

Grupo De RPG

Data de inicio: 16/10/2023

Autores: Victor, Vinicius, Isabelle e Maurystone.

CAPS Infantojuvenil Santo André.

Introdução

O grupo de Role Playing Game (RPG) consiste em um jogo de interpretação de papéis delimitados pelos jogadores, que seguem uma história inventada pelo Mestre (responsável em ditar as regras, narrar histórias e apresentar adversidades durante a sessão) da mesa. O RPG surgiu em 1971, com a criação do The Fantasy Game, rebatizado em 1974 de Dungeons & Dragons (D&D).

Justificativa

Incentivar a convivência entre os usuários, evidenciar situações de adversidades cotidianas e ajudar a desenvolver mecanismos de resolução de problemas.

Objetivo

Desenvolver uma narrativa com elementos de fantasia ou história contemporânea e etc, objetivando com que os usuários desenvolvam raciocínio lógico e crítico envolvendo tomadas de decisão em grupos e pessoais, trazendo reflexões sobre as consequências de seus atos.

As histórias podem trazer conteúdos inspirados nas adversidades que o usuário apresenta em sua vida e cotidiano.

Metodologia e atividades planejada/desenvolvidas.

O processo inicia-se a partir da avaliação da referência e discussão de caso com equipe técnica responsável pelo grupo, em que os mesmos vão criar uma história/ mundo baseado no histórico de cada usuário do grupo e inserir na história previamente criada.

Através do estímulo da imaginação o usuário necessita criar seus personagens a partir dos critérios estabelecidos pelo mestre, obedecendo às regras

impostas durante a campanha. Os atributos dos personagens serão definidos a partir da rolagem de dados. Que pode trabalhar a frustração dos jogadores diante de uma adversidade biológica do personagem, trazendo estratégias para lidar com o que ele precisar focar. Proporciona estímulos cognitivos com atividades de escrita, leitura, matemática e administrativa.

A dinâmica do jogo possibilita os participantes da mesa, assumirem persona dos personagens escolhidos e, possivelmente, dos seus próprios sentimentos e comportamentos a enfrentar os desafios impostos. Os desafios são baseados em vivências dos usuários e os conscientizam a estabelecer um arsenal de recursos psíquicos contra inseguranças e as ansiedades sobre suas próprias capacidades, medo do desconhecido, auto-afirmação, curiosidade sobre a sexualidade, etc.

Resultado esperado-alcançado

A dinâmica do grupo fez com que os usuários desenvolvessem o senso crítico sobre decisões que tomamos durante o dia a dia, produzindo reflexões de quais caminhos devem ser tomados para alcançar o seu objetivo.

Tivemos melhoras significantes na interação social de alguns dos usuários, fazendo que eles tenham estímulo de sair de casa e interagir com os colegas para conseguir cumprir os objetivos da campanha.

Podemos observar também o empenho em manter a adesão ao serviço, comparecendo na maioria dos encontros programados, além de cumprirem as regras estabelecidas pelos técnicos responsáveis pelo grupo.

Considerações Finais

Foi considerado que a partir dos resultados torna-se pertinente a permanência do grupo em 2024, considerando sua relevância no serviço e os resultados alcançados que se mostraram benéficos aos usuários que aderiram ao grupo.