



OFICINAS DE RPG PEDAGÓGICO: ATIVIDADES DE ENSINO DO PET CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS (PET CiSA)

Educação Inovadora e Transformadora

João Alles Cardozo¹
Gian das Chagas Cardozo²
Luiz Augusto Bordin Jacques³
Jürgen Mathias Kellermann⁴
Cláudia Regina Ziliotto Bomfá⁵

RESUMO

A experiência na aplicação de oficinas de RPG Pedagógico (Role-Playing Game com objetivos educacionais) explicitaram seu caráter de disparadores de temáticas transversais. Realizadas pelo Programa de Educação Tutorial Ciências Sociais Aplicadas (PET CiSA) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) em parceria com o grupo de estudos autônomo sobre RPG Assessoria Didática 20 (AD20), no primeiro semestre de 2018. As atividades do PET CiSA são orientadas pelo princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. No eixo ensino, insere-se a proposta de oficinas de RPG Pedagógico, entendido como prática narrativa interativa, visando o estímulo ao aprendizado, socialização, autonomia e imaginação, partindo de um aporte teórico sócio-interacionista vigotskiano. Foram realizadas três oficinas abertas ao público com divulgação nas redes sociais. As atividades foram realizadas de forma expositivo-dialógicas. Conclui-se que as Oficinas de RPG Pedagógico podem ser direcionadas para servirem de disparadores às temáticas transversais, já que possibilitam a abertura para temas como violência, bullying, empatia e gênero no âmbito da socialização proposta pelo jogo, além de difundi-lo como recurso didático.

Palavras-chave: Educação, Role-Playing Game, Transversalidade, Imaginação.

INTRODUÇÃO

Em 2018, o Programa de Educação Tutorial Ciências Sociais Aplicadas (PET CiSA) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) em parceria com o grupo de estudos autônomo Assessoria Didática 20 (AD20) proporcionou três eventos abertos voltados à discussão acerca do uso pedagógico do jogo RPG (*Role-Playing Game*). Constatou-se, nesse processo, a recorrência de dois pontos centrais da pauta da

¹ Bolsista do Programa de Educação Tutorial PET CiSA; Graduando em História, Universidade Federal de Santa Maria, joaoallescardozo@gmail.com.

² Graduando em Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria, gian.chagas.cardozo@gmail.com.

³ Graduando em História, Universidade Federal de Santa Maria, luiz.b.jacques@gmail.com.

⁴ Graduando em História, Universidade Federal de Santa Maria, jurgenkellermann@yahoo.com.br.

⁵ Professora Doutora, Tutora do PET CiSA, Universidade Federal de Santa Maria claudiabomfaz@gmail.com.



educação inovadora e transformadora: o debate acerca de temas transversais inseridos na dinâmica dos jogos, assim como o interesse de estudantes e profissionais da licenciatura. A seguir, desenvolveremos um relato de experiência privilegiando esses dois aspectos dos eventos.

DESENVOLVIMENTO (RESULTADOS E DISCUSSÃO)

Antes de mais nada, importa apontar que os eventos se inserem no eixo do ensino do Programa de Educação Tutorial. As atividades do PET CiSA são orientadas pelo princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. Sendo assim, com esses eventos abertos, alicerçados em pesquisa e no diálogo aberto à sociedade, haja vista sua divulgação nas redes sociais, foi possível promover a articulação desse “tripé” acadêmico.

De início, temos que conceituar RPG narrativo. Assim, nos será conveniente explicitar o entendimento de uma das principais bases usadas por um autor importante na discussão de usos do RPG na educação. Usaremos, portanto, sua fonte, essa “matéria-prima”. Em sua dissertação de Mestrado, Rafael Carneiro Vasques desenvolve o conceito a partir de um material produzido em 1991:

Em seu guia que visa catalogar os livros de RPG escritos nos Estados Unidos, Schick (1991, p. 10) define os elementos constituintes do RPG e que o diferenciam de outras atividades. Para ele, um livro de RPG “deve consistir em narração interativa quantificada”. (VASQUES, 2008, p. 15).

Ao tomarmos essa definição como parâmetro, entendemos a necessidade de um melhor recorte conceitual para definir RPG, mais especificamente, o narrativo. Para isso, retiramos a exigência da quantificação proposta por Schick, isto é, a questão numerológica do jogo, que não se faz sempre necessária. Além disso, ressaltamos o aspecto representativo da atividade.

Dessa forma, por hora, o RPG narrativo será aqui tratado como toda narração representativa interativa. De início, entendemos que narração aponta à oralidade e ao exercício de imaginação que mediam o jogo. Em seguida, representativa indica que há certa identificação de participantes com personagens, porém não exige



teatralidade. Por fim, interativa, já que, a partir das identificações, jogadores controlam seus personagens inseridos num enredo proposto.

Dado esse conceito, propomos nosso entendimento acerca das possibilidades de uso do RPG na educação. Em primeiro lugar, concordamos com uma série de autores no tocante ao desenvolvimento da criatividade, leitura e escrita, autonomia, expressividade, raciocínio lógico, socialização e gerenciamento de estresse. Dentre esses autores podemos citar VASQUES (2008), ARAUJO (2011), SCHIMIT (2011), OLIVEIRA (2012) e AMARAL (2013). Inclusive, convém apontar a existência de trabalhos acadêmicos na UFSM sobre o tema, como RIBEIRO (2017).

Dentre essas habilidades, valorizamos enfaticamente a imaginação a qual está na estrutura mais íntima do jogo narrativo. Sendo assim, nos aproximamos do aporte teórico sócio-interacionista do psicólogo soviético Lev Vygotsky, quando escreveu precisamente que:

"Na verdade, a imaginação, base de toda a atividade criadora, manifesta-se sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando também possível a criação artística, a científica e a técnica" (VYGOTSKY, 2010, p. 14).

Com isso quer-se dizer que exercitar a imaginação é um objetivo pedagógico legítimo devido a sua abrangência em termos de competências. Para maiores aproximações sobre RPG e Vygotsky, ver SCHIMIT (2011).

Nos eventos tratamos as competências acima, assim como ao fator de motivação proporcionado pelo jogo inserido nas dinâmicas escolares. Para isso, nossa principal referência é o professor de Física Ricardo Amaral o qual, em seu livro intitulado RPG na Escola, relata uma experiência que explicita esse fator. Conta que os alunos precisavam saber certo conteúdo para que seus personagens avançassesem na aventura narrada. Para isso, buscaram o professor dessa matéria visando que lhes ensinasse. A partir desse relato, o autor pontua com animação:

E isso foi causado por uma aventura de RPG que exigia esse conhecimento. Eles podiam ignorar esse requisito, afinal não era uma atividade curricular. (...). Mas eles queriam aprender o conceito e fazer o cálculo correto para que seus personagens tivessem sucesso na aventura. (AMARAL, 2013, p. 19).

Assim, é compreensível o motivo da maioria dos participantes dos eventos estarem inseridos em cursos ou profissões ligados à docência. Inclusive, o fator de motivação foi a principal pauta que atraiu docentes já em atividade. Porém, não só



professores e professorandos, como também outros acadêmicos e técnicos interagiram. A seguir, um resumo das atividades, todas ocorridas nos prédios do CCSH, isto é, os de número 74 do campus de Camobi.

Figura 1 – Primeira oficina de RPG Pedagógico.



Fonte: Cardozo, 2018.

O primeiro evento (08/05/2018) reuniu nove participantes. Sua programação estava estruturada em principiar com introduções ao vocabulário e dinâmicas do jogo, em seguida, provocações e problematizações, de certo modo, inerentes a uma prática social contemporânea, por fim, deram-se duas aventuras simultâneas.

Esse primeiro evento confirmou a relevância das temáticas transversais, isto é, aquelas que estão além do conteúdo e abordam questões da realidade social⁶. A

⁶ O site Brasil Escola baseado nos PCN's explica bem a ideia. "Os temas transversais expressam conceitos e valores básicos à democracia e à cidadania e obedecem a questões importantes e urgentes para a sociedade contemporânea. A ética, o meio ambiente, a saúde, o trabalho e o consumo, a orientação sexual e a pluralidade cultural (...) estão sendo intensamente vividos pela sociedade, pelas comunidades, pelas famílias, pelos alunos e educadores em seu cotidiano."



discussão emergia com naturalidade a partir da provocação realizada pelos comunicadores no tom de diálogo intimista de um grupo pequeno, desenvolvemos debates acerca das limitações sociais implicadas pelo papel de gênero e “bullying”.

Todavia, o segundo evento contou com 37 participantes. Realizado em 24 de maio, seu sucesso de participação é um fenômeno que só pode ser respondido caso consideremos a relevância das temáticas transversais. Dessa forma, emerge a urgência de certos debates, declaradamente: gênero e empatia.

Figura 2 – Segunda oficina de RPG Pedagógico.



Fonte: Cardozo, 2018.

O primeiro tema transversal, foi provocado com a apresentação de uma série de vídeos no YouTube em que o grupo de jogo é formado por mulheres e por um narrador masculino. Tomamos apenas esse papel, por entendermos o nosso lugar de fala como homens cisgênero e heterossexuais, isto é, posição de privilégio social.



Figura 3 – Segunda oficina de RPG Pedagógico.



Fonte: Cardozo, 2018.

Com essa pequena fagulha, apontando à possibilidade de discussão dessas problemáticas a partir do RPG, emergiam debates acerca da questão de “hipersexualização” promovida pela indústria cultural em personagens femininos, por exemplo. Dentre o debate instaurado por mais de meia hora, surgiu um ponto que daremos destaque especial: o RPG como uma resposta às limitações do papel de gênero. Isso, porque se uma menina que ouviu em diversos momentos de sua vida restrições às suas ações, por estar atrelada culturalmente a um papel social, em uma aventura desse jogo ouvirá constantemente o contrário: que é livre e que pode ser e tentar fazer o que bem entender. Essa perspectiva empoderadora foi ressaltada pela acadêmica do curso de História Gabriela de Menezes Pompeu, deixamos assim também nosso agradecimento pela contribuição.



Nossa provocação não passou de uma chispa para um diálogo com múltiplas perspectivas. Não pretendemos ignorar os demais avanços nas discussões, porém iremos descrever os mais importantes, devido aos limites do presente texto.

O segundo tópico de discussão abordado consiste no diálogo entre as possibilidades do RPG e a empatia. Para isso, a provocação foi realizada como problemática: violência nos jogos dilui a sensibilidade humana?

Esse debate, assim como o outro, esteve permeado de experiências pessoais. Dessa forma, pudemos construir uma discussão em que os participantes articulavam seus relatos com a discussão teórica proposta. Muitos narradores concordaram com a existência de uma eminentemente violência de jogadores iniciantes, nesse sentido, os posicionamentos variavam, já que há experiências de narradores que excluem a violência e outros que buscam promover uma lenta sensibilização com os monstros, uma espécie de “humanização”.

Dentre esses entendimentos e respostas ao problema, dois ganham destaque especial. Em ordem de exposição, Miguel Ketzer propôs que se perguntasse ao jogador que quisesse impor seu sadismo quais os motivos que o levavam a fazê-lo. Com isso é possível iniciar um momento de introspecção que o retire de um pensamento inercial. Em seguida, Luiz Augusto Bordim Jacques propôs a técnica de que o agressor troque de papel com o agredido no momento da violência, isto é, assuma o personagem vítima do sadismo de seu antigo personagem. Ambas técnicas instrumentalizaram o grupo de participantes presentes.

Além disso, importa ainda citar que na Figura 3 é possível perceber as sessões de jogo ocorrendo simultaneamente. Esse formato sobrecregou os narradores, mas cumpriu as promessas de aplicar partidas experimentais.

Por último lugar, precisamos pontuar os avanços do terceiro evento, realizado no dia 22 de junho. A dinâmica apresentada nesse evento constituiu uma exposição inicial com instauração de diálogo amplo e, posteriormente, uma partida experimental. Porém, esse evento foi mais instrumental, já que discutiu aspectos metodológicos da narração e como usá-la para motivação pela via das recompensas imaginárias.

Nesse sentido, o ponto mais inovador desse evento, representado pela Figura 4, foi a dinâmica final em que jogadores participaram de uma aventura com personagens coletivos. Naquele momento conceituamos como “personagens-



assembleia”, já que suas decisões seriam tomadas mediante votação interna. Esse aspecto foi fundamental para colhermos críticas à metodologia. Isso, porque foi perceptível a imposição sutil de indivíduos mais expressivos, ao mesmo tempo em que se retraíam os mais tímidos.

Figura 4 – Terceira oficina de RPG Pedagógico.



Fonte: (Cardozo, 2018).

CONCLUSÃO

Dessa forma, os eventos tomaram configuração similar a de rodas de conversa sobre temas transversais, iniciadas por exposição teórica e finalizadas por partidas de RPG. Ficando nítida a possibilidade de explorar as oficinas de RPG como espaços propícios a disparar temas transversais. Aí se insere o aporte proporcionado pelo PET CiSA que permitiu, dentre tantas oportunidades, a



organização do grupo de estudos AD20, o qual se propõe aberto a qualquer pessoa interessada em debater uma educação inovadora.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. *RPG na escola: aventuras pedagógicas*. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

ARAUJO, Renata Brasil; OLIVEIRA, Maíra Maria de Alencar; CEMI, Jeferson. *Desenvolvimento de Role-Playing Game para prevenção e tratamento da dependência de drogas na adolescência. Psicologia: Teoria e Pesquisa*, Jul-Set 2011, Vol. 27 n. 3, pp. 347-356. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-37722011000300010&script=sci_abstract&tlang=pt.

OLIVEIRA, Gilson Rocha de. *A forja da alma: narrativas de docentes-mestres de jogos de RPG*. Dissertação (Mestrado Acadêmico em Educação) – Universidade Federal do Pará. Belém, 2012.

SCHMIT, Wagner Luiz; MARTINS, João Batista. *RPG e Vigotski: Perspectivas para a prática pedagógica*. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 10, 2011, Curitiba. Anais... Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, 2011. pp. 7076-7089.

RIBEIRO, Sarah Alessandra Vargas. *A aplicação do jogo de RPG como prática de aprendizagem para o ensino de geografia*. [monografia de Graduação em Geografia Licenciatura pela UFSM] 2017.

VASQUES, Rafael Carneiro. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar*. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara. 2008.

VYGOTSKY, Lev. *Imaginação e criação na infância ensaio psicológico – livro para professores*. São Paulo, Editora África, Primeira Edição, 2010.