

EXPERIENCIANDO SITUAÇÕES DE ÉTICA E INCLUSÃO ATRAVÉS DO RPG EM SALA DE AULA

Tháisa Antunes Gonçalves¹
Emerson Ranieri Santos Kuhn²
Jander Fernandes Martins³

O presente trabalho se insere na temática de direitos humanos, cultura e educação em uma perspectiva interdisciplinar, por abordar o tema transversal ética através do uso do jogo de papeis denominado *role-playing game* (RPG). Discutimos o desenvolvimento de um sistema de RPG e a realização de sessão de jogo com duas turmas de 9º ano de ensino fundamental na Escola Municipal de Ensino Fundamental Hugo Zimmer, de Rolante/RS. O projeto, produzido em conjunto entre as disciplinas de português e história, ocorreu nas seguintes etapas: leitura do livro-jogo *Vencer por linhas tortas*, de Marcelo Spalding; introdução a dinâmica do RPG e sessões de jogo nos quais os alunos se dividiram em equipes para, cada grupo, interpretar um de quatro personagens. O sistema elaborado se constituiu com o professor como mestre, uso de dados de seis lados para os testes e personagens de classes diferentes nos quais há características predominantes, associadas a tipos de inteligências (cinestésica-corporal, naturalista, linguística-verbal e interpessoal). A ambientação ocorreu a partir da obra de Spalding, na qual personagens da trama se tornaram *non-player characters* (NPCs) do jogo, atuantes diretamente nas situações-problema expostas pelo mestre. A dinâmica objetivou inserir os alunos em situações-problema, de forma prática e lúdica, nas quais eles vivenciassem cenários que exigissem posturas éticas, especialmente com relação a inclusão. A utilização do RPG como instrumental didático para discussão desse tema, se justificou devido à preponderância desse tipo de jogo a ações de socialização, cooperação e respeito mútuo, visto que não há vencedores e perdedores. A competitividade do jogo está no momento em que um grupo de jogadores age em conjunto contra um adversário inserido na própria aventura, permitindo assim o trabalho em equipe e a valorização de habilidades diferentes. Para o desenvolvimento deste estudo, adotamos as contribuições pedagógicas de vertente histórico-cultural de Lev Vigotski, Alexei Leontiev e Daniil Elkonin, que discutem a importância do jogo de papeis sociais na formação da personalidade da criança. No que se refere a discussão sobre jogos, nos baseamos principalmente em Roger Caillois, que compreende os jogos como produtos da cultura, portanto, posteriores ao surgimento desta e não anteriores, como pressupõe Johan Huizinga.

Palavras-chave: Role Playing Game (RPG). Temas transversais. Ética.

¹ Mestranda em Processos e Manifestações Culturais (Universidade Feevale), especializanda em Tecnologias na Educação (Universidade de Caxias do Sul), bacharel em Biblioteconomia (Universidade Federal do Rio Grande).

² Mestrando em Processos e Manifestações Culturais (Universidade Feevale), licenciado em História (Universidade Feevale).

³ Mestrando em Processos e Manifestações Culturais (Universidade Feevale), especialista em Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação (Universidade Federal do Rio Grande), licenciado em Pedagogia (Universidade Federal de Santa Maria).