

Oficinas de RPG: a Transdisciplinaridade como caminho para um ensino decolonial de Ciências

Martha Matos Lucas Teixeira¹
João Vitor Nascimento de Santana²
Vitor Corrêa Bomfim³
Francisco Nascimento⁴

RESUMO: Esta pesquisa consiste em apresentar a experiência das Oficinas do Saber do Cieps - Complexo Integrado de Educação de Porto Seguro, com o objetivo de mesclar aos ensinamentos do currículo a um produto de consumo popular, visando o ensino Interdisciplinar e decolonial de Ciências através da ferramenta *Role-Playing Game* (RPG) em uma proposta de escrita de narrativas fantásticas, no qual através destas, construídas no jogo, os alunos pudessem conceber conhecimentos de história, matemática, língua portuguesa e outras disciplinas, principalmente de ciências. A utilização das metodologias ativas e da desconstrução da hierarquia de sala de aula demonstrou um desenvolvimento maior da visão crítica e da socialização de conhecimentos, e ainda como reflexão acerca da colonização do ensino, da possibilidade do ensino decolonial de Ciências, bem como a importância da cultura de consumo, aqui apresentada através do RPG, para esse processo.

Palavras-chave: Interdisciplinaridade. Decolonialidade. Cultura de Consumo. Metodologias Ativas. RPG. Ensino de Ciências.

1. Introdução

O ensino de ciências na Educação Básica se constrói tradicionalmente em torno de uma visão tecnicista e culturalmente estereotipada que pode ser considerada ultrapassada na atualidade (NASCIMENTO, 2020). O ensino fragmentado é imposto em sala de aula, em acordo com o discurso fomentado por educadores, construído em torno da afirmativa de que esta área do conhecimento não é fácil de se integrar a outras

¹ Licenciada em Letras, Língua Portuguesa e respectivas Literaturas, estudante do Programa de Pós Graduação em Ensino e Relações Étnico-Raciais da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB) Campus Sosígenes – prof.marthamatos@hotmail.com

² Aluno da Licenciatura Interdisciplinar em Humanidades da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB) Campus Sosígenes Costa – jvnascimento2000@gmail.com

³ Aluno da Licenciatura Interdisciplinar em Artes da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB) Campus Sosígenes – vittcorrea@hotmail.com

⁴ Professor do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB) Campus Sosígenes Costa - francisco.nascimento@ufsb.edu.br

áreas. Contudo, o que se pode notar é que existem diversas ferramentas que são imprescindíveis para a construção do conhecimento considerando a conjuntura da liquidez na educação (Bauman, 2009), e há também, a necessidade da transdisciplinaridade, conceito da educação que compreende o conhecimento de uma forma plural, não apenas como um elemento pontual, porém como parte do cotidiano escolar.

Com o objetivo de mesclar aos ensinamentos do currículo a um produto de consumo popular, no qual através da narrativa fantástica que o RPG, sigla para o inglês *Role-Playing Game*, traz tendo em vista a ferramenta para que eles pudessem conceber conhecimentos de história, matemática, língua portuguesa e outras disciplinas. Em que o mestre poderia inserir fatos históricos, como, por exemplo, a peste bubônica, ou problemáticas de espaço, pois mesmo sendo uma narrativa fantástica, o mundo ainda está sujeito às leis da física, e até mesmo dilemas sociais, como desigualdade de classe, gênero ou etnia dentro do enredo a qual os jogadores estão submetidos.

O RPG é um jogo onde os participantes assumem papéis de personagens e através desses são inseridos em histórias como autores da própria narrativa, em que suas escolhas ditam o caminho que o enredo irá seguir, através dos desafios propostos pelo mestre, aquele que conta a narrativa do mundo e insere as problemáticas que os personagens enfrentam.

Decolonizar o ensino é uma necessidade latente no Brasil, principalmente ao se considerar a construção do saber diante da Nova Escola. De acordo com Ballestrin (2013), se faz necessário desconstruir de forma crítica o eurocentrismo, compreendendo as condições em que se dão aos conhecimentos subalternizados dos grupos explorados e oprimidos, bem como o mito da hierarquização das raças, para que haja uma superação da colonialidade do poder. Considerando a escola como um espaço de construção destes mitos, a hierarquização, também do conhecimento, em prol de uma educação fragmentada é reflexo desta educação eurocêntrica e etnocêntrica que cumpre os parâmetros de uma visão deturpada da realidade e necessidade do cidadão brasileiro. Sendo assim, não se torna apenas uma questão de necessidade atual, decolonizar o Ensino de Ciências, mas é, também, uma questão de acesso ao conhecimento e cidadania.

2. Metodologia

As metodologias ativas na escola são também um modo de modificar o ensino e a maneira de interpretá-lo, uma vez que a realidade escolar ainda se baseia em um ensino conteudista e de reprodução, apesar das diversas tentativas de um ensino construído através também do protagonismo dos alunos, a escola, em geral, ainda se mantém em um modelo eurocêntrico. De acordo com Diesel, Baldez e Martins (2017, p. 270):

[...], há necessidade de os docentes buscarem novos caminhos e novas metodologias de ensino que foquem no protagonismo dos estudantes, favoreçam a motivação e promovam a autonomia destes. Assim, atitudes como oportunizar a escuta aos estudantes, valorizar suas opiniões, exercitar a empatia, responder aos questionamentos, encorajá-los, dentre outras, são favorecedoras da motivação (BERBEL, 2011) e da criação de um ambiente favorável à aprendizagem.

Visando as metodologias ativas, o projeto “Estações do Saber” foi criado pelo corpo docente do Complexo Integrado de Educação de Porto Seguro com o intuito de atender ao alunado diante da necessidade do ensino transdisciplinar e integral na formação educacional do sujeito. Este projeto visa dar condições de aplicabilidade para diversos projetos de docentes, estagiários, comunidade e até mesmo discentes, de acordo com a matriz das áreas de conhecimento e que as envolva com o conhecimento formal e informal. Para tanto, são disponibilizados seis tempos (hora/aula) divididos em dois dias (terças e quintas) em que o aluno escolhe a oficina que participará a cada trimestre, podendo se inscrever trimestralmente em duas oficinas de acordo com a sua necessidade e linha de interesse. Neste contexto, as oficinas de RPG, diante da grande procura do alunado, se desenvolvem em “RPG: narrativas fantásticas” e “A Matemática no RPG”. A primeira tem como responsável a docente Martha Matos e oicineiro João Vitor, bem como mais três monitores alunos; a segunda tem como responsável a docente Valtiangeli e o icineiro Vitor Corrêa.

A primeira parte do projeto trata se de conhecer e dominar o que é o RPG e como utilizá-lo como ferramenta de ensino, dentro disso é necessário conhecer o modelo de sistemas de regras que irá utilizar como, por exemplo, o *Dungeons and Dragons* 5 edição, no qual através dele você tem acesso ao Guia do Mestre e Livro do Jogador, que contém as informações necessárias para utilizar o sistema. Tendo domínio

do sistema é necessário elaborar uma história interativa que se baseie nas regras do sistema e assim mesclar o tema a ser trabalhado em sala de aula com o enredo de sua história.

Já para a aplicação do RPG de mesa com os alunos é necessário que eles tenham em mãos a ficha de personagem, a qual o livro do jogador dispõe, e o conjunto de dados de RPG utilizados por aquele sistema. Diante disso, o papel do mestre que deve ambientar seus jogadores no mundo e história que irá acontecer.

Para tanto, ambos projetos visam as metodologias ativas e uma construção crítica do conhecimento diante da realidade escolar. Tendo a primeira oficina a construção dentro da área de conhecimento de linguagens e humanidades o resultado esperado embasado por estas, visando principalmente a produção textual e visual (artística) dos alunos e monitores, bem como a segunda oficina visava como resultado um relato do desenvolvimento dos personagens em forma de diário de bordo.

3. Resultados e Discussão

O RPG, não considerando apenas como o jogo, mas como ferramenta pedagógica de didática e interpretação maleáveis, se faz importante como forma de atingir jovens da Educação Básica, unindo a diversão ao conhecimento transdisciplinar. A postura docente diante desta construção é basal para que haja uma construção real, uma vez que cada jogo pode levar a um tipo de resultado em diversas disciplinas, não separadas, diante dos discentes. A exemplo deste, se pode notar a construção da narrativa fantástica e ficcional ao se criar as histórias dos personagens – teoria da narrativa, tipologia textual e gênero textual – quanto ao desenvolvimento da história, mas também conhecimentos básicos de mapas e geografia, acabando por implicar em condições biológicas das raças presentes naquele espaço, o bioma, condições físicas que levam ao cálculo de força, deslocamento, altitude, porosidade de materiais em função de fricção, cálculos matemáticos em probabilidade e resultados, principalmente com as quatro operações, condições sociológicas, filosóficas, construção histórica, política, econômica, artística e cultural, além da habilidade de interpretação, produção e leitura de textos.

Em primeiro plano, ao se considerar a condição da realidade da liquidez moderna de Bauman (2009), é necessário que a formação continuada de professores

contemple essa condição adaptativa da escola a realidade externa, uma vez que a educação neste contexto requer diversos ambientes educacionais além do modelo de permanência vivido tanto nas verdades científicas quanto na relação construída entre professor-aluno-conhecimento. Diante disso, a oficina de “RPG: narrativas fantásticas” inicia com a mudança da hierarquia professor-aluno ao apresentar oicineiro e estagiário João Vitor, bem como o monitor A.⁵ que fica responsável por apresentar os livros (livro do mestre, do jogador e dos monstros) com a finalidade de construir os personagens dos jogadores e instruir o mestre na construção da história a ser criada, cabendo ao icineiro orientar os debates em torno das teorias e disciplinas em alcance, por exemplo, na construção do mapa e na distribuição do biótipo da raça perante as condições geográficas e climáticas.

Para além desta condição, mediante sugestões dos monitores, monitor geral A., monitor mestre da mesa 1, K., monitoras mestras da mesa 2, L. e B., juntamente com a professora, propõe um circuito de palestras de jogadores mais experientes, além do convidado Ubiratan Junior, que participa como personagem em uma narrativa de exemplo da professora com a mesa 1. Os conhecimentos dos estudos de ciências se deram diante da condição de apresentação das raças e condições entre diferentes biótipos, personagens e condições específicas do jogo, ou mesmo em conhecimentos de domínio matemático de probabilidade e quatro operações, como as descritas pelo icineiro em seu relato do estágio:

O dia mais legal foi quando fui convidado para ser regente de uma mesa de RPG (mestre da mesa), fui muito bem recebido e todo mundo se divertiu com a mesa, rimos bastante por causa das situações em que os personagens dos jogadores por causa da instabilidade dos dados se colocavam, por exemplo, tinha personagem que morria tropeçando por que tirou um erro crítico (o dado tem vinte lados, abaixo de dez já pode ser considerado erro, abaixo de cinco é erro crítico), isso foi quase no fim da oficina, mais especificamente no dia 31 de outubro de 2019. (SANTANA, João Vitor Nascimento de, relatório de estágio II, 2019)

Em uma perspectiva decolonial, os resultados destas experiências se transformam em resultados relevantes diante do espaço escolar, para tanto a falta da hierarquização do conhecimento, transformando a oficina em um espaço horizontal de troca deste, ainda, com a construção de questionamentos diante dos requisitos e

⁵ Aluno do 3º ano, menor e aqui preservada identidade.

disciplinas das áreas de conhecimento, bem como os contextos apresentados questionam como se nota em Quijano (2007), questões acerca do mito da civilização e do desenvolvimento eurocêntrico e unidirecional, tanto em questões acerca do capitalismo quanto nas relações de poder que se desenvolvem em um microcosmo escolar, refletido do macrocosmo sociedade, discutidos nas mesas de RPG. Tal debate se fundamenta na criação de mapas da mesa 1, uma vez que todo poder econômico se desenvolve em torno da cidade principal, tendo esta se desenvolvido por condições de não produção e exploração mercantil, trazida pelo mestre e monitor K.

Outro momento documentado pela primeira oficina, se deu através do debate das relações inter-raciais no RPG, a noção destas relações, inclusive sua implicação política, gerou debate e comparação com a realidade destas condições fora do jogo e na sociedade. De acordo com o relatório pessoal da professora Martha Matos, em setembro de 2019, tem-se:

Estávamos em um terreno de montanha, indo para a cidade mercante, eu narrava para mostrar o estilo de jogo e narrativa aos mestres que estavam ainda em treinamento, os personagens eram: uma maga humana; um draconiano bardo; uma druida meio orc e um anão. Os personagens tinham que agir de acordo com as suas tenências, e eu tive que explicar para a mesa que as relações entre orcs, meio orcs e anões não são muito boas, na verdade, muito delicadas e por tanto, difíceis. Enfrentaram anões do gelo e em algum momento a cena se torna engraçada, pois a meio orc resolve salvar o anão. O debate na mesa se constrói com a comparação das relações inter-raciais inclusive em espaço, local de fala e estereotipação. Principalmente por Ubiratan, convidado, levar ao debate a construção do racismo e local de fala.

Por se dar no âmbito da horizontalidade, os conhecimentos das áreas e os debates são imprescindíveis para se falar e decolonialidade do poder, para se compreender como se constrói o espaço escolar e mesmo o poder público e em prol de quem funcionam estas partes, retomando, de acordo com o monitor A. as leituras de Rousseau e Hall, domínio dos alunos em estudos de sociologia e filosofia.

Na segunda oficina, se pode notar que ao analisar os relatos escritos e compará-los com os argumentos expostos e levantados durante a narrativa confirma-se a suspeita da dificuldade que os alunos teriam para transcrever o que lhes foi construído de pensamento crítico sobre o tema, contudo durante a vivência das aulas era perceptível como a visão deles sobre o tema evoluiu. Tal análise é possível a partir de um questionamento levantado por eles sobre o fato de uma turma de 15 alunos, apenas duas eram meninas, sendo a maior parte meninos. Sendo assim, analisaram o porquê desse

fenômeno ocorrer até chegar a conclusão de que a mídia impõe que certas atividades e conhecimentos "não são para meninas", nos quais as grandes aventuras com guerras contra dragões, magos e mortos vivos do mundo fantasioso são vendidas como produto de consumo masculino, em que não se incentiva a busca das meninas por tal tema. Diferente dos levantamentos e argumentos trazidos de forma oral, os relatos escritos foram em grande maioria apenas um relato dos fatos que ocorreram na aventura em cada aula, tornando-os assim poderes de material para avaliação de funcionamento da oficina.

Neste âmbito, o que se nota é o reflexo da educação da repetição e reprodução de conhecimento. Fica clara a função do poder escolar de não permitir a auto expressão do aluno, como descrito na relação opressor-oprimido de Freire (1987), e embora o resultado esperado na oficina segunda, "A Matemática no RPG", era exatamente as reflexões críticas acerca dos debates em aula após os turnos de jogo, bem como as relações de construção de conhecimentos matemáticos, ao final, o que se pode obter de resultado é um diário de bordo que descrevia apenas os turnos e as aventuras dos personagens. De acordo com Vitor Correia, em relato pessoal sobre a oficina:

O Diário de bordo era pra ser a visão dos personagens em relação as coisas que eles enfrentaram, como eles se sentiam, o que pensavam sobre aquela situação e coisas do gênero, mas quando eu fui vendo os diários eu percebi que acabou se tornando apenas um relato do que aconteceu em cada mesa exemplo, no dia tal, nós fomos emboscados por piratas e pra sair daquilo a gente teve que negociar serviços com eles. Mas não tinha a sensações de como eles viam a situação. Tanto que foi a partir disso que eu comecei com as aulas também sobre os temas que estavam lá implícitos na história.

Enfrentar o espaço escolar e o tipo de conhecimento postulado por este é também uma atitude decolonial, uma vez que este se faz através de estereótipos que são reflexos de preconceitos sociais, tanto por professores quanto por alunos. Assim, enfrentar estas construções é imprescindível para um posicionamento crítico em torno do poder social da escola (BOURDIEU, 1996). Por tanto, embora o RPG se faça um jogo, pode se tornar uma ferramenta importante para atrair os jovens para o espaço de debate e criação da visão crítica acerca do conhecimento dividido por áreas de conhecimento, ou mesmo a verticalidade proposta pela hierarquia comum da escola.

4. Conclusões

A educação transdisciplinar e o processo de decolonizar o ensino de ciências não são iniciativas superficializadas em modelos educacionais considerados verticalizados, e exatamente por isso, se justifica a necessidade de proposição do uso de RPG como ferramenta para construção do conhecimento de modo a atingir um caminho para a transdisciplinaridade. Com o intuito de propor um espaço em que se pense esta educação de forma crítica, o RPG, na primeira oficina, propiciou condições de conhecimentos ímpares, em destaque para a integração das áreas de ciências ao projeto de narrativa, bem como a resposta dos alunos foi a criação da mesa fixa na escola, funcionando não mais apenas como oficina, mas como lazer em momentos de recreação. Mantendo a oficina através dos monitores e treinamento de novos mestres para novas mesas.

Ao tratar-se do desenvolvimento do pensamento crítico dos alunos sobre o tema proposto, ante a segunda oficina, confere-se riqueza e evolução nos argumentos e posicionamentos levantados por ele no decorrer de toda história, chegando ao ápice deles próprios reconhecerem situações a qual o tema se refletia em seu próprio convívio social. Já os relatos escritos e a aplicação da matemática de forma explícita na aventura não foram pontos que tiveram sucesso. Dentro da aventura foi passado e enfrentados outros temas como questões raciais, de classe econômica, de sexualidade, e identidade de gênero, além da própria análise de construção identitária que pode ser feita através da análise do personagem criado pelos alunos. Temas estes que podem ser abordados em outras experimentações de de prática do projeto.

5. Referências

BALLESTRIN, Luciana. **América Latina e o Giro decolonial**. Revista Brasileira de Ciência Política, nº11. Brasília, maio - agosto de 2013, pp. 89-117.

BAUMAN, Zygmunt. **Os desafios da educação: aprender a caminhar sobre areias movediças**. Cadernos de Pesquisa, v. 39, n. 137, maio/ago.2009.

BOURDIEU, P. **Espaço social e espaço simbólico**. In: BOURDIEU, P. Razões práticas. Sobre a teoria da ação. Campinas, SP: Papirus, 1996.

DIESEL, BALDEZ, MARTINS, Aline, Alda Leila Santos, Silvana Neumann. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica**. Revista Thema, v.14, nº 1, pág. 268 a 288. 2017. Disponível em: <http://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/issue/view/17/showToc>

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 17^a ed., 1987.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidad del poder y clasificación social. In: CASTRO-GÓMEZ, S.; GROSGOUEL, R. (Orgs.). ***El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global***. Bogotá: Universidad Javeriana-Instituto Pensar, Universidad Central-IESCO, Siglo del Hombre Editores, 2007. p. 93-126.

NASCIMENTO, Francisco. **A Alfabetização Freiriana e o Ensino de Física: uma reflexão sobre o papel da Escola**. In: PADILHA, Paulo Roberto; ABREU, Janaína M. (Orgs.). *Aprenda a dizer sua palavra: artigos produzidos durante o curso da EAD Freireana do Instituto Paulo Freire*. São Paulo: Instituto Paulo Freire, 2020