

## USO DE RPG NA FORMAÇÃO DOCENTE

André Freitas Barbosa(1); Maria do Desterro das Neves Souza(2)

(1) Instituto Federal de Educação do Rio Grande do Norte: [andre.freitas@ifrn.edu.br](mailto:andre.freitas@ifrn.edu.br)

(2) Universidade Federal do Rio Grande do Norte: [souzamdn@gmail.com](mailto:souzamdn@gmail.com)

### Introdução:

A vida do professor no Brasil é bastante complicada. Dentro do serviço público não é incomum o professor ter contato com agressões, escolas sem estrutura, alunos com ambiente familiar extremamente conturbado e muito mais. Mesmo dentro das escolas privadas, os ambientes nem sempre são agradáveis para o trabalho docente: competição entre colegas por carga horária (e consequentemente dinheiro), alunos que, por estarem pagando mensalidade, acham que tem o direito de desrespeitar o professor, foco em resultados objetivos, como ENEM, e conflitos de objetivos pedagógicos entre docente-coordenação-direção são alguns dos focos de problemas dentro do ambiente escolar. Muitas dessas questões são completamente inéditas para o jovem profissional docente, recém-saído do ambiente acadêmico, onde teve sua formação inicial para atuar em sala de aula. Essas problemáticas provavelmente seriam resolvidas com formação continuada do professor. Todavia, todos os pontos acima ainda se somam com baixos salários, que forçam muitos profissionais a terem uma sobrecarga de trabalho com mais de um vínculo empregatício. Com uma carga horária semanal por vezes maior do que 60h, como esperar que um professor consiga efetivamente fazer algum tipo de formação continuada? Advogamos então em direção a uma abordagem na formação inicial, de modo que o profissional perceba com menor impacto, embora com a seriedade devida, as adversidades concretas da realidade docente no Brasil.

O fazer docente exige experiência. Isso é uma verdade observada há bastante tempo, vide a necessidade de estágio em todos os cursos voltados à docência. E, da mesma forma que o contato controlado com a sala de aula é uma experiência que facilita o evento real, a experiência, em espaços de formação planejada, com situações de conflito típicas da vivência diária do professor, prepararia este para seus conflitos reais. Alguns podem defender que esse tipo de vivência é trazida pela própria vida e que o profissional naturalmente aprenderia “o caminho das pedras”. Todavia, ao observarmos o grande índice de problemas de ordem psicológica nos profissionais do ensino, em especial da rede pública, entendemos que a tática do “deixe estar” claramente não está funcionando. Nesse contexto, acreditamos que faz-se necessário um contato em ambiente controlado utilizando ferramentas que simulem uma experiência real de conflito. Dentre essas ferramentas de simulação, acreditamos no uso de jogos de interpretação de personagem (*Role-Playing Games-RPG*) para essa finalidade.

Criado há mais de 40 anos, o RPG é um jogo no qual os jogadores interpretam, cada um, um personagem dentro de uma história construída coletivamente, mas conduzida por um jogador especial, chamado de Mestre ou Narrador. Esse Narrador apresentará eventos e desafios para os personagens principais (interpretados pelos jogadores), ao mesmo tempo em que conduz o resto do mundo, inclusive personagens secundárias. Se imaginarmos que o Senhor dos Anéis é uma aventura de RPG, os personagens da sociedade do anel seriam os jogadores, enquanto

que todos os outros (Orcs, Sauron, elfos, etc) seriam interpretados pelo Narrador. Assim como na própria literatura, os estilos e construções narrativas possíveis no RPG são virtualmente infinitos. Com tantas possibilidades, há décadas se estuda o uso do RPG na educação, pois se constitui numa ferramenta que pode ser estratégica em eventos de ordem pedagógica, que estimula a coletividade e o diálogo nas ações de cooperação, não tendo foco competitivo, uma vez que “a diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação”, tratando-se de “um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso”. (MARCATTO, 1996:185) Já tendo existido, inclusive, simpósios específicos dessa temática. Em acréscimo, também existem trabalhos voltados para o uso do RPG na formação docente e também na psicologia, embasados à luz da teoria sociohistórica de Vygotsky, em que se observa a mediação social no desenvolvimento das funções psicológicas.

Ao observarmos o aspecto social do jogo e do uso intenso da imaginação, podemos entender o uso do RPG enquanto ferramenta de ensino sob a ótica do sócio-interacionismo de Vygotsky. Nesse sentido, para Oliveira (2003:67), Vygotsky advoga pela importância do imaginário na formação infantil. Dessa forma, a criança entra em contato com o concreto através da representação da realidade, fazendo uso das regras que regulam as brincadeiras, condição para a assimilação de atitudes e comportamentos mais avançados. Esse universo imaginativo e suas regras específicas, que constroem o contexto das brincadeiras, acabam por criar zonas de desenvolvimento proximal (ZDP), influenciando em seu desenvolvimento cognitivo.

O objetivo principal deste trabalho é propor uma abordagem utilizando sessões de RPG, de modo a permitir a vivência simulada de situações complexas e de conflito com alunos de graduação de cursos de licenciatura (formação inicial de professores) e entender os possíveis impactos dessa ferramenta no desenvolvimento dos mesmos para a resolução, ou ao menos exercício de resiliência, diante de problemas reais.

## **Metodologia**

Na metodologia da pesquisa aplicada a essa ação buscamos realizar intervenções pedagógicas em situações de conflito, com fins de modificá-las. Assim, ao mesmo tempo em que realizamos um diagnóstico e uma análise de uma determinada situação, nessa pesquisa-ação propomos ao universo de sujeitos envolvidos, mudanças de prática que levem a um aprimoramento das situações ora analisadas.

O trabalho segue as seguintes etapas:

- 1- Levantamento de referencial teórico;
- 2- Levantamentos dos cenários a serem trabalhados;
- 3- Inscrição de voluntários entre os alunos de cursos de graduação em licenciatura da UFRN;
- 4- Aplicação dos cenários com os voluntários;
- 5- Aplicação de um questionário para avaliação qualitativa da metodologia.

O protocolo será aplicado em 10 grupos de voluntários, com 6 sessões para cada. Cada grupo envolvido na sessão constará de um narrador(experimentador) e de 2-4 participantes voluntários. Cada sessão de aplicação dos cenários será composta de 2-4h dramatização do mesmo, seguindo-se de 1-2h de discussão a respeito da experiência. O objetivo da discussão é dar tempo para os alunos pensarem um pouco sobre o mesmo, erros e acertos. Dessa forma, os

voluntários poderiam discutir a experiência sob as diferentes óticas e absorver as vivências, suas e dos outros colegas. As sessões poderão acontecer em qualquer ambiente de relativa tranquilidade, seja ele privado ou público.

O questionário buscará avaliar os possíveis efeitos pedagógicos do método, assim como a imersão dos participantes durante o processo. Para avaliar a efetividade (e identificar erros durante o processo), procuraremos gravar as sessões, sempre com aval dos participantes, de modo a possibilitar uma análise mais criteriosa a posteriori.

Analizamos como um ponto positivo e importante na estratégia desse processo de formação docente o fato de que, nesse tipo de atividade, as iniciativas e decisões são compartilhadas por todos os sujeitos nos grupos, sejam eles mesmo de áreas de formação/atuação distintas, o que favorece um processo de ação-reflexão-ação constante, estimulando o processo interdisciplinar e a avaliação sobre o planejamento de situações que envolvam teoria e prática profissionais.

### **Resultados e Discussão**

O projeto encontra-se na etapa de escolha e elaboração dos cenários a serem expostos aos graduandos. Alguns dos cenários, resumidos, já levantados foram:

- Numa escola pública existe uma divergência de qual evento organizar: uma feira de ciências ou um evento esportivo interno. Devido aos poucos recursos, só é possível organizar um dos dois eventos. Os jogadores poderiam interpretar um professor interessado em um dos eventos ou ainda membros da direção, que teriam a palavra final;
- Cansado do mau comportamento da turma em uma escola particular, um professor sai de uma aula no meio e avisa que vai considerar aula dada. Pouco tempo depois, durante a reunião de pais e mestres, um pai furioso vai indagar a atitude do professor. Nesse cenário, os voluntários poderiam interpretar o pai, o professor ou ainda a coordenação pedagógica, buscando a mediação.
- Vários alunos foram pegos plagiando em um trabalho individual de uma escola particular. Um dos alunos diz que os outros copiaram dele sem autorização (mas não pode provar), os outros alunos negam. A coordenação pressiona o professor para que, qualquer seja a solução, esta seja justa: sem punir inocentes e sem inocentar culpados. Os jogadores poderiam interpretar os alunos, o professor e a coordenação.

Apesar de cada grupo só passar por seis cenários diferentes, serão elaborados mais do que seis. Isso visa evitar com que grupos que se conheçam compartilhem informações e isso acabe gerando um viés na hora da dramatização. Uma informação relevante descoberta antes da partida (um exemplo hipotético: o aluno do cenário 3 está falando a verdade) pode fazer com que se esvazie muito a riqueza da vivência.

Como visto nos exemplos acima, os cenários são de contextos complexos, normalmente baseados em situações vividas por professores. Essa ligação com a realidade é fundamental para que essa vivência simulada seja, de fato, uma experiência enriquecedora na formação do graduando em licenciatura. Da mesma forma, a existência de personagens diferentes para serem interpretados, além do professor, permite um entendimento de que existem ângulos

diferentes dentro de um conflito, o que é de grande valia para sua resolução. Em acréscimo a isso, buscar entender o ponto de vista dos alunos é, segundo Paulo Freire, de grande importância para uma educação libertadora.

Sob a perspectiva de cursos feitos à distância, as mesmas atividades poderiam ser realizadas via videoconferência (existem ferramentas específicas para se jogar RPG à distância), mas isso acabaria por gerar muitas atividades de horário fixo, o que contradiz a filosofia da EAD. Pensando numa consonância da metodologia proposta nesse trabalho com a EAD, poderia ser desenvolvido um jogo digital que permitisse esse tipo de simulação.

## Conclusões

O trabalho do professor é extremamente complexo, dentro e fora de sala de aula. Naturalmente envolto na natural complexidade de ensinar e, no contexto brasileiro, a própria desvalorização profissional, o professor necessita lidar com outras problemáticas ainda. Sendo um trabalho inerentemente social, amplia-se a probabilidade de situações de conflitos, seja com colegas, alunos ou gestão, sem qualquer preparo específico para lidar com esses.

Este trabalho propôs uma abordagem de formação inicial para alunos dos cursos de graduação em licenciatura, com o objetivo exatamente de auxiliar nos complexos conflitos vividos diariamente na atividade docente. Independente do trabalho estar em fases iniciais, estamos convictos da necessidade de se fortalecer a formação docente também sob a ótica do fazer fora de sala de aula, no contato com colegas, gestão (ou até na própria gestão). Nossa proposta busca exatamente atenuar essas questões. O que se desafia é promover a utilização do *RPG* como instrumento de intervenção dialógica na formação inicial de professores onde se possa desenvolver, entre outros aspectos, também o fortalecimento da inteligência emocional, no respeito ao modo de pensar, sentir e agir de todos os envolvidos no processo educacional.

## Referências

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game**. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 199

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico**. 4ª ed. São Paulo: Scipione, 2003.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

TRANSTORNOS EMOCIONAIS SÃO AS PRINCIPAIS CAUSAS DE AFASTAMENTO DE PROFESSORES, O GLOBO. Disponível em: <[oglobo.globo.com/sociedade/educacao/transtornos-emocionais-sao-as-principais-causas-de-afastamento-de-professores-22149816](http://oglobo.globo.com/sociedade/educacao/transtornos-emocionais-sao-as-principais-causas-de-afastamento-de-professores-22149816)>

BRASIL É #1 NO RANKING DA VIOLÊNCIA CONTRA PROFESSORES: ENTENDA OS DADOS E O QUE SE SABE SOBRE O TEMA, G1. Disponível em:



<g1.globo.com/educacao/noticia/brasil-e-1-no-ranking-da-violencia-contra-professores-entenda-os-dados-e-o-que-se-sabe-sobre-o-tema.ghtml>

DA SILVA, C.B. **O uso da aventura solo (RPG) na formação de professores com foco na avaliação da aprendizagem.** Dissertação (Dissertação em educação)- PUC. São Paulo, p.95, 2015.