

RPG NA ESCOLA, E AGORA?

*Thássia Rafaela Camilo Câmara
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação
thassiacamilo@gmail.com*

*Marcos Henrique de Paula Dias da Silva
Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação
dificildedizer@gmail.com*

Resumo:

Apresentamos um jogo baseado no RPG, Role-playing game, (jogo de interpretação de personagens), voltado para o ensino de matemática com o objetivo de desenvolver o raciocínio lógico e proporcionar a interação entre os alunos. Está descrito em duas partes: (a) o sistema de regras e (b) o enredo da aventura. As características principais são a utilização da imaginação e o raciocínio lógico dos participantes para decifrar os enigmas propostos; o papel do professor como o mediador no processo de ensino-aprendizagem e a possibilidade de estimular a ZDP (Vygotsky, 1998) no desenvolvimento do jogo, pois os alunos alternam entre soluções independentes e soluções dependentes. Elaboramos e desenvolvemos esta atividade no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência, PIBID - ICMC – USP.

Palavras-chave: RPG; Mediador; Ensino de Matemática; Ensino-Aprendizagem.

1. Introdução

A ideia central é desenvolver um jogo diferenciado que possibilite o raciocínio lógico e que utilize a criatividade e a imaginação dos alunos participantes para solucionar problemas em forma de uma aventura.

Nossa intenção era que através de um enredo em forma de aventura houvesse interação entre os alunos, junto com o desenvolvimento de um ambiente imaginário onde cada participante assume um papel e cria narrativas de modo colaborativo (verifiquem se é isso). Quando uma situação-problema é assumida pelos alunos entendemos que estamos trabalhando na Zona de Desenvolvimento Proximal, que segundo Vygotsky:

(...) é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução independente de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (1998, p.112)

Pois os alunos participantes assumem o papel dos personagens e necessitam solucionar problemas de forma independente, que se apresentam como enigmas, temos o nível de desenvolvimento real. E como são orientados por um Narrador, este seria o adulto ou o companheiro mais capaz que os orienta, temos o nível de desenvolvimento potencial.

2. Sistema Zanzibar de RPG – O sistema de regras

O Zanzibar é um sistema de RPG que criamos com objetivo que o jogo comece de forma rápida e simples, diferente dos outros sistemas de RPG, que tem necessidade de um tempo maior para que inicie, além de muitas particularidades do jogo.

No Zanzibar o narrador representa o universo do jogo. Cabe ao narrador contar e interpretar tudo que ocorre dentro da história, ele é o responsável pelo ambiente imaginário onde os jogadores irão interagir. É importante que o narrador tenha bastante flexibilidade sobre o decorrer da história e também se preocupe sempre em manter a coerência. Uma vez que na imaginação dos jogadores, podem surgir ideias absurdas ou soluções inusitadas para um problema.

O Jogador, ao começar o jogo, deverá escolher um personagem para interpretar e interagir com o ambiente do Narrador. Suas ações no decorrer da história serão através do personagem escolhido.

O acerto ou erro depende dos resultados de um dado de seis faces, assim dispomos de 7 resultados para probabilidades de sucesso em relação aos valores tirados no dado: *0% não há possibilidade de sucesso; 16,6...% equivale 1 no dado; 33,3...% equivale 1 ou 2 no dado; 50% equivale 1, 2 ou 3 no dado; 66,6...% equivale 1, 2, 3 ou 4 no dado; 83,3...% equivale 1, 2, 3, 4 ou 5 no dado; 100% não há possibilidade de fracasso.*

Denominamos por Cena, quando um ou mais personagens dos jogadores se encontram em uma situação onde precisam interagir em tempo real em relação ao que ocorre no jogo. Um intervalo de cenas é o que separa uma cena da outra, isso pode representar um período muito mais longo em relação ao jogo, se comparado com a cena. Assim, os intervalos são geralmente acelerados até que os personagens cheguem a uma cena.

Todos os personagens, sejam eles de jogadores ou controlados pelo narrador, possuem pontos de energia. Esses servem para delimitar a porcentagem de sucesso de suas habilidades, assim como a quantidade de vezes que conseguem utilizá-la, e quando utilizadas somente serão recuperadas em um intervalo de cenas. O personagem pode ter

habilidades cujo preço total para comprá-las não ultrapasse o máximo de seus pontos de energia. *16,6...% de sucesso, 1 pontos de energia para usar, 1 pontos de energia para adquiri-la; 33,3...% de sucesso, 2 pontos de energia para usar, 3 pontos de energia para adquiri-la; 50% de sucesso, 3 pontos de energia para usar, 6 pontos de energia para adquiri-la; 66,6...% de sucesso, 4 pontos de energia para usar, 10 pontos de energia para adquiri-la; 83,3...% de sucesso, 5 pontos de energia para usar, 15 pontos de energia para adquiri-la;*

Para usar uma habilidade, o personagem deve sempre anunciar o que deseja usar, verificar se possui pontos de energia suficientes, e se a situação permite aquela ação.

Dentre os aspectos mais surpreendentes de um RPG, a astúcia e criatividade dos jogadores é um de seus ápices. As habilidades podem ser usadas de maneira sensata para inúmeras situações, como por exemplo: determinado jogador é uma amazona que esta enfrentando um monstro, que anuncia o ataque, o jogador decide usar uma habilidade como forma de esquivar-se. Como o narrador julgou que com essa habilidade seria possível evitar o ataque, então o personagem e o monstro realizam um teste. Caso o monstro obtenha sucesso, e o jogador fracasse, o jogador será atingido. Caso o monstro obtenha sucesso e o jogador também, então o ataque do monstro teria sido bem sucedido, mas o jogador desviou. E caso o monstro fracasse, independente do jogador fracassar ou obter sucesso, considera-se que o ataque do monstro foi ineficiente.

Os danos sofridos são subtraídos dos pontos de vida do personagem. Cada dano equivale a menos um ponto de vida. Danos superiores a um, apenas devem ser usados em situações extremas. Quando os pontos de vida chegam à zero, o narrador deve anunciar que o personagem está incapacitado de continuar o combate, desmaiou ou morreu. Isso dependerá do tipo de aventura que o narrador optar desenvolver. A quantidade de pontos de vida de cada personagem deve ser escolhida pelo narrador de forma a manter o bom desenvolvimento da história.

A iniciativa de uma ação deverá ser julgada pelo narrador, por meio da sorte. Nesse caso, dois personagens um frente ao outro e em iguais condições, deverão tirar na moeda para decidir qual ação ocorrerá primeiro. Mas no caso de um personagem surpreender o outro ou ter uma condição física nitidamente superior, maior quantidade de vida, então ele poderá agir primeiro.

3. Enredo da Aventura

Lembrando que como todo jogo de RPG, o narrador precisa incorporar com a história. Segue a história:

Era uma vez uma vila chamada Light World que no momento estava passando por um conflito, um de seus moradores ficou corrompido pelo poder, Titanium, e tinha por objetivo levar Light World às trevas, para isso ele trancafiou o único herói que poderia pará-lo, Nike. Os habitantes assustados decidiram lutar, então heróis se juntaram para essa jornada. Havia rumores que para resgatar Nike teriam que achar quatro chaves escondidas pela vila. Após juntar informações, os heróis foram ao encontro dos possíveis lugares que as chaves estariam e contavam que enfrentariam monstros comandados por Titanium. Mas o tempo é curto, então os heróis teriam que armar a melhor estratégia e juntar forças para conquistar seu objetivo, encontrar as chaves que libertariam Nike. Sabe-se que para conquistar as chaves os heróis terão que ter muito mais que força e destreza, terão que ter conhecimento e inteligência, pois cada chave está acompanhada de um enigma. Após conquistarem as quatro chaves, os personagens-heróis terão que retornar ao castelo onde enfrentarão uma tropa de monstros antes de entrar e resgatar Nike.

Os enigmas envolvem conteúdos matemáticos e de raciocínio lógico. A seguir descrevemos os cinco desafios: *enigma da floresta*; chegando à entrada da floresta existem dois caminhos que os heróis sabem ser um deles repleto de monstros e o outro seguro que leva até a chave. À frente os heróis encontram um viajante (personagem escolhido pelo do narrador), sabe-se que um deles está corrompido pelo mal e juntou-se aos monstros e o outro é um habitante puro de Light World. Porém, para confundir os heróis é informado que um deles só fala a verdade e o outro apenas a mentira, como podem os heróis descobrir com segurança qual é o caminho livre de monstros que leva até a chave, fazendo aos viajantes apenas uma pergunta?; *enigma da aranha*; caso os heróis tenham decidido resolver o enigma do viajante mais tarde, em seu lugar, é posto um viajante preso em uma enorme teia de uma gigantesca aranha do mal. Um viajante que conseguiu pegar a chave para ajudar os heróis foi surpreendido por tal aranha maligna, sendo tão confiante de sua inteligência a aranha propõe aos personagens resolverem seu desafio que valerá a liberdade do viajante, mas que para cada tentativa errada surgirá um monstro para atacá-los. O desafio da aranha é o seguinte: *Uma aranha tece sua teia no marco de uma janela. Cada dia duplica a superfície feita anteriormente. Dessa forma usa trinta dias para cobrir o vazio da janela. Se em vez de uma aranha, fossem duas, quantos dias seriam necessários*

para cobrir o vazio da janela?; O enigma das portas; ao chegarem à montanha, os heróis são surpreendidos por um monstro em frente a seis portas alinhadas, cada porta contém em cima de seu batente uma palavra, com exceção da sexta porta, juntas formam uma sequência lógica. Sobre o chão existem cinco palavras, mas apenas uma delas abre a sexta porta. Caso uma palavra errada seja indicada, sairá um monstro pela porta que atacará os heróis. Cabe aos heróis descobrirem qual das palavras completará a sequência lógica das seis portas; *O enigma dos baús;* ao chegarem ao deserto encontraram um monstro guardando três baús: um preto, um branco e um velho. O monstro instruiu os heróis indicando-lhes que em cada baú existe informações sobre o seu conteúdo e que apenas uma das informações é falsa. Cabe aos heróis descobrirem em qual deles se esconde a chave, mas se abrirem o baú errado libertará ou os monstros ou um fantasma poderoso. Vale avisar que junto com a chave está também um par de remos; *O enigma do rio,* ao chegarem à travessia do rio, os heróis são surpreendidos por monstros que por coincidência estão em mesmos números que os heróis. Os monstros, desejando chegar ao outro lado do rio, perceberam que os heróis tinham os remos e propuseram o seguinte acordo: *Se nos ajudarem a atravessar o rio daremos a chave que tanto querem. Mas tomem cuidado, se em algum momento, estivermos em maior número que vocês em um dos lados do rio cancelaremos nossa trégua e atacaremos. No entanto, se vocês tentarem nos atacar primeiro, iremos jogar a chave no rio e também os atacaremos.* Sabendo que a jangada comporta apenas dois personagens de cada vez, cabe aos heróis pensarem nas formas de resolverem tal impasse.

5. Considerações Finais

Consideramos que um sistema de regras e um enredo bem formulado para o público-alvo, possibilitam que o RPG estimule uma forte interação entre raciocínio lógico e o trabalho em grupo visando solucionar situações problemas. O RPG permite também a exposição de opiniões e discussão de táticas entre os integrantes, que influencia no desenvolvimento sócio cultural do aluno.

6. Agradecimentos

Ao ICMC – USP, ao PIBID pela oportunidade e a CAPES pelo apoio financeiro.

7. Referências

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SCHMIT, W. L. RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos. 2008.267f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.