

RPG COMO FERRAMENTA DE MEDIAÇÃO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

PEDRO HENRIQUE CORREIA DE ANDRADE¹; JORDANA GONÇALVES RAMALHO²; LUCAS FERNANDES TAVARES³; FELIPE AURÉLIO EUZÉBIO⁴; MARCUS VINICIUS SPOLLE⁵

¹*Universidade Federal de Pelotas – andradepedrohc@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – jordanaramalho@outlook.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – tavareslucas91@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – felipe.aurelio197@hotmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – sociomarcus@yahoo.com.br*

1. INTRODUÇÃO

A presente experiência foi realizada na disciplina de Prática de Ensino IV, no curso de Licenciatura em Ciências Sociais na Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

A disciplina teve como proposta a elaboração de jogos enquanto metodologia de ensino dos conteúdos de Ciências Sociais no ensino médio. Sendo assim, foi desenvolvido um jogo de RPG (*Role Playing Game*), para trabalhar a temática de estado de natureza em Hobbes, Locke e Rousseau, através de um sistema de jogo que simula um apocalipse zumbi, BOGEA (2016), onde o fim do Estado serviria para criar este ambiente de natureza. A atividade foi apresentada à turma em dezembro de 2017.

O objetivo principal desta experiência foi apresentar aos colegas o RPG como uma ferramenta de jogo capaz de facilitar a relação ensino-aprendizagem, por ser uma atividade lúdica e adaptável a diversas situações, além de demonstrar as aproximações entre a interação professor/aluno em sala de aula e mestre/jogador durante a realização do jogo e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, competência destacada na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Para isso, destacamos o entendimento de Vygotsky, a partir de LA ROSA e PEREIRA (2007), do papel do professor como mediador do conhecimento, ao mesmo tempo que reforça a importância da relação entre pares nesta mediação.

2. METODOLOGIA

Conforme Grando e Tarouco (2008), o RPG pode ser entendido como um jogo de interpretação, onde há um narrador que cria as bases da história e a conduz, ao passo que os demais participantes interpretam seus personagens, influenciando de forma ativa o desenrolar da narrativa. Sendo assim, pode ser entendido como um jogo construído coletivamente, de forma cooperativa entre os participantes e o narrador.

A principal característica de um jogo de RPG é utilizar um sistema de regras que irá guiar os limites do que é possível dentro da narrativa. Neste caso utilizamos o sistema presente no livro Terra Devastada (BOGEA, 2016) exatamente por retratar um contexto fantasioso sobre o fim das instituições que promovem a coesão social, nos trazendo uma ambientação semelhante aos conceitos de Estado de Natureza para Hobbes, Locke e Rousseau.

É papel do narrador, dentro da prática do RPG, planejar um roteiro para a aventura, para isso é preciso definir alguns elementos, o esqueleto da história que terá suas lacunas preenchidas pelas escolhas dos alunos. O livro *Dungeon*

Master's Guide de TEAM (2014) separa a criação de roteiros em 3 partes: objetivo final, desafios e introdução. Exatamente nesta ordem porque o objetivo final é dado pelo conteúdo a ser alcançado, e os desafios precisam ser construídos a partir dos objetivos da atividade, portanto depois, e por último a introdução precisa orientar o caminho da história na direção da solução desses desafios.

Após o planejamento o jogo é posto em prática. Reunidos em volta de uma grande mesa, com 10 participantes começamos a explicar como funciona a dinâmica do jogo, suas regras e sobre a ficha de personagem. Esse sistema de regras prioriza palavras e frases para definir o que os personagens podem ou não fazer, e se determinadas ações serão fáceis ou difíceis de superar.

Para completar a ficha de personagem pedimos para que cada um escrevesse 5 características suas e logo após trocasse com um colega completando as 5 linhas restantes de características do outro. O RPG é conhecido pela interpretação de personagens fictícios, mas a nossa proposta foi criar uma simulação de um apocalipse zumbi onde os participantes interpretassem eles mesmos em um ambiente conhecido (o próprio prédio onde estávamos) podendo assim facilitar a imaginação e imersão dentro do ambiente imaginário.

O enredo da história se situou na sala 206, localizada no segundo andar do prédio CCHS, em horário de atividades de aulas. Três membros do grupo organizador do jogo iniciaram como participantes apenas para direcionar os demais para elementos indispensáveis do cenário: definindo o clima de anormalidade do prédio; buscando contato com as autoridades, deixando claro a ausência do Estado; servindo de ferramenta dramática descartável para demonstrar que as regras legais da sociedade não estavam mais sendo seguidas por todos nesse contexto.

A partir disso os jogadores estavam sozinhos enfrentando desafios que envolviam lógica, moral e ideologia reafirmando as teorias dos contratualistas enquanto criavam a própria narrativa cooperativamente em busca da sobrevivência. Ao fim do roteiro planejado a narrativa é encerrada e podemos passar para a fase de avaliação onde perguntamos a cada um o que gostaram e o que não gostaram do jogo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi possível notar que os participantes buscaram se unir e pensar juntos em alternativas para escapar do prédio. Inicialmente juntando recursos disponíveis, como os alimentos que cada um tinha consigo, e posteriormente discutindo sobre meios de chegar na saída e de enfrentar os momentos de tensão, trazidos pelo personagem externo, que entra na sala para roubar a comida com agressividade, e pelo confronto com os zumbis. Cabe aqui ressaltar que estes desafios estavam já previstos inicialmente no roteiro planejado no momento da elaboração da história.

Os participantes demonstraram entusiasmo, envolvimento e criatividade na resolução dos problemas apresentados, com alternativas que sequer haviam sido antecipadas pelo grupo no momento da elaboração da história. Além disso, uma aluna vista como quieta e tímida pelos colegas demonstrou grande desenvoltura, oportunizando uma possibilidade de abertura e maior engajamento desta com os demais colegas.

Fora o que pode-se observar *in loco*, foi possível refletir, em conversa com os participantes que a atividade teve os pontos positivos, tais como: os momentos

de ação e adrenalina; desenvolvimento do pensamento e da criatividade; superar desafios que os assustaram; cooperatividade; envolvimento; sonoplastia; socialização entre colegas. Um outro ponto positivo destacado foi como se sentiram importantes dentro da narrativa e como cada um foi importante para o resultado final, também o trabalho do grupo em criar um roteiro que envolvesse conhecer os jogadores, que pensasse em quais desafios eles gostariam de resolver para criar uma experiência única.

Dos pontos negativos foi citado somente que a narrativa acabou com margem para uma continuação, deixando o participante com curiosidade.

A relação entre os participantes foi crucial para o bom andamento do jogo, além de facilitar para a lúdicodez do momento, bem como para o desenvolvimento do conteúdo proposto.

Deve-se levar em consideração a importância do papel do professor como mediador no processo de ensino-aprendizagem, identificando as possibilidades de intervenção no desenvolvimento de cada aluno. Porém, além da relação com o professor, o processo de mediação também se dá de maneira crucial na relação entre pares:

Para Vygotsky, a aprendizagem vai depender do desenvolvimento prévio, não somente da criança, mas também do colega com quem ela está interagindo. Ou seja, a aprendizagem somente acontece quando os instrumentos, os signos, os símbolos e as pautas do colega com o qual interage podem ser incorporados pela criança, em função do seu grau de desenvolvimento prévio. (LA ROSA e FERREIRA, 2007)

Desta maneira, pode-se compreender que o trabalho colaborativo, não só entre professor e aluno, mas com os alunos entre si, é capaz de aprimorar o desenvolvimento, tanto em relação aos conteúdos a serem trabalhados, quanto nas relações socioemocionais de cada um. Como forma de aprofundar o desenvolvimento dessas competências, podemos fazer uso do jogo de RPG.

A atividade de jogar precisa ser considerada em seu todo como uma forma de apoio dentro da educação para o desenvolvimento de muitas competências e habilidades do aluno, lhe servindo como estímulo enquanto este se encontra em fase de aprendizagem ... assim, auxiliando este no desenvolvimento da criatividade, leitura, escrita, expressão verbal, organização do pensamento e do texto, convivência em grupo, argumentação entre outras competências sociais. (GRANDO e TAROUCO, 2008)

Assim, esta ferramenta pode ser vista como completa, capaz de trabalhar uma série de competências e habilidades socioemocionais.

4. CONCLUSÕES

Com a realização desta experiência, foi possível notar que o uso do RPG como ferramenta em sala de aula é capaz de desenvolver não apenas os conteúdos desejados, mas contribui para a formação das habilidades socioemocionais dos alunos. Sendo assim, podemos afirmar que o objetivo inicial do projeto foi alcançado.

Assim, reitera-se a importância de buscar aplicar esta metodologia com os alunos da rede do ensino médio, a fim de alcançar nossas possibilidades e relatos acerca desta ferramenta.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOGEA, J. **Terra Devastada**: Edição Apocalipse. Curitiba: Retropunk Publicações, 2016.

GRANDO, A.; TAROUCO, L. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**. Brasil v.6 n.1, p. 01-10, 2008.

LA ROSA, J; FERREIRA, B. **Psicologia e Educação**: O significado do aprender. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

TEAM, W. R. **Dungeons & Dragons - Dungeon Master's Guide**. Renton: Wizards of the Coast, 2014.