

RPG NA EDUCAÇÃO: PARA A SOCIOLOGIA E INTERDISCIPLINARIDADE

LUCAS FERNANDES TAVARES¹; PEDRO HENRIQUE CORREIA DE ANDRADE²; JORDANA GONÇALVES RAMALHO³; BEATRIZ FRANTZ ALVES⁴; MARCUS VINICIUS SPOLLE⁵

¹*Universidade Federal de Pelotas – tavareslucas91@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – andradepepedrohc@gmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – jordanaramalho@outlook.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – bfrantzalves@gmail.com*

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

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é um relato da experiência em apresentar, à turma da disciplina de Prática de Ensino V na Licenciatura em Ciências Sociais da Universidade Federal de Pelotas, o RPG (*Role-Playing-Game*) como um recurso material de ensino para a Sociologia na educação básica e como potencial ferramenta para a interdisciplinaridade.

Uma das avaliações da disciplina foi a elaboração de uma proposta de ação interdisciplinar que pudesse ser aplicada na escola. Trazemos aqui a experiência dessa aplicação com os alunos da nossa turma de graduação, com o objetivo de utilizar o jogo de RPG para apresentar e revisar conteúdos, previamente trabalhados ou não, de forma lúdica a fim de melhorar a assimilação desses conteúdos.

A discussão sobre a pesquisa de NIQUITO e SACHSIDA (2018) que ligam a obrigatoriedade da Sociologia no ensino médio as baixas notas em Português e Matemática no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) concluiu que a disciplina de Sociologia estaria tomando lugar de disciplinas consideradas mais importantes pelos autores. Nesse sentido, é necessário pensar estratégias pedagógicas interdisciplinares que valorizem todas as disciplinas.

2. METODOLOGIA

O RPG é um conjunto de regras que estrutura uma narrativa compartilhada e cooperativa onde o professor faz o papel do narrador apresentando ao seu grupo de alunos as regras e os elementos da narrativa conduzindo o jogo.

A sigla RPG significa "jogo de interpretação". É um jogo, ou brincadeira de faz-de-conta, em que os participantes criam coletivamente histórias interativas. Um dos participantes, o Narrador, conduz a história como um roteirista ou diretor de cinema, enquanto os demais interpretam os personagens principais e desempenham um papel ativo na história conduzida pelo Narrador. Portanto, uma sessão de RPG transforma-se numa atividade cooperativa em que todos os participantes colaboram na criação de uma narrativa oral com características relativas a uma época ou momento específico. (GRANDO e TAROUCO, 2008)

O processo completo de um jogo de RPG pode ser dividido em três etapas: elaboração do jogo, implementação e avaliação.

Durante a elaboração do jogo definimos os caminhos possíveis, problemas a serem resolvidos, itens a serem encontrados e pessoas importantes disponíveis na história, assim temos a estrutura completa e podemos aplicar na prática.

Sobre a implementação em sala de aula inicialmente pedimos que os participantes se aproximassem do narrador/professor, explicamos as regras da dinâmica e apresentamos a eles as fichas de personagem previamente criadas por nós.

Normalmente em um jogo de RPG cada jogador controla o seu personagem e o cria como quiser, mas grupos usuais são compostos geralmente por 5 jogadores gerenciados pelo narrador, como tivemos presentes em sala de aula 11 participantes e todo o processo de criação de personagens pode envolver muito tempo do qual não pudemos dispor, fizemos alguns ajustes metodológicos. Os alunos formaram grupos por interesses ao redor de um personagem que escolheram e controlaram em conjunto suas ações e escolhas. Tivemos 4 grupos representando 4 estereótipos de personagens, divididos em: Ladina, Maga, Monge, Guerreiro. É importante salientar que a personalidade, características físicas, nome e gênero dos personagens foram criados pelos jogadores no início da atividade.

Para dar início a narrativa o professor apresenta o contexto histórico, o local onde acontecerão os eventos e a situação em que os personagens dos alunos se encontram. Nesta aventura escolhemos focar na parte política das Ciências Sociais, portanto o contexto é o Feudalismo, salientando as monarquias absolutistas na França do século XV.

Após situar os alunos no mundo imaginário baseado em informações reais sobre o conteúdo desejado, é papel da introdução já direcionar os personagens para o primeiro desafio. Ao se depararem com a situação-problema é a vez dos jogadores agirem e para isso os grupos conversam entre si para descobrir o melhor jeito de resolvê-la dentro dos limites de seus personagens, esses limites estão presentes na ficha do personagem que eles possuem. O livro *Player's Handbook* (2014) cita que “conflito” é toda situação no jogo que possa dar errado, e para saber se deu certo ou não, como os jogadores pretendiam, joga-se um dado de 20 lados. O número a ser alcançado na rolagem depende da dificuldade do desafio, referente a probabilidade lógica da ação pretendida, e de bônus presentes ou não nas fichas de personagem. Como buscamos incentivar o trabalho em grupo e a criatividade dos alunos, os bônus são dados as soluções que apresentarem essas características, que facilitarão as rolagens de dados. Dependendo dessas rolagens, o controle narrativo volta ao narrador/professor que informa qual a conclusão da jogada/cena, o que aconteceu ou deixou de acontecer, continuando a história e apresentando novos conflitos e assim continua a dinâmica da construção da narrativa até o seu momento final.

A partir dessa dinâmica observamos as escolhas e ações dos jogadores em frente aos desafios propostos até o fim do tempo estipulado.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi apresentado aos 11 participantes uma narrativa com elementos fantásticos que fizesse referência a Europa no fim da idade média, uma abrupta troca de poder recente havia removido uma monarquia hereditária de gerações no poder por um golpe de estado. Um intelectual apoiador do regime anterior procura os personagens e os direciona ao encontro de um pensador exilado que teria a suposta solução para o problema de coesão social que, segundo, ele se instalaria no reino a qualquer momento. Todos os elementos da trama fazem uma referência

escondida a obra de MAQUIAVEL (2007). Escondida porque nossa intenção era de não deixá-los perceber que estavam “estudando”. A parte da trama que mais fez alusão ao conteúdo de fato foi quando a procura desse pensador, chamado Nico, encontram seu legado: 5 cartas deixadas por ele que na realidade são 5 citações que remetem aos conteúdos já estudados da disciplina de Ciência Política I. O objetivo dos jogadores a partir desse ponto era utilizar o conteúdo das cartas para moldar o futuro do reino de acordo com suas escolhas.

Por mais que dentro do planejamento estivesse pré estabelecido seis finais possíveis de acordo com o conteúdo, devido ao tempo não foi possível levar a história até sua conclusão.

Durante o desenvolver da narrativa diversas vezes foi necessário escolher e priorizar um elemento ou outro em relação ao tempo curto. Devido a isso decidiu-se focar em apresentar o RPG como um recurso material de ensino válido e cheio de possibilidades. Essas características são:

Socialização: Devido aos participantes conversarem entre si e com o mestre (Narrador/Professor), trocando informações e relatando as ações de seus personagens. Todos desta forma elaboram uma história.
Cooperação: Para que o indivíduo seja bem sucedido mediante os desafios propostos pelo Narrador (coordenador) da história, ele precisará cooperar com os jogadores para que juntos concluam a atividade.
Criatividade: Cada um dos participantes desenvolve sua criatividade ao se imaginar na história e ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias. Eles também podem criar seus personagens, históricos e personalidades.
Interatividade: Os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre. Atividades interativas comprovadamente levam a uma maior fixação de conteúdo do que atividades expositivas.
Interdisciplinaridade: Uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente. (GRANDO e TAROUCO, 2008)

Tendo em vista o papel da Sociologia em desenvolver o envolvimento ativo do alunos frente aos problemas vivenciados tanto na escola, quanto na sociedade como um todo, apresenta-se como crucial a elaboração de atividades interdisciplinares, que possibilitem o diálogo da Sociologia com as outras disciplinas escolares, a fim de identificar e enfrentar estas dificuldades.

Conforme CARLOS (2007), a interdisciplinaridade deve ser entendida como uma ferramenta para atingir metas educacionais, devendo ser utilizada para resolver algum problema.

No decorrer da experiência, pudemos perceber, em determinado momento, o monge tentando impedir o ladino de efetuar um roubo, demonstrando que os participantes se envolveram com a interpretação de cada personagem e tinham argumentos críticos para defender suas ações dentro do contexto que a narrativa estava inserida. Era perceptível a união e ajuda mútua entre os envolvidos em momentos de charadas e desafios, trocando ideias e discutindo a fim de buscar as respostas necessárias. Outro ponto de destaque que deve ser chamada atenção foi a surpresa positiva dos jogadores ao encontrarem as cartas e consequentemente perceberem as referências ao conteúdo de MAQUIAVEL (2014).

4. CONCLUSÕES

Nesta experiência fica evidente que os jogos são recursos didáticos essenciais para desenvolver a aprendizagem de forma lúdica e marcante, de modo

que os conteúdos se tornem não algo a ser decorado, mas temas interessantes na vivência escolar. Assim, temos esta como uma ferramenta completa, capaz de trabalhar o desenvolvimento de diversos temas, por ser adaptável a qualquer contexto, sendo facilmente adequada para trabalhar interdisciplinarmente. Foi possível compartilhar e apresentar uma ferramenta de jogo capaz de contribuir para a criação deste olhar reflexivo e ativo para estes alunos, envolvendo a sociologia em um contexto interdisciplinar e lúdico em sala de aula.

O grupo espera ter a oportunidade de realizar essa atividade com os verdadeiros destinatários deste projeto, que são os alunos do ensino médio. Mas até lá pode-se concluir que o fator atenção, envolvimento, criatividade, cooperatividade, socialização e interdisciplinaridade que esperávamos com essa atividade foram alcançados.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARLOS, J.G. **Interdisciplinaridades no Ensino Médio: desafios e potencialidades.** 2007. 172 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) - Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Universidade de Brasília.

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.

MAQUIAVEL, N. **O princípio:** comentários de Napoleão I e Cristina da Suécia. Tradução de Fulvio Lubisco – São Paulo: Jardim dos Livros, 2007.

NIQUITO, T. W.; SACHSIDA, A. **Efeitos da Inserção das Disciplinas de Filosofia e Sociologia no Ensino Médio Sobre o Desempenho Escolar.** Brasília, 2018.

TEAM, W. R. **Dungeons & Dragons - Player's Handbook.** Renton: Wizards of the Coast, 2014.