



UTILIZANDO RPG¹ EM SALA DE AULA

Rodrigo Moraes Cunha²
E-mail: rohistoriador@gmail.com

Resumo: O presente ensaio tem por objetivo ampliar e divulgar o acesso do RPG³ como ferramenta didática para os professores de todas as disciplinas. O RPG – jogo de interpretação de personagem – é um tipo de jogo em que os jogadores assumem os papéis de personagens e cria narrativa colaborativamente, este jogo não possui idade escolar mínima para ser jogado, ou seja, cabe ao professor avaliar as possibilidades de uso dessa ferramenta pedagógica. O RPG em sala de aula é a representatividade da didática escolar da ficção, ou seja, é a ficção utilizada da forma mais prática que existe que é a interação entre professor, aluno e conteúdo. Tudo isso de forma sem o total controle do professor, já que os alunos controlam os seus personagens. Esse controle que os jogadores possuem quanto aos direcionamentos que os seus “heróis” tomaram na aventura é com que o professor terá que lidar, pois, as escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

Palavras-Chave: RPG; Ferramenta didática; Ficção.

ABSTRACT: The actual essay has as goal to scatter and to publish RPG access in a dynamic tool for every teachers disciplines. RPG - Role Playing Game - is a kind of game whose players get claim characters and sprout stories collaboratively. This game do not need a minimum age for play, in other words, it rests to the teacher make evaluations of use possibilities about own pedagogical tool. RPG on the classroom can be a didactic representivity, is fiction use for more practical way that there is where teacher, student and contents interact each other. All of this in frame without teacher's control even the students handling characters themselves. This control whose players have themselves about directions that "heroes" themselves took up on adventure phase is exactly time to the teacher handle it. Even choices players determine the game direction where it take up.

Keywords: PRG; teaching tool; fiction.

¹ Neste artigo utiliza-se o sistema de RPG ZIP – Sistema compacto de RPG como sugestão de conjunto de regras para os professores utilizarem. Disponível em: <<http://ziprpg.tripod.com/rpg/zip.htm>> Acessado em: 18/06/12

² Graduado em Licenciatura Plena em História pela Faculdade Porto-Alegrense (FAPA) cursa atualmente Especialização em Ensino da Geografia e da História pela UFRGS – Faculdade de Educação.

³ Sigla em Inglês que significa *Role-Playing Game*, no Brasil – entre os jogadores – é chamado de jogo de interpretação de personagens.



INTRODUÇÃO

O RPG é um jogo que esta em moda, tanto no cotidiano dos jovens, quanto nas praticas pedagógicas de muitos professores. Pois muitos dos professores de hoje, além de muito jovens, foram, ou mesmo continuam, com um vinculo muito grande com o RPG, ou seja, são jogadores, que conhecem de forma profunda o jogo. Muitos desses professores, ex-jogadores, e mesmos jovens em idade escolar, fazem homenagens ao jogo quando elaboram, criam, um sistema de regras e o distribuem gratuitamente na internet.

Um desses sistemas distribuídos gratuitamente é o sistema Zip é um sistema de RPG que encontra-se disponível na internet e que é bastante indicado para utilização em sala de aula, por sua simplicidade ao dispensar fichas e dados. Um professor, independentemente da disciplina que ministra, pode desenvolver aventuras de forma a levar aos seus alunos o conteúdo que quer ensinar de forma lúdica e divertida.

Imaginemos que o professor/narrador vá trabalhar em sala de aula as invasões bárbaras no império romano, para isto ele devera orientar seus alunos a criarem personagem que condiga com o fato histórico, além é claro de preparar toda a estrutura imagética para estes poderem atuar de forma mais precisa possível. Por outro lado, a utilização de seres não humanos está relacionada às diversas mitologias existentes na história humana e seu uso nas histórias esta condicionada a cultura que esta sendo apresentada.

Em caso de utilização do RPG, em especial o sistema ZIP, para o ensino, sugere-se ao professor trabalhar em grupos, isto é, os personagens da aventura a ser desenvolvida devem ser gerenciados por um grupo de alunos, e não como é tradicionalmente feito, isto é, individualmente. Portanto, sugerimos aos professores criar grupos de quatro ou cinco alunos e estes grupos gerenciaram as ações do personagem em conjunto, instigando o trabalho em grupo dentre outras possibilidades⁴.

⁴ Em anexo segue um plano de aula para um professor iniciante.



Outra possibilidade de trabalho em sala de aula é o embate entre cidades ou civilizações, estas sendo gerenciadas no mesmo modo acima. Cada grupo comandará uma cidade/civilização. Isto pode comparar-se a muitos jogos de estratégia como *Age of empires* ou *Civilization*.

UM POUCO SOBRE RPG

Os RPGs são tipicamente colaborativos e sociais do que competitivos, ou seja, um jogo típico *Role-Playing Game* une os seus participantes em um único time que se aventura como um grupo, isto visando alcançar os objetivos propostos pelo narrador. Um RPG raramente tem ganhadores ou perdedores. Isso o torna fundamentalmente diferente de outros jogos de tabuleiro, jogos de cartas colecionáveis – *Card Games* –, esportes, ou qualquer outro tipo de jogo. Isto é, o jogo de interpretação de personagem é um jogo que colabora para a formação do cidadão, já que um jogador de RPG aprende a trabalhar em equipe, seguir ordens, mas também aprende quando contestar e posicionar-se, ou seja, o jogo dá a possibilidade de desenvolver habilidades e competências muito importantes para a vida futura do educando.

RPG E A EDUCAÇÃO

Como os romances literários, HQs ou filmes, RPGs agradam porque eles alimentam a imaginação, sem, no entanto limitar o comportamento do jogador a um enredo específico. O RPG é empregado para acentuar a colaboração mútua e o raciocínio lógico dos estudantes. Portanto, a utilização do RPG é amplamente incentivada pelo Ministério da Educação como método de ensino, para isto basta verificar o portal do professor⁵, neste portal existem várias matérias que trata da utilização do RPG em sala de aula. Este jogo é usado para aguçar a cooperação mútua e o raciocínio lógico dos estudantes. A característica principal do jogo de RPG é o fato dele ser um jogo colaborativo e social do que competitivos. A aprendizagem que este jogo possibilita está além da mera compreensão de conteúdo de diversas disciplinas, um jogo típico de RPG une os seus participantes em um único time que se aventura em conjunto buscando a resolução da tarefa dada pelo narrador. Logo esse tipo de característica citada acima, trabalhados em sala de aula, ensina o valor do trabalho em equipe, em pensar em

⁵ Disponível em: < <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12381>> Acessado em: 01/12/2012.



equipe bem como pensar no próximo, mas também ensina a colocar-se perante o mundo, isto é, ensina a ter opinião, a posicionar-se frente às coisas do mundo.

Por ser um objeto pertencente ao universo juvenil, o RPG é um recurso didático, como previsto no Programa: Ensino Médio Inovador (2009, p. 5) capaz de buscar atualização e inserção no cotidiano dos alunos, priorizando a interlocução com as culturas jovens. Trata-se de uma forma de atrair os estudantes para as escolas, diminuindo o número de desistências, e possibilitando um aprendizado mais efetivo a partir de elementos que estão além dos muros da escola.

Além disso, a utilização deste tipo de ferramenta didática é uma tentativa de aplicar as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio (1999, p. 74) quem buscam “criticar, analisar e interpretar fontes documentais de natureza diversa, reconhecendo o papel das diferentes linguagens, dos diferentes agentes sociais e dos diferentes contextos envolvidos em sua produção”. Isto é corroborado com a Matriz de Referência para o Enem (2009, p. 12), que visa “identificar registros de práticas de grupos sociais no tempo e no espaço”, evidenciando a existência de outras possibilidades de se conhecer o nosso passado, presente e futuro que não seja apenas a partir dos documentos escritos e oficiais, tais como o livro didático, o que permite ao professor uma maior riqueza em possibilidades de práticas pedagógicas capazes de desenvolver as habilidades e competências pertinentes das Ciências Humanas exatas e naturais junto com um pensamento crítico sobre o mundo.

E AS ESPECIALIZAÇÕES E PROFISSÕES EM UM JOGO DE RPG?

Uma especialização é algo em que o personagem é muito bom ao ponto de se destacar perante os outros de seu grupo ou comunidade a qual pertence. O professor pode ofertar uma série de “especializações” para os alunos, mas caberá ao aluno buscar mais informações sobre as habilidades que seu personagem possui isto faz parte da proposta que esta se configurando aqui.

Uma “profissão” é o ofício de sobrevivência do personagem. Não se compara a especialização, pois a profissão é algo comum e de fácil aprendizagem, exemplo, um personagem pode ser um ferreiro, mas ele não sabe fazer espadas, tão pouco de grande qualidade, o que configuraria uma especialização.



CENÁRIOS

Cenários para desenvolvimento em sala de aula são limitados pela imaginação do próprio professor/narrador. Abaixo segue algumas sugestões de cenários que podem ser explorados em sala de aula.

Na temática clerical podem-se desenvolver aulas interessantes sobre diversidade religiosas, tanto atuais quanto antigas e/ou futuras. A religiosidade é um tema que permeia por muitas disciplinas, portanto cabe ao professor escolher.

A partir da temática da morte podem ser desenvolvidas aulas que trabalhem práticas ritualísticas no pré e pós-morte ocorrentes em várias culturas. Isto a partir da utilização das várias formas de mortos-vivos apresentadas pelo cinema, seriados, livros, HQs. Dentro dessa temática podem ser trabalhadas disciplinas como, história, antropologia, religião, biologia, química.

No que se referem cenários futurísticos a sugestão é o *Cyberpunks*⁶ são propícios para desenvolver temas, tais como: desigualdade social; corporativismo; poder; autoritarismo, modificação biológica do corpo (seja por meio genético ou intervenção cirúrgica), ética, dentre tantos outros temas. Neste cenário, disciplinas como filosofia, sociologia, física e biologia possuem grandes contribuições.

A utilização de seres não humanos está relacionada às diversas mitologias existentes na história humana e seu uso nas histórias está condicionada à cultura que está sendo apresentada. Mas não somente dentro da lógica da história, estes seres não humanos podem ser utilizados no ambiente Cyberpunk para tratar da manipulação genética, ou então para tratar de seres de outros planetas, este tema pode ser abordado tanto da ótica da biologia, especificamente a fisiologia desses seres, quanto da física – tecnologia e conhecimento técnico desses seres – (física e mecânica quântica), ou mesmo tratar de questões antropológicas e sociais, como a religiosidade, organização da sociedade dentre outras possibilidades.

⁶ *Cyberpunks*. Palavra originada a partir da cibernética traz uma visão de universo *underground* da sociedade, ou seja, visão de contracultura, pois foge dos padrões impostos na intenção de obter novos espaços para expressão. É um gênero da ficção científica notada a partir de seu foco, baixo custo de vida e alta tecnologia. Disponível em: <http://www.brasilecola.com/informatica/cyberpunk.htm> Acessado em: 29/11/12.



O professor narrado pode elaborar uma proposta interdisciplinar, isto é, ele pode organizar junto com professores de outras disciplinas uma “aventura” que todos os professores tenham que desenvolver essa aventura em suas aulas.

Lembramos que existe a possibilidade de um *live Action* - ação ao vivo em português – ou *LARP* - *live action role-playing* – ou jogo de interpretação ao vivo em português, é uma das formas de se jogar RPG. No entanto, é uma forma muito diferente da usual, que é a de mesa e tabuleiro, o *Live* é a interpretação ao vivo, ou seja, o jogador, dependendo do ambiente em que se passa a aventura, se caracteriza por completo. Pondo em pratica e interagindo de certa forma, com os outros jogadores.

Em um *live action* você não imagina o cenário narrado pelo Narrador, mas tira proveito do espaço à sua volta como o cenário de jogo um jogo desse tipo pode ser desenvolvido no espaço escolar, trabalhando uma série de habilidades e competências que o aluno necessita para sua vivencia com o mundo do trabalho. Todavia, é de suma importância que o professor/narrador tenha profundo conhecimento desse estilo de jogo de RPG, e, preferencialmente, que obtenha ajuda de outros jogadores experientes para que o jogo em *live* possa ser trabalhado de forma pedagógica. É um grande desafio para os professores, mas concerteza uma experiência inestimável e memorável para os alunos e para o professores.

APLICANDO O RPG DENTRO DA SALA DE AULA!⁷

Utilizar o RPG em pequenos grupos é uma tarefa fácil, uma vez que todo narrador está habituado a isso, porém em salas de aula com muitos alunos, a dificuldade se mostra presente, temos então que pensarmos em táticas apropriadas para a utilização dentro da sala de aula, para que tudo possa correr como planejado.

Primeiramente, vamos analisar do ponto de vista do professor sendo o narrador, que é a melhor opção, uma vez que ele conhece o conteúdo, preparou a aula com o RPG como metodologia e sabe o que deve ser transmitido para os alunos, porém ele não terá controle sobre o grupo, se todos os alunos da sala forem um personagem na aventura, principalmente

⁷ Aplicando o RPG dentro da Sala de aula! Disponível em? <http://rpgeeduc.blogspot.com.br/2012/02/aplicando-o-rpg-dentro-da-sala-de-aula.html> Acessado em: 27/11/2012.



se a sala possuir mais de trinta alunos, então temos pensar em possíveis táticas para aplicação, uma vez que aprendido o funcionamento e as técnicas de narrativa no RPG, ele saberá como trabalhar o jogo em si com seus alunos. Quando o professor não tiver outros narradores a sua disposição para ajudar-lhe, ele pode utilizar a tática de colocar um personagem por fileira, onde uma pessoa da fileira irá fazer uma ação e a próxima será feita por outra pessoa da fila, e para fazer com que fiquem prestando atenção ao que está sendo colocado, é interessante trabalhar com a ordem aleatória isso impossibilita ao aluno decorar uma possível sequência deixando-o preparado para uma ação a qualquer momento.

Mas se o professor que promover uma socialização ainda maior que a proporcionada pelo o RPG, pode ele dividir a sala em grupos de quatro ou cinco alunos, onde cada grupo será o responsável por um personagem, e todas as ações do personagem deve ser decididas em conjunto por todos os membros do grupo. Contudo, existem outras possibilidades para se trabalhar o RPG em sala de aula, uma delas é o professor/narrador, convidar alguns narradores experientes para lhe ajudarem na atividade inicial, onde os alunos possam ter um contato inicial com a mecânica e funcionamento do jogo, onde aprendam a jogar, para assim despertar o interesse deles. Após os alunos terem conhecido e aprendido o RPG, o professor pode aproveitar aqueles alunos mais comunicativos (diga-se os que mais conversam) e que gostam de chamar a atenção, para lhes ensinar a narrar e aproximar-se desses alunos, trabalhando em conjunto com eles, e assim formar narradores entre os alunos, assim, além de ser outra tática a ser utilizada, para que se possa usar com mais frequência em sala de aula, o que pode servir também para que seja levado para fora da sala, e possivelmente se transformar em um projeto maior futuramente, dentro da escola. Aqui foram apresentadas apenas algumas ideias, assim como o RPG, você é livre para pensar em muitas outras formas de se trabalhar dentro de sala de aula.

REGRAS DE JOGO⁸

Quanto às clássicas características dos personagens, como vantagens diversas, habilidades, especializações, profissões, etc., de que um personagem de RPG possui caberá ao aluno – ou grupo de alunos – pesquisar previamente com o objetivo de compor seu personagem conforme o que o professor propôs. Lembramos que em caso de cenários futurísticos caberá ao professor uma maior participação nesse quesito.

⁸ Disponível em: <http://ziprpg.tripod.com/rpg/zip.htm> Acessado em: 29/11/2012.



Para aplicabilidade do RPG em sala de aula temos que levar em conta o bom senso do narrador, neste caso o professor, na construção dos personagens e das suas capacidades. Salvo quando o professor for trabalhar com ambientes alheios a realidade, isto é, que lidem com a imaginação dos educando. Exemplo disso é as varias mitologias formadas em varias sociedades onde muitos seres humanos são dotados de características que os diferenciavam do restante das pessoas, ou então em ambientes futurísticos onde a tecnologia alterou o corpo humano, enfim, as possibilidades são imensas.

No que se refere aos testes que os alunos irão ter que fazer para efetuar as ações de seus personagens pego emprestado o conjunto de regras elaborado por Paulo Micchi em seu sistema intitulado ZIP – Sistema Compacto de RPG⁹. Neste conjunto de regras os testes para as ações dos personagens controlados pelos alunos são realizados através de uma moeda, dispensando a necessidade de dados de múltiplas faces e por consequência dando um caráter mais pratico e dinâmico ao jogo, algo muito importante para se desenvolver uma atividade desse tipo em sala de aula, já que o tempo que o professor tem em aula não é suficiente.

Diante disso, tudo que o narrador/professor tem de fazer é decidir o nível de dificuldade para a ação que o personagem vai realizar e se vai jogar a moeda uma ou duas vezes, visando uma maior dinâmica em sala de aula os testes serão classificados como baixo nível ou de alto nível:

Conseguir um sucesso significa conseguir coroa ao jogar a moeda, um fracasso significa conseguir cara.

- Baixo: jogue a moeda duas vezes. Se conseguir ao menos um sucesso a ação foi bem

- Alto: jogue a moeda duas vezes. Você tem que conseguir sucessos nas duas jogadas, caso contrário falha.

É nesse momento que as características do personagem fazem diferença. Se o narrador determinar que o nível de dificuldade seja Alto e o personagem possui algum tipo de habilidade, especialização ou profissão que lhe garante vantagem naquela situação o nível de dificuldade é reduzido imediatamente para nível abaixo, nesse caso, por exemplo, o nível de dificuldade deixaria de ser alto para ser baixo, e um teste de nível baixo é acerto automático

⁹ Sistema de RPG disponível em: <<http://ziprpg.tripod.com/rpg/zip.htm>> Acessado em: 18/06/12.



umentando as chances de sucesso do personagem e dinamizando o procedimento em sala de aula.

Lembramos que o professor que deseje utilizar RPG em suas aulas deve realizar uma pesquisa densa sobre o tema bem como, se possível apropriar-se do mesmo, isto é, ele deve, caso possua tempo hábil, aprender a jogar, caso não seja um jogador já experiente. Este professor também pode solicitar a ajuda de amigos ou outros professores que conhecem o jogo para que assim possa se desenvolver uma boa aprendizagem e uma mágica experiência, tanto para os alunos quanto para os professores.

Elaborar aventuras interdisciplinares é um desafio muito grande que pode render grandes frutos para os professores e para os alunos. É trabalhoso, requer dedicação por parte do educador? Claro que sim, mas acreditamos que vale muito apena realizar tal trabalho.

Por fim, fechamos este escrito colocando nossas esperanças em trabalhos diferenciados com os alunos visando uma maior participação destes em aula, mas, sobretudo visando uma aprendizagem real e permanente de educando. As possibilidades de trabalho em sala de aula são gigantescas, limitada a penas pela imaginação dos professores. Repito, todo e qualquer tema, seja este polemico ou não, pode ser abordado sob a ótica do RPG, para isto basta vontade do professor em fazer a diferença.



REFERENCIAS:

BIZ, Manuela. **O ABC do RPG**. Disponível em: <

<http://revistaescola.abril.com.br/historia/fundamentos/abc-rpg-423044.shtml>> Acessado em: 27/11/2012.

MEDEIROS, Matheus Silva de. **Aplicando o RPG dentro da Sala de aula!** Disponível em?

<http://rpgeeduc.blogspot.com.br/2012/02/aplicando-o-rpg-dentro-da-sala-de-aula.html>

Acessado em: 27/11/2012.

Ministério da Educação, Secretaria de Educação e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Brasília, DF, 1999.

Ministério da Educação, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Matriz de Referência para o Enem 2009**. Brasília, DF, 2009.

Ministério da Educação, Diretoria de Concepções e Orientações Curriculares para A Educação Básica, Coordenação Geral de Ensino Médio. **Programa: Ensino Médio Inovador - Documento Orientador**. Brasília, DF, 2009.

PEREIRA, Mirna Feitosa. **RPG torna a aula uma aventura**. Disponível em: <

http://www.educared.org/educa/img_conteudo/rpg1.html> Acessado em 27/11/2012.

MICCHI, Paulo. ZIP – Sistema compacto de RPG. Disponível em:

<<http://ziprpg.tripod.com/rpg/zip.htm>> Acessado em: 18/06/12