

ROLE PLAYING GAME: DEFINIÇÃO E ANÁLISE DESTA MODALIDADE DE BOARDGAME PARA A DOCÊNCIA

XXXVIII Encontro de Iniciação Científica

Joao Eduardo Fernandes Dantas, Paulo de Tarso Passos da Costa Filho, Robson Carlos Loureiro

Encontros Universitários da UFC 2019

RESUMO - ENCONTROS UNIVERSITÁRIOS 2019 João Eduardo Fernandes Dantas Paulo de Tarso Passos da Costa Filho Título: ROLE PLAYING GAME: definição e análise desta modalidade de boardgame para a docência O grupo de pesquisa Filosofia Corpo Arte Tecnologia e Tecnodocência (FICA-T) consiste em um espaço destinado a experiências e estudos de gameificação como apoio didático metodológico à tecnodocência. O presente trabalho tem como objetivo definir o Role Playing Game de maneira a possibilitar seu uso como ferramenta de aprendizagem significativa para docentes e discentes como apoio didático metodológico mobilizador do engajamento para o ensino, aprendizagem e avaliação. A utilização de técnicas diversificadas para apoiar a ação docente, na contemporaneidade imersa em tecnologias, como a utilização de board games e, especificamente, o RPG - Role Playing Game sugere a necessidade de uma definição clara desta atividade, tradicionalmente associada ao lazer, para possibilitar a sua inclusão como recurso metodológico para a Tecnodocência. □ Dessa forma, realizamos grupos de prática narrativa e jogos de RPG com a finalidade de criar espaço imersivo facilitando a posterior teorização a partir da prática. Nesse sentido, foram realizadas pesquisas bibliográficas em relação as definições desta modalidade de jogo, realizados fichamentos bibliográficos, estabelecemos uma sub-linha de pesquisa no FICA-T e reuniões semanais narrativas e práticas com a finalidade de construir a definição. Assim, chegamos a definição desta ferramenta denominada RPG - Role Playing Game: “é um jogo de faz de conta com regras de negociação entre os participantes, cujo o objetivo é o entretenimento.” Dessa forma, esse jogo possibilita a imersividade, o engajamento, o estabelecimento de inter-relações entre os participantes, bem como o exercício da imaginação.

Palavras-chave: Educação. Metodologia. Jogos. Role Playing Game.