



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS
CAMPUS MANAUS CENTRO-CMC
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE EDUCAÇÃO BÁSICA E
FORMAÇÃO DE PROFESSORES – DAEF
COORDENAÇÃO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS



AS FACETAS DA INTELIGÊNCIA: O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES
INTELECTUAIS PELA PRÁTICA DO ROLEPLAYING GAME COM BASE NA
TEORIA DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

MADSON RAFAEL SOUZA RODRIGUES

MADSON RAFAEL SOUZA RODRIGUES

AS FACETAS DA INTELIGÊNCIA: O DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES
INTELECTUAIS PELA PRÁTICA DO ROLEPLAYING GAME COM BASE NA
TEORIA DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Departamento de Ensino Superior do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, como parte dos requisitos para obtenção do título de Licenciatura Ciências Biológicas.

Orientador (a): WALLACE LIRA

MANAUS-AM
2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R696f Rodrigues, Madson Rafael Souza.

As facetas da inteligência: o desenvolvimento das habilidades intelectuais pela prática do *roleplaying game* com base na teoria das inteligências múltiplas. / Madson Rafael Souza Rodrigues. – Manaus, 2019. 62 p. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Biológicas) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus* Manaus Centro, 2019.
Orientador: Prof. Me. Wallace Lira.

1. Biologia - ensino. 2. Inteligência múltipla. 3. Teoria gerativa. I. Lira, Wallace. (Orient.) II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas III. Título.

CDD 570.7

Handwritten scribbles and marks at the bottom of the page, possibly a signature or a decorative flourish.

RESUMO

Inteligência é um termo complexo que não pode ser subestimado ou abandonado aos fatores mecânicos do cotidiano. Deve ser percebido como parte de uma reflexão constante do seu significado e aperfeiçoamento no que tange as práticas normativas e não formais da aprendizagem. Uma possibilidade de integrar estes fatores requer que em seu entendimento seja realizada uma síntese de seus conceitos em diversas visões da Ciência e uni-la à uma abordagem que não necessite da normatização como única trilha de aperfeiçoamento. Esta forma pode ser a determinação da relação entre o *roleplaying game*, uma prática social e criativa já utilizada como recurso atrativo do ensino que pode ser associada à uma diferente maneira de enxergar a inteligência, neste caso, aos olhos da teoria de Howard Gardner. A inteligência linguística foi escolhida dentre as várias que o teórico apresenta veio da aplicação de um questionário em grupos de jogadores de RPG que conteve 160 respostas. Estes indivíduos apresentaram suas potencialidades e os elementos desenvolvedores das inteligências que foram comparados dentro de uma perspectiva dentro da teoria Gerativa de Noam Chomsky que se assemelha ao pensamento de Gardner por assumir que as capacidades inatas são desenvolvidas ao longo de toda a vida de um indivíduo tendo aspectos biológicos, sociais e culturas como influências principais. Foram comparadas as unidades Competência pelas visões de Chomsky ao par de seus desempenhos junto às habilidades necessárias, por fim, as competências pela Base Nacional Comum Curricular para fins de comparação.

Palavras-chaves: Inteligência, Inteligências Múltiplas, Teoria Gerativa.

ABSTRACT

Intelligence is a complex term that cannot be underestimated or abandoned to the mechanical factors of everyday life. It should be perceived as part of a constant reflection of its meaning and improvement regarding normative and non-formal learning practices. A possibility of integrating these factors requires that in their understanding a synthesis of their concepts be made in various views of Science and unite it with an approach that does not require standardization as the only path of improvement. This form may be the determination of the relationship between roleplaying game, a social and creative practice already used as an attractive teaching resource that can be associated with a different way of seeing intelligence, in this case, in the eyes of Howard Gardner's theory. Linguistic intelligence was chosen from several that the theorist presents came from the application of a questionnaire in groups of RPG players that contained 160 answers. These individuals presented their potentialities and the intelligence-developing elements that were compared from a perspective within Noam Chomsky's Generative theory that resembles Gardner's thinking in assuming that innate capacities are developed throughout an individual's life. biological, social and cultural aspects as major influences. The units Competence by Chomsky's visions were compared alongside their performances along with the necessary skills, finally, the competences by the Common National Curriculum Base for comparison purposes.

Keywords: Intelligence, Multiple Intelligence, Generative Theory.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – <i>Jogando RPG</i>	13
Figura 02 – Estrutura do encéfalo	16
Figura 03 – Gráfico da coleta de dados por opinião dos questionados	33
Quadro 01 – Relação inteligência & habilidade no RPG	34
Quadro 02 – Produto da síntese do desenvolvimento intelectual da inteligência linguística pelas competências e desempenho durante o <i>roleplaying game</i>	35

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

Qi – Quociente de inteligência

DM – Dungeon Master (Mestre da masmorra/Narrador/Mestre de jogo)

GABA – Ácido gama-aminobutírico

RPG – Roleplaying Game (Jogo de interpretação de papéis)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO I – AS NOÇÕES EM TORNO DOS CONCEITOS DE INTELIGÊNCIA ...	14
CAPÍTULO II – O RPG COMO UM RECURSO DE APRIMORAMENTO INTELLECTUAL NÃO FORMAL	18
CAPÍTULO III – A RELAÇÃO DO RPG COM AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS DE GARDNER PELA PERSPECTIVA DA LINGUÍSTICA GERATIVISTA E DESENVOLVIMENTO	27
CAPÍTULO IV – PERCURSO METODOLOGICO	29
CAPÍTULO V – RESULTADOS E DISCUSSÕES	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	45
APÊNCIDES	48

INTRODUÇÃO

Faceta pode ser um termo que se entende como uma superfície plana e polida de uma gema no processo de lapidação. Seria uma maravilha também perceber a inteligência como um conceito formado por facetas, e por sua vez, lapidada ao longo do desenvolvimento cognitivo. Utiliza-se a ideia de que *seria* – e não que seja realmente – apenas pelo fato de que ainda não é possível compreender o que é a Inteligência em si, senão por uma forma subjetiva de qualificar respostas binárias de quem é ou não é inteligente. É factível, todavia, conceber a existência de consistência do entendimento de uma ou algumas poucas concepções deste conceito intangível de inteligência, e então mesclar opiniões para criar uma compreensão mais ampla, interdisciplinando-as e entrelaçando-as pra que o termo seja integrável para todos.

Inteligência é um termo abstrato que quando colocado em pauta em discussões sobre seu significado apresenta conceitos inseguros nas suas definições. A abstração da inteligência, na verdade é necessária, uma vez que ainda não há fórmula geral que decifre o seu julgamento. Diz-se sobre seu significado ser a capacidade de compreender e resolver problemas, adaptando-se a novas situações; Sobral (2013) incorpora que esta seja percebida como “*a capacidade humana de solucionar problemas de diversas ordens: afetiva, volitiva e cognitiva*”. Esta afirmação é genérica e satisfatória quando o tratamento do termo é superficial e corriqueiro, mas ainda que possamos aumentar os valores de inteligência – e conseqüentemente – mensurá-los, não há uma forma totalizadora que corresponda aos diversos mecanismos de aferição. O que existe é um acervo de teorias sendo criadas ao longo dos séculos, e talvez milênios, sobre perspectivas ao redor das competências intelectuais. Uma delas é o *Qi*, ou *Quociente de inteligência*, que segundo Schelini (2013) é um teste padronizado para caracterizar o intelecto. E ainda que outros autores discordem de seu uso, tal como Gardner (1994) que discursa sobre esta medição, ao afirmar que o QI retrata uma visão uniforme de capacidades linguísticas e lógico-

matemáticas apenas e que a mente humana vai além destas faculdades, atribuindo outras vertentes para o uso intelectual.

A psicologia é a primeira ciência a se pensar quando se trata da intelectualidade. Ela lida diretamente com os processos mentais, do comportamento e das interações do *Eu* (indivíduo) com o Mundo. A biologia – ciência que estuda a vida, seu funcionamento e mecanismos de manutenção da vida em si – também trabalha no entendimento da inteligência, ainda que dentro dos seus segmentos próprios. Junto a estas duas ciências somamos noções da química, física, filosofia e demais perspectivas em torno do desenvolvimento intelectual do *Ser*, independente da sua origem, classificação ou espécie. Isto se – e quando – assumimos que todos os seres vivos possuem inteligência.

Unindo as áreas e grupos do conhecimento científico em torno do estudo das capacidades intelectuais, deseja-se traçar parâmetros para classificar, caracterizar e definir inteligência. Busca-se um ponto de partida para estabelecer o caminho pelo qual se desenvolve o *Ser inteligente*. Estes elementos básicos subjetivos, assim como os não subjetivos, devem ser observados com cautela para que então sejam partes do todo. A teoria das inteligências múltiplas encontra-se na proposição destas questões, partindo do princípio de que outras teorias podem divergir com o que podem ser, para alguns, limitações possíveis deste fundamento.

Proposta por Howard Gardner, essa teoria se dá através do pensamento de que há várias formas de juízo presentes, em maior ou menor grau, nos indivíduos pensantes. Gardner (1995. p.14) propõe Sete categorias com habilidades distintas que demonstram a pluralidade do intelecto: Inteligência Musical, corporal-cinestésica, lógico-matemática, linguística, espacial, interpessoal e intrapessoal. É importante ressaltar o desenvolvimento fisiológico para este conceito, onde o cérebro, por sua vez, é o centro da consciência e da razão, o local em que a aprendizagem, a memória e as emoções estão centralizadas (MORRIS, 2004 p. 51).

Ainda que o cérebro atue na resolução de problemas, para a mente, o depósito das informações obtidas durante as experiências vividas, chama-se memória. Izquierdo (1989) conceitua memória como o armazenamento e

evocação de informação adquirida através de experiências. Estas atividades precisam de gatilhos para ocorrer de maneira eficaz, estes mecanismos são chamados de motivações que podem ser, segundo Morris (2004 p. 264) intrínsecas e extrínsecas, respectivamente, aquelas que se originam da atividade em si e aquelas que se referem às recompensas que não são obtidas da atividade, mas sim consequências da mesma. Estas atividades, no encéfalo, estão dispersas em várias camadas e posições regionais onde alocam-se como uma organizada teia de funções determinadas e entrelaçam-se formando as capacidades infinitas para que o *Ser* seja. Várias pesquisas científicas se utilizam de ocupações distintas para praticar o progresso intelectual dos indivíduos, mas nenhuma destas ocupações está acima do observar o nosso redor. Foi assim que este trabalho surgiu, através da observação dos pequenos e sutis momentos que ocorriam durante eventos sociais e lúdicos da vida real e cotidiana.

Este trabalho inspirou-se na observação de pessoas que *jogavam um jogo* chamado *Roleplaying Game*, ou RPG, um jogo de interpretação de papéis, onde cada jogador está incumbido de vivenciar as decisões e atitudes de uma *persona* que exista em uma determinada situação, tempo e universo ficcional criado coletivamente pela mente e criatividade de todos ali presentes. Utiliza-se, para isto, apenas as comunicações verbais e não-verbais entre os envolvidos, contando uma história em um coletivo virtual imaginativo. O RPG, de acordo com a visão empírica do entretenimento, poderia ser uma forma de progressão intelectual? E se sim, quais são os parâmetros ou elementos em que ele auxilia nesta situação? Um incentivo ao aprendizado pode ser através do RPG de mesa (*tabletop roleplaying game*), que segundo Saldanha (2009) “sua sigla vem do inglês e significa jogo de interpretação de papéis; foi criado nos Estados Unidos no ano 1975 e desenvolvido a partir de jogos estratégicos de guerra que simulavam batalhas em tabuleiros.” Esta simulação pode apresentar uma solução para problemas no ensino quando se trata de conteúdos vistos como desinteressantes ou de difícil elaboração (SIMÕES, 2014), pois a prática se dá em um espaço virtual imaginativo coletivo, onde alunos, professores e quaisquer outros participantes tem a chance de interagir em um único e infinito ambiente de possibilidades.

Figura 1: Jogando RPG



Fonte: <https://revistaopaladino.blogspot.com/2016/09/escudo-do-mestre-1-introducao-ao-rpg.html>

Associando a aspecto material e imaterial das teorias, junto aos mecanismos científicos com a apreciação de momentos singulares na vida comum, este trabalho tem como objetivo demonstrar os elementos desenvolvedores das inteligências múltiplas na prática do *roleplaying game* no aperfeiçoamento intelectual. E para isto será necessário **1.** Inferir as diferentes noções em torno dos conceitos de inteligência em diferentes áreas da ciência; e assim poder **2.** Investigar o uso do RPG como um recurso de aprimoramento intelectual não formal; e por fim **3.** Determinar a relação do RPG com as inteligências múltiplas de Gardner pela perspectiva da linguística gerativista e desenvolvimento.

Dadas as condições de pesquisa, interesse na investigação e visão em torno do objeto a ser investigado, utilizou-se como referência no percurso metodológico do método de análise do discurso, visando encontrar na fala dos envolvidos ao *hobby* elementos pontuais na síntese da prática do RPG relativo às inteligências múltiplas, destacando habilidades que possam ser associados a teoria das I.M.. Esta pesquisa tem como base para aplicação do método o roteiro desenvolvido por Sérgio Augusto Freire de Souza, na obra intitulada *Análise do Discurso: Procedimentos metodológicos*, uma vez que várias versões deste

recurso tido como uma disciplina de análise apresentam formas distintas de utilização. Além disso, visou-se uma construção de um quadro com a síntese deste trabalho como produto desta discussão através dos olhares para uma destas inteligências no contexto da aprendizagem não formal.

Os capítulos seguintes abordarão as diferentes noções do conceito inteligência, seguindo de discussão em torno das potencialidades do RPG na aprendizagem e por fim o contextos da inteligência linguística, escolhida entre as demais, aos olhos da análise gradativa de Noam Chomsky, associada aos pré-requisitos bio-sócioculturais da teoria de Howard Gardner.

CAPÍTULO I – AS NOÇÕES EM TORNO DOS CONCEITOS DE INTELIGÊNCIA

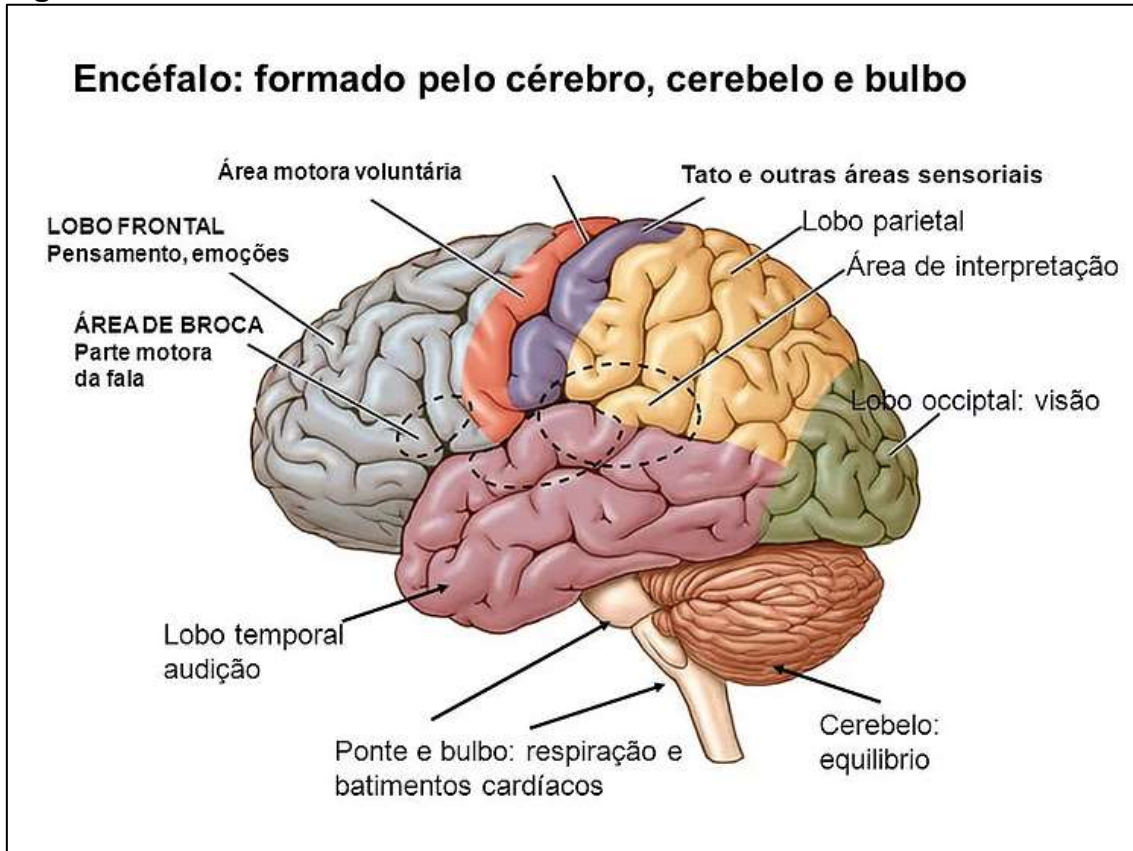
Entendida como a capacidade de conhecer, compreender e aprender, a inteligência é certamente muito mais que isso. É inconcebível que este conceito seja apenas isto, uma vez que ainda precisemos entender o que é conhecer, compreender e aprender no sentido das palavras em si. Conhecer significa perceber e incorporar à memória; Compreender significa conter em si, em sua natureza; estar ou ficar incluído; abranger; E aprender significa adquirir conhecimento a partir de estudo; instruir-se. Adquirir habilidade prática e não mais uma ideia reforçada pela imortalidade da alma, como sendo o *nôus* que Platão propõe como parte da sistemática do intelecto (CAPORALINI, 2013).

A inteligência pode ir mais além em seu conceito, se pensarmos no contexto científico por trás de uma ou mais visões. É importante ressaltar o desenvolvimento fisiológico para tal, onde o cérebro, por sua vez, é o centro da consciência e da razão, o local em que a aprendizagem, a memória e as emoções estão centralizadas (MORRIS, 2004 p. 51).

Ainda que o cérebro atue na resolução de problemas, para a mente o depósito das informações obtidas durante as experiências vividas, chama-se

memória, o armazenamento e evocação de informação adquirida através de experiências. Estas atividades precisam de gatilhos para ocorrer de maneira eficaz, mas claramente, não se trata simplesmente de motivação para evocar memórias, senão também de diversos fatores ainda em estudo. Exemplo disso é o uso de memória afetiva, relacionada aos eventos subjetivos principalmente traduzidos a partir de sentimentos e da vivência de cada indivíduo (Maximo-Pereira, 2016).

Dentro do contexto físico do que se refere a localidade onde a mente se resguarda, temos o sistema nervoso que tem por definição segundo Dangelo e Fattini (2007 p.52) ser um sistema de integração do animal no ambiente. Este complexo de órgãos está relacionado com todas as funções que envolvem os estímulos e interpretações destes estímulos, bem como o controle e manutenção de outros funcionamentos de outros sistemas. Todas as informações que passam pelo corpo e todas que ocorrem em transmissão dentro do organismo complexo são encaminhadas para o sistema nervoso, onde cada uma das regiões do encéfalo irá administrar através de lobos especializados. Sendo tão intrincado é necessário entender cada uma das suas áreas distintas. O sistema é dividido em dois aglomerados por funções. O primeiro é o sistema nervoso periférico, onde atuam os nervos, gânglios e terminações nervosas, ou seja, é a parte responsável por captar informações do ambiente interno e externo ao organismo. A segunda é denominada de sistema nervoso central, que possui mais duas divisões, sendo a Medula e o Encéfalo. Neste há o Tronco encefálico, que é formado por mesencéfalo, ponte e bulbo. Também há o cérebro e o cerebelo, onde mais a fundo se encontram as atividades sinápticas concentradas. Estas atuam na interpretação e manifestação do que o corpo sente e percebe ao seu redor (DANGELO e FATTINI, 2007 p. 52-59).

Figura 2: Estrutura do encéfalo

Fonte: https://static.wixstatic.com/media/35d7c4_b80fee7892f14749b191596a59dcfa36.jpg/v1/fill/w_750,h_563,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01/35d7c4_b80fee7892f14749b191596a59dcfa36.webp

O tecido nervoso é constituído de células gliais e pelos neurônios, que segundo Machado (2014 p.19) “*são células altamente excitáveis, que se comunicam entre si, ou com células efetadoras, usando basicamente linguagem elétrica*”. São formados por quatro regiões morfológicas bem definidas (dendritos, corpo celular, axônio e terminais pré-sinápticos). Estas células altamente especializadas trabalham utilizando um sistema binomial chamado estímulo-reação. As informações que são recebidas ou emitidas manifestam interpretações, permitindo o controle de mensagens enviadas para respostas do corpo aos estímulos do ambiente.

Além da psicologia e da biologia, tem-se o funcionamento químico, apoiado pela neurofarmacologia. Esta última não está segregada das outras áreas também apresenta suas peculiaridades. Carlini e Mendes (2011 p.293-297) abordam um dos fenômenos da inteligência, a Aprendizagem, de forma química e fisiológica dentro da farmacologia, afirmando que o processo de aprendizagem e memória podem ser divididos em fases de aquisição de

informação, consolidação e evocação das informações. Para tal processo existem moléculas conhecidas como neurotransmissores, sistemas envolvidos no processamento da aprendizagem, tendo como principais envolvidos na memória os denominados: Acetilcolina, Glutamato e o ácido gama-aminobutírico (GABA). Os efeitos do sistema colinérgico estão relacionados ao hipocampo e das suas tarefas dependentes, como o memorizar de atividades e caminhos; O sistema glutamatérgico está relacionado com os efeitos de memória de longo prazo, tendo relação com a atividade de plasticidade neuronal; E por fim, o sistema GABA está envolvido com os processos cognitivos em relação à consolidação da memória, sendo um modulador destes processos.

Partindo de tantos pensamentos que parecem paralelos, as Ciências se mantêm distantes de um conceito único de inteligência, por isso se faz necessário evocar a ideia de Jean Piaget trazida por Flavell (1975) em que não se herda inteligência, mas se concebe e seu desenvolvimento atrela-se ao processo de funcionamento da herança biológica do ser. Sendo assim, é perceptível que este atributo se encontra na linha tênue entre as potencialidades inatas e as possibilidades causadas pela vivência de cada Ser.

Diante da síntese dentre tantas perspectivas observadas nos autores supracitados em torno do atributo *Inteligência*, três parâmetros podem ser destacados para a análise na fala dos respondentes que participaram da pesquisa:

1. A predisposição do indivíduo de aprender e se intelectualizar como procurar ler, escrever e treinar outras habilidades dentro do contexto de aquisição;
2. A relação do indivíduo com o meio, tal como a forma que ambos causam influência;
3. A significação ou o valor atribuído ao ato de se desenvolver através de uma prática específica, ou seja, a aplicabilidade e o uso dos resultados obtidos através dessa experiência.

A intelectualidade se faz presente em todos os âmbitos da vida, sendo medíocre a sua observação e interpretação de uma qualidade unicamente

voltada ao armazenamento de informações, tal como um dispositivo de *Hardware*, sem tratar de uma discussão em torno da inteligência artificial, que salva informações escritas em um aparelho eletrônico. A valorização deste aspecto deve ser inerente aos atributos físicos, sociais e mentais do Ser, que independe de espécie, idade, sexo e autovisualização. Ser inteligente traz consigo no seu adjetivo o indivíduo capaz de resolver problemas em seus diversos meios e situações diversas e quaisquer, visto que desde a sua escrita genética, informações sistêmicas, experiências, cultura e individualidade são vieses básicos para influenciar em qualquer tomada de decisão lógica e afetiva, por tanto, o Ser inteligente se mantém mais complexo do que as estimativas e mensurações linguísticas e matemáticas atuais podem abordar, pois segundo Maia (et al. 2002 p.262) *“a maioria dos testes padronizados, visando à mensuração da inteligência, baseia-se em um conjunto de tarefas, verbais ou não-verbais, em que são exigidos tipos particulares de comportamentos”*.

CAPÍTULO II – O RPG COMO UM RECURSO DE APRIMORAMENTO INTELLECTUAL NÃO FORMAL

Utilizado como recurso de ensino em pesquisas nas escolas das diversas áreas relacionadas à cognição, como Coelho e Silva (2017) que trazem uma abordagem voltada para este engajamento proximal dos alunos com o conhecimento ou Macêna-Júnior (2017) que utiliza o termo *Situação-Problema* na aplicação do RPG em sala de aula para simular o uso dos conhecimentos na disciplina de física com alunos do ensino médio num denominado RPG pedagógico, o *roleplaying game* se associa sempre com a aquisição de informações e conhecimento em uma forma mais lúdica.

Primeiramente, durante a preparação do questionário para consulta aos grupos, que será explicada com detalhes posteriormente, pediu-se aos questionados que respondessem, em suas opiniões, quais as práticas ou situações o RPG desenvolve as habilidades em que foram sugeridas para julgamento em uma lista descrita no questionário e apresentada a eles no ato aplicação. As mais diversas respostas foram dadas dentre as 160 delas e

algumas são trazidas aqui para validar a inferência do RPG no aperfeiçoamento intelectual.

A necessidade de realizar com qualidade a interpretação dos papéis e não ficar em posições desvantajosas durante o jogo e suas etapas faz com que os jogadores estudem e procurem entender os aspectos do personagem, o cenário e dos elementos ao redor do jogo em si como é possível perceber nas falas dos questionados 03 e 26, pois pra eles há uma:

Necessidade de estudar história medieval, ou de determinado país ou cidade, seus costumes e afins, para desenvolver uma campanha ou um personagem de determinada nacionalidade.
(Questionado N°03)

Tal como:

Foi forte motivação para ler mais, não apenas fantasia, mas também poesia e teatro para buscar falas de tensão e efeito. Os jogos foram motivação para desenvolver o aprendizado de inglês e artes nos cursos de Letras e Design que cursei. Comecei a jogar aos 15 e ingressei na vida acadêmica aos 17. Fui um grande fã do tema "horror medieval" e por isso pesquisei muito sobre a história da Europa e conseqüentemente criei maior interesse pela história do Brasil.
(Questionado N°26)

Não somente dado como um primeiro passo para desenvolver a satisfação pelo aprender, mas o prazer causado pelo jogo de interpretação de papéis como um fator motivador traz à tona a citação no primeiro capítulo que fala do desenvolvimento fisiológico, conseqüentemente psicológico sobre memória, emoções e o valor dado pelas experiências vividas. E sendo uma simulação, as emoções teriam validade se oriundas de uma experiência virtual? Os questionados acreditam que sim quando dizem quando dizem ocorrer:

Dilemas que o mestre (narrador) apresenta para os jogadores. A necessidade de criar e co-criar histórias para os personagens e inserir-se na personalidade deles durante o jogo. Compreender as regras e pensar nas possibilidades de resultados dos testes. Buscar ideias na literatura e utilizar as habilidades de seu personagem a favor do time. **(Questionado N°112).**

E que:

Tudo começa com a leitura, ler e compreender as regras do sistema e depois ler e entender a história e características do cenário em que se joga. Depois vem a escrita ao criar o background do personagem e fazer o output de tudo que assimilou. A fala e socialização vem junto com a interpretação dentro do jogo, o que normalmente nos leva de forma lúdica a desenvolver um sistema ético e moral, lutar contra injustiças, solucionar problemas dos outros, empatia e busca por ações boas. Por último calcular pode ser desenvolvido no jogo quanto na criação do personagem. **(Questionado N°37).**

Há alguns relatos que favorecem ações mais ativas durante o jogo, ou seja, que o jogar por si só já é um treinamento e que estas habilidades já são desenvolvidas neste momento e se tomar como base o pensamento do condicionamento e aprendizado por repetição de Skinner há alguma verdade nisto, pois segundo o Questionado N°19 o aprendizado já se inicia *“na própria montagem da ficha do jogador e nas dúvidas de sistema que surgem ao longo do jogo”* e no que diz o Questionado N°33 que afirma que a *“interação desenvolve a fala e socialização, e a somatória dos dados desenvolve o cálculo e raciocínio rápido”*, pois de acordo com o Questionado N°118 *“Você precisa se expressar de forma correta para o mestre e os demais jogadores possam entender o que exatamente você está se referindo”*.

A reflexão envolvida em torno do RPG e da aprendizagem trazida nestes relatos através da montagem do jogo e da preparação de aula de apresentam semelhanças em ambas as situações. Inteligências podem ser desenvolvidas sem a formalização normativa, mas que ainda permeie o espaço sem estabelecer o lúdico pelo lúdico, pois somente assim haverá uma correlação

entre o prazer do aprender com a sua importância requerida pela formação do indivíduo como pessoa, claramente não tratando apenas dos conteúdos formais impostos por instituições, mas do entendimento real do comportamento social, cultural, das ações e das consequências.

O entendimento da tensão moral e emocional dos jogadores se mostra quando o Questionado N°06 aponta que o desenvolvimento de habilidades ocorre *“ao apresentar situações hipotéticas/Convívio e relacionamento com os demais jogadores”*, sendo uma forma de intento pela busca de questões subjetivas não trabalhadas nos conteúdos formais de ensino, tal como é visto que:

Frequentemente, ao longo do jogo, o indivíduo depara-se com questões de cunho moral e político, sendo levado a compreender as consequências da ação frente ao mundo. Estes dois aspectos manifestos e característicos do jogar rpg são constitutivos de um saber não apenas prático, bem como teórico. **(Questionado N°28)**.

Estes conhecimentos fazem do uso informal do RPG como um recurso desenvolvidor de habilidades que se destaca resumidamente nos descritos dos Questionados N°52 e 136, respectivamente quando afirmam que:

Escrever os fatos durante as sessões e posteriormente escrever suas próprias aventuras auxilia bastante a escrita; Ler os livros básicos, histórias de outras aventuras e muitos livros é uma atividade comum que o RPG me ajudou a desenvolver; Narrar ações, falas, descrever ambientes e situações me fez perder o medo de falar em público, e aprendi um pouco sobre interpretação; Preparar fichas, encontros, estatísticas, pensar em maneiras de resolver situações, e ainda melhor, imaginar como outras pessoas pensariam em resolvê-las, aguçou bastante minha mente; Os vários grupos dos quais fiz

partes foi o que criou mais da metade da minha rede de amigos, e até hoje ainda tenho contato com os que moram distante. (...) respondi socialização porque sempre fui muito tímido, isso me ajudou a saber se socializar, fala/linguagem por causa das próprias cenas de negociação e planejamento. **(Questionado N°52).**

Tal como, em resumo temos:

Escrita: histórico do personagem se for jogador, histórias em geral se for o mestre. Leitura: regras e história do cenário. Fala / Linguagem: conversando com os outros jogadores e mestre. Raciocínio lógico: situações em que o jogador precisa fazer escolhas, se for mestre bolar situações. Calcular: forma mais básica, rolagem de dado, somas e multiplicações de danos tomados e infligidos. Socialização: conversar com outros jogadores e mestre, conhecer pessoas novas neste meio. Interpretação: todo o tempo que se está jogando RPG. Criatividade: tento jogador quando mestre devem ter ideias para resolver situações, ou criar situações. **(Questionado N°136).**

Curiosamente, também foi recebido um quantitativo generoso de momentos em que estas práticas são concebidas durante a vivência do hobby, e como sugestão opcional, o questionário mostrava um espaço para que os questionados deixassem depoimentos de quais momentos tais desenvolvimentos, em potencial, aconteciam. Sendo assim, foram selecionados alguns destes que corroboram com as ideias bem esclarecidas dos respondentes em torno da prática de interpretação de papéis relacionada com a aprendizagem informal.

Alguns destes depoimentos foram realizados através de opiniões ou discussões em torno das próprias experiências vividas e outras por meio de estórias. Os seguintes são apresentados respectivamente pelos questionados:

Já joguei diferentes sistemas: vampiro a máscara; lobisomem; mago; gurps; universo star wars... já joguei via mirc (chat virtual dos anos 90), Skype, *liveaction* (fantasiada), mesa, aventura de livro solo e de livro duplo... já joguei tanto com personagens prontos quanto tive que montar os personagens. Dentro dessas diferentes experiências, o que há de comum é surpresa com situações inesperadas e a necessidade de resolução de um problema. Em paralelo com situações de aprendizagem e com a vida real, posso dizer que jogar RPG estimula o desenvolvimento da competência de agir na surpresa. Ter que pensar, com criatividade, como resolver a situação da melhor forma possível (às vezes com pensamentos mais egoístas, pensando mais no nosso próprio personagem, às vezes de forma mais altruísta, pensando no grupo. **(Questionado N°152)**.

...

Por exemplo muitos jogos possuem *Dungeons* onde existem enigmas e charadas a serem resolvidos, assim desenvolvendo o raciocínio lógico. Por vezes o jogo te pede resoluções de problemas para os quais você não está devidamente preparado. Por exemplo descer uma encosta íngreme, mas o grupo naquele momento está sem uma corda, daí alguém dá uma ideia de pegar as capas e camisas e aproveitar o tecido para trançar uma corda. **(Questionado N°146)**.

...

Ao se criar um personagem é necessária toda uma pesquisa para que o mesmo possua "sentido", a criação de um background onde ele se encaixe, suas aspirações, necessidades e sonhos. Como mestre é necessário a compreensão de que está se lidando com pessoas de diferentes pensamentos e atitudes, deve-se pensar em como se fazer claro para todos. RPG é um jogo baseado em regras, em ouvir, saber quando e como agir nos mais diversos cenários possíveis e impossíveis, tudo baseado em um sistema único ou a adaptação de sistemas para a criação de um próprio. **(Questionado N°143)**.

...

O raciocínio rápido se desenvolve em situações em que o narrador exige que o personagem responda rapidamente a uma determinada condição ou ameaças. O convencimento de NPCs em meio a uma discussão é o exemplo disso. (...) Através de interpretação de personagem de gênero, sexo, ideologias ou mesmo pensamentos diferentes. Joguei um *liveaction* de vampiro com um personagem deficiente físico o que me levou a refletir sobre como deve ser a vida e alguém com dificuldade de locomoção. Jogar com personagens femininos quando a é homem nos obriga a refletir sobre o que é ser mulher. **(Questionado N°142)**.

...

Joguei muito menos do que gostaria, mas me dediquei continuamente a escrever um cenário de horror medieval para diferentes jogos que se passava em Portugal do século XIV. Tenho um certo orgulho dele, embora envolva muitos elementos da minha imaginação sei que aprendi muito sobre a formação de Portugal e sua cultura, o que me ajudou em estudos de literatura portuguesa. Nisso acabei virando um havido fã de colecionar filmes com temas históricos. Quando as locadoras da cidade começaram a fechar fiz uma enorme coleção de filmes de referência para jogos sobre Roma, era medieval, renascimento, idade média e era vitoriana absorvendo referências visuais e cultura. (...) Também senti enorme prazer ao descobrir que conseguia ler livros em inglês por volta dos 18 anos. Muitas pessoas aprendiam inglês com músicas, mas sempre fui muito ruim em canto, o que me intimidava a explorar essa parte. Fora isso livros e jornais em inglês muitas vezes não me motivavam tanto quanto ler um suplemento de RPG importado. (...) Na faculdade de Design as pessoas elogiavam como eu tinha habilidade para desenhar, lembro que os primeiros desenhos que me dediquei a fazer usando técnicas eram ligados a RPG. Mesmo quando estuda um curso de desenho com técnicas para quadrinhos meus exercícios recaiam em personagens de fantasia. **(Questionado N°26).**

...

Ocorre quando coloco meus jogadores em um grande desafio. Ver eles tentando resolver o problema é gratificante. O respeito que eles têm pelas minhas interpretações, procurar também desenvolver uma personalidade própria para seus personagens é uma sensação boa. Também procuro me desafiar criando NPCs com diversidades de personalidade e gênero o que torna o jogo mais divertido e real. **(Questionado N°93).**

...

Descrição de locais em que o Personagens estão, descrição de uma personagem conhecendo outro, detalhes de vestimentas, armas, armaduras, quando o mago ativa uma magia e faz sua interpretação, nas descrições de monstros. **(Questionado N°82).**

Tratando-se das histórias trazidas pelos respondentes, algumas delas são curiosas, engraçadas, extravagantes ou inspiradoras, contudo são memórias importantes entrelaçadas aos sentimentos que estas pessoas carregam dentro do contexto das simulações constituídas da bagagem pessoal dos seus jogadores, ou seja, o que eles já sabiam e o que os fez, potencialmente, aprender algo.

Estas lembranças são consolidadas pela memória afetiva por vincular eventos o com aprendizado e faz destes momentos um marco para o aprendizado informal destes indivíduos, como é possível perceber nas estórias a seguir:

Meu personagem e seu grupo estavam em uma caverna e tinham matado uma Lesma Mangual, cujo casco é resistente à magia. Mais a frente, nos deparamos com algumas Criaturas Ancestrais, cuja principais armas são a magia e a loucura. Então, limpamos a carapaça dá Lesma Mangual, fizemos uns buraquinhos e metemos o mago e o arqueiro lá dentro. Criamos um tanque de guerra e passamos sem problemas. **(Questionado N°155).**

...

Em uma sessão, eu como mestre tinha preparado uma luta contra um "mini chefe" de *dungeon* e fui pego de surpresa quando o feiticeiro do grupo prendeu o monstro em uma caixa de pedra, usando a magia parede de pedra, assim eu me vi encurralado e tive que improvisar algo, o RPG estimulou essa criatividade e lógica dos jogadores, que se organizaram e mataram até facilmente o minichefe. **(Questionado N°150).**

...

O grupo de aventureiros estava passando por um pântano perigoso, parte de um grupo de jovens foi sequestrado por bruxas dentro desse pântano. Os aventureiros conseguiram sobreviver ao encontro com as bruxas através da interpretação, pois na situação no covil das mesmas, seus poderes eram absolutos e fora necessário um verdadeiro "jogo de cintura" para engana-las e logo depois enfrenta-las. **(Questionado N°147).**

...

Eu, como DM, teria incontáveis situações onde notei um progresso considerável na escrita, fala, socialização e interpretação. Nada obstante, o mais gratificante é acompanhar a evolução dos personagens e jogadores, dentro e fora do jogo, respectivamente. (...) É válido ressaltar que no ambiente escolar, fora do jogo, obviamente, este mesmo jogador avançou consideravelmente seu nível de socialização. Obs: Boa sorte com o TCC, cara! Tudo de bom! **(Questionado N°132).**

...

Jogando vampiro pela primeira vez, criei um vampiro nascido na Romênia. Como era um general em vida, precisei pesquisar costumes, forças militares e afins. Foi quando conheci a história dos

Voivoda, antigos comandantes (mais tarde governadores). (...) Também houve estudo referente ao estilo de vida medieval para criar campanhas mais realistas possíveis. **(Questionado N°03)**.

...

Estávamos presos em uma cela após falhar na invasão de uma fortaleza hobgoblin. Capturaram um dos nossos e fomos obrigados a nos render. A druida do time leu a lista de magias e vimos que se usássemos "encantar pessoa" no guarda poderíamos sair de lá. O bárbaro (notavelmente bronco) teve a ideia de provocar o guarda para fazê-lo aproximar-se das grades, calculamos que se ele andasse mais 1,5 metros a magia teria alcance. A druida conseguiu passar no teste. Pegamos nossas armas de volta sendo guiados pelo nosso antigo inimigo. E o ladino, sempre ganancioso, aproveitou para saquear a sala do tesouro deles. Esse foi um dos casos memoráveis da minha mesa. Todos interpretaram muito bem seus personagens e aprenderam a usar as suas respectivas magias/habilidades com excelência. **(Questionado N°112)**.

Todas as falas registradas durante a aplicação do questionário trazem uma carga de sentimento e superação no que tange o aspecto do Aprender. Relacionar o jogo de RPG de mesa com a intelectualidade se baseando em questões da psicobiologia faz com que exista uma aproximação perceptível que favorece a vontade de aprender que independe do ambiente de aprendizagem. As inteligências múltiplas ao serem mescladas ao entendimento dos conhecimentos e conteúdos são um demonstrativo disto, pela análise das falas dos respondentes, em síntese das quais as habilidades aparecem permeando as I.M. de Gardner visto que existe uma relação intrínseca das habilidades apresentadas pelos questionados às inteligências respectivas como veremos no quadro n°02 em outro momento do texto.

CAPÍTULO III – A RELAÇÃO DO RPG COM AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS DE GARDNER PELA PERSPECTIVA DA LINGUÍSTICA GERATIVISTA E DESENVOLVIMENTO

O jogo de RPG envolve alguns elementos clássicos desde o início até a sua popularização. São eles: As fichas (ou planilhas) de personagem que descrevem quais são as características que serão interpretadas fazendo com que exista um direcionamento na atuação daquele papel a se desempenhar; a contação de histórias cuja premissa do jogo é parte integrante e objetivo principal; assim como o uso dos dados multifacetados – indo dos comuns dados de seis lados até os dados de doze, vinte, trinta e cem faces – que instituem uma aleatoriedade que emulará o inesperado durante o jogo acrescentando contexto aleatório com base em probabilidades. Estes elementos podem ser considerados em transposição para os recursos que incitarão a prática da aprendizagem veiculando o foco da prática para o treinamento de uma ou mais habilidades.

Optou-se pela divisão das inteligências abordadas neste trabalho. Saindo do macro para o micro, foi decidido associar todas as habilidades encontradas durante a sondagem inicial do trabalho às inteligências que mais estavam de acordo com as suas funcionalidades e, por sua vez, definir através delas qual ou quais teriam os maiores valores. Os questionados apresentaram uma escolha superior às habilidades verbais e da comunicação o que tornou óbvia a escolha pela inteligência linguística, como será exposto mais a frente na parte dos resultados. Dentre as habilidades encontradas foram listadas as seguintes: Idiomas; Narração; Negociação; Comunicação; Vocabulário; Interpretação de diálogos; Escrita. Estas serviram de base para a análise final confrontando uma perspectiva que dirá ou não se existe associação entre o treinamento destas habilidades com a aprendizagem, ou se os questionados estavam apenas movidos por uma concepção mais emocional do que racional na sua autoavaliação durante as respostas.

Gardner (1995) afirma que as inteligências apresentadas em sua teoria possuem influências biológicas, pois estão associadas às questões genéticas e predeterminadas do indivíduo, assim como cada um é resultado de suas experiências sociais e do contexto cultural a qual está inserido. Esta colocação vai ao encontro e com a teoria gerativa de Noam Chomsky, onde ambas se mesclam muito bem. Esta tem como fundamento ser uma teoria da aprendizagem focada na linguística e na aquisição e desenvolvimento da linguagem e suas habilidades linguísticas, baseada na concepção de que o indivíduo desde o nascimento possui condições de aprendizagem inata e vai desenvolvendo o que se chama de competências através de desempenho (Vital, 1996). A ideia de uma **Gramática Universal** em que o indivíduo já nasce, segundo o gerativismo de Chomsky, possui um entendimento do seu redor e acrescenta ao seu repertório novos significados. Vital (1996) completa:

Esta gramática seria composta de 1) mecanismos que permitiriam colocar em relação termos da língua, formando níveis de representação associados com a interpretação do significado dos sons e 2) um conjunto de princípios que restringiriam as possibilidades de combinação desses.

Sendo assim, ao se assumir que a significação não precisa ser apenas verbal, mas comunicativa, assume-se que a socialização com diferentes situações, como no caso da simulação do RPG, é possível agregar valores e aumentar seu o repertório.

Sobre as competências e desempenho, existem duas vertentes importantes para levar em consideração.

O MEC define que:

Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (BRASIL, 2018 p.8)

A teoria gerativista, por sua vez, as trata como respectivamente a capacidade do conhecimento e o uso deste conhecimento aplicado, logo se o indivíduo é sabe, ele é capaz, e para ser capaz ele deve conseguir aplicar o que aprendeu (VERONEZ, 2016 p1134). Aos olhos da teoria gerativista, o indivíduo aprendeu quando é competente em uma determinada habilidade ao demonstrar capacidade no desempenho.

CAPÍTULO IV – PERCURSO METODOLOGICO

Foi visto ao longo do argumento inicial que trabalhos que valorizam o RPG de mesa como um recurso a ser utilizando em sala de aula e que apoie a prática de ensino-aprendizagem já foram realizados. Este trabalho, no entanto, buscou por caminhos diferentes e que olhem para este recurso além dessa possibilidade. É importante voltar os olhos para estas ferramentas e foi escolhido o RPG para um exercício da reflexão de suas potencialidades no aperfeiçoamento da inteligência dentro de uma abordagem mais totalizadora. É importante que todos relacionados ao aprender formal entendam que a escola não é o único meio pertinente e que a aprendizagem poder ir muito além no avanço dos objetivos educativos se usado adequadamente.

Olhar de forma qualitativa é perceber a valorização com mais sensibilidade ao mundo científico e trazer a Ciência para perto de quem ainda não a entende ou não possui um entendimento correto da mesma. Neves (2015) discorre sobre a importância da pesquisa qualitativa e sobre suas contribuições para a prática docente, onde se deve conhecer o público com qual trabalha. Pode-se dizer então que unir a indagação em torno da inteligência através do jogo de interpretações de papéis traz consigo esta missão de enaltecer a formação intelectual e desenvolvimento sem que haja a necessidade de modificação de sistema educacional, senão talvez com o foco em atitudes mais brandas em relação à motivação da aprendizagem.

Foi escolhida a utilização de questionários para a coleta dos dados tendo suporte no pensamento de Chaer (et al. 2011) que afirma ser tal instrumento um aliado que pode ser poderoso ao obter informações se os métodos forem aplicados de maneira correta, além de permitirem uma proximidade dos estudantes que atuam na pesquisa durante o decorrer da formação no ensino superior. Assumindo a validade deste instrumento, Melo e Bianchi (2015) debatem seu conceito e as consequências do uso dos questionários, onde sua elaboração deve ser com minúcia, pois se houver má manipulação da técnica pode interferir nas respostas com más interpretações na concepção do questionado, além de informações inúteis para a pesquisa, que poderão ser descartadas ou pior, inseridas no trabalho, tornando-as desqualificadas para a avaliação.

Foram elaborados, primeiramente, dois questionários para dois grupos diferentes de pessoas envolvidas no hobby. A primeira lista de perguntas buscou a compreensão em torno do RPG como ferramenta por si mesma, sem relação direta com aperfeiçoamento intelectual ou do ensino, mas apenas investigando qual a função ou papel do RPG para cada respondente. As duas perguntas elaboradas foram: 1. *Dentro das características que você percebe no RPG, como elas influenciam ou são utilizadas na sua experiência positiva e/ou negativamente?* E 2. *Por que você joga RPG?*

Através de contemplação das respostas obtidas, por conseguinte, o segundo questionário se baseou na elucidação de perguntas voltadas para uma

visão mais aquisitiva de conhecimento e intelectualidade ao ser experienciado o hobby. Intitulado “*Como o RPG aperfeiçoou sua inteligência?*” as perguntas se voltaram para as percepções e experiências dos respondentes, sendo elas: 1 *Que habilidades você acha que o RPG ajuda a aperfeiçoar?* 1.2. *Ou quais outras habilidades você acha que o RPG ajuda a aperfeiçoar?* 2. *Que práticas ou situações o RPG aperfeiçoa as habilidades que você respondeu?* 3. *Se for do seu interesse, exemplifique um momento de narrativa onde tais eventos ocorreram.*

Tendo o questionário como instrumento de coleta de dados, escolheu-se para avaliar tais informações, o método chamado de Análise do Discurso. Ainda que Mutti (2006) e outros autores o considerem mais como uma disciplina da interpretação e não uma metodologia. Esta, em suas muitas variações e formas, apresenta uma série de passos a serem seguidos, como um método deve ser.

De forma simplificada, adotamos três passos utilizados na disciplina aplicada na técnica de análise em questão:

1. O que o autor chama de *Leitura flutuante*, onde é confirmado o conceito-análise do que se diz no texto para saber se o objeto de análise está de fato sendo tratado;

2. Sequencialmente perguntas heurísticas são elaboradas com a finalidade de entender a conceituação do texto e como ele foi abordado;

3. E por fim, palavras-chave são coletadas para criar um corpo de análise, onde finalmente o entendimento do que se *pretende dizer* com o que foi afirmado.

Foi sintetizado um quadro utilizando todos os parâmetros apresentados ao longo dos capítulos anteriores que buscava relacionar as habilidades encontradas que possuem relação com a inteligência linguística dentro do jogo de RPG e como são desempenhadas para atingir as competências respectivas, além disso comparadas ao sentido de competência institucionalizado pela nova base curricular nacional já em vigor.

CAPÍTULO V – RESULTADOS E DISCUSSÕES

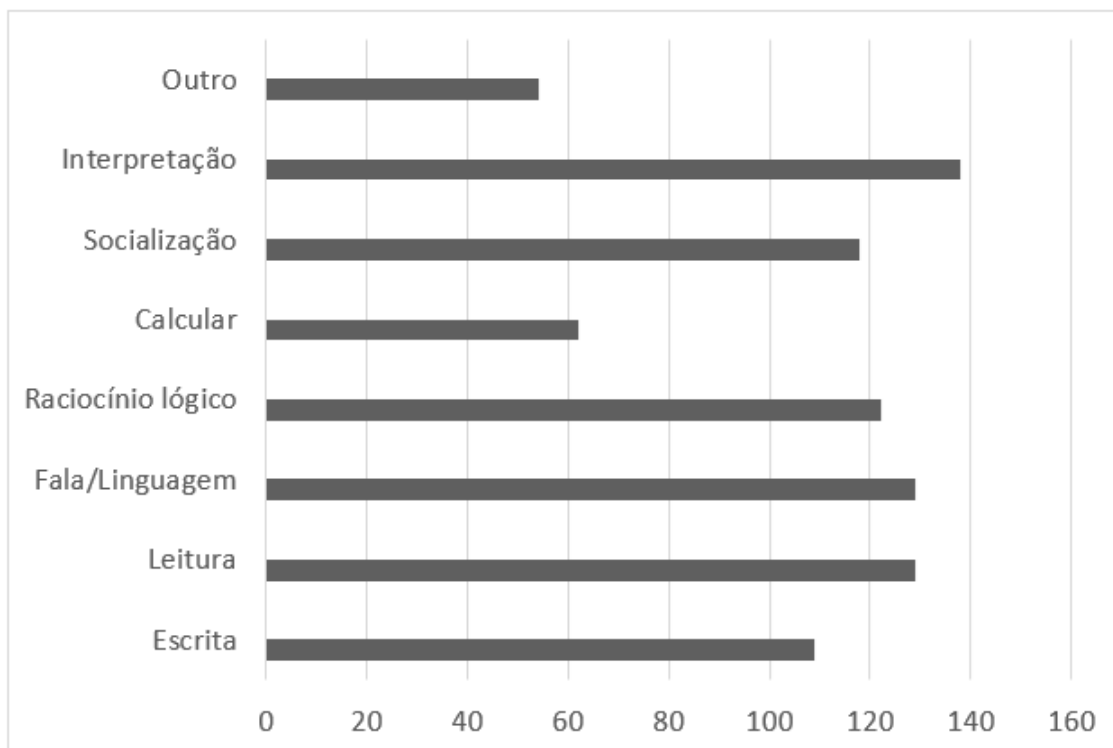
Atentando às necessidades dos objetivos e metodologia do projeto, foram obtidos vários resultados em cada uma das etapas elaboradas previamente. Primeiro, através revisão bibliográfica e discussão dos textos científicos supracitados, foram entendidos parâmetros que caracterizam inteligência. Sejam: 1. Predisposição de quem quer aprender; 2. Sua relação com o meio em que vive; E 3. A significação que se dá ao conhecimento para que seja aprendido. Sendo assim, faz-se importante revisitar as potencialidades do objeto de estudo do trabalho – a aprendizagem através do RPG de mesa – obtidas nesta determinação através da bibliografia encontrada. Foi realizado, em resumo, um registro entre as possibilidades e as inviabilidades que vão, respectivamente, desde um recurso de atração e popularização das informações.

Foram encontrados vários conceitos e palavras-chave durante análise discursiva dos questionados, tal como foi percebido que práticas motivadoras agregam muito mais valores do que aprender por aprender

O gráfico 01 mostra resultados voltados para habilidades linguísticas e de comunicação, como interpretação dos personagens, ou seja, a atuação ou dramatização, a fala/linguagem e a escrita. É perceptivo que existe um encaixe destas habilidades mais comuns em inteligências sociais e parece natural quando se leva em consideração que o jogo é colaborativo e cooperativo. O que mais chama a atenção neste, contudo, é item 'Calcular', onde se verificou o valor mais baixo dentre todos conceitos sugeridos para votação caracterizando uma menor proximidade dos questionados com a habilidade. Estimou-se que neste período da obtenção de dados, os respondentes não viram relação entre as habilidades matemáticas com o RPG. Estas habilidades foram justificadas nas falas dos poucos questionados em que confirmaram a utilização de cálculos básicos, assim como também se justifica pela presença de dados na análise discursiva nos textos adquiridos. Este resultado, contudo, não é colocado à prova neste trabalho, onde voltou-se mais para uma análise focada em uma

inteligência apenas, a linguística, portanto, outros trabalhos poderão ser desenvolvidos em torno da ampliação destas opiniões a respeito de outras habilidades e inteligências.

Figura 03: Gráfico da coleta de dados por opinião dos questionados.



Fonte: Autoral.

Tendo como resultado da arguição textual pelo método de análise do discurso, foi elaborada uma tabela com as relações verificadas entre as inteligências propostas por Howard Gardner e as habilidades citadas pelos questionados, que são praticantes do *roleplaying game* relacionadas a cada uma delas dando ênfase em apenas uma das I.M., mesmo que possam ter maior ou menor vínculo com outras para que haja simplicidade na investigação.

Quadro 01. Relação inteligência & habilidade no RPG

Inteligência a ser desenvolvida	Habilidades relacionadas
Musical	Distinguir sons e vozes; canto; tocar instrumentos.

Corporal-cinestésica	Desenho; atuação; gesticulação; disfarçar/dissimular.
Lógico-matemática	Lógica; Cálculo; Raciocínio rápido; Administração de recursos.
Linguística	Idiomas; Narração; Negociação; Comunicação; Vocabulário; Interpretação de diálogos; Escrita.
Espacial	Análise de mapas; Planejamento de tempo/espaço; Noções de tamanho e distância.
Intrapessoal	Ética e moralidade; Concentração; Reflexões filosóficas; União familiar e fraternal; auto aceitação.
Interpessoal	Trabalho em equipe; Liderança; Socialização; Tolerância às indiferenças.

Fonte: Autoral.

Notou-se uma curiosa concordância entre os dois atributos – Inteligência & Habilidade – que emite uma abrangência ou versatilidade no RPG quando se trata de aperfeiçoamento intelectual. A tabela mostrou que cada uma das inteligências propostas por Gardner possui pelo menos três habilidades relacionadas, podendo trazer para as práticas educativas para um lado, não somente mais lúdico, porém desconstruído com as imposições prepotentes de quem enxerga aquele que aprende mais a baixo do que aquele que ensina, ou aquele que administra acima de quem educa.

Quadro 02. Produto da síntese do desenvolvimento intelectual da inteligência linguística pelas competências e desempenho durante o *roleplaying game*

Competências pela BNCC (MEC)	Competências (Teoria Gerativa) <i>O que desenvolve?</i>	Desempenho do indivíduo durante o RPG <i>Como desenvolve?</i>	Habilidades da Inteligência linguística de Gardner (Obtida na coleta) <i>Que habilidades usa?</i>
<p>1. Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.</p>	<p>1. O treinamento de novos idiomas 2. a história do local em que se fala aquela língua, 3.pronúncia, cultura determinada</p>	<p>1. Encontrando e conhecendo culturas e idiomas diferentes, conversando e atuando.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idiomas; • Narração; • Negociação; • Comunicação ; • Vocabulário; • Interpretação de diálogos; • Escrita.

<p>2. Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.</p>	<p>1. Novas formas de apresentação de termos, construção de línguas e instauração de conceitos da comunicação baseados em idiomas existentes ou regras pré-definidas.</p>	<p>1. Apresentar o diferente e situações incomuns durante a narrativa, 2. Instigar os ouvintes à querer saber sobre o que está sendo dito ou lido.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Narração; • Negociação; • Comunicação; • Vocabulário; • Interpretação de diálogos; • Escrita.
<p>3. Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às</p>	<p>1. Refinamento no repertório cultural.</p>	<p>1. Embasamento de fatos e culturas existentes na</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idiomas; • Narração; • Comunicação • Vocabulário; • Interpretação de diálogos;

<p>mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.</p>		<p>criação da simulação.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Escrita.
<p>4. Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital – , bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Novos idiomas, 2. Novos símbolos e significados. 3. Pronúncias e sentidos diferentes associados aos preexistentes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apresentar novas estruturas e significados para serem internalizados pelos demais participantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Idiomas; • Narração; • Comunicação • Vocabulário; • Interpretação de diálogos; • Escrita.

entendimento mútuo.			
5. Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.	1. Utilizar-se das tecnologias como o meio de comunicação e da informação.	1. Participar da experiência de simulação do RPG através da criação de novas estórias, aventuras e personagens, 2. Escrever, ler e interagir através de softwares em prol da familiarização e treinamento.	<ul style="list-style-type: none"> • Idiomas; • Comunicação; • Vocabulário; • Interpretação de diálogos; • Escrita.
6. Valorizar a diversidade de saberes e vivências	1. Reconhecimento aos sons	1. Estabelecer o contato com novos conceitos,	<ul style="list-style-type: none"> • Idiomas; • Comunicação • Vocabulário;

<p>culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade</p>	<p>diferentes de novos idiomas,</p> <p>2. valores e significado a novos conceitos</p> <p>3. Experimento ao falar palavras estranhas ou desconhecidas.</p>	<p>idiomas, formas de dialogar seja na fala, no ouvir, ou na escrita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretação de diálogos; • Escrita.
<p>7. Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e</p>	<p>1. Dialogar não-verbal e verbalmente,</p> <p>2. Construção de estruturas comunicativas que façam sentido,</p> <p>3. Discernir de falas e textos</p>	<p>1. Contar estórias,</p> <p>2. descrever cenas</p> <p>3. Discutir sobre um tema,</p> <p>4. Analisar textos, falas e argumentos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Narração; • Negociação; • Comunicação • Vocabulário; • Interpretação de diálogos; • Escrita.

<p>promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta</p>	<p>em sentido e intenções.</p>		
<p>8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.</p>	<p>–</p>	<p>–</p>	<p><i>Esta está mais associada à outras inteligências</i></p>

<p>9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.</p>	<p>1. Interação com o diferente, 2. Estabelecimento de comunicação</p>	<p>1. Ler textos em outros idiomas, 2. Conversar ou praticar termos desconhecidos, 3. Ouvir pronúncias com sotaque pela interpretação de outros jogadores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Idiomas; • Comunicação; • Vocabulário • Interpretação de diálogos.
<p>10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando</p>	<p>1. Contagem de estórias, 2. Tomadas de decisões.</p>	<p>1. O ato de jogar em si e as simulações são, por si só, o exercício destas competências,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicação • Interpretação de diálogos.

decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários		pois requer fala e leitura.	
---	--	-----------------------------	--

Síntese a partir de: Autorial/ Brasil, 2018 / Gardner, 1995 / Chomsky, 1978.

O RPG ainda é visto como um jogo e nada mais, uma fonte de diversão e sempre utilizado através do termo *lúdico*, que retira a carga de seriedade na sua utilização dentro da instrumentalização de aprendizagem. Este quadro buscou relacionar as condições institucionais utilizadas na formalização para comparação entre as competências e os desempenhos daqueles que estão na prática do jogo e quais habilidades que são estimuladas para que a aprendizagem ocorra.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para promover um aprendizado ativo e que realmente transcenda a memorização de nomes, sistemas ou processos, é importante que os conteúdos se apresentem como problemas a serem resolvidos com os participantes do jogo de RPG e isto não difere de um aluno formal, como por exemplo, aqueles problemas de conteúdo envolvendo interações entre seres vivos, incluindo o ser humano, além dos demais elementos do ambiente. Essa visualização da interação pode preceder e oportunizar a questão da origem e da diversidade. Até o conhecimento da célula se apresenta como questão dentro da questão, como enigma a ser desvendado para uma maior e melhor compreensão do fenômeno *Vida*. Para que se elabore um instrumental de investigação desses problemas, é conveniente e estimulante que se estabeleçam conexões com aspectos do conhecimento tecnológico a eles associados. O RPG aproxima essa possibilidade da realidade, pois como visto nos resultados da análise discursiva dos questionários aplicados aos mais de cento e sessenta jogadores praticantes

do hobby existem habilidades inúmeras que são limitadas apenas pela criatividade e imaginação daqueles envolvidos.

Dentro do sistema de ensino brasileiro, conforme as necessidades são mais formativas na questão curricular se fez necessário associar a não-formalidade com um parâmetro formal, a fim de aproximar a análise da ciência para que tenha validade visto que a caracterização profissional é tão importante quanto o desenvolvimento intelectual e este trabalho não tem interesse em subverter o ensino formal, mas trazer uma perspectiva da aprendizagem não formal como uma alternativa a ser considerada. A prática do RPG se torna in

dispensável como material ou recurso de ensino, contudo mesmo que algo não esteja vinculado formalmente ao desdobramento do ritmo escolar, não significa que este objeto da intelectualidade não tenha ganhos na sua utilização.

O *tabletop roleplaying game*, ou RPG de mesa, mostrou grande relação com o desenvolvimento de inteligências uma vez que o jogo faz uso da repetição e treinamento de habilidades, tal como a contextualização de culturas e socializações, já enfatizadas, causando mudanças positivas no comportamento (MATHEUS, 2013). O RPG não é, nem de longe, um salvador ou método inovador para alavancar a qualidade da aprendizagem, contudo deve ser desmistificado a ponto de ser reconhecido como foco de desenvolvimento intelectual, abraçando as inovações na forma de enxergar o que é a inteligência em si. Percebeu-se que há relação entre o desenvolvimento das inteligências, a partir do momento que se assume sua adaptabilidade pelos olhos da teoria das I.M. e a teoria gerativista de Chomsky confirma esta relação

Algumas potencialidades para o uso do RPG como desenvolvedor de inteligências podem ser simplesmente agregadas em futuras pesquisas como a utilização do livro-jogo, caracterizado em aventuras solo, ou seja, em uma leitura individual com a possibilidade de escolhas do leitor fazendo de si o protagonista da estória e responsável pelas suas consequências em uma simulação. Livro-Jogo é o termo utilizado habitualmente durante a década de 1980 quando foi criada a série de jogos Aventuras Fantásticas (originalmente chamadas de *Fighting Fantasy*) pela empresa Games Workshop dos criadores Steve Jackson e Ian Livingstone. Os livros são obras de ficção que permitem o leitor participar

da história tomando a frente das decisões do protagonista, e por sua vez, alterando o enredo significativamente até seu final. A intenção de aplicar um livro jogo pode ser para vincular o protagonismo do estudante junto às experiências geradas por uma simulação, levando em consideração a vivência em sala de aula e o tempo reduzido de atuação.

Outra possibilidade de estudo futuro se vê em simplesmente *jogar o jogo*, seja em casa com amigos ou em situações mais controladas que favoreçam o direcionamento para um conhecimento específico. Projetos sociais e/ou educacionais que envolvam a busca por relacionar a experiência de vida dos alunos com as informações formais de ensino podem ter impactos ou potencialidades também significativas que deverão ser avaliadas com cuidado. O RPG de mesa se faz então uma ferramenta versátil e aliada daqueles que abraçam a criatividade e a nova forma de entender as capacidades intelectuais de ensino e cria um vínculo entre o desenvolvimento intelectual interdisciplinar.

A realização de novas pesquisas e projetos voltados para *práticas inovadoras no ensino* poderão agregar ao longo de novos resultados ao trazer uma perspectiva diferenciada no âmbito do ensino e aprendizagem, ou quem sabe, até na formação autodidata, que o hobby possui em maior ou menor escala (Silva, 2014) quando o RPG em si poderá criar um efeito de curiosidade para a obtenção de informações. Novos estudos serão feitos partindo destes pressupostos, este trabalho registra a esperança em um novo modo, ainda que alternativo e jamais voltado a tomar o lugar da escola, de ensinar e aprender.

REFERÊNCIAS

_____. Wizards of the Coast. **Players Handbook**. 5ed. Hasbro, 2014

BRASIL. **A Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. 2018
<<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>> acesso em 28/10/2019 15:24

CAPORALINI, J. B. . **O noûs platônico: o conhecimento**. In: VIII EPCC - Encontro Internacional de Produção Científica Cesumar, 2013, Maringá/PR. Anais Eletrônico VIII EPCC, 2013

CARLINI, E. A. ; MENDES, F. R. (Org.) **Protocolos em Psicofarmacologia Comportamental - Um guia para a pesquisa de drogas com ação sobre o SNC, com ênfase nas plantas medicinais**. São Paulo: Editora Fap - UNIFESP, 2011. 400p

CHAER, G. ; DINIZ, R. R. P. ; RIBEIRO, E. A. **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. Evidência (Araxá) , v. 7, p. 251, 2011

CHOMSKY, N. **Aspectos da teoria da sintaxe**. Armênio Amado Ed., Coimbra, 1978

COELHO, I. M. A. ; SILVA, F. A. R. E. **Ataque à torre dos biomas: o role playing game (RPG) como proposta para o ensino de biomas brasileiros no ensino fundamental II**. In: IV Encontro Regional de Ensino de Biologia, 2017, Uberlândia. Anais do IV EREBIO, 2017.p. 195-204.

DANGELO, J. G.; FATTINI, C. C. **Anatomia sistêmica e segmentar**. 3.ed. São Paulo: Atheneu, 2007

FLAVELL, J.H. **A Psicologia do Desenvolvimento de Jean Piaget**. São Paulo, Liv. Pioneira Ed., 1975

GARDNER, H. **Estruturas da mente – A teoria das inteligências múltiplas**. 1ed. Porto Alegre: Artes médicas, 1994

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**; trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. – Porto Alegre: Artmed, 1995

MACÊNA JÚNIOR, A. G. ; VILAS BOAS, A. C. PASSOS, M. M. . **RPG pedagógico como ferramenta alternativa para o ensino de Física no Ensino Médio**. CADERNO BRASILEIRO DE ENSINO DE FÍSICA , v. 34, p. 374, 2017.

MACHADO, A. B. M.; HAERTEL, L. M. **Neuroanatomia funcional**. 3.ed. São Paulo: Atheneu, 2014

MAXIMO-PEREIRA, M.; ABIB, M. L. V. S. **Memória, cognição e afetividade: um estudo acerca de processos de retomada em aulas de Física do Ensino Médio**. Ciência & Educação , v. 22, p. 855-873, 2016

MELO, W. V. ; BIANCHI, C. S. **Discutindo estratégias para a construção de questionários como ferramenta de pesquisa**. REVISTA BRASILEIRA DE ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA , v. 8, p. 43-59, 2015

MORRIS, C. G. **Introdução à psicologia**. Tradução Iudmilla Lima, Marina Sobreira Duarte Baptista. – São Paulo: Prentice Hall, 2004

MUTTI, R. M. V. . **Pesquisa Qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo**. Texto & Contexto - Enfermagem , Florianópolis - SC, n.396, 2006

NEVES, M. O. . **A Importância da Investigação Qualitativa no Processo de Formação Continuada de Professores: Subsídios ao Exercício da Docência**. Fundamentos , v. 2, p. 17-30, 2015

MATHEUS, N. M. . **Uma análise da política nacional de educação segundo as propostas de Skinner: Um exemplo de contribuição da psicologia para a análise de políticas públicas em educação.** 2013. (Apresentação de Trabalho/Conferência ou palestra)

SALDANHA, Ana Alayde Werba ; BATISTA, J. R. M. . **A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em jogadores sistemáticos.** Psicologia Ciência e Profissão , v. 29, p. 700-717, 2009

SCHELINI, Patrícia Waltz, Almeida, Leandro S. Primi, R. **Aumento da inteligência ao longo do tempo: efeito Flynn e suas possíveis causas.** Psico-USF, Abr 2013, vol.18, no.1, p.45-52. ISSN 1413-8271

SILVA, L. O. E. ; OLIVEIRA, S. M. P. ; GOMES, M. J. F. . **Didatismo e autodidatismo: um auxílio no ensino e na aprendizagem da matemática educacao financeira escolar no contexto educacional e científico.** In: V COLÓQUIO DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA. (2014) Anais do V CEMA – Colóquio de Educação Matemática ISSN 2237-8774

SOBRAL, O. J . **Inteligência Humana: concepções e possibilidades.** Revista Científica FacMais , v. 3, p. 31-46, 2013

VERONEZ, M. **Relações e reflexões entre a competência linguística de Noam Chomsky e a competência discursiva de Dominique Maingueneau.** Domínios de Lingu@Gem , v. 10, p. 1133-1145, 2016

VITRAL, L. T. . **O Que é Gramática Gerativa?.** In: II Semana de Estudos em Língua Portuguesa, 1996, Belo Horizonte. Anais da II Semana de Estudos em Língua Portuguesa. Belo Horizonte: Editora da Universidade Federal de Minas Gerais, 1996. v. 1. p. 77-80

APÊNCIDES

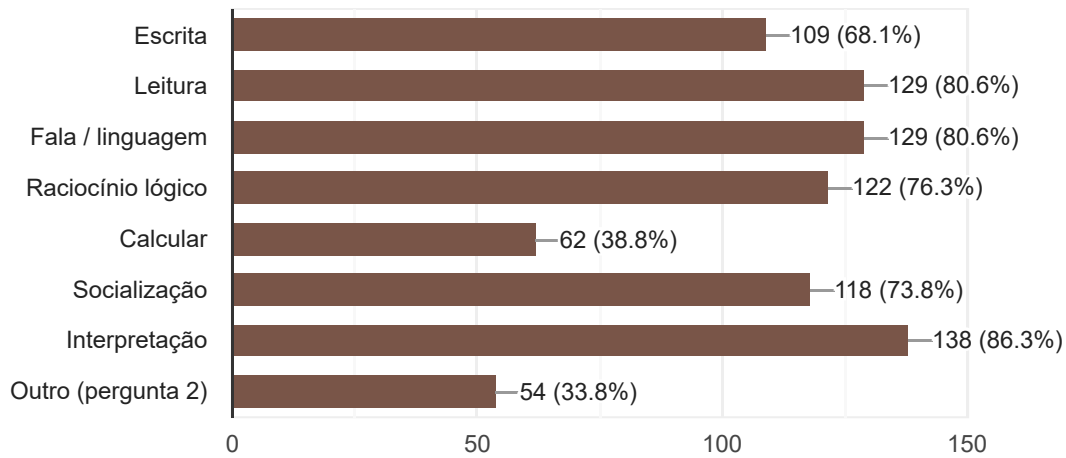
Apêncide A – Questionários e respostas dos jogadores de RPG

Como o RPG desenvolveu sua inteligência?

160 responses

Que habilidades você acha que o RPG ajuda a desenvolver?

160 responses



Quais outras habilidades você acha que o RPG ajuda a desenvolver?

160 responses

Criatividade

criatividade

Trabalho em equipe

Improvisação

Improvisação

Imaginação

Trabalho em equipe, divisão de tarefas, pensamento abstrato, criatividade, solução de problemas

Liderança e conhecimento pessoal.

Improviso

lógica

Imaginação / criatividade

Conhecimentos em historia

Ajuda a quebrar a timidez também

Improvisação, Criatividade

Resolução de problemas/ outras habilidades interpessoais

Socializar

Trabalho em equipe, aprender outros idiomas.

História e respeito à diversas religiões

Empatia

Desenho

linguas (ingles) - historia - desenvolvimento humano e suas tecnologias

Trabalho em equipe e empatia

Lingua estrangeira.

Análise de mapas

Avaliação de cenários

narrativa

Interpretação rápida, partindo de um bom raciocinio logico rapido.

Trabalho em equipe.

Todas

Improvisação e a antecipação de certas situações sociais

O RPG me ajudou principalmente com a socialização, o fato de estarmos interpretando outro personagem fazia com que eu não tivesse medo de me expressar.

Tem me ajudado a perde o medo de falar ma frente de muitas pessoas

interpretação, raciocínio e leitura.

Sensibilidade estética: o jogo motiva a aprender a desenhar e até diagramar. Língua Estrangeira: RPG é um motivador definitivo para muita gente aprender inglês. História: leva a pesquisar sobre temas históricos e ver mais documentários.

Raciocínio teórico, ético e político.

Estimula a criatividade.

Capacidade de negociação e empatia

Compromisso (jogar todos os dias, durante 4 anos não é para qualquer um)

Construção de personagem (para livro e teatro), habilidade de leitura em língua estrangeira

empatia ao me colocar no lugar de outro personagem

Comunicação

Respostas acima

não seria bem um habilidade, mas o RPG também contribui para moralidade e ética individual e de grupo.

Moral e ética

Esqueceram a mais importante de todas, a imaginação.

Novos idiomas

Criatividade, Imaginação

criatividade, atuação

Analise

Capacidades imaginativas

Responsabilidade (principalmente o mestre)

funções executivas

Imaginação, criatividade, desenvoltura, conhecimento histórico

Coordenação

Criatividade/inventividade

Habilidade em ensinar, liderança e administração de recursos (jogadores) e administração de pessoas e situações (mestres)

-

Criatividade, imaginação, trabalhos em equipe, capacidade de previsão, lidar com limites e frustrações pessoais e de terceiros

liderança

Interpretação de regras; classificar as coisas (habilidades das pessoas, tipos de sociedade,... Tudo!)

Amplia os horizontes

X

vocabulário e práticas de criação de texto, como redação

criatividade

Improvisação (isso é uma habilidade?)

Tolerância as diferenças

Trabalho em equipe, improvisação e imaginação

Cognição, criatividade, raciocínio rápido

habilidade de improvisação em situações inesperadas

Concentração, criatividade

Trabalho em grupo

Senso crítico (acredito que seja parte de interpretação)

Ajuda a entender o preconceito, vendo como uma raça penaa da outra num mundo de fantasia medieval, lhe permite ter uma viaao mais amlla de como são as coisas.

trabalho em equipe

incentiva pesquisa histórica para boa alocação do cenário

Técnicas de desenho, observar e interpretar ilustrações

Tomadas de decisões rápidas

problem solving

Capacidade de pensar em múltiplas tarefas,

Improvisação e Raciocínio rápido.

Linguas estrangeiras

Criatividade e improvisação

Questões filosóficas, históricas, culturais e biológicas.

Apenas as constadas acima, que me recordo agora.

imaginação

Raciocínio abstrato

Liderança

Aprendizado de outras línguas.

Criatividade, imaginação.

Contextualização

Simulação, dedução, estatística, algoritmo, detecção de erro, trabalho em equipe, pan-culturalismo, igualdade, fraternidade, imaginação, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade(apesar de não serem habilidades)

Lingua estrangeira (inglês)

A interpretar e localizar soluções.

ajuda a diferencia praticas entre bem ou mal.

Criatividade, empatia, ambição, resolução de problemáticas, habilidade de lidar com situações difíceis.

Pensamento estratégico

Capacidade de ouvir e interpretar

Já estão listadas acima

Interpretação e probabilidades

União familiar, pois podr ser um jogo em familia

OTHER (34)

Que práticas ou situações o RPG desenvolve as habilidades que você respondeu?

160 responses

Ao deparamos com diversos inimigos com habilidades especiais temos de saber qual o forte de cada um dos nossos personagens para sobrepuja-lis em combate. Durante interacaoe sociais com NPCs devemos procurar na história e motivações dos nossos personagens razões para se afiliar a certas organizações ou para repudia-las.

Na interpretação e nas tomadas de decisões.

puzzles e batalhas

Criar cenários, criar soluções

Necessidade de estudar história medieval, ou de determinado país ou cidade, seus costumes e afins, para desenvolver uma campanha ou um personagem de determinada nacionalidade.

No desenvolver de uma ação na sua rodada, ou através dá criação das situações, locais, e conversas pelo mestre da mesa

Criação de aventuras (leitura/escrita); criação de personagens (fala, interpretação, criatividade); Mestrar aventuras (improvisação)

Ao apresentar situações hipotéticas/Convívio e relacionamento com os demais jogadores

Sociedade em geral

interpretação, comunicação, enigmas, investigações.

Trabalhos em grupo

Empatia e Interpretação: Compor personagem (se colocar no lugar de pessoas diferentes) e se comportar de acordo. Escrita e Leitura: Ler sobre, pesquisar, ler material em inglês, escrever historico de personagem, diário de campanha etc. Raciocínio lógico: medir consequencias de ações, planejar cursos de ação para um resultado final.

Narração de um história, criação de personagens

pela historia e pela jogabilidade

A escrita e leitura é melhor desenvolvida pelo mestre de rpg. As outras habilodades sao trabalhadas na resoluçao de problemas econflitos por meio de negociaçoes ou por meio de resolucoes de charadas e problemas lógicos

Calculos de ataques e defesas, leitura constante do material, composição de material escrito para aventuras e resolução de atritos entre jogadores.

Leitura dos livros, interpretação de papéis, reunião com amigos

Na resolução das diferentes situações de jogo

Ter que ler uma aventura, sempre ter que interpretar seu personagem, mestrar/narrar...

Questões de apresentar em público, com os diálogos do rpg você consegue desenvolver melhor

A leitura seria pela necessidade de saber regras, poderes, talentos e dados históricos do cenário. Raciocínio lógico pela própria montagem da ficha e "combos", além da análise contínua de recursos (PVs, magias, materiais diversos...). O cálculo pelas constantes somas e subtrações rápidas. O trabalho em equipe, pela necessidade de cooperação para derrotar inimigos e superar desafios. Os outros pontos estão presentes, mas seriam menos comuns o seu desenvolvimento.

Todas.

O jogo em si.

o RPG acilhou toda a parte de Comunicação e Expressão por conta da interpretação e a parte do raciocínio lógico no desenvolvimento do personagem

Apresentações da faculdade, situações do dia a dia, resolver problemas pessoais e profissionais

A jogatina em só ajuda na interpretação, a leitura é pelos livros, e o raciocínio pelos puzzles.

Mestrar

Foi forte motivação para ler mais, não apenas fantasia, mas também poesia e teatro para buscar falas de tensão e efeito. Os jogos foram motivação para desenvolver o aprendizado de inglês e artes nos cursos de Letras e Design que cursei. Comecei a jogar aos 15 e ingressei na vida acadêmica aos 17. Fui um grande fã do tema "horror medieval" e por isso pesquisei muito sobre a história da Europa e consequentemente criei maior interesse pela história do Brasil.

Todo tipo de situação possível e impossível também

Desde a formulação de um high concept para uma campanha de rpg, até as discussões sobre tendência do personagem, são trabalhadas discursivamente questões teóricas. Frequentemente, ao longo do jogo, o indivíduo depara-se com questões de cunho moral e político, sendo levado a compreender as consequências da ação frente ao mundo. Estes dois aspectos manifestos e característicos do jogar rpg são constitutivos de um saber não apenas prático, bem como teórico.

Estimula aprendizagem, através de situações ao qual promovem indução e dedução para solucionar uma questão.

Parte matemática e raciocínio lógico na montagem da ficha do personagem, leitura na aprendizagem contínua do sistema, empatia na interpretação do personagem (se enxergar e agir como outra pessoa), escrita no desenvolvimento do background dos personagens e desenvolvimento de reportes de campanha.

Aventuras e Mistérios

Na própria montagem da ficha do jogador e nas dúvidas de sistema que surgem ao longo do jogo.

interação desenvolve a fala e socialização, e a somatória dos dados desenvolve o cálculo e raciocínio rápido

Na hora da interação

Criação de personagem, desenvolvimento de uma história para narrar e o "pensar fora da caixa" para superar/criar momentos estranhos

O contato em grupo para elaborar historia, situações, divertimento etc... tudo isto exige de cada pessoa algum tipo de dedicação, imaginação, compromisso etc... é inevitável que tais esforço se traduzam em algum tipo inteligência.

Tudo começa com a leitura, ler e compreender as regras do sistema e depois ler e entender a história e características do cenário em que se joga. Depois vem a escrita ao criar o background do personagem e fazer o output de tudo que assimilou. A fala e socialização vem junto com a interpretação dentro do jogo, o que normalmente nos leva de forma ludica á desenvolver um sistema ético e moral, lutar contra injustiças, solucionar problemas dos outros, empatia e busca por ações boas. Por último calcular pode ser desenvolvido no jogo quanto na criação do personagem.

Situações de combate, por exemplo. Onde tenho que tomar decisões importantíssimas que afetarão a mim ou até mesmo ao grupo.

Tendo de pensar em uma nova saída para um problema, entrando em debates com o grupo de qual a melhor forma de agir, leitura das regras e interpretação delas (o que gera debates também)

O jogo se passa na imaginação.

Ler livros, conversar com os outros

Roleplay, criação de historia, imaginação da narrativa, estudo das regras.

Várias, tanto mestrar como jogar.

quando se deve encenar a situação narrada pelo mestre ou por si próprio

Pratica de comunicação e planejamento dos passos da cabala.

O jogador de rpg precisa sempre imaginar as situações e locais onde seu personagem se encontra.

Todas as situações, RPG é uma mistura que engloba várias matérias.

Batalhas, Conversas, Masmorras e Armadilhas com seus puzzles

o processo como um todo

Pensar sobre o que vai fazer, ler manuais, cálculos de dano/ataque, interpretar situações.

Desenvolvimento de histórias, jogar como player, mestrar, visualização de cenário, interpretação de personagem

Escrever os fatos durante as sessões e posteriormente escrever sua próprias aventuras auxilia bastante a escrita; Ler os livros básicos, histórias de outras aventuras e muitos livros é uma atividade comum que o RPG me ajudou a desenvolver; Narrar ações, falas, descrever ambientes e situações me fez perder o medo de falar em público, e aprendi um pouco sobre interpretação; Preparar fichas, encontros, estatísticas, pensar em maneiras de resolver situações, e ainda melhor, imaginar como outras pessoas pensariam em resolvê-las, aguçou bastante minha mente; Os vários grupos dos quais fiz partes foi o que criou mais da metade da minha rede de amigos, e até hoje ainda tenho contato com os que moram distante.

Durante todo o seu processo, o RPG desenvolve TODAS as habilidades mencionadas acima! E essas habilidades desenvolvidas se manifestam no dia a dia! Ainda mais porque eu trabalho com criatividade (muito utilizada em RPG)

Basicamente tudo no RPG desenvolve o que eu citei. Desde a montagem da ficha até a própria sessão em si.

No ato de interpretação de personagens, construção de suas personalidades e planejamento de suas ações, o indivíduo estabelece parâmetros de desenvolvimento para que, em um estudo contínuo, aumente suas capacidades cognitivas.

Criação de personagens, histórias e desfechos. Mecânicas e regras.

^ Ler para preparar as aventuras, Falar ao interpretar NPCs, Raciocínio para escolher ou criar enigmas e puzzles, interpretar os PDMs, Socialização por reunir amigos e parentes e permitir que os tímidos se manifestem.

A resposta é muito longa

Todas as situações, o RPG faz as pessoas serem melhores.

A comunicação entre os membros do grupo requer uma articulação mínima para que as ideias acerca do jogo sejam devidamente transmitidas. É natural que essa necessidade, desenvolva, mediante prática reiterada, a capacidade de fala, a socialização e a interpretação das pessoas envolvidas em uma partida de RPG.

.

Preparação para a mesa de jogo, como mestre. mas a própria experiência do jogo leva a situações onde são desenvolvidas habilidades.

situações durante a jogatina que levam todos a pensar e a uma boa atuação, como conversas serias e cenas tensas.

interpretação e soluções de problemas

Criação de personagens e jogo

Resolução de problemas e enigmas

Na elaboração da aventura como DM, para realizar a interpretação de um personagem é necessário trabalhar a oratória, isto é, receber informações, interpreta-las e criar argumentos que sejam plausíveis.

Criação de histórias, raciocínio rápido para adaptar a história a um evento proposto pelos PJ's, criação de uma situação inusitada, conexão entre os conhecimentos

Desde o início da criação da ficha, ao roleplay do cenário

respondi socialização porque sempre fui muito tímido, isso me ajudou a saber se socializar, fala/ linguagem por causa das próprias cenas de negociação e planejamento

Praticamente o tempo todo

Criação de ficha, background.

Todas que eu marquei (não entendi a pergunta perfeitament)

Faculdade (curso História) durante alguns debates e agregação de informações para atividades.

Jogadas e movimentos estratégicos fora do comum

Coml Mestre vc escreve muito e bola diversas situações, leitura é fundamental, mas não tem problemas se não ler ou não gosta, interpretação pode ajudar a se socializar melhor fora da mesa de jogo, computar os danos causados ajuda com cálculos, eu mesmk era horrível e odiava matemática, depois acabei iniciando licenciatura em matemática, mas não levei até o fim por falta de grana.

Interação com o público

Criação de personagens, lugares e etc.

Leitura para conhecer universos onde se passa o jogo. Interpretação no que tanje aos múltiplos personagens encenados, lógica para tomada de decisões rapidamente.

Olhando imagens de personagens e cenário de jogos

Para todo tipo de atividade que envolve raciocínio e tranquilidade para resolver.

Hábitos de leitura e pesquisa já por causa do embasamento.

fazer ficha, ler as habilidades/talentos/magias/descrições, sair vivo da dungeon, tentar não matar o zangado que tenta fazer merda durante a campanha e etc.

A aventura, a socialização e o processo de criação como um todo

O narrador tem de pensar na resolução de cenas, rolar dados, comparar testes, interpretar vários personagens, tudo quase simultaneamente

A dinâmica do jogo em si.

Durante os jogos, antes e depois. Antes é possível desenvolver a leitura e a escrita. Por exemplo: conforme você faz a criação do personagem que vai jogar você escreve sobre ele e lê informações sobre o sistema e/ou mundo em que ele estará.

Durante o jogo tem o desenvolvimento de todas as outras habilidades conforme jogam.

Depois do jogo tem mais socialização onde o grupo conversa sobre o que passou durante o jogo, faz resumo da aventura pra não esquecer na próxima mesa, dá dicas para os colegas etc.

Jogar RPG nos faz pesquisar, ler e interpretar antes e durante o jogo para obter um desempenho superior

Mestrando e Jogando

Situações de vida ou morte

O RPG é um jogo que obrigatoriamente exige socialização, diálogo, leitura prévia de livros e interpretar um personagem que você mesmo usou sua criatividade pra dar vida.

É necessário ler, interpretar, socializar

Apresentações/seminários, estudos/planos para trabalhos escolares, maneira de se lidar com a diversidade de pessoas do dia a dia, etc.

Através da montagem da ficha de um personagem, bem como na leitura dos livros do mundo em questão.

O processo de mestrar desenvolve todas, enquanto o de jogador a de socialização, interpretação, fala e raciocínio.

Ao forçar descrições de ações e lugares bem como as interações sociais simuladas

Situações onde é necessária a abstração de um conceito ou contexto para a resolução de uma problemática

Você tem que ler o livro, interagir com o outro, e conduzir uma mesa.

OTHER (58)

Se for do seu interesse, exemplifique um momento de narrativa onde tais eventos ocorreram:

61 responses

Um feiticeiro jogou invisibilidade em mim que era monge, com isso eu aproveitei o tempo invisível para mapear boa parte do castelo onde estávamos, encontrando um Hellround na cozinha. Voltei e contei a todos, bolarmos então uma armadilha onde colocávamos carne em um freezer mágico e taxávamos fogo. Eu abria a porta da cozinha e saía correndo e me escondia em outro recinto. O ladino ficava perto do freezer escondido e quando o Hellround sentiu o cheiro da carne se dirigiu ao freezer e nós o trancamos lá dentro onde ficou debilitado por causa do frio. Quando saiu do local arrombando a porta o nosso paladino que era muito forte o segurou e o prendeu com um barrio e nós pudemos atacar a criatura por uma rodada em posição de vantagem vela morreu logo depois e conseguiu desferir somente um ataque.

Ao liderar um grupo através de uma investigação na base de operações de uma Guilda de Ladrões.

Jogando vampiro pela primeira vez, criei um vampiro nascido na Romênia. Como era um general em vida, precisei pesquisar costumes, forças militares e afins. Foi quando conheci a história dos Voivoda, antigos comandantes(mais tarde governadores).

Também houve estudo referente ao estilo de vida medieval para criar campanhas mais realistas possíveis.

Após uma semana preparando a aventura, o mestre chama os seus velhos amigos para uma partida de RPG. Eles não se viam há muito tempo, e o jogo é também uma desculpa para que o encontro ocorresse. Após algum tempo preparando os personagens, os jogadores finalmente estão prontos. O mestre coloca uma música e inicia a narração fazendo uma voz meio rouca, meio sombria, contando uma lenda muito antiga...

"Ao chegarem em um portão de uma gigantesca montanha, os aventureiros se deparam com uma escritura na porta. "Assisti ao nascimento de Reis e Rainhas / Meus pés vão mais fundo e minha cabeça mais alto / Do que tudo que o homem cria / Muito buscam algo no interior do meu coração / Mas, amor, não é algo que encontrarão / Como vocês me chamarão?" eles ficam ali tentando seguir em frente e resolve o enigma.

Cenários de campanha, geralmente o mais próximo da sociedade atual (na terra digamos asism, em um país específico ou data real), vc tem a oportunidade de trazer o mais próximo de algo verossímil, querer pesquisar acontecimentos e personalidades.

Toda vez que tive de mestrar que desenvolveu a minha dicção

ragnarok, d&d , MU, Runescape

Pft.

Joguei muito menos do que gostaria, mas me dediquei continuamente a escrever um cenário de horror medieval para diferentes jogos que se passava em Portugal do século XIV. Tenho um certo orgulho dele, embora envolva muitos elementos da minha imaginação sei que aprendi muito sobre a formação de Portugal e sua cultura, o que me ajudou em estudos de literatura portuguesa. Nisso acabei virando um havido fã de colecionar filmes com temas históricos. Quando as locadoras da cidade começaram a fechar fiz uma enorme coleção de filmes de referência para jogos sobre Roma, era medieval, renascimento, idade média e era vitoriana absorvendo referências visuais e cultura.

Também senti enorme prazer ao descobrir que conseguia ler livros em inglês por volta dos 18 anos. Muitas pessoas aprendiam inglês com músicas, mas sempre fui muito ruim em canto, o que me intimidava a explorar essa parte. Fora isso livros e jornais em inglês muitas vezes não me motivavam tanto quanto ler um suplemento de RPG importado.

Na faculdade de Design as pessoas elogiavam como eu tinha habilidade para desenhar, lembro que os primeiros desenhos que me dediquei a fazer usando técnicas eram ligados a RPG. Mesmo quando estuda um curso de desenho com técnicas para quadrinhos meus exercícios recaiam em personagens de fantasia.

Um companheiro meu estava preso em um quarto nos altos junto com outro jogador, de repente um monstro com uma motocerra entrou, neste momento ele disse pro jogador que estava com ele pular pela janela, a queda não o mataria, assim o jogador o fez, no entanto, logo depois, esse companheiro meu,

tentou jogar uma granada de atordoamento no monstro, a granada quicou e caiu pela janela, a mesma onde o outro jogador havia pulado, depois o monstro tentou atacar meu companheiro diretamente, ele desviou e o monstro caiu pela janela, a mesma por onde o outro jogador e a granada haviam caído, depois disso ele parou pra refletir sobre o acontecimento...

Basta imaginar qualquer situação em que o jogador precisa posicionar-se sobre o curso de suas ações: salvar ou não aqueles em situação de perigo; enfrentar por vias físicas ou discursivas o inimigo; desferir o golpe fatal ou não; envolver-se ou não com poderes maiores para defender um bem também maior; etc.

Na vida real, trabalho com biologia. E o mais interessante é investigar por que alguns hábitos de certas espécies trazem benefício para si como para o ecossistema ou nicho ecológico.

Um bando de 10 goblins cerca o grupo com lanças e pronto para atacá-los. O que você faz? Eu tenho que pensar em como irei agir de uma forma a evitar o conflito, atacar, ficar em forma defensiva, etc. Ou seja, a reação também é melhorada, tendo em vista que você raciocinará mais rápido a qual atitude tomar.

Em um dia estávamos em uma Dungeon ao qual precisávamos passar por um buraco gigante (e a principio sem fim), ficamos discutindo qual seria a melhor ação a ser tomada, depois de pensarmos resolvemos em que o clérigo usando uma magia de voo iria atravessar com uma corda, e os outros iriam atravessar por ela. No fim era a vez do guerreiro que teve de ficar pelado pois sua armadura era pesada demais e ele não conseguiria atravessar, depois de pesquisar nas regras vimos que o clérigo com a mesma magia de voo, seria capaz de buscar o equipamento após a travessia do guerreiro. :)

Uma vez tive que encenar a morte do meu personagem, o mestre julgava e no fim da encenação de todos ele deu uma reencarnação de acordo com a qualidade da encenação.

Em meio a combates todas as habilidades acima são utilizadas.

Sendo mestre, tive que ensinar jogadores um sistema, no caso, os jogadores eram crianças (é um pouco mais complicado). Sendo mestre tenho que administrar, criar, gerir e fazer com que as coisas deem certo na mesa.

Planejamento de ações, Percepção que toda ação tem uma reação.

Vejo todos os dias na minha loja pessoas com o rosto resplandecendo quando falamos de RPG, quando jogamos uma partida. Os seres humanos precisam de algo lúdico para motiva-las. Isso inclui a vida acadêmica.

Desde a ação de narrar, passando pela descrição das ações dos PJs e dos NPCs, até a interação dos jogadores - conversas, piadas, pausas para lanche, etc. - tudo isso pode contar no desenvolvimento das capacidades listadas na primeira questão.

Os aventureiros estavam em cárcere numa cabana bem rústica (eu como Mestre a taxei como rústica para facilitar a fuga pois os PJ estavam mandando muito mal, afinal, era o primeiro jogo deles) com as mãos amarradas a uma viga rente ao teto.

Eles não conseguiam se soltar pois apesar das péssimas ideias os dados não foram nada amistosos. Disso tive que bolar uma situação para solta-los para dar continuidade a história.

Para tal, criei uma invasão à vila em que estavam encarcerados liderada por um nobre com o qual os PJ's já tinham cumprido uma missão.

Para facilitar o jogo, considerei que o nobre os havia identificado e por terem o ajudado previamente, ele lhes concedeu uma gama de itens para que continuassem sua saga.

Foi assim que os ajudei a seguirem com a história

A taverna, onde uma decisão muda tudo

Descrição de uma briga em um bar enquanto os bardos deixam de tocar uma musica lenta e começam a tocar uma musica acelerada, no ritmo da briga e derrepente todos estão brigando, inclusive o balconista

Entendo que um bom personagem não é apenas o conjunto de pontos, mas a história que abraçam essa ficha. Particularmente gosto de deixar ganchos na ficha que justifiquem side Quest, inimigos e aliados

que podem ser inseridos pelo narrador. Tanto o meu processo de liberar esses gaps, como o feeling do narrador requer tudo o que eu entendo ser essencial. Dentre outras coisas.

Eu em certos momentos como bardo ,tive que barganhar ou blefar em meio ao acaso

Quando se tem 2 monges lvl 7 e eles querem atacar no turno com Ki.....

Ao se depararem com a gruta dos desaparecimentos, os aventureiros Elizeth a maga, Rick o ladino, Arthur o paladino e ulfgar o guerreiro param para descansar após dias de caminhada pela floresta fechada O Cálice Verde.

No caminho tiveram várias brigas por ulfgar ser um anão mau humorado, acaba discutindo com todos e Arthur ficará tentando corrigir os maus hábitos de Rick, por muitas vezes Elizeth foi a voz da razão e já estava exausta.

Não manhã seguinte os aventureiros se levantam e adentramna gruta, após serem guiados por ulfgar que consegue enchergar no escuros, graças ao sangue dos anos em sua veia, vjslubram com seus olhos uma criatura com tentáculos, aparenta ser um tipo se criatura aquática e veem um de seus tentáculos subjugarem um camponês, que provavelmente foi curioso com Ka barulhos que a criatura fazia, era bem estranho. Após uma árdua batalha, o Machado de ulfgar sujo de sangue e a espada de Arthur, Rick estará ofegante por suas manobras e Elizeth exausta por suas magias. Descubrem um grande tesouro e Rick diz "hora de contar os espólios!" Com um grande sorriso no rosto, após fazer as contagens voltam Lara o vilareijo de Bhruu e pegam sua recompensa por matar a criatura e festejam muito, até seguirem Lara a próxima aventura, mesmo com suas diferenças todos sabem que podem confiar uns nos outros.

Palestras como narrador e formação de novos narradores

Descrição de locais em que o Personagens estão, descrição de uma personagem conhecendo outro, detalhes de vestimentas, armas, armaduras, quando o mago ativa uma magia e faz sua interpretação, nas descrições de monstros.

Narrativas onde o que se fala durante a interpretação pode mudar o destino.

Veja qualquer mesa de Fiasco e terá todos exemplos das habilidades que eu coloquei.

Ocorre quando coloco meus jogadores em um grande desafio. Ver eles tentando resolver o problema é gratificante. O respeito que eles tem pelas minhas interpretações, procurar também desenvolver uma personalidade própria para seus personagens é uma sensação boa. Também procuro me desafiar criando NPCs com diversidades de personalidade e gênero o que torna o jogo mais divertido e real.

Estratégias de combates, estudo sobre os livros, os planos de ações, as interações com os NPCs (um mais diferente que o outro).

Eu já disse la em cima. Boa sorte.

Muitas sessões de AD&D

durante a produção de meus filmes, por tratar-se de processos criativos.

Quando temos que pensar rápido para criar uma situação

Decidir entre salvar os aldeões lutando pra proteje-los ou fugir dos grupo de orcs

Estávamos presos em uma cela após falhar na invasão de uma fortaleza hobgoblin. Capturaram um dos nossos e fomos obrigados a nos render. A druida do time leu a lista de magias e vimos que se usássemos "encantar pessoa" no guarda poderíamos sair de lá. O bárbaro (notavelmente bronco) teve a ideia de provocar o guarda para fazê-lo aproximar-se das grades, calculamos que se ele andasse mais 1,5 metros a magia teria alcance. A druida conseguiu passar no teste. Pegamos nossas armas de volta sendo guiados pelo nosso antigo inimigo. E o ladino, sempre ganancioso, aproveitou para saquear a sala do tesouro deles. Esse foi um dos casos memoráveis da minha mesa. Todos interpretaram muito bem seus personagens e aprenderam a usar as suas respectivas magias/habilidades com excelência.

"vc está em uma sala onda a uma grande porta, tal porta possui um tipo de quebra-cabeça, em uma linguagem desconhecida, mas com sua inteligência vc pode decifrar o quebra-cabeça usando uma

logística de símbolos que se repetem imaginando que é uma frase... Decifri-a e abrirá a porta...

Como Narrador, busco estudar como nosso mundo funciona para criar histórias verossímeis, política, geográfica e historicamente.

Quando um guerreiro vai buscar informações em uma taverna.

Me forçou à aprender inglês para ter acesso a mais conteúdos.

Eu, como DM, teria incontáveis situações onde notei um progresso considerável na escrita, fala, socialização e interpretação. Nada obstante, o mais gratificante é acompanhar a evolução dos personagens e jogadores, dentro e fora do jogo, respectivamente. Em um determinado momento de uma de nossas campanhas, um jogador atingiu seu ápice. Ele já havia tido dois personagens anteriores que acabaram morrendo pelas forças do Destino (eu :D), muito influenciados pela sua obsessão por filmes épicos. No entanto, foi com seu terceiro PJ que ele optou pela classe Monge e interpretou um humano tão real que até os jogadores mais experientes se interpretaram. É válido ressaltar que no ambiente escolar, fora do jogo, obviamente, este mesmo jogador avançou consideravelmente seu nível de socialização. Obs: Boa sorte com o TCC, cara! Tudo de bom!

Mestrando uma campanha os jogadores me perguntaram coisas que não imaginei que perguntariam, improvisei uma boa resposta

Mestre : Agora o fogo abaixou , restam cinzas espalhadas por todo chão de terra, onde antes se viam cabanas . Algumas chamas isoladas continuam acesas permitindo que vocês visualizem o local. Então repentinamente escutam um barulho e ai ?

Elfo : Obsevo atentamente ao redor , em busca de algo que possa ter feito o barulho . Como é este barulho ? Grave , agudo, alto , baixo ?....

etc, etc, etc

-

O raciocínio rápido se desenvolve em situações em que o narrador exige que o personagem responda rapidamente a uma determinada condição ou ameaças. O convencimento de NPCs em meio a uma discussão é o exemplo disso.

Através de interpretação de personagem de gênero, sexo, ideologias ou mesmo pensamentos diferentes. Joguei um live action de vampiro com um personagem deficiente físico o que me levou a refletir sobre como deve ser a vida e alguém com dificuldade de locomoção. Jogar com personagens femininos quando a é homem nos obriga a refletir sobre o que é ser mulher.

Ao se criar um personagem é necessária toda uma pesquisa para que o mesmo possua "sentido", a criação de um background onde ele se encaixe, suas aspirações, necessidades e sonhos. Como mestre é necessário a compreensão de que está se lidando com pessoas de diferentes pensamentos e atitudes, deve-se pensar em como se fazer claro para todos. RPG é um jogo baseado em regras, em ouvir, saber quando e como agir nos mais diversos cenários possíveis e impossíveis, tudo baseado em um sistema único ou a adaptação de sistemas para a criação de um próprio.

Poderia ficar escrevendo o dia todo.

Por exemplo muitos jogos possuem Dungeons onde existem enigmas e charadas a serem resolvidos, assim desenvolvendo o raciocínio lógico. Por vezes o jogo te pede resoluções de problemas para os quais você não está devidamente preparado. Por exemplo descer uma encosta íngreme, mas o grupo naquele momento está sem uma corda, daí alguém dá uma ideia de pegar as capas e camisas e aproveitar o tecido para trançar uma corda.

Muitas vezes aparecem respostas que não são tão óbvias e assim ajuda a desenvolver a imaginação.

O grupo de aventureiros estavam passando por um pântano perigoso, parte de um grupo de jovens foi sequestrado por bruxas dentro desse pântano. Os aventureiros conseguiram sobreviver ao encontro com as bruxas através da interpretação, pois na situação no covil das mesmas, seu poderes eram absolutos e fora necessário um verdadeiro "jogo de cintura" para engana-las e logo depois enfrenta-las.

Em uma sessão, eu como mestre tinha preparado uma luta contra um "mini chefe" de dungeon e fui pego de surpresa quando o feiticeiro do grupo prendeu o monstro em uma caixa de pedra, usando a magia parede de pedra, assim eu me vi encurralado e tive que improvisar algo, o RPG estimulou essa criatividade e lógica dos jogadores, que se organizaram e mataram até facilmente o minichefe

Você se encontra diante de um riacho que você não consegue atravessar por meio de métodos convencionais, como você solucionaria este problema?

Já joguei diferentes sistemas: vampiro a máscara; lobisomem; mago; gurps; universo star wars... já joguei via mirc (chat virtual dos anos 90), Skype, live action (fantasiada), mesa, aventura de livro solo e de livro duplo... .. já joguei tabto com personagens prontos quanto tive que montar os personagens. Dentro dessas diferentes experiências, o que há de comum é surpresa com situações inesperadas e a necessidade de resolução de um problema. Em paralelo com situações de aprendizagem e com a vida real, posso dizer que jogar RPG estimula o desenvolvimento da competência de agir na surpresa. Ter que pensar, com criatividade, como resolver a situação da melhor forma possível (às vezes com pensamentos mais egoístas, pensando mais no nosso próprio personagem, às vezes de forma mais altruísta, pensando no grupo.

Meu personagem e seu grupo estavam em uma caverna e tinham matado uma Lesma Mangual, cujo casco é resistente à magia. Mais a frente, nos deparamos com algumas Criaturas Ancestrais, cuja principais armas são a magia e a loucura. Então, limpamos a carapaça dá Lesma Mangual, fizemos uns buraquinhos e metemos o mago e o arqueiro lá dentro. Criamos um tanque de guerra e passamos sem problemas.

Meu grupo necessitava invadir escondido um complexo para então planejar rapidamente a forma mais eficaz de eliminar os inimigos e tomar seus suprimentos.

Criação dos cenários e história

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#).

Google Forms