior defeito? Sua melhor qualidade?

**Quanto a sua aparência:** Como se veste? Tem algo que você não gosta em você? Quais são suas metas? O que motiva? O que considera seu maior obstáculo? Tem medo (ou fobia) de alguma coisa? Qual? Possui algum sonho? Qual? Como você vê o mundo ao seu redor? Como pode contribuir para torná-lo melhor?



### 3.3 SUGESTÃO

O que irá dar realismo às aventuras e aos personagens criados é a caracterização dos mesmos, quanto maiores forem os detalhes, mais realista ficam as narrativas e os envolvidos, no caso os alunos(as) não irão se cansar e chatear. As práticas do uso de RPG como ferramenta pedagógica são as mais variadas, para isso o(a) aluno/professor/mestre deve se preparar com antecedência, realizar leituras, jogar o RPG existem muitas opções prontas, bem como deve-se buscar fontes de conhecimento para o entendimento do RPG como suporte ao ensino aprendizagem, dentre estas fontes, destaca-se:

- **O LIVRO DAS LENDAS: Aventuras Didáticas - Gustavo César Marcondes:** Obra introdutória ao RPG, que propõe ao professor o uso desse jogo no ensino de suas disciplinas através do universo criativo de histórias e aventuras. Nela, é possível criar ambientes, personagens e mundos fantásticos, disponível em [http://www.saraiva.com.br/index.php/o-livro-das-lendas-aventuras-didaticas-rpg-172146.html?\\_\\_store=admin](http://www.saraiva.com.br/index.php/o-livro-das-lendas-aventuras-didaticas-rpg-172146.html?__store=admin), acessado em setembro/2015.
- **RPG e HISTÓRIA: Aventura Pronta: Colonizadores do Brasil – Ricardo Ribeiro do Amaral:** nesta aventura os jogadores interpretam portugueses, no século XVI, que ao chegar ao Brasil, escapando da inquisição recebem uma Sesmaria, que deverão torná-la produtiva. Disponível em <http://rpgnaescola.com.br/data/documents/Aventura-Colonizadores-do-Brasil.pdf>, acesso em setembro/2015.
- **O RESGATE DE RETIRANTES – Carlos Eduardo Lourenço:** é indicado para professores e jogadores iniciantes. Este livro contém as regras básicas uma aventura pronta com vários personagens, informações sobre a vida e obra de Cândido Portinari e trata-se de um RPG com regras simples, baseado na história fictícia do roubo do quadro "Retirantes" de Cândido Portinari.
- **Mini-GURPS<sup>14</sup> Entradas e Bandeiras:** Aventura-solo<sup>15</sup> que ensina como usar as regras com instruções para a criação dos personagens e também sobre a época dos bandeirantes para serem usados nos jogos, é uma aventura pronta que ensina a ser Mestre com vários personagens prontos. Disponível em <http://docslide.com.br/documents/mini-gurps-entradas-e-bandeiras.html>, acesso em setembro/2015.
- **RPG e ARTES VISUAIS: RPG aplicado ao ensino de Artes Visuais - Jayme Fernando Moreira Araújo Júnior:** apresenta como o RPG pode auxiliar o professor de Artes na construção do conhecimento dos conteúdos curriculares. Disponível em <http://rpgacademico.blogspot.com.br/2010/07/artigo-rpg-aplicado-ao-ensino-de-artes.html>, acessado em agosto/2015.

<sup>14</sup> **MINI-GURPS:** versão para iniciantes do jogo GURPS.

<sup>15</sup> **AVENTURA-SOLO:** aventura envolvendo apenas um jogador e o mestre.



- **O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento - Mateus Souza Rocha:** apresenta como construir um conhecimento acerca do potencial mobilizador de esferas do conhecimento encontradas nas práticas de RPG enquanto atividade de lazer. Para alcançar tal objetivo ou ao menos aproximarmo-nos dele, foram realizadas, além de pesquisa teórica, pesquisa de campo, constituída por dezesseis entrevistas a jogadores de RPG (Role Playing Game), observações de sessões de jogo com dois grupos distintos de jogadores e participação em eventos relacionados ao jogo. Disponível em <http://rpgacademico.blogspot.com.br/2010/04/tese-mestrado-rpg-jogo-e-conhecimento-o.html>, acessado em julho/2015.
- **COMO JOGAR – AVENTURA PRONTA:** ajuda a jogar e conhecer as aventuras já existentes, disponível em:  
<<http://filhosdagehenna.blogspot.com.br/2013/11/avenutra-pronta-o-resgate-da-princesa.html>>;  
<<http://www.rpgnaescola.com.br>>, acessados em julho/2015.
- **COMO SER UM MESTRE/MESTRAR:** sites com dicas, textos, reflexões sobre como ser um mestre de RPG, disponível em:  
<<http://www.rpgvale.com.br/>>;  
<<http://rolandodados.com.br/rpg-7-dicas-de-como-ser-um-mestre-lendario/>>;  
<<https://zonaneutra.wordpress.com/2009/01/27/mestre-de-rpg-por-que-nao/>>;  
<<https://adrenalinarpg.wordpress.com/2009/07/16/25-textos-indispensaveis-mestres-rpg>>, acessados em agosto/2015.
- **FICHAS E ROTEIROS PARA RPG:** nestes sites são encontradas fichas e roteiros para o jogo de RPG, disponível em:  
<<https://viladorpg.wordpress.com>>;  
<<http://www.projetogurps.com.br/downloads.html>>; acessados em setembro/2015.
- **MATERIAL SOBRE GURPS:** material sobre o GURPS em .PDF, com 257 páginas para baixar, contendo informações e detalhes sobre a forma de jogar, disponível em <<https://covilgurps.files.wordpress.com/2012/08/gurps-mc3b3dulo-bc3a1sico1.pdf>> acessado em agosto/2015.
- **AVENTURAS PARA BAIXAR:** neste link é possível encontrar mais de 5 gb de livros *em formato PDF*. Muitos deles são suplementos de GURPS, disponível em <<https://skydrive.live.com/?cid=E0D6306CA0516ED5#cid=E0D6306CA0516ED5&id=E0D6306CA0516ED5%21689>>, acessado em setembro/2015.



## 4. REFERÊNCIAS

- AMARAL, R. R. do. **Uso do RPG Pedagógico para o ensino de Física**. 2008. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Ensino de Ciências da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife.
- BOLZAN, Regina de F. F. de Andrade. **O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)**. 2003. 302 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M. **Trevas**. 3.ed. São Paulo: Daemon, 1999. 221p.
- CABRERA, W. B. **A Ludicidade para o ensino médio na disciplina de biologia**: Contribuições ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2006. Disponível em <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos\\_teses/Biologia/Dissertacao/ludicidade.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaadia/diadia/arquivos/File/conteudo/artigos_teses/Biologia/Dissertacao/ludicidade.pdf)> Acesso em 19 de setembro de 2015.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- FROMM, E. **Conceito Marxista do Homem**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.
- GEGe. Grupo de Estudos dos Gêneros do Discurso. **Palavras e Contrapalavras**: glossariando conceitos, categorias e noções de Bakhtin. São Caros: Pedro & João Editores 2009.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JACKSON, S. **GURPS LIT**: Uma Introdução ao RPG. 4 ed. São Paulo: Devir, 2004.
- MARCATTO, A. **Saindo do Quadro**: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.
- MARCONDES, G. C. **O Livro das Lendas**: aventuras didáticas. São Paulo: Zouk, 2004.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. Curitiba, 2008.
- PARANÁ, Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares Educação Básica**. Língua Portuguesa. Curitiba: SEED, 2008, Disponível em <<http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=1>> Acesso em setembro/2015.
- SCHMIT, W. L. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação. Universidade Estadual de Londrina, 2008, 284 pp.
- STAM, R. **BAKHTIN**: Da teoria literária à cultura de massa. São Paulo: Ática, 1992.



TREVISAN, J. M. **Dicas de Mestre II: Dragão Brasil Especial**. São Paulo: Talismã, 2004.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.



## 5. ANEXOS

### 1. Modelo de Ficha de Pesquisa sobre a Profissão

#### QUAL MINHA PROFISSÃO?

1. PROFISSÃO

2. O QUE É?

3. QUAIS AS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS NECESSÁRIAS?

4. QUAL A FORMAÇÃO NECESSÁRIA?

5. PRINCIPAIS ATIVIDADES DESENVOLVIDAS?

6. ÁREA DE ATUAÇÃO/ESPECIALIDADES?

7. HISTÓRIA/ORIGEM DA PROFISSÃO



**FONTE: AUTORA do TRABALHO, julho/2015.**



## 2. Modelos de Ficha de Profissão

### Ficha de Profissão 001

## ARQUITETO ou ENGENHEIRO

Profissional letrado e capaz de projetar grandes construções civis ou navais.



### Ficha de Profissão 002

## ADVOGADO

Responsável por representar os interesses de outros, conhecedor das leis, muitas vezes até mais que os magistrados e afins, com conhecimento necessário para encontrar brechas e pequenos desvios nas mesmas, de acordo com seus interesses e pelos honorários. Poucos confiam nele.





### 3. Modelo de Ficha de PERSONAGEM

<b>Ficha de PERSONAGEM</b>			
<b>JOGADOR(A)</b>			
<b>PERSONAGEM</b>			
<b>APARÊNCIA</b>			
<b>RESUMO HISTÓRICO</b>			
<b>CLASSE</b>			
<b>PONTOS PARA GASTAR</b>			
<b>TOTAL DE PONTOS DE VIDA</b>			
<b>VANTAGEM</b>			
<b>DESVANTAGEM</b>			
<b>ARMAS E OBJETOS PESSOAIS</b>			
<b>FORÇA</b>	<b>LEVE</b>	<b>MODERADA</b>	<b>ACENTUADA</b>
<b>RESISTÊNCIA A DANO</b>	<b>LEVE</b>	<b>MODERADA</b>	<b>ACENTUADA</b>
<b>PERÍCIA</b>			
<b>MAGIA</b>			
<b>ATRIBUTOS</b>			
<b>OUTROS:</b>			

