



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor



223º/SP GRUPO ESCOTEIRO GUAYPACARÉ

IVAN ALMEIDA DOS SANTOS BARIA
REGISTRO ESCOTEIRO: 965050-4

AUTOCONHECIMENTO ATRAVÉS DE TABULEIROS INTERATIVOS

Projeto apresentado ao Prêmio Walter
Dohme Edição 2023 – Categoria
Programa Educativo – Ramo Sênior.

**LORENA/SP
2023**



Poucas iniciativas têm o poder de impactar profundamente a forma como vemos o desenvolvimento juvenil como a proposta de Ivan Almeida dos Santos Baria. Através de sua abordagem inovadora, ele conseguiu mesclar o mágico mundo de Dungeons&Dragons com os ensinamentos centrais do movimento escoteiro, promovendo uma ferramenta educativa rica em aprendizado e crescimento pessoal.

Ivan não se limitou a transportar os jogadores para terras desconhecidas, enfrentando dragões e magos; ele foi além. Ele inseriu desafios que refletiam os dilemas da juventude, exigindo reflexão, ética e uma abordagem afetiva para resolver os conflitos apresentados. Cada missão e personagem foi cuidadosamente elaborada para abordar aspectos do desenvolvimento afetivo e social dos jovens, respeitando e destacando a importância de cada fase da adolescência e as consequências de suas atitudes.

Coube a mim, sua assessora pessoal de formação, contribuir para que a paixão e criatividade de Ivan pelo RPG também incluísse e garantisse a aplicação do método escoteiro e do programa educativo.

Ao focar na ênfase educativa do ramo sênior, o RPG criado abraçou os desafios típicos dessa faixa etária. Questões como identidade, propósito de vida, relacionamentos e responsabilidade foram tecidas habilmente na trama, permitindo que os jogadores se vissem refletidos nos dilemas e conquistas de seus personagens. Demonstrou que é possível unir diversão, aventura e aprendizado de maneira harmoniosa e impactante.

Este projeto é uma prova de que, quando paixão, criatividade e compromisso se encontram, os resultados podem ser transformadores. Através do jogo e da educação, é possível criar experiências enriquecedoras que ficarão gravadas na memória e no coração dos jovens por toda a vida.

Laís Fernandes Nunes
APF – Ivan Almeida dos Santos Baria
RE:382422-5



1- INTRODUÇÃO

O cenário educacional contemporâneo enfrenta inúmeros desafios, especialmente no que se refere à formação integral dos jovens. É vital garantir que os jovens também desenvolvam habilidades socioemocionais, a fim de se tornarem cidadãos conscientes, empáticos e autônomos. Uma abordagem inovadora para enfrentar esse desafio é a utilização do RPG (Role-Playing Game) como ferramenta educativa.

O **RPG** é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como "Jogo de Interpretação de Papéis" ou "Jogo de Interpretação de Personagens". Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Para isso unem-se aspectos emocionais e cognitivos, baseando-se na psicologia humana, categorizando-os em quatro elementos-chave:

- **elementos motivacionais:** que influenciam o pensamento do jogador, levando a ações e reações que resultem em um aprendizado;
- **elementos interativos:** oferecem ao jogador a oportunidade de participar e se envolver em atividades do jogo;
- **elementos de diversão:** oferecem um senso de prazer e excitação com a participação no jogo;
- **elementos multimídia:** envolvem o jogador através de interação física e/ou multissensorial.

1.1. Autoconhecimento e Autodescoberta através do RPG

Uma das principais características do RPG é permitir que os jogadores "habitem" personagens distintos, enfrentem desafios, tomem decisões e interajam em mundos fictícios. Esse processo permite que os jovens explorem diferentes facetas de sua personalidade, suas inclinações, medos, desejos e valores. Ao se colocarem no lugar de seus personagens, os adolescentes têm a oportunidade de refletir sobre suas próprias emoções e reações, promovendo assim um profundo autoconhecimento.

1.2. Desenvolvimento Social e Empatia

O RPG é um jogo coletivo e colaborativo. Para alcançar objetivos e superar desafios, os jogadores precisam trabalhar juntos, comunicar-se efetivamente, negociar, planejar e, acima de tudo, desenvolver a empatia. Ao se depararem com personagens e situações diversas, os jovens aprendem a valorizar diferentes perspectivas e a compreender que cada indivíduo tem sua própria história e motivações.

1.3. Autoavaliação de Ações e Responsabilidade

Dentro do mundo do RPG, cada ação tem uma consequência. Os jovens aprendem rapidamente que suas escolhas afetam o desenrolar da história e o destino de seus personagens. Essa noção de causa e efeito pode ser transferida para a vida real, encorajando os adolescentes a refletirem sobre suas ações e as consequências que elas podem ter em suas vidas e nas vidas dos outros.



2- OBJETIVO

O presente projeto tem como objetivo criar novas formas de seniores e guias avaliarem suas ações e atitudes através de situações criadas num jogo de RPG, personalizado e contextualizado no desenvolvimento dos jovens do ramo sênior do Grupo Escoteiro Guaypacaré de Lorena/SP.

3- JUSTIFICATIVA

Atualmente despertar o interesse dos jovens em atividades atrativas e variadas tem se tornado um desafio. O mundo digital de hoje, influencia negativamente as novas gerações a estarem cada vez mais conectadas aos interesses do mercado e menos conectado com o que é vida. A vida são os momentos compartilhados com amigos e a família presencialmente, e não por um botão de compartilhamento. O RPG, traz essa oportunidade de compartilhar vivências em histórias e personagens criados e conduzidos por eles mesmo, podendo desenvolver o jovem em diversas áreas e levar a reflexão de suas atitudes.

4- DESENVOLVIMENTO

O projeto foi desenvolvido e aplicado internamente na Tropa Sênior Itapagé, do grupo escoteiro Guaypacaré, participando nas aventuras guiadas cerca de 12 jovens.

4.1. Criação dos recursos lúdicos e materiais do jogo.

Para que a experiência seja realmente envolvente e significativa, a presença de recursos lúdicos bem desenvolvidos é essencial.

Os recursos lúdicos são elementos que potencializam a experiência do jogador, seja através de objetos físicos, mecânicas de jogo ou elementos digitais interativos. Quando bem desenvolvidos, esses recursos ajudam a construir um cenário mais vívido e palpável, permitindo que os jogadores se sintam verdadeiramente imersos na história. Isto é crucial em RPGs, onde a profundidade da experiência é muitas vezes determinada pelo nível de conexão emocional e cognitiva do jogador com o enredo e os personagens.

Um bom recurso lúdico serve como uma ponte entre a imaginação do narrador e a dos jogadores. Mapas detalhados, miniaturas bem esculpidas, trilhas sonoras envolventes ou cartões com descrições vívidas podem ajudar a comunicar aspectos da história que, de outra forma, poderiam ser difíceis de transmitir apenas com palavras. Eles servem como gatilhos que ativam a imaginação dos jogadores, facilitando a coesão da narrativa.

Para o jogo criado, o primeiro item desenvolvido foi o **tabuleiro**, um cenário familiar a todos os jovens da Tropa Sênior Itapagé, do Grupo Guaypacaré 223 de Lorena. A sede Guaypacaré:





Figura 1: Vista Superior da Sede do Grupo Escoteiro Guaypacaré

Foi criado então um tabuleiro de mesa como réplica da sede, impresso em papel couchê colorido A3 e plastificado. O cenário foi dividido em pequenos quadradinhos de 1,2cm, formando casas similares a de um jogo de Xadrez e posteriormente desenvolvidos mapas complementares.



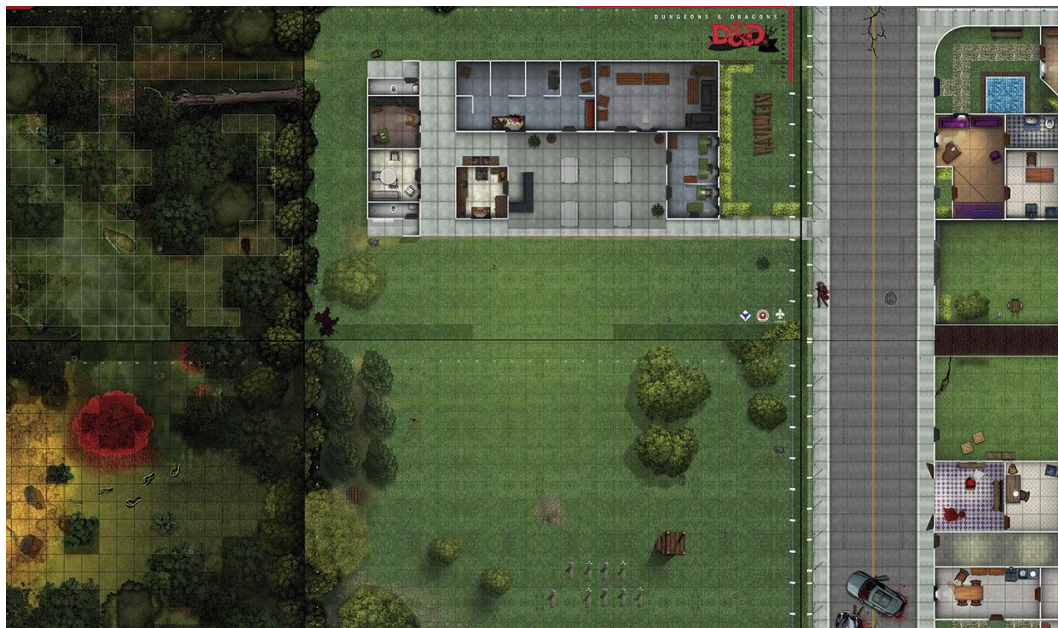


Figura 2: Tabuleiro de mesa – Réplica da sede do GE Guaypacaré

Com o cenário concluído, veio os nossos personagens, feitos em papel com a foto de cada jovem:



Figura 3: Personagens de cada jovem feitos personalizados para o jogo.



E para finalizar vieram os dados e fichas para os jovens anotarem seus pontos de vida, suas habilidades iniciais de força, destreza, inteligência, carisma e sabedoria:

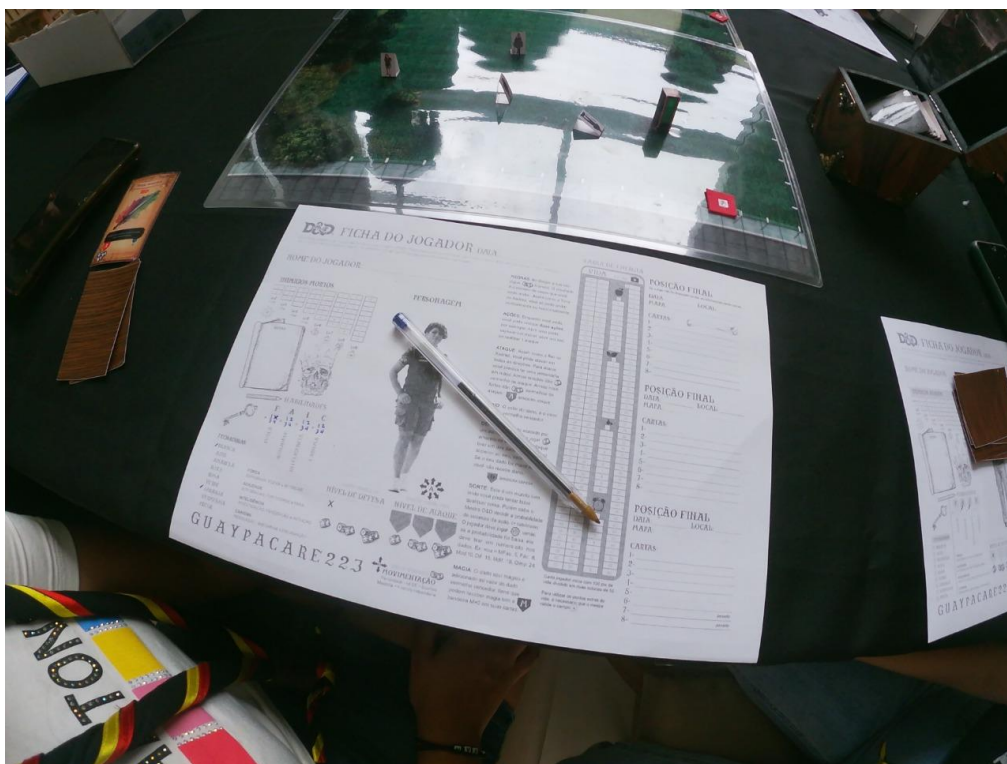


Figura 4: Ficha do jogador personalizada.

4.2. A dinâmica do jogo.

4.2.1. O início.

Para se **movimentar**, cada jogador joga 2 dados brancos, a soma dos dados é o número em que ele pode se movimentar. Em sua vez, ele pode executar 2 ações, entre uma delas, um ataque se necessário. Ex: Abrir uma porta e atacar um inimigo ou pular uma pedra e se agachar atrás de uma moita.

Ao explorar o cenário, abrindo imaginativamente os armários ao aproximar, o jovem tem direito a tirar uma carta de um monte de baralho, para ver qual item ele encontrou para ajudar em sua jornada.





Figura 5: Cartas de Baralho preparadas e desenvolvidas para o contexto da história.

4.2.2. Sistema de batalha

Ao andar pelo cenário, os jovens presenciam um tremor de terra, em que uma hora mortos vivos começam a surgir do chão da sede. Logo aprendem a batalhar com um sistema de dados muito similar ao famoso jogo de tabuleiro "WAR". O jogador que encontrou a carta de uma panela na cozinha, agora pode atacar o monstro jogando um dado vermelho de ataque, tentando fazer mais pontos que o dado amarelo de defesa do morto.

4.2.3. A história

Com o avanço da história, personagens são encontrados pelo caminho, interpretados pelo Chefe escoteiro, aquele quem controla todos os **Não Jogadores** (NPC).

Após salvarem uma criança e um mendigo, os jovens encontram um laboratório subterrâneo por uma passagem secreta em uma das casas. Lá em baixo, um cientista americano que veio para o Brasil, trabalhava em uma experiência para tentar trazer uma de suas filhas de volta a vida. Uma catástrofe acontece e o material biológico vaza para os esgotos, trazendo os mortos de volta a vida. Após uma longa jornada de 4 partidas de 4 horas, pessoas são salvas, os jovens aprendem a trabalhar em equipe e derrotam esqueletos de índios e personagens históricos que viveram e morreram no Vale do Paraíba.

Ao final, conhecem um mágico que os levam para uma nova jornada, voltando no tempo para 1907 para ilha de Brownsea, onde aprendem mágicas no castelo de Branksea e lutam mais uma vez com as forças do mal e piratas que atormentam a ilha. Assim salvando o



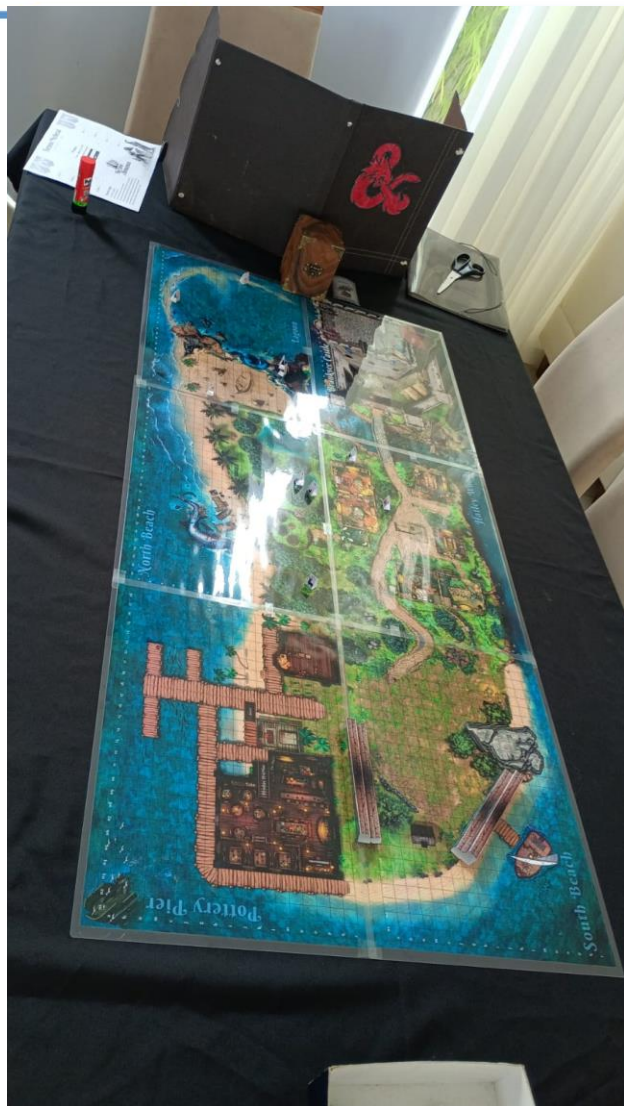
primeiro acampamento escoteiro que está acontecendo fielmente em paralelo à história mágica.

4.3. A aplicação da atividade

Durante o ciclo de programa, as atividades e rodadas dos jogos foram incluídas 01 vez ao mês, onde davam continuidade na história. Para uma boa imersão da atividade e uso dos recursos, os jogos eram realizados fora da sede, apenas com a presença do ramo sênior, sem interferência da programação de outras seções.

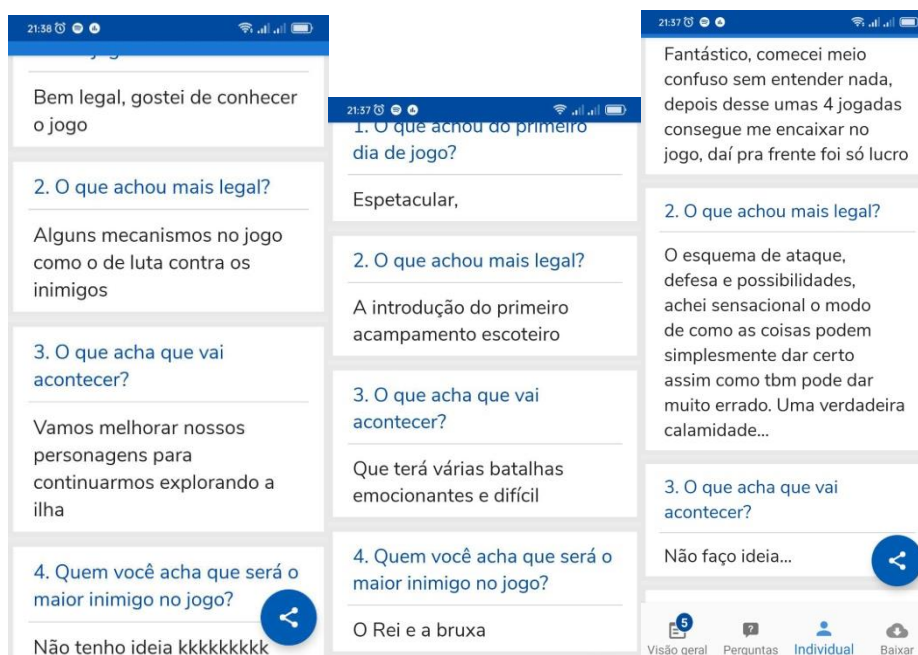
4.4. Álbum de fotos das atividades





5- RESULTADOS

As aventuras guiadas através do RPG resultaram em uma ótima avaliação dos jovens após as atividades. Foi realizada pesquisa, através de formulário e também houve diversas reflexões e contato após a finalização do jogo para relatar dificuldades e aprendizados, principalmente na avaliação de suas atitudes durante os jogos. Além da avaliação dos jovens, foi possível identificar a melhora na assiduidade dos jovens nas atividades, interesse em novos assuntos e empatia. Alguns relatos e avaliações:



The image displays three screenshots of a mobile application interface, likely a survey or feedback form, showing responses from users.

Screenshot 1 (Left): Shows a question "2. O que achou mais legal?" with the answer "Alguns mecanismos no jogo como o de luta contra os inimigos". Below it, question "3. O que acha que vai acontecer?" has the answer "Vamos melhorar nossos personagens para continuarmos explorando a ilha". Question "4. Quem você acha que será o maior inimigo no jogo?" has the answer "Não tenho ideia kkkkkkkk".

Screenshot 2 (Middle): Shows a question "1. O que achou do primeiro dia de jogo?" with the answer "Espetacular,". Below it, question "2. O que achou mais legal?" has the answer "A introdução do primeiro acampamento escoteiro". Question "3. O que acha que vai acontecer?" has the answer "Que terá várias batalhas emocionantes e difícil". Question "4. Quem você acha que será o maior inimigo no jogo?" has the answer "O Rei e a bruxa".

Screenshot 3 (Right): Shows a question "1. O que achou do primeiro dia de jogo?" with the answer "Fantástico, comecei meio confuso sem entender nada, depois desse umas 4 jogadas consegue me encaixar no jogo, daí pra frente foi só lucro". Below it, question "2. O que achou mais legal?" has the answer "O esquema de ataque, defesa e possibilidades, achei sensacional o modo de como as coisas podem simplesmente dar certo assim como tbm pode dar muito errado. Uma verdadeira calamidade...". Question "3. O que acha que vai acontecer?" has the answer "Não faço ideia...".



21:36

1. O que achou do primeiro dia de jogo?

Ótimo, gostei muito

2. O que achou mais legal?

a criatividade de cada jogador, e as situações que acontecem

3. O que acha que vai acontecer?

não faço ideia, tudo pode acontecer

17:38

1. Qual momento mais marcou você no jogo?

O momento que mais marcou foi quando todos nos juntamos pra matar o dragão, pois foi muito mais fácil matar ele com todo mundo trabalhando junto.

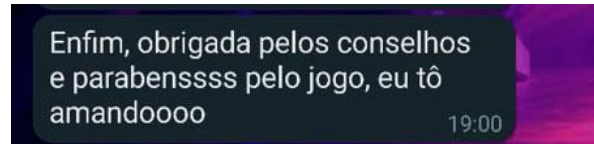
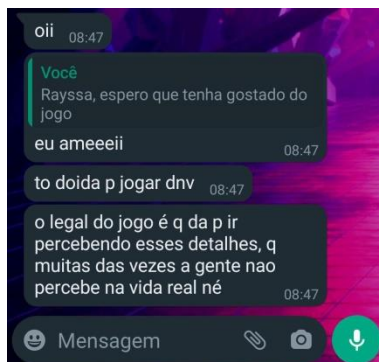
2. Qual momento foi o mais difícil?

O começo do jogo, aprender a se adaptar e ter poucas armas disponíveis e ainda estar jogando cada um por si, e não como uma equipe.

3. Qual foi momento mais engraçado?

7

Visão geral Perguntas Individual Baixar



6- CONCLUSÃO

Após a aplicação e finalização do projeto, foi possível identificar que os recursos lúdicos são o coração pulsante de um jogo de RPG bem-sucedido. Eles não são meros acessórios, mas ferramentas poderosas que, quando bem desenvolvidas, enriquecem a experiência, garantindo que os jogadores se sintam conectados, desafiados e, acima de tudo, divirtam-se. Em um mundo crescentemente digital, onde os jogos virtuais ganham espaço, os RPGs com recursos lúdicos tangíveis e bem elaborados reforçam a importância do toque humano, da imaginação coletiva e da magia inerente à experiência de contar histórias juntos.

A utilização do RPG como ferramenta educativa transcende o simples ato de jogar. Ela tem o potencial de ser uma metodologia rica e envolvente que promove o desenvolvimento afetivo e social de jovens em uma fase crucial de suas vidas. Ao oferecer oportunidades para autoconhecimento, desenvolvimento da empatia e autoavaliação responsável de ações, o RPG pode ser uma estratégia valiosa na formação de jovens mais conscientes, críticos e empáticos.

