

O RPG PARA O ENSINO DE SOCIOLOGIA E O PENSAMENTO CRÍTICO

LUCAS FERNANDES TAVARES¹; PEDRO HENRIQUE CORREIA DE ANDRADE²; BEATRIZ FRANTZ ALVES³; SAMARA DE DEUS FABRIS⁴; NORIS MARTINS LEAL⁵;

¹Universidade Federal de Pelotas – tavareslucas91@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – andradepedrohc@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – biafrantz@hotmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – samarafabris25@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – norismara@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a relatar a experiência que o grupo de autores teve ao aplicar uma oficina utilizando o jogo de RPG (Role-Playing Game) nas turmas do projeto Desafio Pré-Universitário Popular projeto estratégico da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal de Pelotas.

O Desafio é um projeto de extensão que visa a preparação de alunos em situação de vulnerabilidade social para participar dos processos seletivos para ingresso no ensino superior público, bem como “promover a formação de sujeitos críticos e conscientes de sua história e da história do humano em sociedade e com o meio em que está inserido (...)”. O curso tem por mentalidade pedagógica a Educação Popular, baseada em Paulo Freire. As aplicações foram realizadas na Semana de Oficinas do Desafio, durante o mês de julho de 2019, que têm o propósito de sair de uma lógica pedagógica mais tradicional de períodos e dar mais liberdade para atividades que consomem mais tempo de ação.

A metodologia do RPG já vem sendo utilizada pelos autores em atividades do curso, para os colegas graduandos. Esta ferramenta também foi utilizada no momento do estágio docente para alunos de Ensino Médio. Esta sequência de aplicações vem a colaborar para o aprimoramento tanto dos ajustes necessários para o uso do jogo, quanto para melhorar o preparo dos autores como aplicadores desta metodologia. Além disso os objetivos dessa oficina são a partir de Da Mata (2012) trabalhar o conceito de cultura e a partir de Bauman (2010) discutir a importância desse conteúdo e do pensar sociológico na formação de alunos para torná-los mais sensíveis e tolerantes em relação à diversidade.

2. METODOLOGIA

Para definir o que é RPG e como se dá a sua dinâmica é preciso dizer que é um jogo de interpretação de papéis onde os participantes criam histórias coletivas e cooperativas onde todos colaboram para a criação de uma narrativa oral. Enquanto um dos participantes, o Narrador, age como um diretor, os demais interpretam os personagens (GRANDO e TAROUÇO, 2008). Para a utilização desse recurso com fins pedagógicos definimos o papel do Narrador (organização, planejamento, criação e responsabilidade pelo roteiro da aventura) para o professor e os papéis dos jogadores (criação de personagem, interpretação e escolhas) para os alunos.

Para cumprir o papel de narrador é preciso primeiramente criar as estruturas da narrativa. Assim como trouxemos anteriormente (ANDRADE et al, 2018; TAVARES et al, 2018) o livro Dungeon Master's Guide, da conhecida série de RPG Dungeons & Dragons, traz as instruções para os narradores criarem as

sessões de RPG. O livro separa a criação desses roteiros em três partes e em ordem: objetivo final, desafios e introdução. A partir disso construímos um modelo de criação de aventuras com a intenção de servir de base para outros conteúdos, da Sociologia ou não. A estrutura desse modelo também é constituída de três partes: Contexto, Busca e Consequências. Apresentaremos em partes cada etapa e em seguida a história criada para contemplar o conteúdo a ser trabalhado.

A etapa de Contexto é a introdução da história a ser jogada e deve terminar colocando os personagens diretamente na ação. Nessa etapa os jogadores não têm controle narrativo, portanto não escolhem se resolverão a situação problema proposta, a questão que buscamos com esse recurso é como os alunos iriam se comportar em determinada situação.

Situados na era Medieval, os personagens fazem parte de um grupo de aventureiros que é chamado para resolver um problema, criaturas monstruosas ameaçam o povo do reino. O seu objetivo é participar da estratégia proposta pelo General para eliminar o problema de maneira tática e rápida. A missão dada é específica e simples: ter acesso a um conjunto de túneis em uma mina abandonada e plantar explosivos a fim de eliminá-los sem chance de contra-ataque. A narrativa termina com os personagens aceitando a missão e parados na entrada da mina, porém um dos monstros está no caminho.

Na etapa de Busca os jogadores recebem o controle narrativo para escolherem como os seus personagens irão resolver a situação-problema proposta na primeira etapa. O modelo prevê o planejamento de três caminhos possíveis e suas consequências. É nesse momento que os jogadores só recebem informações sobre aquilo que buscam em suas ações e mudam o destino da aventura conforme o que fazem e como fazem.

Para lidar com o monstro o modelo planejado traz em linhas gerais três ações possíveis e suas consequências: Não falar (mantendo a criatura viva); Não falar (matando a criatura); Tentar uma comunicação. Observar, ter cautela e o modo como as ações são apresentadas dão outros elementos ao jogo que o fazem diferente de uma aplicação para a outra, mas de alguma maneira a solução acaba por cair dentro de um dos três caminhos planejados.

Para fins dramáticos e para dar peso e consequência as ações dos jogadores criamos um elemento de controle a ser usado depois da escolha ser tomada. Uma carta, escrita por um humano, por esse motivo entendida pelo grupo, que revela a verdadeira natureza das criaturas ditas inimigas. Após essa revelação os jogadores podem seguir sua busca por mais informações caso escolham subir a montanha e entrar em contato com a tribo de “monstros” que vieram destruir. Reunindo todas as informações que conseguirem pensar os jogadores voltam ao objetivo final para decidir o que fazer com a missão dada e assim partir para a próxima etapa.

Por fim a etapa de Consequências acontece como a primeira etapa, somente o narrador têm controle narrativo e apresenta o final da história aos jogadores baseada pelas consequências das escolhas anteriores. O modelo prevê de três a seis finais planejados, mas deixando claro que esse planejamento é feito para estruturar a narrativa e nunca para engessar e limitar o poder de escolha dos jogadores. Os finais previstos foram denominados: Destruição (consciente e inconsciente) onde escolheriam pelo fim da tribo desconhecida tendo consciência ou não de sua verdadeira natureza; Assistência (pacífica e combativa) onde escolheriam ajudar a tribo, seja de maneira pacífica ou através de violência; e Inação (responsável e egoísta) onde escolheriam não interferir no conflito entre a tribo e o General, de maneira responsável informando-os das

intenções do reino ou ignorando a necessidade da tribo de saber de um ataque iminente.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As aplicações contaram com a presença de 25 alunos do projeto, sendo 12 no turno da tarde e 13 no turno da noite. Um aspecto que se manteve das aplicações anteriores desta metodologia, foi o grande engajamento dos alunos no desenvolvimento da narrativa. De forma geral, houve grande interesse durante o andamento da história, por vezes com certas divergências na decisão de qual ação devesse ser tomada, o grupo debatia e tentava chegar a um consenso. Em diversos momentos os jogadores apresentavam dificuldades em definir a ação a ser tomada, por temer pelo bem-estar do personagem, mesmo o controlado em grupo, cada jogador se sentia diretamente responsável pelo seu destino.

No momento da primeira tomada de decisão da narrativa, quando os jogadores encontram “monstro” ao entrar nos túneis, o caminho seguido pelos dois grupos foi o mesmo: matar a criatura sem tentar uma comunicação, tomando como absoluta verdade o perigo enunciado pelo General. Esta decisão amplia o caráter dramático da revelação da carta encontrada, que apresenta que as intenções desse povo na verdade eram de libertar os escravos do reino, e não apresentavam ameaças reais ao grupo, mas aos interesses econômicos dos poderosos. Em posse dessa informação, os alunos ficam muito surpresos entrando em um grande debate acerca do que fazer a partir de então, uma vez que as ordens iniciais do General deixam de fazer sentido neste novo contexto.

Na aplicação dos dois turnos a decisão final levou ao fim de uma Assistência Pacífica, mas ambas de maneiras diferentes dos finais previamente planejados. Apesar do cuidado em pensar seis possibilidades de fim, como a metodologia prevê que a criatividade e participação dos alunos seja central nesse processo, e as escolhas faziam sentido lógico, o final apresentado aos alunos na etapa de Consequências foi em alguns pontos improvisado. Não que o improvisado seja considerado um demérito já que o planejamento é somente um guia para a aventura, engessar as escolhas dos alunos nesses caminhos perderia o sentido tradicional do RPG, mostrando que cada nova configuração de jogadores gera resultados diferentes embora semelhantes nos casos já aplicados.

Após a conclusão da narrativa, foi possível debater com os alunos a importância do desenvolvimento do senso crítico, devendo questionar ordens e o senso comum antes de agir frente às variadas questões. No momento em que eles seguiram cegamente a ordem do General se depararam com uma consequência diferente da prevista, deixando-os refletindo se agiram da maneira correta ou não, e o que poderiam ter feito diferente.

Esse debate e reflexão sobre quem somos e sobre nossas ações enquanto cidadãos era o objetivo central da proposta de oficina, onde referenciamos Bauman para a importância da Sociologia.

O insight sociológico sobre a lógica interna e o sentido das formas de viver diferentes da nossa podem nos levar a pensar de novo sobre os limites estabelecidos entre nós e os outros. Uma nova compreensão gerada dessa maneira pode tornar nossa comunicação com “os outros” mais fácil e mais inclinada a conduzir ao mútuo entendimento. (BAUMAN, 2010)

Outra questão proposta para o debate durante a escolha do tema e presente na construção da narrativa é a ideia de Da Matta (2012) onde o estudo da cultura nos permite uma perspectiva mais consciente de nós mesmos onde coloca todas as culturas em um nível horizontal de hierarquia não havendo sociedades

inferiores ou superiores. A partir desta perspectiva, tomando por exemplo a diferença cultural entre os humanos e as criaturas dentro da história, foi possível debater questões como preconceito cultural e a importância de respeitar as diferentes configurações de cultura.

4. CONCLUSÕES

Ao final, em ambas as turmas foi possível ver claramente o sentimento externado de surpresa ao se dar conta que havia um aprendizado na proposta da atividade, uma vez que parecia ser um momento lúdico de descontração. Em especial por ser um aprendizado não meramente de conteúdo, mas sim uma lição a ser aplicada de forma prática no cotidiano social os aproximando de serem cidadãos críticos e conscientes dos processos sociais.

Embora uma das maiores preocupações na construção da história ter sido referente a simplicidade e previsibilidade do roteiro, no sentido de não prender a atenção dos alunos, a partir da aplicação pudemos ver que esse não foi um problema pois a parte central da atividade é a possibilidade de escolha através da interação cooperativa entre os participantes. Mesmo que o respeito às diferenças seja considerado por muitos um assunto banal, assim que literalmente colocamos uma fantasia por cima dessa realidade, os alunos, em sua maioria, não conseguem perceber o padrão que reproduzem no cotidiano.

A utilização do RPG como recurso para o ensino de Sociologia além de desenvolver características como Socialização, Cooperação, Criatividade e Interatividade, como demonstrou Grando e Tarouco (2008), é proposto exatamente para criar momentos de teste, como um “micro laboratório” da realidade social e como diria Bauman (2010), desenvolver através da desfamiliarização maior consciência de nós mesmos e de nossas escolhas a fim de nos tornarmos atores sociais para mudarmos aquilo que consideramos imutável.

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...

BAUMAN, Z. **Aprendendo a pensar com a sociologia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

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.

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