

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO DO ESTADO DE SÃO PAULO
CENTRO DE INOVAÇÃO DA EDUCAÇÃO BÁSICA PAULISTA CIEBP

LUÍS RICARDO POMARO MENDES
LEANDRO RAPHAEL VICENTE

RPG: HERÓIS DA NATUREZA
TRILHA EDUCATIVA

SÃO PAULO

2021

1. Sumário

1. Proposta de trabalho.

- 1.1. Introdução
- 1.2. Habilidades
- 1.3. Objetivos.
- 1.4. Metodologia
- 1.5. Recursos.

2. Desenvolvimento.

3. Referências

4. Anexos

- I. Livro-jogo RPG: Heróis da Natureza

1. Proposta de Trabalho

Propomos aqui a realização de um RPG, denominado “Heróis da Natureza”. Uma atividade do componente de Tecnologia e Inovação, visando alunos dos Anos Finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio, para explicar e explorar o conceito de Fluxograma.

1.1. Introdução

Esta atividade foi pensada com base nos livros-jogo de RPG presentes na cultura popular, estruturados em torno de árvores de escolha. Traduzindo diretamente do inglês, RPG significa literalmente um jogo de interpretação de papéis e, no caso dos livro-jogo, os alunos são convidados para uma aventura que lhes apresentará desafios e escolhas que alternarão o curso da história. Sendo assim, funciona como uma história narrada interativa, exigindo pouco uso de materiais e uma boa dose de imaginação e criatividade.

1.2. Habilidades.

Compreender e criar narrativas digitais para expressar temas pessoais, conhecimento sobre temas escolares e a própria aprendizagem;

Identificar a presença da programação em operações do cotidiano e reconhecer que a aprendizagem de programação faz parte de seu contexto de vida e do processo de resolução de problemas;

Interpretar um algoritmo em linguagem natural e convertê-lo em uma linguagem de programação.

1.3. Objetivos.

Inferir o conceito de fluxograma por meio de uma partida de RPG; decompor e interpretar uma narrativa em forma de algoritmo; criar a própria história interativa.

1.4. Metodologia

Resolução de Problemas; aprendizagem baseada em desafios; gamificação.

1.5. Recursos.

Livro-jogo de RPG “Heróis da Natureza” (anexo I); papelão e tesoura; computador com acesso à internet e projetor ou televisor (opcional).

2. Desenvolvimento

Para a preparação da atividade o professor deverá imprimir ou utilizar um dispositivo digital para acessar o livro-jogo “Heróis da Natureza” (anexo I). Além disso, deverá ainda confeccionar seis avatares¹ para representar os alunos dentro do jogo, além de seis cartões com superpoderes (fogo, água, ler mentes, super força, transformar em animais e atravessar paredes) conforme as figuras abaixo.



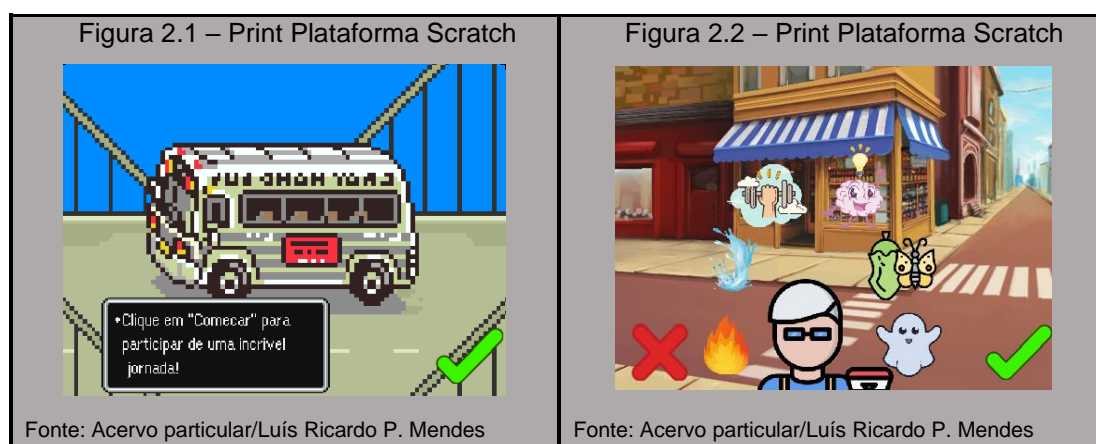
Sugerimos, para esse propósito, o uso de papelão e tesoura, a fim de dar durabilidade ao material, mas folha sulfite e cartolina também funcionam. Dedicar tempo e recursos ao acabamento pode deixar a atividade mais lúdica e interessante. A representatividade, seja em fenótipos tipicamente negros, como cabelo em estilo “black” ou mesmo a silhueta de uma pessoa sentada, aludindo a uma pessoa com necessidades especiais, também são ideias interessantes, aqui.

Com o material em mãos, o professor deverá então separar a turma em seis grupos e preparar a sensibilização perguntando aos alunos sobre os seus conhecimentos de RPG e jogos de representação de papéis. Recomenda-se ao professor que pesquise exemplos, pois nem todos os alunos associam nome ao conteúdo, tendo por vezes jogado RPGs sem saber que o fizeram.

Terminada a sensibilização, o professor deverá distribuir um avatar para cada grupo e orientar os alunos a escreverem em uma folha de caderno ou sulfite uma série de características para a pessoa que aquele avatar deverá representar. O professor pode sugerir e listar algumas características básicas para preenchimento como nome, idade, emprego etc. ou deixar em formato livre, permitindo protagonismo total aos alunos.

O professor deverá então solicitar aos alunos que compartilhem as histórias de seus personagens para turma e começar a contar a história do livro-jogo, onde esses personagens estarão inseridos a partir daquele momento. Existe a possibilidade de suporte visual, nesse momento, basta acessar o link² e projetar para a classe a versão do jogo na plataforma Scratch.

A partir desse momento, a dinâmica da aula consistirá no professor narrando os eventos do livro, pausando para que os alunos façam escolhas que alternarão o curso da narrativa. Caso opte-se para o recurso visual do Scratch, essas escolhas deverão ser inseridas manualmente na plataforma, clicando nas figuras de SIM (verde) e NÃO (vermelho), conforme imagens abaixo.



² <https://scratch.mit.edu/projects/545120516>

No encerramento da atividade, o professor tem a opção ainda de premiar os alunos de acordo com seu desempenho final nos três desafios, seja com frases e finais diferenciados (contidas no livro-jogo) ou recompensas materiais como insígnias e totens fabricados com material de baixo custo, tais quais papelão e plástico. O CIEBP possui impressora 3D e cortadora à laser, sendo possível uma parceria, fornecidos os insumos (filamentos ou MDF) e o design, para fabricação do material.

Como não é o foco da atividade, listamos aqui apenas como uma possibilidade de expansão que deverá ser adequada a realidade e conveniência de cada escola.

Após o encerramento da narrativa, o professor deverá revelar o conceito de fluxograma que está por trás da árvore de escolhas, nos caminhos bifurcados, que as opções de SIM e NÃO causam na história. Recomenda-se, para isso, o uso de recursos visuais simples como a lousa ou outro suporte de escrita para mostrar exemplos.

Esclarecido o conceito, ainda é possível citar exemplos práticos de fluxograma na organização de tarefas do dia a dia e estruturação do trabalho, como nos checklists de atendimento de telemarketing ou mesmo num pedido em balcão de fastfood que devem seguir um roteiro de perguntas de SIM e NÃO que guiam o atendimento.

Uma sugestão para consolidação das habilidades aprendidas de fluxograma e narrativas digitais é permitir que os alunos remixem a história original do RPG “Heróis da Natureza” ou criem as suas próprias a partir do zero no mesmo modelo de um livro-jogo e árvore de escolhas. Mas, novamente, apenas como um adendo e sugestão. A discussão e reflexão após o jogo já deverá ser suficiente para solidificar o aprendizado.

3. Referências.

EFAPE. Currículo Paulista, Habilidades Essenciais Anos Finais de Tecnologia e Inovação. Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2021/04/Habilidades-essenciais_-_Anos-Finais_Tecnologia-e-Inova%C3%A7%C3%A3o.pdf. Acesso em: 24 jun. 2021.

EFAPE. Currículo Paulista, Habilidades Essenciais Ensino Médio de Tecnologia e Inovação. Disponível em: https://efape.educacao.sp.gov.br/curriculopaulista/wp-content/uploads/2021/04/Habilidades-Essenciais-_Tecnologia-e-Inova%C3%A7%C3%A3o-EM-.pdf. Acesso em: 24 jun. 2021.

4. Anexos

I. Livro-jogo RPG: "Heróis da Natureza"

Heróis da natureza

Um grupo de turistas em passeio estava andando pelo centro histórico de uma cidade, quando se afastaram do guia e entram num antiquário. Um dos turistas, muito curioso, toca em um objeto e rapidamente é surpreendido pelo vendedor da loja que lhe diz para não tocar naquela relíquia mágica. No entanto, o turista não compreende a orientação do velho vendedor e questiona o porquê não se pode manipular aquele objeto, que se assemelha a um divertido jogo de tabuleiro.

Você deseja conhecer a história dessa relíquia?

1 - SIM - O vendedor conta a história do objeto.

2 - NÃO - O vendedor fica em silêncio e pergunta se eles desejam comprar algo. Um dos viajantes acha melhor retornarem ao grupo de passeio e irem embora.

- 2. *Ào irem embora, o vendedor pede para eles esperarem e lhes entrega um souvenir. Seria um punhado de sementes dentro de um pequeno sacco, nele estava escrito "sementes de Akakor. Os viajantes agradecem e vão embora.*

2. *No ônibus, um dos viajantes decide levar as sementes de volta para sua casa, já que a viagem estava ao fim. No jardim de sua casa resolveu plantar as tais sementes e ver que tipo de planta seria aquela, no outro dia algo surpreendente aconteceu. Havia uma arvore enorme plantada em seu jardim, imediatamente entrou em contato com os outros turistas que estavam com ele e todos foram até sua residência para conferir o que era aquilo. Resolveram que precisavam retornar até a loja e conversar com aquele vendedor. Chegando no local, perguntaram ao vendedor o que era Akakor e que contassem a tal história daquela relíquia.*

1. *Há muitos séculos, um antigo feiticeiro de uma tribo indígena já extinta, criou este jogo com o objetivo de ensinar uma lição para aqueles que não respeitassem a mãe natureza. Trata-se de um jogo mágico, capaz de transportar seus jogadores para outra dimensão e colocá-los em diversos desafios. No final, aqueles que vencerem o game, retornarão ao mundo como grandes heróis.*

Um dos viajantes diz - "Isso é conversa fiada!"

O vendedor responde - "Desejam descobrir?"

1 - SIM - O vendedor lhes oferece as cartas mágicas.

2 - NÃO - O vendedor fica em silêncio. Porém, outro integrante do grupo fala que deseja descobrir sim e mesmo desconfiando, todos acabam aceitando a proposta.

"Vejo que são todos corajosos mesmo. Basta retirarem uma carta mágica e logo serão transportados para outra dimensão. Escolham suas cartas e preparem-se..."

Cidade perdida na floresta de Akaker.

Ao chegarem na cidade perdida de Akaker, fruto de muitas lendas e mistérios, os turistas se deparam com uma densa floresta no coração da Amazonia, cheia de rios, arvores, plantas desconhecidas e sons de animais selvagens. Logo, avistam uma pirâmide enorme, coberta com plantas e muito mato. Ficam surpresos com o que aconteceu e um dos integrantes propõe ao grupo que deveriam ir até a pirâmide para descobrir.

O grupo precisa decidir.

SIM - Os viajantes caminham até lá.

NÃO - Os viajantes iniciam uma exploração na floresta, de repente um deles se depara com uma onça feroz, que começa a correr atrás de todos, obrigando-os a irem até a pirâmide para procurar abrigo.

A pirâmide e seus mistérios.

Ao se aproximarem da pirâmide, os viajantes são surpreendidos com um alçapão que os fazem cair para dentro de uma câmara secreta. Logo, o alçapão se fecha e os nossos viajantes se veem presos em uma sala escura, dentro do lugar existem inscrições desenhadas nas paredes, com imagens de homens que apresentam características super-humanas. Seriam elas: Controle do fogo, controle da água, atravessar paredes, transformar-se em animais, super força e ser mentes. Logo, os viajantes perceberam que também possuíam tais habilidades e que poderiam utilizá-las ao longo da jornada. Mas, antes, seria necessário sair daquele lugar e encontrar abrigo.

Logo, avistam uma passagem estreita que os leva para um corredor e uma porta feita de ouro puro. Porém, para abrirem a porta dourada, será necessário resolver um quebra cabeça.

RESOLVEU - A porta se abre.

NÃO RESOLVEU - Gases venenosos começam a surgir e nossos heróis terão 1 minuto para elaborar uma rápida estratégia.

Dica: Utilizem uma habilidade especial de um personagem, mas todos devem segurar as mãos para atravessar a porta.

Conseguiram?

SJM - Entraram no templo.

NÃO - Todos desmaiam e são levados misteriosamente para dentro do templo, todos acordam sem compreender muito bem a situação.

No templo

Ao adentrarem a parte inferior da pirâmide, nossos heróis se arrependem de aceitarem o desafio e começam a discutir sobre terem aceitado o desafio. Um dos participantes sugere que o grupo se separe e o outro que se mantenham unidos até o final da jornada.

Unidos - Param de discutir e encontram uma escada que os leva para a sala central da pirâmide.

Separados em dois grupos - O primeiro grupo sobe até a sala central e o segundo grupo decide permanecer no local, porém serpentes venenosas começam a surgir por todos os lados, obrigando-os a subirem todos juntos para a sala central.

No salão central da pirâmide.

Ao chegarem na sala central, os nossos viajantes se deparam com um grande trono feito de ouro puro e pedras preciosas, estátuas e esculturas feitas de jaspes, uma mesa farta de alimentos e vinho. Devem comer os alimentos?

SJM - O sacerdote de Akakor aparece e os alerta que comerem sem pedir licença é falta de educação.

NÃO - O sacerdote de Akakor aparece e lhes diz que já fazia tempo que não recebia visitas por lá.

Os visitantes se surpreendem ao verem aquele homem grisalho, com aparência indígena, que vestia uma túnica branca, um belo cocar na cabeça e um cajado de ouro em suas mãos. Logo começam a conversar sobre Akakor, sua localização desconhecida, seus poderes mágicos e o modo como poderiam sair de lá. O sacerdote então lhes fala que aquela pirâmide era parte de um conjunto maior de outros tempos, que após a chegada do homem branco, boa parte estava em ruínas. Porém, para sua preservação, se fez necessário proteger o local com magia e que ele era um guardião de Akakor e de toda a sua floresta.

Disse-lhes que de tempos em tempos um grupo de desafiantes era convocado para a cidade com o objetivo de levar a mensagem de preservação da natureza, mas para isso seria necessário cumprir algumas tarefas e assim, receberiam um desejo realizado o final da jornada. Tratam-se de realizar três tarefas primeiro, algo que exigiria trabalho em equipe, criatividade e inteligência.

Desafio 1 - Coletar as mudas.

É fundamental acabarmos com o desmatamento em nossas florestas, por isso é tão importante o reflorestamento para diminuirmos os impactos causados pelas civilizações modernas. Que tal plantarmos uma árvore em nosso jardim? Mas, primeiro é necessário que se formem três duplas. Sendo assim, o personagem capaz de se transformar em animais e aquele que atravessa paredes como os responsáveis por esta missão, ambos devem ir até o jardim do nosso templo e coletar as três mudas.

Resolveu- Volte ao templo.

Não resolveu- Volte ao templo.

Desafio 2 - Acabem com o incêndio.

Utilizam seus poderes especiais de controle da água e do fogo para controlar um incêndio na floresta.

Resolveu- Volte ao templo.

Não resolveu- Volte ao templo.

Desafio 3 - Convença as pessoas a jogarem o lixo no lugar certo.

O próximo enigma lançado pelo guardião de Akakor trata-se de uma situação fictícia. Os participantes deste quebra-cabeça (aquele que controla mente e aquele que possui super força), deverão resolver uma situação problema.

Resolveu - Recebem as congratulações do sacerdote.

Não resolveram - O guardião de Akakor lamenta o fracasso dos viajantes.

Final

Fracassaram em todos os desafios - São obrigados a permanecer em Akakor por mais algum tempo e deverão aprender mais sobre a importância da preservação ambiental e do trabalho em equipe.

Venceram 1 desafio - Recebem o direito de retornarem para suas casas.

Venceram 2 desafios - Recebem o direito de retornarem para suas casas e elogios do sacerdote.

Venceram todos os desafios - São condecorados pelo sacerdote como heróis da natureza.