

CLUBE DO RPG – O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE VALORES

XIMENES, Lavínia de Melo e Silva – CAP-UFPE
AMARAL, Ricardo Ribeiro – CAP-UFPE
BRANDÃO, Márcia Maria Rodrigues Tabosa – CAP-UFPE

A criação de espaços para reflexão sobre formas de contribuir para o processo de formação dos indivíduos tem sido uma demanda cada vez mais constante no espaço escolar e um desafio no cotidiano do educador. Esta preocupação ocorre por se reconhecer que a escola, enquanto âmbito privilegiado para promover o pleno desenvolvimento do ser humano, não pode abster-se de sua função social e normativa na perspectiva desse indivíduo *vir a ser* mais humano, mediante a integralidade de suas dimensões básicas (física, sensorial, emocional, mental e espiritual¹) e das relações humanas estabelecidas.

Esta visão vai de encontro à ideia de que a escola deve colaborar prioritariamente para o desenvolvimento cognitivo do aluno, em função da demanda relativa aos conteúdos e às competências projetadas para o trabalho a ser desenvolvido nas disciplinas, minimizando o trabalho que envolve atitudes e valores, aspectos situados à margem no domínio dos programas dos componentes curriculares.

Na perspectiva de Rovere (2009, p.39), “A escola é um espaço de gente e esse espaço vai se (trans)formando e se constituindo como uma rede de coexistência a partir das pessoas e da maneira como essas pessoas se relacionam com outras pessoas”.

Corroborando com esta afirmação Esclarín (2006, p.128-129) afirmando ser

[...] evidente que, se quisermos colher determinados valores, devemos semeá-los e cultivá-los na prática. [...] A ênfase educativa, portanto, não pode ser colocada simplesmente em educar para, mas em educar em: educar em e para a participação, em e para a cooperação, em e para a convivência, em e para a democracia. As escolas devem ser concebidas e estruturadas como lugares de encontro na diversidade de gênero, de oportunidades, de raças, de culturas.

Nesse sentido busca-se o fortalecimento dos vínculos afetivos, do conhecimento e cuidado de si através da exaltação dos valores humanos que se constitui em uma condição unicamente humana. Enquanto os animais agem movidos pela dinâmica do instinto, o ser

¹ A concepção de integralidade das dimensões humanas desenvolvida neste texto fundamenta-se no pensamento de Röhr (2010).



humano precisa aprender, desde o nascimento, que é no convívio com os outros semelhantes que se torna humano, embora seja possível perceber o afastamento de um viver humanizado devido à falta de cultivo e fortalecimento dos vínculos essenciais intra e interpessoais.

Nessa direção, Sanmartín (2005, p.48) afirma que “quando nos relacionamos com o meio no qual nos desenvolvemos, as coisas, as pessoas e as situações não nos deixam indiferentes”, sendo tal fenômeno relevante particularmente quando o ser humano encontra-se em momento de “tomar decisões e incorporar em seu esquema de valores o que é mais e o que é menos importante, o que beneficia o indivíduo e o que é melhor para o grupo” (p.45).

Esta não é uma tarefa fácil, ela começa na família, deve encontrar espaço na escola e ser ampliada em cada novo grupo, onde são criados recursos internos, emocionais e psíquicos que visam à formação da personalidade e do desenvolvimento do indivíduo.

De acordo com Rovere (2009, p.48):

Valores são saberes práticos que utilizamos para atuar na vida e que nos auxiliam nas escolhas, diante dos dilemas que enfrentamos diariamente. [...] É uma capacidade mental que não é lógica, cognitiva, objetiva e metódica, simplesmente, mas intuitiva, sensível e reflexiva, que nos torna criativos, flexíveis e originais.

São eles que assinalam a conexão entre o pensar, o sentir e o agir. Em assim sendo, tanto a vontade como a convicção interna, que são posicionamentos subjetivos, mobilizam o indivíduo a adotar determinados valores que norteiam sua conduta. O estudo dos valores, que se refere aos critérios de cada pessoa e grupos sociais, remete aos comportamentos morais e éticos.

Valores são fundamentos éticos e espirituais que constituem a consciência humana. [...] Tal qualificação é inerente ao indivíduo e essa prática é a garantia de que nossa vida está associada a uma evolução de consciência, ao aprimoramento técnico e intelectual pessoal como modo de autopreservação e desenvolvimento. (RICOTTA 2006, p. 103)

Conforme Arroyo (2011), aprendemos padrões e comportamentos quando fazemos escolhas, sendo fundamental, nessa direção, criar na escola um ambiente propício para que as pessoas se posicionem aprendendo e criando oportunidades de educar sua liberdade.

A hierarquização dos valores demanda por parte do indivíduo uma capacidade superior de “coerência no pensar e no agir” de modo que esta postura “indica reta



ordenação, e esta depende dos valores mais altos, que são os que dão unidade e eficiência ao agir e pensar humanos” (QUINTÁS, 2004, p.276).

A educação em valores reforça o propósito de uma formação integral que focalize a exaltação dos pilares fundamentais da educação primando pela convivência humana em todos os setores da vida em detrimento da proposta de educação que reforça a ideia do conhecimento intelectual com um fim em si mesmo.

De acordo com Brandão e Crema (1991, p. 114):

... se a transformação de um adulto é tão difícil, pode ser mais fácil começar com os jovens. Se partimos de uma perspectiva do todo e das necessidades do nosso mundo, a educação – e, particularmente, a assistência ao crescimento do indivíduo durante a época de maior plasticidade – destaca-se como a melhor estratégia através da qual possamos inconscientemente intervir em nossa transformação evolucionária.

A proposta de criação de espaços que estimulem práticas sociais de caráter lúdico tem a intenção de contribuir para uma maior aproximação entre os interesses apresentados por crianças e adolescentes e o que a escola oferece visando o desenvolvimento de valores significativos nesse período de desenvolvimento integral, considerado por ser

[...] uma fase rica para desenvolver valores e atitudes de convívio – a dignidade, a solidariedade, a justiça, a coragem, o cuidado com as pessoas, com o meio ambiente e com a comunidade. O debate sobre dilemas morais é uma modalidade bastante rica para que adolescentes dêem significado aos valores e às atitudes (SÃO PAULO – Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social, 2007).

Nessa perspectiva, as ações do Clube do RPG, descritas abaixo, ratificaram nosso entendimento de que o cultivo de valores na escola, associado à contextualização dos componentes curriculares, às experiências, rotinas e vivências escolares, convergem para uma ampla proposta formativa no âmbito da educação básica.

O RPG e os *Board Games* como Agregadores de Valores

Dentre os diversos recursos possíveis para a vivência de valores na escola, destacamos o uso do *role playing game* (RPG) e dos jogos de tabuleiros (*board games*) como instrumentos de grande potencial para a consecução de tal finalidade.

Pesquisas comprovam que o RPG favorece a prática da cooperação, respeito mútuo, ética, socialização, companheirismo, etc., entre aqueles que o vivenciam, seja numa sessão



I COLÓQUIO LUSO-AFRO-BRASILEIRO SOBRE QUESTÕES CURRICULARES

de jogo casual entre amigos ou na sua aplicação dentro de sala de aula (AMARAL, 2008; RIYIS, 2004; MARCATTO, 1996). Isso acontece pelo fato desses valores fazerem parte das regras do próprio RPG, no qual seus participantes trabalham em constante cooperação em prol da conquista de objetivos buscados no desenrolar do jogo.

Uma aventura de RPG nada mais é do que uma contação de histórias coletivamente, em que cada participante contribui com uma parte do conto, a partir das experiências vividas por seu personagem. Em uma sessão de RPG, um dos jogadores fica incumbido de pensar e verbalizar uma determinada situação na qual possam ser inseridos os personagens dos jogadores restantes com a finalidade de resolver uma determinada situação-problema que surgiu a partir da história contada pelo primeiro jogador (que no RPG é chamado de mestre do jogo).

É importante dizer que toda a experiência vivenciada numa aventura de RPG permanece todo o tempo no campo das ideias e da imaginação. Os seus participantes imaginam as cenas descritas pelo mestre e verbalizam as ações do seu personagem, no decorrer da trama. Visando definir o que é possível ou não de ser realizado por cada personagem, existem regras que definem que habilidades cada personagem possui e como podem ser utilizadas. Essas regras também determinam testes, feitos a partir da rolagem de dados, para definir se as ações são realizadas com sucesso ou não. De forma similar, os jogos de tabuleiros (*board games*) também são capazes de promover situações em que seus jogadores precisam discutir sobre estratégias, sabendo ouvir e respeitar as falas dos demais. Nesse sentido, estamos nos referindo a jogos que possuem uma mecânica cooperativa, na qual todos os jogadores enfrentam os desafios propostos pelo próprio jogo, como uma equipe, cada um com habilidades ou instrumentos diferentes dos demais de modo que possam ajudar-se mutuamente durante a realização do jogo.

De acordo com Gómez e Samaniego (2005, p.123), “[...] cooperação é um tipo de comportamento que exige a ação contínua de várias pessoas com a intenção de alcançar um objetivo comum”, mediante ações coordenadas que possam favorecer “o enriquecimento pessoal e a exploração gratificante das possibilidades criativas em um ambiente em que ninguém é discriminado, excluído, derrotado ou eliminado” (p.128).



18, 19 e 20 de setembro de 2014
Universidade do Minho, Braga, Portugal

Desse modo, acreditamos que a prática de *board games* cooperativos pode ser bastante útil para discutir a prática de valores, visto que a todo o momento o grupo deve unir-se para discutir estratégias capazes de vencer o jogo e manter a coesão do grupo. Nessas discussões, os participantes precisam estar abertos para ouvir atentamente as opiniões de cada jogador e utilizar o que cada jogador/personagem tem a oferecer para o bem de toda a equipe.

O Projeto “Clube do RPG” foi desenvolvido no Colégio de Aplicação da UFPE no decorrer do ano letivo de 2012 e contou com a participação efetiva de 14 alunos da 1ª série do Ensino Médio. Foram realizados 20 encontros, duas vezes por semana com duração de 1h cada, durante o horário do almoço.

Durante o período de desenvolvimento das atividades, com a utilização dos *board games*, bem como ao término da aventura de RPG, foram realizadas discussões, debates e dinâmicas que envolvessem a formação e a prática de valores, tais como a cooperação, a ética e o respeito mútuo, conforme descrição abaixo:

“Zona de Conflito” – Uma Aventura de RPG

Nos encontros do “Clube do RPG” foi desenvolvida a aventura “Zona de Conflito”, na qual os alunos puderam experimentar as dificuldades, anseios e dilemas dos pracinhas brasileiros durante a 2ª Guerra Mundial.

Nesse momento, o professor (mestre do jogo) apresentou aos jogadores uma situação fictícia em que todos representavam soldados brasileiros em combate, durante a 2ª Guerra Mundial, na Itália. O objetivo desses soldados era resgatar um grupo de oficiais feitos prisioneiros num acampamento alemão antes que fossem transferidos para um campo de concentração. Ao receberem a missão, foram orientados a agir com cuidado e silenciosamente, de modo a evitar grandes confrontos visto que formavam uma equipe muito pequena e caso fossem capturados, não haveria tempo hábil para uma nova equipe resgatá-los antes de seguirem para o campo de concentração. Seus personagens possuíam habilidades condizentes com a missão e seus armamentos eram do mesmo tipo utilizado pelo exército brasileiro à época da 2ª Guerra Mundial.

Para realizar a missão, os jogadores passaram por três situações-problema, a saber:



1) Encontro com uma patrulha de reconhecimento: Os personagens encontraram uma patrulha motorizada na estrada que os levava até o acampamento alemão. Cabia a eles optar em ocultar-se ou atacar a patrulha inimiga.

Frente às possibilidades de ação discutidas, o grupo preferiu atacar o jipe, atingindo o motorista e esperando com isto que houvesse outras perdas, demonstrando grande satisfação no momento da execução da ação, descrita abaixo:

- “Vamos matar todos do jipe”, dizia um.
- “Não, a gente mata só o motorista”, afirmava outro.
- “É melhor abater a todos”, comentava o terceiro.

Após esse momento o grupo deparou-se com a segunda situação-problema:

2) Atravessar um posto avançado inimigo: Na metade do caminho até o acampamento, precisaram atravessar um posto avançado que guardava um canhão alemão de alcance médio. Eles precisavam tomar o canhão ou destruí-lo, sem possibilitar que algum soldado escapasse e avisasse o acampamento alemão. Entretanto, eles tinham a liberdade para decidir como realizar essa missão.

Nesse momento o grupo mais uma vez planejou a ação optando por uma abordagem violenta embora fosse possível encontrar alternativas menos impactantes como exposto a seguir:

- “Pipoca tudo!”
- “Explode o negócio!”
- “Detona tudo!”
- “Eu mato e quebro o pescoço!”

Nesse processo de escolha, identificamos que a postura do “tenente” era, em muitas situações, inapropriada e antiética, estimulando os atos de violência de seus subordinados. Importante ressaltar que, na adolescência, o processo de identificação com figuras de referência é fundamental no sentido como a realidade é apreendida, a linguagem é utilizada, os vínculos socioafetivos são estabelecidos, a autoimagem é estruturada.



Concluída essa etapa, o grupo deparou-se com a seguinte situação-problema:

3) Resgatar os brasileiros: Chegando ao acampamento, precisavam resgatar os soldados brasileiros, presos na estação ferroviária, sem despertar a atenção dos alemães. A cena foi preparada de modo que os personagens pudessem chegar até o local em que os soldados eram mantidos prisioneiros, sem a real necessidade de um combate direto com os alemães. Além disso, os personagens dos jogadores possuíam algumas habilidades que favoreciam a incursão ao acampamento inimigo, tais como furtividade e infiltração.

Entretanto, percebemos que o grupo manteve a postura dos encontros anteriores, agindo com violência desnecessária. Alguns personagens chegavam a correr perigo, em busca de soldados alemães para neutralizá-los, muitas vezes atacando-os pelas costas. Por outro lado, houve jogadores que hesitavam diante de uma ação violenta, procurando exaustivamente outras formas de resolver o conflito.

Ao final da aventura, no encontro subsequente, seguiu-se um momento de reflexão sobre a vivência da aventura, a partir da música “Soldados” (Legião Urbana). Nesse momento, foram resgatadas as estratégias utilizadas pelos jogadores durante a aventura, através das falas citadas acima, questionando as escolhas feitas relacionando-as a posturas éticas. O grupo conseguiu refletir e compreender que poderia ter utilizado outras estratégias a fim de solucionar as situações-problema enfrentadas, pois mesmo estando numa situação adversa os indivíduos devem mover-se por valores humanos.

Os Jogos de Tabuleiro - *Board Games*

Após o término da aventura e até o final do projeto, os encontros continuaram com o uso de *board games* cooperativos ou semi-cooperativos: Panic Station, Red November, Mehinaku, Descent: Journey in the Dark, Elder Sign e Munchkin. Cada um desses jogos promove situações de maior ou menor interação entre seus jogadores e mecânicas que levam em consideração tanto a sorte como exclusivamente o poder estrategista do grupo.

No decorrer dos encontros em que foram utilizados *board games* cooperativos foi possível reconhecer a necessidade do trabalho em grupo, pois sem este posicionamento



todos os jogadores poderiam correr o risco de perder o jogo. Por conta disso houve uma mobilização dos envolvidos visando ajudar-se mutuamente, aceitando as sugestões dadas pelos demais ou mesmo sugerindo ideias. A intenção era pensar de modo coletivo para atingir os objetivos que beneficiariam o grupo e conseqüentemente fazer com que avançassem nas aventuras propostas.

Quando os jogos tinham um caráter semi-cooperativo percebemos posturas diferenciadas, alguns jogadores demonstraram espírito cooperativo enquanto outros, em determinados momentos, colaboraram motivados por troca de favores no jogo. Entretanto certos jogadores mantiveram-se motivados apenas por obter êxito sem cooperar e até mesmo buscaram dificultar a jogada dos demais participantes. Este tipo de postura individualizada motivou o surgimento de novas ações desta natureza.

No sentido de refletir sobre as experiências vividas com o uso dos *board games* cooperativos e semi-cooperativos, foi proposto um exercício de associação de ideias diante da apresentação de quatro palavras-estímulo: Jogo, Jogar, Ajuda e Jogadores. As referidas palavras foram escolhidas no intuito de fazer os participantes identificarem que, não apenas em uma atividade lúdica, mas em todas as situações vividas individual e/ou coletivamente, a tríade sentir-pensar-agir será motivadora do comportamento humano.

Assim, para os participantes, o sentido de “Participação”, “Comunicação”, “Ego” e “Diversão”, está associado a Jogo, sendo destacadas as funções estruturadora, relacional, comunicativa, lúdica e subjetiva dessa atividade humana. Concepção essa que se evidencia diante da associação feita pelos participantes ao jogo enquanto ação - ato de Jogar - que suscita sentimentos e emoções (“Orgulho”, “Satisfação”, “União”), ativa o pensamento e o raciocínio (“Estratégia”, “Organização”), configura as relações e os valores sociais (“Companheirismo”, “Amizade”, “Compartilhar”), desenvolve o juízo moral (“Regras”, “Ganhar/Perder”, “Prêmio”), reafirmado pelo caráter social e interativo de Ajuda entre os Jogadores (“Entrosamento”, “Trabalho em Equipe”).

Diante do exposto, ratificamos que a experiência vivida durante a realização do Projeto Clube do RPG possibilitou, de forma lúdica, a reflexão sobre a importância dos valores sociais e coletivos no contexto das relações humanas, bem como da estreita conexão estabelecida entre o jogo e o jogar numa perspectiva relacional e dialógica, formativa e de



I COLÓQUIO LUSO-AFRO-BRASILEIRO SOBRE QUESTÕES CURRICULARES

humanização, evidenciando a relevância do cultivo dos valores como componente curricular na educação básica e a escola como *locus* privilegiado de promoção da formação humana.

REFERÊNCIAS

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

ARROYO, Miguel G. **Imagens Quebradas – trajetórias e tempos de alunos e mestres**. 4.ed. Petrópolis, RJ:Vozes, 2007.

BRANDÃO, Dênis M. S. e CREMA, Roberto. **Visão Holística em Psicologia e Educação**. 2. ed.. São Paulo: Summus, 1991.

ESCLARÍN, Antônio P. **Educar para humanizar**. São Paulo: Paulinas, 2006.

GÒMEZ, Roberto Sánchez e SAMANIEGO, Víctor Pérez. A Aprendizagem através de Jogos Cooperativos. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (org.) **Aprendizagem Através do Jogo**. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre: ARTMED, 2005.

QUINTÁS, Alfonso L. **Inteligência criativa: descoberta pessoal de valores**. São Paulo: Paulinas, 2004.

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

RICOTTA, Luiza. **Valores do educador: uma ponte para a sociedade do futuro**. São Paulo: Ed. Ágora, 2006.

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

RÖHR, Ferdinand. (org) - **Diálogos em Educação e Espiritualidade**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2010.

ROVERE, Maria Helena M. **Escola de valor: significando a vida e a arte de educar**. São Paulo: Ed. Paulus, 2009.

SANMARTÍN, Melchor Gutiérrez. Aprendizagens de Valores Sociais Através do Jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (org.) **Aprendizagem Através do Jogo**. Tradução: Valério Campos. Porto Alegre: ARTMED, 2005.

SÃO PAULO. **Parâmetros das ações socioeducativas: igualdade como direito, diferença como riqueza**. Secretaria de Assistência e Desenvolvimento Social. São Paulo, 2007.



18, 19 e 20 de setembro de 2014
Universidade do Minho, Braga, Portugal