

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

O RPG COMO ALTERNATIVA LÚDICA PARA O ENSINO DA FILOSOFIA

Luis Eduardo Bussolotto¹
Kristoffer Brian Fabrício¹
Manuel Moreira da Silva²
Prof. Daniel Donato Piasecki³

Resumo: Este relato discute o trabalho científico-pedagógico ora em desenvolvimento com alunos do 1º ano do ensino médio do Colégio Visconde de Guarapuava. Refere-se à possibilidade de, neste grau, ensinar filosofia de forma lúdica, tornando assim mais fluente o seu aprendizado. O trabalho parte da hipótese que aprender filosofia de forma lúdica é possível; o que pode ser feito através do *Role Playing Game* (RPG), cuja estruturação se baseia na forma de uma aventura. O RPG consiste basicamente em três atos, que são compostos por cenas e turnos. Devido a sua facilidade e por ser uma forma divertida, diferente e inovadora de se ensinar, o RPG possibilita uma melhor adequação do ensino de filosofia e, ao mesmo tempo, um aprendizado mais eficaz e descontraído. O relato discute ainda a necessidade da elaboração de um sistema de regras genéricas de RPG, de modo a contribuir para as diversas maneiras de sua adaptação e aplicação em sala de aula.

Palavras-chave: Educação. Filosofia. Role Playing Game.

Introdução

A presente comunicação relata o uso do *Role-Playing Game* (RPG) como estratégia pedagógica, em especial na disciplina de filosofia. O trabalho teve como ponto de partida a elaboração de um projeto de pesquisa e ensino com vistas à participação dos alunos do Colégio Visconde de Guarapuava na Feira de Inovação e Iniciação científica – Ficiências. Assim, o trabalho objetiva explicitar a atividade narrativa do RPG enquanto alternativa didática à maneira tradicional de exposição dos conteúdos na disciplina de filosofia.

Deste modo, ao chamar a atenção do aluno e motivá-lo a acompanhar a atividade do RPG em sala de aula, essa atividade poderá promover no aluno a busca de informações e o desenvolvimento de reflexões que o auxiliem nesta aventura proposta pelo professor. Com o desenvolvimento de tal atividade em sala de aula, o aluno passa por um processo de aprendizado que tende a ser, para ele, mais prazeroso, envolvente e eficaz no que diz respeito ao conteúdo programático ministrado professor.

Durante a pesquisa encontraram-se algumas dificuldades na aplicação do RPG em sala de aula. Por exemplo, a falta de um sistema de regras e normas ao mesmo tempo fáceis de aplicar a um grupo consideravelmente grande de jogadores e de um método de avaliação

¹ Bolsista PIBID FILOSOFIA UNICENTRO/CAPES

² Coordenador PIBID FILOSOFIA UNICENTRO/CAPES

³ Supervisor PIBID FILOSOFIA UNICENTRO/CAPES

continuado durante toda a aventura-aula. A título de conclusão, apresentam-se as linhas gerais do poderá ser tal sistema e seu método.

O RPG como alternativa didática

Durante o início das orientações por parte bolsistas do Pibid Filosofia para o auxílio à pesquisa e elaboração do projeto de pesquisa e ensino com vistas à participação no Ficiências, foi pedido aos alunos que, como parte da pesquisa, nos descrevessem a visão singular e geral dos mesmos sobre a filosofia no ensino médio. O objetivo foi ter contato com a visão do aluno sobre as dificuldades que eles passam ao entrar em contato com atividades teóricas complexas como teses ou conceitos filosóficos. Os alunos foram sinceros ao dizer que a filosofia para eles (alunos do 1º ano do Ensino Médio) é muito ambivalente, pois há temas que são instigantes para o pensamento, enquanto outros são chatos ou causam desinteresse.

Partindo desta visão percebeu-se que se poderia usar uma atividade lúdica para realçar temas que são menos instigantes para a pesquisa e o aprendizado da filosofia. O interessante é que os próprios alunos que participam do projeto propuseram o uso do *Role-Playing Game* (RPG) como tal atividade. Diante disso, optou-se por pesquisar o RPG enquanto alternativa didática para o ensino de filosofia partindo de questões e sugestões dos próprios alunos.

1810

Inicialmente os alunos queriam recorrer ao RPG em sua forma virtual, mas devido à dificuldade de aplicação do mesmo em sala de aula, a complexidade de elaboração e finalização decidiu-se usar o RPG em sua forma mais simples e dinâmica, o RPG de mesa. Partiu-se assim com a monitoria dos alunos, auxiliando-os na leitura e pesquisa sobre o RPG como ferramenta didática. A leitura teve como foco entender os benefícios da atividade narrativa como alternativa que auxilie tanto o professor quanto o aluno. Na ocasião também se repassou aos alunos materiais teóricos sobre o tema, de modo a lhes ajudarem a melhor entender e encaminhar a pesquisa.

O segundo passo importante da pesquisa foi a exposição do que era a atividade narrativa do RPG para os membros do grupo que não estavam habituados a esta prática. Este passo também serviu como exposição de como seria possível a sua aplicação para o ensino de filosofia.

RPG é a abreviação da expressão inglesa: *Role-Playing Game*, que, traduzida de maneira simplificada para o Português, significaria: “Jogo de Interpretação de Papeis”. O

RPG é uma atividade de contar histórias. Porém a principal diferença entre a simples arte de contar história e o RPG está justamente na participação ativa de personagens. No RPG o narrador (mestre), visto na figura do professor, conta uma “historia”, mas esta não é contada de maneira estática, pois os ouvintes agem ativamente em uma aventura, na qual assumem o controle de personagens dentro da trama, decidindo entre caminhos a serem trilhados e decisões a serem tomadas. Deste modo pode-se entender o RPG como uma criação coletiva de histórias na qual o grupo pode vivenciar acontecimentos, por exemplo, os da história da humanidade, sejam os da vida Egípcia, Grega, Romana, Barbara, Florentina etc., sejam os da segunda Guerra Mundial dentre outros. Também se pode criar aventuras próprias usando da imaginação; nestas, em especial, se podem introduzir diálogos e reflexões coerentes com as disciplinas escolares, no nosso caso a filosofia.

Após o entendimento dos alunos sobre o RPG e como este funcionava, decidiu-se propor temas dentro da filosofia para a execução do projeto do Ficiências. Destes temas os alunos se propuseram a pesquisar sobre a relação de Poder e a passagem do mito à filosofia. A pesquisa por parte dos alunos ainda está em andamento e por isso não será relatada. Porém, com a colaboração dos alunos do projeto decidimos utilizar antes, como um teste piloto, o desenvolvimento de uma aventura-aula de RPG acerca da filosofia política de Nicolau Maquiavel.

A confecção de uma Aventura-aula de RPG de Maquiavel ousou abordar os seguintes temas de sua filosofia, a saber: Visão Antropológica do homem, a inversão do campo da ética e da política, as correlações de forças como novo modo mediador de equilíbrio político e as relações entre *Virtu* e as jogadas da Fortuna. Tratou-se de modo especial da *Virtu*, uma das noções mais importantes de sua filosofia e fonte para as interpretações de enredo dentro da trama da aventura proposta. Para Maquiavel as ações que são recomendadas para que o governante provido de *Virtu* possa por mais tempo preservar seu Estado é promover em si virtudes como: piedade, fidelidade, humanidade, integridade e religiosidade. Assim, ele recomenda ao soberano cultivá-las - ou, se não for possível, que pelo menos aparente ter virtudes, pois ostentá-las é útil para manter o poder. Ou seja, foi dado enfoque especial a questão do campo da aparência se sobrepôr ao campo de verdade dentro da esfera política.

Conclusão

Durante a pesquisa, que ainda se encontra em desenvolvimento, constataram-se dificuldades em relação ao uso do RPG em sala de aula. Essas dificuldades, porém, podem ser resolvidas com o melhor entendimento, aplicação e transformação/adaptação dos sistemas de regras de RPG's presentes no mercado. A pesquisa tem mostrado assim a necessidade de um bom conhecimento por parte dos professores e até dos alunos para promover uma aventura satisfatória como aula. Em vista disso, o grupo de pibidianos responsável pela pesquisa está neste momento trabalhando na criação de um sistema livre e genérico de RPG que facilite o desenvolvimento desta atividade tão instigante e, ao mesmo tempo, uma maneira séria e descontraída de aprender filosofia.