

**PROCESSO nº 10/2020**

PROCEDÊNCIA: PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA.

ASSUNTO: WORKSHOP UTILIZAÇÃO DO RPG DE MESA NA EDUCAÇÃO - UMA AVENTURA ESPERA POR VOCÊ!

PARECER nº 10/2020**DATA: 19/02/2020**

1 HISTÓRICO

A Pró-Reitoria de Pós-Graduação, Pesquisa, Extensão e Cultura protocolou junto ao Conselho Universitário - CONSUNI, do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, para análise e deliberação, o Workshop Utilização do RPG de Mesa na Educação - Uma aventura espera por você!

2 ANÁLISE

2.1. Projeto anexo.

3 PARECER

Diante do exposto na análise, o Conselho Universitário - CONSUNI do Centro Universitário de Brusque - UNIFEBE, deliberou:

APROVAR o Workshop Utilização do RPG de Mesa na Educação - Uma aventura espera por você!

Brusque, 19 de fevereiro de 2020.

Rosemari Glatz (Presidente) _____

Sergio Rubens Fantini _____

Edinéia Pereira da Silva Betta _____

Sidnei Gripa _____

Jaison Homero de Oliveira Knoblauch _____

Roberto Heinzle _____

Márcia Maria Junkes _____

Ester da Silva Lima _____

Arthur Timm _____

Robson Zunino _____

Projeto de Extensão**Workshop: Utilização do RPG de Mesa na Educação - Uma aventura espera por você!****Identificação**

Proponente: Fernando Luís Merzizio (Especialista)	Telefone: (47)3087-2220
E-mail: merzizio@unifebe.edu.br	
Endereço Lattes: http://lattes.cnpq.br/3421639236967896	
Curso: Institucional	Operacionalização: Ocasional
Abrangência: Local	Carga Horária: 12h00
Período: 11/04/2020 a 25/04/2020	Modalidade: Semipresencial
Participantes: 8 a 20	Cerimonial: Não
Certificação: Sim	
Publicação jornalística: Sim	
Investimento institucional: Sim	
Materiais: - Adquirir dados de RPG para os alunos participantes. O dado que iremos utilizar é um D20, ou seja, um dado de 20 faces. O valor aproximado de cada dado é de R\$4,00. - Lápis e borrachas.	
Equipamentos: Projeto multimídia.	

Estruturação

Outros
Workshop

Atividades

Tipo	Nome	Local	Data	Carga Horária	Certificação Antecipada (Mediadores)
Workshop	RPG de Mesa: princípios, mecânicas e narrativas.	Sala 43-D.	11/04/2020 13h00	03h00	Sim
Mediador: Fernando Luís Merzizio					
Workshop	O RPG de Mesa na Educação: propostas de aplicação.	Sala 43-D.	18/04/2020 13h00	02h30	Não
Mediador: Fernando Luís Merzizio					
Workshop	Orientação para desenvolvimento de projeto de RPG para a Educação.	Atividade a distância	18/04/2020 18h00	04h00 (EaD)	Sim
Mediador: Fernando Luís Merzizio					
Workshop	Projeto de RPG para a Educação: análises e testes.	Sala 43-D.	25/04/2020 13h00	02h30	Não
Mediador: Fernando Luís Merzizio					

1. Introdução

RPG é a sigla inglesa para **Role-playing game**, que significa **Jogo de interpretação de papéis**. No RPG um grupo de pessoas se reúnem para representar uma história: um dos jogadores é o Mestre do Jogo (ou *Dungeon Master*), que é o responsável por contar uma história, apresentar os desafios para os jogadores e conduzir as regras; há também os jogadores que representam personagens dentro da história que será contada. Há vários tipos de RPG's e muitos e distintos cenários de jogo, que funcionam como que se fossem a plataforma por meio da qual o jogo acontece.

De uma maneira geral, os RPG's se apoiam nos alicerces de interpretação, exploração e combate e para isso, há uma série de regras definidas por cada um dos sistemas de RPG. O RPG, como jogo baseado na imaginação, contribui de modo a incentivar a criatividade, a coletividade - porque é um jogo colaborativo - a resolução de problemas e habilidades sociais, de relacionamento, liderança, tomada de decisão e resolução de conflitos, por exemplo. Sua aplicação na educação e em atividades de gerenciamento de pessoas, se apresenta como um alternativa lúdica e metafórica para compreender de modo simbólico e intervir nestas realidades.

2. Justificativa

A aplicação do RPG de mesa em contextos educacionais se apresenta como uma possibilidade inovadora e diferenciada para a abordagem de temas pertinentes a esta área, de modo lúdico, interativo e desafiador. O RPG possibilita um posicionamento dos jogadores como autores das histórias a serem contadas e incentiva a imaginação como caminho para a resolução dos problemas que

são apresentados pelo Mestre do Jogo. O RPG é um jogo geralmente colaborativo e por isso, estimula o diálogo e a resolução de conflitos, incentivando a pró-atividade, tomada de decisão e lideranças.

Uma apresentação da utilização do RPG na Educação pode ser encontrada no link abaixo, sendo esta parte do material didático do Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital, desenvolvido e ofertado pela UFSC/MEC.

Link (1): https://www.youtube.com/watch?v=P69M15DAGbE&feature=emb_title

* **IMPORTANTE:** este Workshop destina-se para Professores que lecionam para turmas a partir do 4º Ano do Ensino Fundamental, estendendo depois até o nível mais alto de graduação.

3. Palavras-chave

RPG de Mesa. Jogos na Educação. Aprendizagem baseada em jogos.

4. Objetivos

4.1. Objetivo geral

Apresentar o jogo de RPG de Mesa como uma possibilidade lúdica e pedagógica para a sua utilização em ambientes de ensino e aprendizagem.

4.2. Objetivos específicos

- Conhecer o RPG de Mesa: história, mecânicas, narrativas e materiais;
- Compreender as possibilidades de utilização do RPG de Mesa como um recurso de ensino e aprendizagem;
- Desenvolver projeto para aplicação do RPG de Mesa na Educação.

5. Parceiros (opcional)

6. Metodologia

Aulas no formato de workshop, com atividades práticas com o RPG de Mesa Numenera (Monte Cook). Os alunos serão convidados a jogar o RPG Numenera, com o objetivo de conhecer suas mecânicas e as possibilidades narrativas. Em seguida, compreenderão como funciona o sistema do jogo, para que este possa servir como base nas atividades docentes dos alunos participantes. Por fim, os alunos desenvolverão um projeto de utilizado do RPG em suas práticas pedagógicas.

6.1. Cronograma

Data/horário	Atividade
11/04/2020 - 13h às 17h.	RPG de Mesa: princípios, mecânicas e narrativas.
18/04/2020 - 13h às 16h30min	O RPG de Mesa na Educação: propostas de aplicação.
18/04/2020 - Na modalidade de EaD (4h).	Orientação para desenvolvimento de projeto de RPG para a Educação.
25/04/2020 - 13h às 16h30min	Projeto de RPG para a Educação: análises e testes.

6.2. Comissão organizadora (opcional)

7. Referências

COOK, Monte. **Numenera**. Trad.: Eveline Andrade; Rodrigo Ragabash e Helder Lavigne. 1ª Ed. Rio de Janeiro: New Order, 2015.

EWALT, David M. **Dados e homens**: a história de Dungeons & Dragons e seus jogadores. Trad.: Rodrigo Salem. 1ª Ed. Rio de Janeiro, Record, 2016.

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de Games**. Tradução: Paulo Cesar de Conti. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

SHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

WITWER, Michael. **Dungeons and Dragons**: o império da imaginação: A, história de Gary Gygax, o criador do RPG mais famoso do mundo. Trad.: Ana Rodrigues. São Paulo: LeYa, 2016.

(1). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P69M15DAGbE&feature=emb_title>. Acessado em: 05 de fevereiro de 2020.