

## EXPERIMENTANDO O RPG PEDAGÓGICO: A INTERDISCIPLINARIDADE NA SALA DE AULA

SOÊNIA MARIA PACHECO e RICARDO RIBEIRO DO AMARAL

### Introdução

Normalmente, a Educação Básica, em particular as disciplinas do Ensino Médio, apresenta-se como um amontoado de regras, fórmulas e conceitos que destoam da realidade sócio-cultural do adolescente. Assim, é comum encontrarmos alunos dessa etapa escolar que não conseguem compreender ou aplicar os conteúdos pedagógicos em situações práticas do seu dia-a-dia. Fica sempre uma separação entre o saber escolar e o saber cotidiano.

Segundo Marcatto (1996), o professor pode apresentar a aplicação de conteúdos, inserindo o aluno em uma situação-problema cotidiana que exija algum conhecimento escolar para a sua solução. Para simular essa situação, pode-se usar jogos de interpretação de papéis, mais conhecidos como *Roleplaying Game*, ou simplesmente RPG. Esse jogo, criado na década de 70, foi adaptado para a área pedagógica no final dos anos 90, e muito se tem experimentado e descoberto a partir de seu uso na sala de aula (PEREIRA, 2003; RODRIGUES, 2004; ROCHA, 2006; AMARAL, 2008).

Nesse sentido, buscamos experimentar o uso efetivo do RPG pedagógico em sala de aula, a partir de uma vivência interdisciplinar, a fim de verificar as suas potencialidades na abordagem de conteúdos disciplinares e temas transversais; estimular a prática narrativo-dissertativa dos alunos a partir da expressão oral e escrita; além de detectar o potencial da escola para esta prática.

## Referencial Teórico

O RPG pedagógico consta, basicamente, de uma técnica, na qual o professor, no papel de narrador de uma história, vai colocando os seus alunos em uma narrativa, enquanto intérpretes dos personagens principais. Os alunos devem interpretar fielmente seus personagens inseridos na aventura, inclusive com o auxílio de habilidades específicas que cada personagem possui.

Nessa brincadeira imaginada, o professor vai apresentando desafios aos alunos sob a forma de situações-problema para seus personagens, de modo que somente consigam vencê-los se souberem fazer uso dos conhecimentos escolares apresentados na sala de aula (AMARAL, 2008).

O RPG tem apresentado vários benefícios, a partir de observações em pesquisas. Destacamos aqui o espaço para a construção de relações sociais saudáveis e positivas (PEREIRA 2003; ROCHA 2006; AMARAL 2008), o estímulo à pesquisa e imaginação (RODRIGUES, 2006) e seu potencial para a vivência e experimentação da ética, seja inserida na aventura ou nas próprias relações entre seus jogadores (AMARAL, 2008).

Além disso, o RPG estimula a oralidade e a coerência dissertativa dos jogadores, visto que se trata de um jogo vivenciado exclusivamente pela fala (MARCATTO, 1996; PAVÃO, 2000). Finalmente, como o *roleplaying game* simula uma realidade experimentada no campo da imaginação, é possível desenvolver situações-problema em contextos interdisciplinares, visto que a vida é interdisciplinar (RIYIS, 2004).

## Metodologia

Ao longo do ano letivo de 2009, experimentamos o uso exclusivo do RPG numa disciplina da grade escolar do 2º ano do Ensino Médio do Colégio de Aplicação da UFPE (CAp). A disciplina criada experimentalmente foi chamada “A Interdisciplinaridade entre a

Física e a Geografia: o meio ambiente na sala de aula” e teve uma carga horária de 120 horas-aula, ou seja, 3 horas-aula semanais.

Os pesquisadores, neste caso, foram os professores de Física e Geografia, que desenvolveram propostas pedagógicas para trabalhar os mais diversos conceitos de ambas as disciplinas, sem estar presos a programas formais de ensino. Dessa forma, foram realizadas atividades nas quais os alunos eram estimulados a compreender conteúdos dessas disciplinas, independente da série na qual esses conteúdos fossem vistos.

A disciplina foi dividida em dois momentos principais. Inicialmente, ao longo de todo o primeiro semestre letivo, os alunos participaram de uma aventura de RPG em que eram aplicadas situações-problema que envolviam conceitos de Física ou Geografia. A turma, excepcionalmente com 14 participantes, foi dividida em dois grupos de sete alunos, de modo que cada professor tivesse no controle de um grupo. Cada equipe vivia a mesma situação dentro da aventura de RPG que era narrada por ambos os professores, cada um inserido num grupo distinto.

Dessa forma, naqueles dias em que havia duas horas-aula conjuntas, a aventura era desenvolvida por ambas as equipes. Nos dias em que havia apenas uma hora-aula, os professores se revezavam na apresentação de conteúdos relacionados às situações-problema encontradas na aventura ou em debates éticos sobre as ações de cada jogador e seu respectivo personagem.

De modo geral, a aventura baseava-se num futuro fantasioso em que os personagens eram especialistas em diversas áreas do conhecimento, convocados pelo governo brasileiro para elucidar enigmas referentes a um artefato antigo, descoberto no interior de uma caverna subterrânea, em Minas Gerais, e que parecia conseguir produzir água em abundância. Isso num período de excessiva escassez de água potável em todo o planeta.

Os alunos precisaram de conhecimentos em diversos campos da Física (óptica, termologia, calorimetria, transmissão de calor, etc.) e Geografia (geologia, cartografia, orientação, coordenadas geográficas, etc.) para conseguir superar os diversos obstáculos sob a forma de situações-problema que foram apresentados ao longo de sua jornada em busca de alguns elementos necessários para o correto funcionamento desse artefato.

A cada quinze dias, os alunos entregavam relatórios em forma de “diários de viagem” de seus personagens, nos quais escreviam suas descobertas, angústias e explicações científicas para os desafios que enfrentavam.

No segundo semestre letivo convidamos os alunos, agora divididos em duplas ou trios, a criarem aventuras de RPG que desenvolvessem algum conteúdo didático, independentemente da disciplina escolhida. Dessa forma, eles podiam envolver qualquer disciplina, não se limitando à Física ou Geografia, como na atividade anterior.

Assim, após alguns encontros para orientação e criação das aventuras de RPG, as mesmas foram jogadas e testadas por todos, incluindo os professores. Nessa fase da pesquisa, os encontros com duas horas-aula eram destinados à vivência da aventura, nos quais os alunos-autores da narrativa conduziam e controlavam o jogo.

Nos dias com uma hora-aula, a aventura desenvolvida no encontro anterior era debatida entre todos, em termos de jogabilidade, níveis dos desafios, conteúdos pedagógicos inseridos e postura dos narradores. Os autores de cada aventura escutavam as críticas e sugestões para o aprimoramento do jogo.

Ao final do ano letivo, os alunos escolheram duas aventuras para serem apresentadas na Feira de Conhecimento da escola. Também foram entrevistados individualmente pelos professores, com o objetivo de coletar informações sobre o aprendizado e a motivação dos estudantes na pesquisa.

## Resultados

Esta análise baseou-se nos materiais produzidos pelos estudantes e professores responsáveis no decorrer da disciplina: diários de personagens, observações dos professores, criação de aventuras, entrevistas.

Em relação aos diários, observamos coerência textual na elaboração dos mesmos. Além disso, os alunos se mostraram muito motivados a escrever sobre seus personagens. Afirmamos isto, pois em diversas ocasiões os estudantes solicitavam uma liberdade maior em relação ao número de linhas nas quais deviam produzir o texto. De acordo com Pavão (2000), o RPG estimula a prática dissertativa entre seus jogadores. Afirmação que pudemos comprovar em nossa pesquisa.

De acordo com nossas observações, os alunos também se mostraram motivados a pesquisas durante o desenrolar das aventuras, principalmente quando eles próprios eram os autores das narrativas. Pudemos confirmar esse dado com as entrevistas, no final do ano letivo. De acordo com a literatura sobre o tema, a leitura de textos e livros é algo comum entre jovens que jogam RPG (PAVÃO, 2000), muitas vezes atendendo ao desejo de que seus personagens consigam um melhor desempenho durante as sessões de jogo (RODRIGUES, 2006).

As aventuras desenvolvidas pelos alunos abordaram os mais diversos temas. Algo que chamou a nossa atenção foi o fato de que sempre apontavam para temas da atualidade: aquecimento global, explorações no planeta Marte, a cura da AIDS, manipulação genética, foram os principais assuntos tratados nos jogos.

Os alunos usaram da criatividade na elaboração do enredo, criação dos personagens, e até mesmo nas regras do jogo. Uma das equipes, por exemplo, usou pedras de dominó ao invés de dados comuns, quando era necessária uma rolagem de dados.

Ao final das atividades, os estudantes foram questionados sobre o trabalho desenvolvido ao longo do ano letivo com o uso do RPG. A grande maioria achou a disciplina motivadora, conseguindo conciliar o lúdico com o aprendizado, além da inovação de se trabalhar com dois professores de disciplinas diferentes na mesma aula.

Sobre os aprendizados alcançados ao longo do ano letivo, destacaram que o RPG possibilitou o estímulo da criatividade, colaborou para que tivessem uma visão das coisas de um ponto mais amplo, e possibilitou novos convívios e amizades. Disseram ainda perceber que o RPG fez aumentar o interesse sobre os conteúdos, além de que é mais difícil esquecer os conceitos quando são aplicados no cotidiano.

## Considerações Finais

O uso do RPG mostrou-se bastante eficaz no que se refere à motivação dos alunos aos estudos dos conceitos desenvolvidos durante o ano letivo. Podemos afirmar que a utilização do *Roleplaying Game* como recurso didático colaborou para o desenvolvimento da interdisciplinaridade em nossas atividades, não só entre os conceitos de Física e Geografia, como entre outras ciências que completam o currículo escolar.

Os alunos se mostraram bastante estimulados a escrever, seja os diários de personagens ou as aventuras desenvolvidas posteriormente. As relações sociais foram fortalecidas e observamos a criação de amizades além da sala de aula entre alguns participantes da pesquisa.

Finalmente, a escola se mostrou aberta a essa prática, havendo, inclusive, outros professores que demonstraram interesse em incluir o RPG em suas atividades pedagógicas. Entretanto, embora os resultados tenham sido positivos e satisfatórios, acreditamos que, com sua continuidade, esse trabalho possa melhorar ainda mais. Alguns fatores limitantes, tais como o tempo reduzido para preparação de material e nossa pouca experiência com o RPG, nos impediu de um maior investimento nessa pesquisa.

## Referências

AMARAL, R. *Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física*. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências). Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife: UFRPE, 2008. 226p.

MARCATTO, A. *Saindo do quadro – uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing game*. 2. ed. São Paulo: A. Marcatto, 1996. 184p.

PAVÃO, A. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game*. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000. 231p.

PEREIRA, C. *Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES*. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: PUC/RJ, 2003.

RIYIS, M. *Simple* – sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 87p.

ROCHA, M. *RPG: jogo e conhecimento*. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba: UNIMEP, 2006. 144p.

RODRIGUES, S. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. 207p.