

Metodologia para aplicação do RPG para a educação: um relato pessoal

O RPG é uma forma de narrativa, não um título ou gênero. Algumas das primeiras tentativas de aplicação do RPG à educação não foram felizes talvez devido a este tipo de engano.

Por vezes, buscou-se simplesmente usar um determinado título de RPG para fins educacionais como, por exemplo, **Tagmar** ou **D&D** para estimular o interesse pela história medieval, ou então o **Desafio dos Bandeirantes**, para despertar o interesse dos alunos pela história brasileira.

Apesar de válidas, tais tentativas não utilizaram todo o potencial do RPG, esbarrando em questões tais como a necessidade da escola adquirir o título proposto e treinar o professor ou aluno para utilizá-lo em sala ou, simplesmente, estimular seus alunos a “jogarem” tendo de conferir se o título de RPG traz dinâmicas que guardam correlação com os conteúdos e programa didático previstos para aquele grupo.

Por que utilizar o RPG na escola?

Como mencionado anteriormente, esta atividade tem algumas características que por si só são interessantes, como por exemplo: 1- a socialização, uma vez que o RPG é jogado em grupo. Os participantes precisam cooperar para superar os desafios da aventura, onde todos são importantes, todos são chamados a cooperar; 2- a interatividade, porque os participantes decidem o que acontece na história, alterando seu desenrolar. Tornam-se sujeitos autônomos e aprendem que ações trazem conseqüências; 3- essas duas características estimulam o interesse do aluno pela matéria como um construtor de conhecimento, uma figura ativa em vez de passiva.

Para quem a atividade será desenvolvida? Quais serão os participantes?

Deve-se considerar o universo no qual o trabalho será desenvolvido para que se possa criar um ambiente de RPG adequado. Se estivermos trabalhando com alunos da classe média alta, de 5^a e 6^a séries do Ensino Fundamental, teremos um determinado enfoque. Se estivermos trabalhando com alunos surdos, da mesma faixa etária, numa instituição pública, teremos um enfoque diferente. Se estivermos trabalhando com alunos universitários, teremos também outro enfoque. Para cada caso, é preciso um tipo de texto a ser utilizado no RPG, texto aqui compreendido como um conjunto formado pela escrita, ilustração e diagramação. A linguagem a ser usada pelo narrador, ou mestre, também terá de ser adequada ao ambiente específico de sua aplicação.

Como o RPG será aplicado?

Existem três formas básicas de RPG: de mesa; *live-action*; via *e-mail*. As duas primeiras já foram descritas anteriormente. No RPG via *e-mail*, os participantes trocam mensagens entre si e com o narrador em tempo real ou enviam mensagens até um determinado dia, por exemplo terça-feira, e recebem o retorno do narrador até outro dia, por exemplo sexta-feira. A frequência de envio de mensagens pode variar bastante.

Pode ainda ser utilizada uma forma de narrativa próxima ao RPG, a já mencionada “aventura-solo”. Trata-se normalmente de um livro, ou apostila, com passagens numeradas em que o jogador atua sozinho escolhendo o caminho da sua personagem dentre as opções fornecidas pelo livro.

As três perguntas acima respondidas orientam o processo de elaboração e aplicação do jogo, além

de darem segurança a quem configura o processo e as técnicas a serem utilizadas. É importante que a pessoa a aplicar o RPG conheça-o bem, tendo experiência e noção de suas técnicas próprias de narrativa, construção de personagens e enredo. Ao mesmo tempo, esta pessoa precisa ter se libertado dos estereótipos de RPG já mencionados.

Quando se tem pressa, é preferível trabalhar com mestres de RPG treinados, ao invés de aproveitar alunos que já conhecem os jogos comerciais. Porém, nada impede que alunos da escola ou professores sejam treinados para utilizar o RPG para fins didáticos. É apenas um processo mais demorado.

Descrevo abaixo as etapas do processo que venho utilizando para aplicar o RPG à Educação:

1. **Reunião preliminar** com os representantes da escola interessada em aplicar o RPG didático, normalmente coordenador/a e supervisores/a. Neste ponto, são apresentados os objetivos da escola em relação à atividade, como por exemplo, facilitar a assimilação do conteúdo de uma matéria; estimular questões como cidadania; trabalhar a socialização dos alunos etc. Também são estabelecidos os alunos para os quais a atividade será dirigida (turma, faixa etária, alunos especiais ou “normais” etc) e os parâmetros dos enredos (livros de referência, realista ou fantástica etc);
2. A **equipe se reúne**, troca idéias e cria a primeira versão de enredo e, se for o caso, de opções de personagens.
3. A **primeira versão do enredo e dos personagens é apresentada à escola** para análise e posterior aprovação. É vital que os professores cujas disciplinas estiverem sendo trabalhadas participem desta reunião, mesmo que não tenham estado presentes na primeira.
4. São **feitos os ajustes necessários** no enredo e nos personagens, os quais são novamente submetidos à escola para aprovação final. Caso já tenham sido aprovados, esta etapa pode ser pulada.
5. **Criação da identidade visual:** ilustrações de personagens e cenário.
6. **Aprovação da identidade visual** pela escola.
7. **Aplicação do RPG para os alunos.** Ao final de cada sessão são feitos relatórios para serem submetidos à escola, os quais podem ser consolidados depois em relatórios mensais.
8. **Avaliação da atividade:** após seu encerramento, é realizado um levantamento dos pontos bem sucedidos e dos pontos que podem, ou precisam ser revistos. Neste estágio, questiona-se, também, o que se aprendeu com a atividade.
9. **Reunião final** com os representantes da escola para avaliação da atividade.

Apesar de não constar das perguntas iniciais, a pergunta final, “o que aprendemos com a atividade?”, é importantíssima. Este *feedback*, por parte dos alunos e dos representantes da escola, leva ao aperfeiçoamento da metodologia utilizada.

(Versão resumida de artigo publicado: “RPG & Educação: Metodologia para o uso paradidático dos *role playing games*“. In: Design Método. Organização: Luiz Antônio L. Coelho. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006.)