

ÉTICA E EDUCAÇÃO ATRAVÉS DO RPG (ROLE PLAYING GAMES)

Profa. Dra. Luciene Ferreira da Silva¹; Raul de Souza Hoffmann²

¹Docente, Departamento de Educação, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho – FC/UNESP – silvalucienef@gmail.com; ²Discente, Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica – Universidade Estadual Paulista FC/UNESP, Professor, Secretaria da Educação do Estado de São Paulo – raulshoffmann@gmail.com

RESUMO

Este projeto de pesquisa em andamento tem como objetivo investigar a problemática das restrições do ensino e aprendizagem da ética no Ensino Médio, bem como a forma tradicional de ensino. Então, se justifica por viabilizar formas amparadas no jogo, no caso, o Role Playing Games, proposto para a observação de aprendizagens significativas dos conceitos, a partir das obras clássicas, empoderando os sujeitos para práticas sociais de transformação social. Trata-se de uma pesquisa com abordagem quali-quantitativa, com utilização de pesquisa bibliográfica e documental sobre as temáticas: jogo, educação, filosofia e ética. Também será realizada pesquisa de campo com alunos e professores do Ensino Médio de três escolas públicas de um município do interior do Estado de São Paulo, por meio de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e pesquisa etnográfica. A hipótese é de que a problemática decorra do desinteresse por parte do alunado de se fixar no estudo dos vários conceitos e autores. Será vivenciada e observada a construção ética por meio do jogo, pois a ética é uma temática pouco abordada diretamente nas disciplinas oferecidas no Ensino Médio, mas de extrema necessidade, pois nesta fase, os alunos reúnem condições para compreensão da cidadania visando uma melhor socialização e interferência sociocultural e política. Com as pesquisas já realizadas, concluímos que o jogo, na escola, tem potencial para uma educação transformadora quando proporciona o pensamento ético, crítico, emancipatório e político.

Palavras-chave: Jogo. Ética. Educação. Filosofia. Ensino Médio.

INTRODUÇÃO

De acordo com Saviani (2012), a Educação historicamente apresentou tendências que revelam o modus operandi prevalente entre os grupos e/ou estratos sociais. No caso dos alunos de escolas públicas na atualidade, a Educação proporcionada, organizada pelo Estado e pela burguesia, tem a finalidade de instrumentalizar o futuro trabalhador para o mercado de trabalho, portanto, não terá necessidade de chegar ao nível superior. No Ensino Médio, muitos alunos são encaminhados para cursos técnicos profissionalizantes.

Algumas reflexões muito importantes para a superação da condição de vida da classe desfavorecida se encontram nos estudos aprofundados sobre a organização social que para Saviani (2012), inclui a ética. Porém, essa temática é pouco trabalhada se levarmos em conta sua importância para o exercício democrático. Estes estudos na escola sofrem de vários tipos de carências, que vão desde a contratação de docentes da área de ciências humanas (Filosofia, Sociologia, História, etc.) a carga horária no currículo e espaços físicos tais como: bibliotecas,

cine clubes, videoteca, clubes de leitura, grupos de estudo, grêmios estudantis, atléticas, entre outros. Fatores como esses, contribuem para o desinteresse do aluno nos estudos da Ética, sobretudo quando não estabelece relações com seu cotidiano.

Estudos realizados por Krawczyk (2011), demonstram que os alunos do atual Ensino Médio, apesar de estudarem por mais tempo do que seus pais estudaram e constituir grande parte da sociedade com baixa renda, possuem grandes dificuldades para encontrar sentido na vida escolar, para pensar no mundo do trabalho a partir da escola e para conseguir trabalho.

Neste estudo, a hipótese é de que a problemática decorra do desinteresse por parte do alunado de se fixar no estudo dos vários conceitos e autores. Porém, é inegável a importância do desenvolvimento ético, pois como nos lembra Marx (1986, p. 54), “[...] a verdadeira riqueza espiritual do indivíduo depende da riqueza de suas relações reais”.

Todavia, pretende-se encontrar durante o desenvolvimento do projeto a contribuição da filosofia no que diz respeito a ética e ao senso moral. A preocupação em encontrar formas mais atrativas ao aluno para que se possa trabalhar o tema, parte da simples constatação de que somos todos dependentes da relação com o outro, nos construímos através do contato com a sociedade, sendo assim, o desenvolvimento da ética se faz extremamente necessário, pois, de certa forma, é a sociedade que nos revela o que devemos ser e como devemos ser. O professor Leclercq contribui: “De fato, a própria ideia de moral vem da sociedade. Um homem isolado não teria ideia de problema moral, de obrigação moral, de bem moral. É de nosso contato com os semelhantes que nasce o problema moral”. (1967, p. 54).

Pensando nisso, este nosso projeto se realizará, como já dissemos, através da utilização do RPG. Criado em 1974 nos Estados Unidos por Gary Gygax e Dave Arneson. O jogo funciona através da criação de uma história pelo jogador que recebe o título de mestre ou narrador, é recomendado que seja à princípio um professor, cabe a ele conduzir a história para que os outros jogadores interpretem seus personagens dentro da história criada pelo mestre. Por exemplo, o mestre pode criar uma história que se passe durante a colonização portuguesa no Brasil. Nessa história os jogadores possuem papéis diferentes, um poderá ser um índio que teve o filho levado por portugueses, o outro poderá ser um escravo em fuga, que procura segurança na floresta, e ainda outro poderá representar uma mulher europeia que sofre com costumes diferentes no novo mundo. Estes personagens terão seus caminhos cruzados e algum objetivo que os mantenha unidos, porém, caberá a eles decidirem o que fazer para ter sucesso e evitar conflitos que os coloquem em risco. No RPG, cada jogador interpreta seu personagem, não como uma atuação artística, tal qual um ator, mas sim como uma narração do que seu personagem fará. Se cada jogador é livre para escolher o que fazer, ele acaba contribuindo para a mudança e a própria construção da narrativa da qual faz parte. São infinitas as possibilidades e situações que poderão ser criadas. A história poderia se passar durante a Ditadura Militar, Segunda Guerra Mundial, Império Romano ou qualquer outro contexto histórico. Os alunos trabalharão de forma socializada utilizando e desenvolvendo a imaginação e o conhecimento histórico.

Estudar o desenvolvimento da aprendizagem de ética no Ensino Médio por meio de um jogo não virtual e ao mesmo tempo propô-lo de forma adaptada como produto resultado da pesquisa, vai ao encontro de desejos e necessidades dos discentes em tempos de virtualidade, mas de convivência, e de gerenciamento do tempo para a convivência entre os pares, rompendo com a liquidez e o imediatismo a que estão submetidos neste momento da história. (BAUMAN, 2007; HUIZINGA, 2012).

Huizinga (2012), refere-se a ética como um ponto de apoio que a lógica é incapaz de oferecer-nos. Por meio da ética a conduta moral, capaz de colaborar com uma sociedade mais esclarecida e pacífica, se torna mais evidente. Reside nesse ponto um dos aspectos que torna necessário práticas que agreguem a discussão sobre a temática.

Partindo dessa premissa e também do interesse e necessidade dos adolescentes que se encontram em fase de pensamento científico, ou período operatório formal, assim caracterizado segundo Piaget (1990), podendo formular hipóteses para responder às diversas problemáticas que são enunciadas, a proposição do jogo como forma auxiliar de estudo e desenvolvimento da disciplina de ética, merece ser estudada, para ampliar a adesão aos estudos e a motivação às vivências, pois o jogo segundo Huizinga (2012), pode oferecer a experiência do intercâmbio entre alegria em tensão, mas também em arrebatamento.

Para além disso, também tem a finalidade contribuir para o desenvolvimento de uma metodologia assentada no jogo, pois segundo Huizinga (2012) o jogo naturalmente contribui para a prosperidade do grupo social, por meio dele pode-se projetar a aquisição de diferentes elementos de subsistência. Portanto, as habilidades necessárias durante o jogo colaboram para evidenciar práticas que frequentemente se mostram indispensáveis na relação com o outro.

OBJETIVOS

Este projeto de pesquisa tem como objetivo investigar o ensino na disciplina de ética durante o Ensino Médio, além de discutir os limites e as possibilidades metodológicas do ensino por meio do jogo RPG, assim como sua forma tradicional de ensino.

Propomos o jogo Role Playing Game, como observação de aprendizagem significativa ao aluno. Esperamos ainda contribuir para que através do jogo, o aluno passe a se situar politicamente e venha enxergar a Educação como oportunidade de transformação social. Segundo Bauman (2007, p. 68), “Não podemos estar seguros de nossos direitos pessoais se não formos capazes de exercer direitos políticos e fizermos essa capacidade pesar no processo de elaboração das leis”. Portanto, apenas através do conhecimento o aluno poderá desempenhar funções que colaborem com seu próprio avanço social.

METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualiquantitativa, com utilização de pesquisa bibliográfica e documental sobre as temáticas: jogo, educação, filosofia e ética. Também será realizada pesquisa de campo com alunos e professores do Ensino Médio de três escolas públicas de um município do interior do Estado de São Paulo, por meio de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido e pesquisa etnográfica que é, segundo Mattos (2011), a metodologia que exige o envolvimento do pesquisador como observador e participante do fenômeno pesquisado.

Gil (2008), aponta para o caráter da pesquisa que tem como objetivo as relações sociais entre o homem em seus múltiplos relacionamentos com outros homens e instituições sociais, sobre ela o autor nos lembra que deve haver como característica principal o interesse na aplicação, utilização e consequências práticas dos conhecimentos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em tempos de relações virtuais por meio de comunicações digitais, vemos no jogo um resgate do contato humano, em momento significativo e em oposição às relações líquidas, como aponta Bauman (2007). No Role Playing Games, em português “Jogo de Interpretação de Papéis”, há a necessidade intrínseca da interação entre jogadores de modo não virtual, joga-se em conjunto, dividindo a mesma mesa e trocando olhares que hora demonstram a convergência e hora a divergência, ou seja, há intensa comunicação corporal. Como todo jogo implica em competição, aventura, fantasia, vertigem, sensações e manifestações lúdicas, estes se constituem em forma humana de desenvolvimento. (CALLOIS, 1990).

Baseando-se em estudos realizados por Vasques (2008), no ensino médio, atividades lúdicas são pouco associadas a aprendizagem, portanto, o projeto vai ao encontro das necessidades e interesses dos estudantes por oferecer acesso a aprendizagem de modo divertido e pouco habitual. Todavia, para que se desenvolva a aprendizagem de modo significativo é preciso o trabalho educativo, como defende Saviani (1997). Não basta o desenvolvimento do conteúdo, cumpre ao processo educativo o desenvolvimento do aluno através do conteúdo, e não o contrário.

Os estudos bibliográficos e documentais realizados até o momento, apontam para a necessidade do desenvolvimento e resgate de práticas que venham colaborar na construção de relações afetivas que deverão ir de encontro com a sociedade líquida elucidada por Bauman (2007), sobretudo na afinidade entre adolescentes que se encontram no início das mais diversas práticas sociais, seja como motoristas, trabalhadores, consumidores, eleitores, enfim, como cidadãos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando o objetivo do estudo e a pesquisa bibliográfica e documental realizadas até o momento, concluímos que a escola para a classe desfavorecida se encontra carente de práticas metodológicas que sejam convidativas ao estudo da ética e à sua prática.

Que o estudo da ética é urgente pois se anseia por relações que possibilitem o debate sobre as afinidades políticas possibilitando a emancipação intelectual da classe dominada, mais desfavorecida socioeconomicamente e culturalmente.

Também que estudar e aprender ética por meio do jogo pode ser uma forma interessante de desenvolvimento humano em tempos de liquidez, pois o jogo tem potencial para captar as formas de agir e pensar a ética filosoficamente.

Com esse projeto pretende-se oferecer aos discentes participantes a oportunidade de somar diferentes sensações prazerosas ao mesmo tempo em que não se perceba as habilidades trabalhadas que venham contribuir com o desenvolvimento ético e afetivo. O RPG cumpre tais fins, pois explora o caráter lúdico como elemento de socialização, diversão e construção. Soma-se a isso, a capacidade que o jogo, em geral, possui de resgate da diversão na escola, assim, esperamos contribuir para a concepção de uma escola mais feliz.

Ora, a escola objetiva ao aluno uma demasiada atenção ao futuro, pois se espera que o mesmo passe no vestibular ou comece a trabalhar. Com a proposta do projeto, olhamos para o presente, nos concentramos no tempo criado pelo jogo e apresentamos ao discente que está saindo da escola a possibilidade de retomar a prática do jogo como recreação e diversão.

REFERÊNCIAS

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Lisboa: Dom Quixote, 1990.

BAUMAN, Z. **Tempos Líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

LECLERCQ, J. **As Grandes Linhas da Filosofia Moral**. São Paulo: Herder, 1967.

SAVIANI, D. **Escola e Democracia**. Campinas: Autores Associados, 2012.

_____. **Pedagogia Histórico-Crítica: Primeiras Aproximações**. Campinas: Autores Associados, 1997.

MARX, K.; ENGELS, F. **A Ideologia Alemã**. São Paulo: Hucitec, 1986.

VASQUES, R. C. **As Potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. 179f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara.

MATTOS, C.L.G.; CASTRO, P.A. **Etnografia e Educação: Conceitos e Usos**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

KRAWCZYK, N. **Reflexões sobre alguns desafios do Ensino Médio no Brasil hoje**. Cadernos de Pesquisa, Campinas, v. 41, n. 14, p. 752-769, set/dez. 2011.

GIL, A.C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Atlas: 2008.