



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

SETOR DE EDUCAÇÃO

**XIX SEPE - SEMANA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO DO SETOR DE
EDUCAÇÃO / I EREBIO – REUNIÃO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE
ENSINO DE BIOLOGIA – REGIONAL SUL.**

**Experimentando uma aventura paradidática de Roleplaying Game – RPG:
professor e aluno como sujeitos da aprendizagem**

Roberto Shiniti Fujii
Universidade Federal do Paraná

O Roleplaying Game (RPG) é uma atividade criada na década de 1970 e que vem ganhando adeptos em todo o mundo, principalmente entre jovens. Nasceu como uma forma de entretenimento no qual pessoas se reúnem em torno de uma mesa construindo coletivamente uma história, seguindo determinados sistemas de regras estabelecidos por volumosos livros chamados de Sistemas de Regras de RPG. Algumas narrativas se transformaram em livros, como as “Crônicas de Dragonlance” de Margaret Weis ou o famoso desenho animado “Caverna do Dragão” (Dungeons and Dragons). Dependendo do tipo de jogo, os jovens buscam inspiração em obras literárias de autores consagrados, reconstruindo essas histórias ou mesmo recriando-as, apropriando-se desses conhecimentos, o que torna o RPG uma fantástica ferramenta de ensino interdisciplinar, cooperativa, socializadora e interativa. O mini-curso visa a introduzir o educador nesta forma de atividade lúdica, enfatizando os pontos principais da sua aplicação em sala de aula, tanto para o ensino de conteúdos quanto para o desenvolvimento de habilidades. Haverá a narração de uma Aventura Paradidática de Mesa no Sistema de Regras GURPS para que o participante possa refletir sobre os métodos utilizados na narrativa coletiva. Após a aplicação, discutir-se-á sobre a atuação de cada um na aventura observando o papel da construção coletiva de histórias de Umberto Eco e as questões do Mito do Herói de Joseph Campbell sob a óptica de Christopher Vogler, confrontando uma versão de RPG que utiliza a perspectiva sócio-interacionista de Vygotsky com os Parâmetros Curriculares Nacionais.

Palavras-chave: Roleplaying Game, Ensino-Aprendizagem, Cognição.