



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

RPG E CULTURA: ANÁLISE SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO SABER ATRAVÉS DO LÚDICO NA SALA DE AULA

Arthur Henrique Teixeira Faustino¹

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

ArthurTfaustino@gmail.com

Auricélia Lopes Pereira²

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

auricelialpereira@yahoo.com.br

O artigo a seguir irá procurar demonstrar de maneira prática a importância do uso de jogos em sala de aula, em específico deste trabalho, o uso do RPG (role Playing game) de nome “Caminho à Meca”, realizado através do Programa de Bolsa de Iniciação a Docência, o PIBID, sob a supervisão da professora Ivanilda Matias Bezerra e a coordenação da professora Doutora Auricélia Lopes Pereira. Para essa análise iremos utilizar o teórico Jean Piaget e sua contribuição para os estudos da educação, tendo como base fundamental os estudos estruturalistas que se enquadram nos conceitos do RPG, sobre os quais as decisões gerais dos alunos irão convergir para que se obtenham os resultados.

O RPG (role Playing game) surgiu em 1974, nos Estados Unidos da América, com a passagem dos jogos de tabuleiro para os jogos de interação e interpretação e com o lançamento do jogo Dungeons & Dragons, com regras e desafios nos quais as escolhas de um mestre (aquele que define as missões, o que os jogadores devem objetivar como conquista) faziam os jogadores conquistarem Dragões e Cavernas com tesouros, por isso o nome na tradução não oficial, Cavernas e Dragões.

Ao nos apropriarmos dos conceitos estruturalistas de Piaget e os relacionar com o jogo de RPG, levamos em consideração a relação dos alunos e sua participação do decorrer do jogo. Segundo o teórico, a educação deve ser muito

¹ Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

² Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro da Formação de Professores da Educação Básica

mais ativa e voltada para a construção do conhecimento no aluno e para a formação da autonomia do seu pensamento, precisamente o que proporciona o RPG, com sua estrutura “livre” possibilitando que os participantes escolham suas ações. Essa estrutura compreenderia também transformações e auto-regulação, assim como ocorre na análise de Piaget (2003).

Quando consideramos as problemáticas envolvidas na criação e aplicação do jogo, muitas vezes levamos em conta o excesso de regras existentes em RPGs comuns (que possuem fichas, dados, mapas, etc.) e a participação do aluno na sala de aula. Devemos assim diminuir a dimensão de um eventual jogo, adaptando-o às necessidades e possibilidades da sala aula e para maior compreensão do aluno e a maior apropriação do conteúdo trabalhado, pelos discentes. O trabalho foi realizado sob a supervisão da professora da rede estadual Ivanilda Matias Bezerra na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Professor Raul Córdula e ocorreu utilizando técnicas básicas de perguntas e respostas, nas quais estava incluso temas relacionados ao oriente médio, como seu modo de vida, sua religião, costumes e etc. Os alunos deveriam participar de uma jornada em peregrinação, cujo objetivo era chegar até a Caaba, mais especificamente na pedra negra que os fiéis vão tocar, pois acreditam que com este fato serão purificados dos seus pecados. Nesta jornada os alunos enfrentaram exércitos, escassez de água e de comida, etc.

Um dos pontos de maior impacto foi a aparente falta de direção que eles deveriam decidir ao iniciar o jogo. O fato de ser uma cultura muito diferente da dos alunos influenciou na aplicação da partida, pois, as escolhas dos alunos não levavam em conta toda a estrutura do oriente, suas dificuldades, etc. Apesar disso foi perceptível a apropriação de conteúdo no decorrer do jogo, após algum tempo eles passaram a perceber o que mais importava em sua jornada, os bens necessários a vida. Isso nos levou a outro ponto que foi debatido no decorrer do jogo: a diferença entre as religiões, devido ao fato que a maioria dos discentes participantes serem cristãos, assim, estes não compreendiam a importância da jornada, porque, as diferenças entre a fé e a cultura destes e a do povo muçulmano, devido a isto foi preciso demonstrar as diferenças e igualdades entre as duas religiões e os dois povos, causando certa surpresa nos participantes, pois, as dificuldades enfrentadas por um povo em relação à religião são muito parecidas com



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

as dificuldades de outros povos, incluindo a religião dos próprios alunos. Criou-se assim uma aproximação não planejada entre as culturas dos alunos e a cultura vista no decorrer do jogo.

Preparação e aplicação

Na preparação do jogo foram utilizados os requisitos mais acessíveis para todos os alunos, o principal recurso foi o próprio livro didático, também foi organizada uma mini oficina sobre o RPG, sua história, o modo de jogar (utilizando escolhas próprias e a liberdade de atitudes) e o que difere o RPG dos jogos comuns. Nesse ponto foi possível observar certa incerteza por parte dos alunos, já que eles nunca haviam tido contato com esse tipo de liberdade em um jogo.

Para a aplicação do jogo foi proposta um jornada na qual os alunos deviam desvendar e ultrapassar diversos problemas diários, que foram baseados na jornada feita pelos muçulmanos até a cidade de Meca, onde fica localizada a Caaba. A escolha dessa jornada foi feita utilizando perguntas e pontos de interesses demonstrados pelos alunos em aulas anteriores, fazendo com que houvesse um cruzamento entre o conteúdo que era demonstrado no livro e o conteúdo que os alunos desejavam estudar. Dessa maneira podemos construir uma relação direta entre o aluno e o jogo, tomando como metodologia a dialética para que eles visassem seu objetivo.

A dialética é um método que, ao interpretar o real, considera as múltiplas determinações que o constituem, ainda que contraditórias, integrando-as numa totalidade caracterizada pela superação dessas determinações. Dessa forma o real (as pessoas, os objetos e os demais fenômenos) é compreendido como dinâmico, histórico, em constante transformação e, portanto, inacabado. (CARVALHO; MATOS, 2009, 125).

O jogo tem início com a escolha dos estudantes sobre o que eles deveriam levar na jornada, com uma pequena discrepância entre as necessidades e as vontades, já que por falta de atenção momentânea eles deixaram de escolher suprimentos vitais como água, comida, transporte, etc. Ao invés disso, preferiram outros bens como roupas, perfumes, etc.



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

Com essa escolha podemos perceber o nível de capacidade e planejamento dos alunos, nunca antes observando as necessidades que as pessoas passam na situação em que foram colocados. Eles preferiram buscar objetos que estão acostumados, o que fez com que perdessem tempo na sua jornada, contudo, aprenderam rapidamente que os problemas crônicos de outras culturas são muito mais complexos do que era esperado, levando assim a uma maior reflexão sobre o que o povo muçulmano economicamente desfavorável deveria fazer para sobreviver nas mais adversas condições. Segundo Piaget (2002, p.136) “[...] toda estrutura apresenta uma gênese, segundo relação dialética, sem haver um primado absoluto de um termo sobre o outro.” Dessa maneira ele procura demonstrar que a estrutura que os alunos criaram para a sua jornada após seus diálogos não teve apenas uma solução absoluta nem um saber superior, mas várias soluções, dependendo do ponto de vista de cada um. Assim o jogo se desenvolveu com escolhas diferentes entre os jogadores, mas que tinham o mesmo objetivo final.

Outros problemas propostos e enfrentados, pelos alunos, foram as referências aos conflitos existentes no Oriente Médio, graças as diversas tribos e grupos extremistas que por ali residiam. Os alunos, representados pelo grupo em peregrinação, negociou com os grupos mais exaltados sua passagem em segurança por parte da jornada, essa decisão deve como base a experiência obtida através dos estudos em sala de aula, já que negociações entre essas tribos menores sempre existiram no Oriente para que se obtivesse uma maior capacidade de sobrevivência naquela região.

Outro ponto explorado fez referência à religião muçulmana, o jogo mostrou as diferenças principais dessa religião com relação à religião cristã, crença de todos os alunos presentes no jogo. A todo o momento os alunos se surpreendiam com as principais diferenças e também com as principais práticas existentes nas duas religiões.

Resultados

Com a utilização do RPG na sala de aula podemos observar um grande avanço em várias questões, sejam elas específicas relacionadas ao conteúdo, ou mais amplas, que fazem referência ao trabalho da turma, que foi bem executado. Outro resultado foi a maior compreensão por parte dos alunos de uma cultura quase



IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

totalmente nova para eles, levando em conta a falta de conhecimento que eles tinham anteriormente, o que fez com que a escolha do conteúdo fosse considerada acertada, o que leva a acreditar que o uso do RPG foi satisfatório na sala de aula. Segundo Carvalho e Matos (2009), o homem desenvolve o conteúdo com a interação e a adaptação diante dos desafios, o que foi realizado no momento do jogo pelos alunos.

A capacidade de adaptação do RPG é a principal característica do jogo que faz com que seja possível trabalhar em sala de aula com os mais variáveis assuntos e ao levarmos em conta a capacidade de transmissão de conhecimento, assim como capacidade de apropriação deste conhecimento por parte dos alunos.

“O desenvolvimento, portanto, é uma equilibração progressiva, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio superior.” (PIAGET, 2002, p. 11) Logo, com o uso do RPG podemos criar uma espécie de círculo de saber, sempre procurando uma evolução, no qual o jogo é apresentado e transformado pelos dos alunos no decorrer do jogo para a mente de cada um deles, da maneira mais fácil possível, jogando e participando do conhecimento por si só, entrando, dentro do saber e o utilizando, fazendo com que o aluno não apenas aprenda, mas vivencie o que foi aprendido.

Referencias:

PIAGET, Jean. *O Estruturalismo*. Rio de Janeiro: DIFEL, 2003.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

CARVALHO, Maria Vilani Cosme de.; MATOS, Kelma Socorro Alves Lopes de (ORG). *Psicologia da educação: teorias do desenvolvimento e da aprendizagem em discussão*. Fortaleza: Edições UFC, 2009.

PEREIRA, Priscilla. *RPG e historia: o descobrimento do Brasil*. 2010. 121 p. Dissertação. Programa de pós-graduação em História – UFPB, João Pessoa. 2010