

CULTURA E RPG: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO EM DOCÊNCIA EM SOCIOLOGIA

PEDRO HENRIQUE CORREIA DE ANDRADE¹; LUCAS FERNANDES TAVARES²; MARCUS VINICIUS SPOLLE³

¹UFPEl – andradepedrohc@gmail.com

²UFPEl – tavareslucas91@gmail.com

³UFPEl – sociomarcus@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

A utilização de jogos em sala de aula como metodologia de ensino é algo cada vez mais presente na realidade das escolas, uma vez que possibilitam o desenvolvimento de uma série de habilidades e competências. O jogo de RPG (*Role-Playing Game*), especificamente, é capaz de aprimorar características como socialização, cooperação, criatividade, interatividade, além de possibilitar interdisciplinaridade (GRANDO e TAROUÇO, 2008).

Conforme Grando e Tarouco (2008), o jogo de RPG constitui-se como um jogo de interpretação, em que o narrador cria e expõe o contexto geral da história, mas os participantes são ativos no avanço da narrativa, de forma que suas ações geram consequências efetivas no desenrolar dos acontecimentos. Aos alunos, a cooperação e criatividade na definição de suas ações é parte crucial para o progresso da história.

A partir deste entendimento, o presente trabalho visa apresentar a experiência de aplicação desta metodologia em duas turmas de segundo ano do Ensino Médio regular do Instituto Estadual de Educação Assis Brasil, em Pelotas-RS, realizada durante o estágio em docência na disciplina de Sociologia.

O objetivo inicialmente proposto era de colocar em prática junto aos alunos de ensino médio a metodologia já testada em experiências com graduandos (ANDRADE et al, 2018; TAVARES et al, 2018), a fim de verificar a recepção desse recurso, bem como a capacidade de conseguir desenvolver o conteúdo proposto, dentro do tempo disponível de uma hora aula para cada encontro.

2. METODOLOGIA

A partir das avaliações das aplicações anteriores (ANDRADE et al, 2018; TAVARES et al, 2018) percebeu-se a necessidade de alterar alguns aspectos da metodologia. Abandonamos o uso de um sistema de regras específico (como os anteriores D&D 5ed ou Terra Devastada) e fichas de personagem, já que esse processo de construção tomava um tempo que não é compatível com a realidade escolar, visto que em nenhuma das aplicações anteriores o jogo foi levado até o fim, o que não poderia acontecer na aplicação com os alunos. Assim percebemos que para os objetivos propostos serem atingidos, esses recursos descartados não eram essenciais. Desta forma, a estrutura do modelo de aplicação e regras foi reelaborada para algo mais simples, utilizando apenas estereótipos de Classes conhecidas pela cultura pop e um atributo principal para cada, baseado no sistema *Shotgun Diaries*. Para essa aplicação também não foram utilizadas rolagens de dados para definir sucesso e fracasso das ações. O parâmetro utilizado para medir se uma ação era possível foi a simples lógica do momento, como um mago utilizar uma magia de sono e adormecer uma criatura, dentro do

contexto foi considerado possível por não fugir da estrutura de acontecimentos previamente planejada. Cabe ressaltar que a regra do improvisado, importante na aplicação do jogo, é nunca dizer “não”, ao invés disso dizer “sim, mas” para não quebrar o ritmo narrativo e o processo criativo dos envolvidos.

Sobre o modelo de construção da aventura a atividade foi dividida em três etapas: Contexto, Busca e Consequências.

Na primeira etapa, o “Contexto”, foi apresentada a introdução da história a ser jogada, o contexto histórico real e fictício onde se darão os acontecimentos e a apresentação do problema a ser resolvido através da ação dos jogadores. A narrativa é controlada nessa etapa somente pelo narrador, ou seja, sem a interação dos jogadores. A etapa termina no momento em que, a partir do planejamento, os personagens podem fazer ações. Isso limita o poder de escolha dos jogadores, mas por outro lado resolve um problema identificado nas aplicações anteriores referente ao mau uso do tempo. Levando em consideração que o objetivo desta dinâmica é resolver situações-problema, independente da história a ser inserida no modelo, essa abordagem mais direta tornou possível a aplicação em um período de tempo reduzido.

Na segunda etapa, a “Busca”, os personagens recebem o controle narrativo, quando exploram o mundo e agem sobre o mesmo, tomando decisões de como interagir com os elementos apresentados a fim de cumprir com o objetivo presente na etapa Contexto. O modelo desenvolvido prevê o planejamento de três caminhos de possibilidades das ações dos jogadores e, para cada um, uma consequência fixa que muda drasticamente o rumo da história. Assim que os jogadores obtêm controle sobre as ações dos seus personagens, estes declaram as suas intenções de ação, o narrador retoma o controle narrativo apresentando o que aconteceu de resultado e as consequência dessas ações, o controle volta aos jogadores que declaram novas ações, o narrador apresenta o resultado e consequências e assim sucessivamente.

Na terceira e última etapa, as “Consequências”, os jogadores assim como na primeira etapa não têm o controle narrativo, dedicando o foco na apresentação do final baseado nas consequências dos caminhos que escolheram em grupo. O modelo prevê dois finais para cada caminho, totalizando seis finais possíveis. Os finais dessa aventura foram definidos a partir do que os jogadores decidiram fazer, podendo ser divididos em: Destruição (consciente e inconsciente), Assistência (pacífica e combativa) e Inação (responsável e egoísta).

Alguns elementos extras podem ser definidos como itens a serem encontrados, lugares a serem descobertos, pessoas a serem conhecidas, mas diferente da utilização do RPG para o lazer, recomendamos que ao utilizar o jogo como recurso material de ensino principalmente em um grande grupo os aplicadores foquem na minimização de informações apresentadas aos alunos mantendo somente o essencial para passar a mensagem desejada.

Para fins de ilustração, a história criada para contemplar o tema cultura e que foi aplicada às turmas foi a seguinte: os personagens constituem um grupo de aventureiros de um Reino da Era Medieval e recebem ordens através do General de atacar um grupo de criaturas desconhecidas e hostis. O ataque precisa ser indetectável e, para isso, precisam ter acesso a um conjunto de túneis de uma mina abandonada. Ao chegar ao local percebem a presença de uma das criaturas. Inicia-se, então, a etapa de “Busca” onde os jogadores podem começar suas escolhas. Os três caminhos planejados foram: Não-comunicação pacífica, Não-comunicação agressiva e Tentativa de comunicação. Após essa escolha os personagens encontram uma carta de um humano, que revelava a intenção deste povo em libertar os escravos do Reino, coisa que era contra os interesses do

General, o planejador do ataque. A partir desse momento os jogadores tinham a opção de buscar mais informações sobre esse povo desconhecido antes da decisão final de como lidar com a missão que lhes foi dada.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A dinâmica foi realizada em duas turmas de segundo ano de ensino médio, uma com 20 alunos e outra com 18 alunos. A aplicação foi dividida em um total de três horas-aula, a primeira para apresentação e explicação do como se desenvolveria a atividade, a segunda para a execução do jogo propriamente dito, e a terceira para conclusão da história e discussão sobre as questões referentes a cultura, em especial o seu conceito antropológico, conforme Benedict (apud LARAIA, 2007) e relativismo cultural (DA MATTA, 2012).

Poucos alunos já haviam tido contato com jogo de RPG, portanto foi necessária uma explicação sobre seu funcionamento. Inicialmente, como de costume quando se fala em jogos, os alunos pensaram que deveriam competir uns com os outros, de forma que foi importante dar ênfase que o objetivo deve ser alcançado por todos juntos, devendo um cooperar com o outro.

A escolha de ação das duas turmas, na etapa da Busca, foi a não comunicação violenta, causando a morte da criatura, o que resultou em um grande choque e indignação de alguns quando descobriram a carta desmascarando o General. Isso levou a uma decisão final de assistência combativa.

Antes do início do jogo, haviam alunos muito ansiosos por essa experiência, seja de quem já conhecia e sabia o que esperar, seja de quem não conhecia, mas queria saber como seria um tipo de aula diferente. Por outro lado, havia também quem não queria participar do jogo, ainda que em menor número. Os motivos apresentados eram, por timidez, ou por achar que seria um jogo tedioso e chato.

Entretanto, foi unânime, ao final, a aprovação da dinâmica, sendo descrita como divertida e envolvente. Isto se comprova por meio de avaliação escrita pelos alunos que participaram da atividade. Da mesma forma, foi apresentado que, de início, muitos alunos ficaram confusos e sem entender muito bem o que estava acontecendo na história, levando um tempo até se habituar e conseguir perceber o funcionamento da dinâmica como um todo.

No momento da morte da criatura e revelação das intenções do povo inicialmente tido como inimigo, houve, da parte de muitos, forte indignação e angústia, visivelmente externada, e também relatada por escrito. Isso causou, em geral, uma reflexão sobre a importância de pensar melhor nas suas decisões, não sendo correto decidir com base em preconceitos e informações apenas de um ponto de vista. Em relação a tomada de decisões, em geral a sensação relatada foi de dificuldade, por ter que levar em consideração uma variedade de opiniões divergentes, sendo necessário muito diálogo para atingir um consenso.

Outros pontos a serem destacados nos relatos foi o destaque a importância de exercer a imaginação e o raciocínio lógico, o grande envolvimento e participação dos alunos, tendo um aluno relatado a surpresa em relação a isso, uma vez que a turma é “muito fechada”, em suas palavras.

Em termos de conteúdo, foi possível, a partir desta experiência, discutir temas como a importância de levar em conta que diferentes culturas tem diferentes pontos de vista acerca das relações e forma de lidar com a realidade (BENEDICT apud LARAIA, 2007). E, uma vez que há uma variedade de culturas, não se pode determinar culturas melhores ou piores (DA MATTA, 2012), ou seja, devemos analisar estas diferenças a partir do que a Antropologia entende como

Relativismo Cultural. Da mesma forma, foi destacada a importância de desenvolver um senso crítico, e não acreditar em qualquer informação sem analisá-la de maneira crítica, formando sua própria opinião a respeito.

4. CONCLUSÕES

Podemos concluir que foi possível aplicar a metodologia de maneira satisfatória, conseguindo adaptar para seu uso para a realidade de sala de aula do ensino médio. Além da adequação do tempo, a repercussão entre os alunos foi muito positiva, o que demonstra a eficiência desta dinâmica como uma forma de trabalhar o conteúdo da aula de uma maneira lúdica e que gera outras camadas de desenvolvimento de capacidades e habilidades nos alunos, como imaginação, cooperação e interação.

Da mesma forma, o conteúdo proposto a ser trabalhado foi devidamente alcançado, com os alunos sendo capazes de identificar e refletir acerca das provocações causadas pelo desenrolar da narrativa e das consequências de suas ações dentro do jogo.

Desta maneira, acreditamos que o RPG constitui uma boa ferramenta para ser utilizada na sala de aula como recurso metodológico, possibilitando, tanto uma reflexão adequada dos conteúdos, quanto o desenvolvimento de outras habilidades interpessoais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, P. H. C. et al. RPG Como Ferramenta de Mediação de Ensino e Aprendizagem. In: **CONGRESSO DE ENSINO DE GRADUAÇÃO**, 4, Pelotas, 2018. Anais...

DA MATTA, R. **Explorações: Ensaios de sociologia interpretativa**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2012

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.

LARAIA, R. B. **Cultura: um conceito antropológico**. 21ª edição. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

TAVARES, L. F. et al. RPG na Educação: Para Sociologia e Interdisciplinaridade. In: **CONGRESSO DE ENSINO DE GRADUAÇÃO**, 4, Pelotas, 2018. Anais...