

Ciência Atual

Revista Científica
Multidisciplinar das
Faculdades São José

2019

Volume 13 | Nº1



FACULDADES
SÃO JOSÉ

ISSN 2317-1499

Rita de Cassia Borges de Magalhães Amaral

Doutora em Engenharia de Produção – UFRJ

UFRJ

Assessora de Projetos Educacionais / Coordenadora Geral de Educação a Distância – FSJ

Roberto Nunes Bittencourt

Doutor em Letras Vernáculas – UFRJ

Professor Universitário- FSJ

Bruna Pereira de Araújo

Graduanda em Pedagogia - FSJ

Camille Cerqueira Silva Rocha

Graduanda em Pedagogia - FSJ

Isadora Letícia Moreira da Costa

Graduanda em Pedagogia - FSJ

RESUMO

Este artigo aborda o uso da metodologia ativa no ensino híbrido aplicado no Ensino Fundamental, por meio do Role-Playing Game (RPG) adaptado do livro-jogo Curumatara - de volta à Floresta para o ambiente virtual, visando a um ensino dinâmico, interacional e que inclua a tecnologia presente no cotidiano dos alunos. Além disso, o RPG desenvolvido neste artigo possui um caráter interdisciplinar, possibilitando o ensino e aprendizagem contextualizado e em conjunto com diversas disciplinas, tornando a leitura relevante a docentes da Educação Básica que tenham interesse no uso das metodologias ativas em sala de aula.

Palavra Chaves: Metodologia Ativa; Role-Playing Game; Ensino Híbrido.

ABSTRACT

This article is about the use of the active methodology in hybrid teaching in elementary school, using the Role-Playing Game bases on the book "Curumatara - De Volta à Floresta" adapted to the virtual environment aiming a dynamic and interactive teaching that include the technology that is present in the students life. Besides that, the Role-Playing Game created in this article has an interdisciplinary feature that enables the teaching/learning contextualized and jointly of several disciplines.

Keywords: Active methodology; Role-Playing Game; Hybrid teaching

INTRODUÇÃO

A tecnologia se faz cada vez mais presente no dia a dia de alunos e professores. Por isso, é preciso que se desenvolvam métodos que proporcionem o seu uso qualitativo em benefício da aprendizagem e contextualização das competências e habilidades que se pretende desenvolver ao longo da vida escolar. Dentre as metodologias utilizadas em sala de aula, estão os jogos, em cuja utilização o aluno tem a oportunidade de aprender brincando, pois o lúdico torna o processo de aprendizagem mais interessante e prazeroso.

Diante disso, o role-playing game (RPG) vem sendo utilizado como um recurso de apoio paradidático, pois é um jogo que estimula a imaginação, a criação e a participação ativa do educando no processo de construção do seu conhecimento. Existem vários tipos de RPG, este que será desenvolvido no artigo em questão trata-se de um RPG literário, porém que beneficiará diversas áreas do conhecimento.

Assim, a pesquisa aponta como objetivo geral demonstrar o uso do RPG como metodologia ativa aplicada no ensino híbrido. Mais especificamente, relacionar RPG, metodologias ativas e ensino híbrido, além de analisar estratégias de uso interdisciplinar do RPG no âmbito da educação básica e aplicar o RPG em plataformas virtuais, favorecendo o ensino híbrido. Nesse sentido, é importante observar que as metodologias ativas têm “objetivo promover no aluno uma concepção mais reflexiva e crítica em que as suas habilidades e competências estarão sendo desenvolvidas para que este encontre soluções adequadas para os problemas vivenciados na sua formação” (AMARAL et alli, 2017, p.3).

Tal esforço se justifica pela importância do tema, uma vez que, no contexto atual, o aumento do uso da tecnologia, atualmente novos desafios se apresentam no cenário da educação, exigindo algumas mudanças no currículo tradicional conhecido. Diante desta constatação, não se pode pensar em desenvolver o conhecimento apenas para determinada disciplina, em que um assunto não está conectado ao outro de modo que desperte o interesse do aluno, pois ele busca por uma aprendizagem significativa, que gere resultados e possa ser aplicada em seu dia a dia.

Cabe enfatizar que tal percepção do RPG no campo educacional vem sendo amplamente divulgada pelo meio acadêmico, por meio de livros e artigos oriundos de dissertações de Mestrado, teses de Doutorado, resultados de pesquisas divulgadas em congressos, simpósios e jornadas científicas ou, também, em estudos que discutem a aplicabilidade do RPG em sala de aula, como deixam claros os estudos realizados por PAVÃO (2000) e RODRIGUES (2004).

Os elementos até aqui apresentados permitem entender que quando há a interdisciplinaridade, o educando aprende não só para o benefício de uma disciplina isolada ou para tirar uma boa nota na prova, pois os conteúdos estão interligados de modo que uma disciplina beneficia a outra, a aprendizagem ocorre na direção horizontal, isto é, de forma colaborativa e a relação tradicional entre professor e aluno, é desconstruída, pois o professor deixa de ocupar o lugar de detentor do saber para mediador da construção do conhecimento.

Nesse sentido, a pesquisa se desenvolveu tendo como referência o RPG Curumatara: de volta à floresta (ZANCHETTA; ZANINI, 2005) adaptado a partir do livro-jogo que lhe deu origem. A partir de então, pensou-se num conjunto de estratégias de uso interdisciplinar do RPG na Educação Básica.

RPG E METODOLOGIAS ATIVAS: INTERSEÇÕES

O RPG, enquanto jogo colaborativo e social, é uma ferramenta de expressão cultural cada vez mais difundido entre aqueles que desejam ter a experiência de criar um mundo imaginário onde possam viver aventuras, desvendar mistérios e encontrar seres fantásticos. Nesse contexto, o universo ficcional do RPG se configura como um ambiente em que os jogadores poderão explorar ao máximo sua imaginação e criatividade, ampliando “o repertório de quem joga e de quem ‘mestra’, pela necessidade de pesquisa inerente a um jogo que se propõe a criar ficção” (RODRIGUES, 2004, p. 154). Assim, o RPG apresenta em sua composição elementos que o definem também como narrativa, que resumidamente são:

1. Fato: ação narrada; “o quê” da história apresentada.
2. Personagens: participantes ou observadores da ação. Cada integrante de um grupo de RPG assume uma personagem durante a narrativa, salvo aquele que for intitulado mestre, que será o facilitador da narrativa e se utilizará de personagens secundários.
3. Ambiente e tempo: lugar e época onde se passa o fato.
4. Consequência: desenrolar da ação, desfecho. Em geral o final de uma sessão de RPG tem em seu desfecho um gancho para uma possível próxima narrativa.

As tramas narradas numa sessão de RPG são chamadas de “aventura”. Por ser uma narrativa em certos aspectos improvisados e de tomadas de decisões momentâneas, a história contada, por mais que seja reutilizada futuramente ou por pessoas diferentes, tem a particularidade de tomar rumos distintos e até mesmo um final semelhante, porém não será a mesma. Sendo assim, as aventuras de RPG têm a vantagem de ser algo singular e divertido, pois a resolução de problemas e conflitos variam de jogador para jogador, personagem para personagem e também de acordo com o mestre/narrador.

Há uma série de características desenvolvidas quando o RPG é utilizado como estratégia de uso interdisciplinar, tais como: os personagens desenvolvem suas ações continuamente, auxiliando a expressão oral que é exercitada no decorrer do jogo; as ações em grupo são desenvolvidas a partir de soluções coletivas, pois para vencer é preciso que o outro jogador também vença; o conteúdo disciplinar e interdisciplinar é desenvolvido no desenrolar do jogo, desconstruindo as dificuldades e resistências do educando em aprender. Ao mesmo tempo em que incentiva o raciocínio rápido e a capacidade de escrita e interpretação. Por isso, Rodrigues (2005, p. 184) observa a carência, para a sociedade de “um projeto pedagógico voltado para a imaginação. Os grupos que jogam RPG estão inseridos nesse contexto”.

A teoria de Piaget (1995) sobre o desenvolvimento da aprendizagem destaca a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento do indivíduo. Sabemos que este depende de estar em determinado grau de maturação para fazer algumas assimilações e suposições de raciocínio. Não se pode esperar, por exemplo, que um indivíduo que está no período operatório concreto consiga fazer relações muito complexas como é o caso das disciplinas exatas, evidentemente sentirá mais dificuldade. Por isso, é preciso se estabelecer tópicos de análise, isto é, o que se pretende analisar com a prática do jogo. Por exemplo, no caso do RPG podem ser analisados: o desenvolvimento da linguagem, a interação social, os conhecimentos específicos da cultura, folclore, geografia, etc.

Conforme o indivíduo se desenvolve, começa, então, a dominar as operações matemáticas, por exemplo, e situações mais complexas que podem lhes ser apresentadas, sem gerar um bloqueio em seu raciocínio. Dessa forma, o objetivo com que o jogo é usado irá depender das experiências do indivíduo com o ambiente e suas necessidades, o que decorre de seu desenvolvimento cognitivo. Portanto, as situações vivenciadas no jogo serão acomodadas de acordo com o nível de assimilação do indivíduo, que uma vez tendo assimilado e acomodado determinada habilidade, conseguirá transportar para outras situações, demonstrando assim que realmente ocorreu a aprendizagem.

Sendo assim, sabemos que um aluno realmente aprendeu: quando ele consegue desenvolver a capacidade de solucionar situações problema, tendo compreendido mais do que conteúdos e contas sem fim, mas sim, aprendeu a aprender, desenvolveu uma competência, no caso da interdisciplinaridade, este aluno tem a oportunidade de desenvolver competências para diversas áreas do conhecimento.

Neste momento é preciso analisar o que o jogador aprendeu nas aulas, como ele usa o que aprendeu e se ele aprendeu corretamente os conceitos inseridos na proposta. A avaliação do jogo ou do período em que ele foi utilizado em determinada área do conhecimento, não consiste em provas com questões sobre a experiência que o aluno teve com a atividade, mas sim da observação das habilidades que o aluno conseguiu desenvolver após tal experiência e esta observação não pode estar limitada a determinada quantidade de questões ou trabalhos manuscritos. Por isso, pode-se pensar o RPG num profundo diálogo com as metodologias ativas, uma vez que elas “apresentam-se como um instrumento para a construção do conhecimento usando procedimentos analíticos e dialógicos, que contribuem para o esclarecimento de dúvidas trazendo respostas aos inconvenientes encontrados” (AMARAL et alli, 2017, p. 6).

Observa-se que o aluno aprendeu, quando a partir da prática de construção de seu conhecimento e autonomia, consegue resolver situações que antes lhe pareciam difíceis. O jogo possibilita a autonomia do aluno, desconstrói a imagem de que na sala de aula é preciso que haja um quadro cheio de anotações e cópias sem fim para que a aprendizagem ocorra. Além disso, o erro pode ser trabalho de forma lúdica, sem imposição de ter que estar sempre certo. Tanto aluno quanto professor se beneficia desta experiência, pois ocupam o lugar de colaboração, troca de ideias e decisões tomadas coletivamente.

CURUMATARA – DE VOLTA À FLORESTA: APLICAÇÃO EM PLATAFORMAS VIRTUAIS

O livro em questão retrata uma aventura que ocorre na floresta; portanto, no decorrer do jogo, o aluno tem contato com aspectos geográficos com os locais que o curupira e sua turma perpassam, além de noções da fauna e da flora. A história do livro requer a todo tempo uma participação ativa do aluno desde a criação de seu personagem até o fim da história, o que lhe confere o conhecimento aprofundado do contexto no qual ela está sendo retratada. Utilizar o RPG para a interdisciplinaridade auxilia no desenvolvimento das habilidades cognitivas do aluno que o acompanharão durante a vida escolar de modo efetivo.

É possível jogar o RPG em diversas plataformas virtuais de redes sociais (Facebook, Twitter, Blogspot, entre outros) ou em sites/aplicativos desenvolvidos para um RPG específico. Para a aplicação do RPG Curumatara em sua versão online foi escolhida a plataforma virtual do Tumblr, que possibilita a publicação de textos, fotos, GIFs, vídeos e áudios. Porém, diferente da grande das redes sociais, é possível fazer uma publicação em um blog já existente sem criar uma conta própria, apenas com o e-mail (desde que as configurações do blog permitam). Esse foi o diferencial pelo qual esta plataforma foi escolhida, pois, desse modo, os alunos terão acesso ao conteúdo proposto, sem necessariamente participar da rede social, evitando que ficassem expostos a conteúdos que poderiam não ser apropriados para sua faixa etária.

Dessa maneira, configura-se o ensino híbrido uma vez que o ensino tradicional é mesclado com o meio virtual (STEINERT; DE BARROS; PEREIRA, 2016) proporcionando que a educação ocorra de forma diferenciada, a partir da promoção de atividades inovadoras, percorridas tanto pelos alunos quanto pelo professor, tirando ambos de uma possível zona de conforto e, principalmente, possibilitando ao discente ser protagonista do processo ensino-aprendizagem.

Como Funcionada o RPG online Curumatara

Para que o RPG online possa funcionar, é necessário criar uma Central para o Jogo. A Central, como o nome sugere, será o centro do RPG, aonde o jogador publicará seus turnos com a ação de seus personagens e encontrará disponíveis o roteiro, o modelo de ficha de personagens, as fichas dos outros jogadores, regras do jogo e página de ajuda. O Tumblr Curumatara – de Volta à Floresta é a Central criada para a adaptação do livro jogo para sua versão online, com base no guia que vem com o próprio livro.



Figura 1: Imagem da Central Curumatara.

Roteiro

O roteiro corresponde à trama que será desenvolvida ao longo do jogo e pode ser mais simples ou mais detalhado, dependendo da proposta do RPG. Escolhemos um modelo de explicação básica juntamente com o desafio inicial para os jogadores. Em Curumatara – de Volta à Floresta, os jogadores deverão publicar seus turnos semanalmente com as ações/reações de seus personagens aos desafios propostos no início de cada semana. Esses desafios serão situações-problema baseadas no guia de RPG do Livro em conformidade com as competências e habilidades que estiverem sendo desenvolvidas durante a semana com a turma, não sendo necessário que cada desafio esteja dentro de uma única disciplina. Dentro das situações propostas os jogadores deverão resolver os problemas através do uso de diversas áreas do conhecimento, sendo este o momento de encaixe entre a interdisciplinaridade com o RPG.

Exemplo de Desafio:

Numa manhã de sol, você saiu para passear no centro da cidade. Sentado à porta da Sorveteria do Adelmo, segurando seu sorvete, você observa a rua. As pessoas caminham devagar olhando as vitrines e o movimento de carros e ônibus é bem fraquinho. Você, então, põe-se a andar de volta para casa.

De repente, um caminhão grande, carregando toras de madeira, dobra a esquina e entra na rua por onde você caminha. Para sua surpresa, um garoto baixo, de pele escura, cabelos cor-de-fogo e desgrelhados, salta da camba para o chão. O menino usa apenas uma tanga bem suja e carrega com ele uma bolsa trançada. Os pés do menino são esquisitos, como que tortos, com os calcanhares virados para frente e os dedos virados para trás.

O menino fica sentado no meio da rua, chorando, enquanto o caminhão vai embora.

Diante dessa cena, o aluno deverá escrever qual é a sua reação, isto é, o que o seu personagem fará após isso, levando em consideração as ações já realizadas pelos outros alunos. No turno, o aluno deverá mencionar um dos meios de transporte citados e uma parte do corpo ou característica física que do "menino" no texto.

Regras

A maioria dos jogos possuem regras. Portanto, o RPG não poderia ser uma exceção. Em sua maioria, os RPGs possuem regras bem parecidas, com exceção daqueles que têm regras baseadas especificamente no roteiro de jogo. Entre as regras mais comuns temos não misturar publicações "dentro do personagem" com publicações "fora do personagem", por exemplo, escrever as ações do seu turno e uma dúvida pessoal na mesma postagem. Além disso, utilizar a norma culta da língua e não criar narrativas (só podem ser criadas pelo narrador, neste caso, o professor) também faz parte das regras comuns.

As regras aplicadas ao RPG Curumatará, disponíveis em nossa Central, são:

1. Proibido o uso de linguagem inapropriada.
2. Todas as postagens devem ter no mínimo 140 palavras e no máximo 280 palavras. Escrever dentro da norma culta.
3. Cada jogador só pode controlar as ações e pensamentos do seu próprio personagem.
4. Cada aluno precisa postar no mínimo uma vez por semana as atitudes de seu personagem.

Ficha

Para entrar em um RPG, necessariamente terá de preencher uma ficha. No RPG online, utilizando a plataforma do Tumblr, existem diferentes tipos de ficha. O modelo escolhido para este projeto foi mantido o modelo original apresentado no guia de adaptação para RPG, onde o jogador apresenta apenas um dos sistemas mais simples de ficha de personagem, sendo exigido apenas nome, características e cinco "objetos" para a mochila do personagem.



Figura 2: Ficha de Personagem em Curumatará.

Além disso, os jogadores costumam colocar foto/imagem/GIF de seu personagem no jogo, tanto como parte da ficha como durante os turnos para demonstrar as ações que foram descritas. Para isso que isso ocorra, é comum os jogadores escolherem um personagem ou artista famoso para representa-los no jogo, assim fica mais fácil encontrar imagens e GIFs para utilizar durante o jogo. A escolha deste personagem/artista não anula a necessidade dos alunos criarem suas próprias fichas para o jogo, sendo as imagens apenas representativas, o personagem do jogo pode ter características completamente opostas ao que apresenta em seu livro, jogo ou série de origem.

Turnos

Turnos costumam ser interações maiores com três parágrafos ou mais. No entanto, levando em consideração que o jogo será aplicado no Ensino Fundamental I, neste projeto os turnos foram reduzidos para o mínimo de 140 palavras para garantir que todos os alunos possam participar. Além disso, o limite de palavras tendo como máximo de 280 palavras ajuda que os alunos desenvolvam a capacidade de fazer resumos. É importante que os turnos dos alunos respondam as situações apresentadas pelo narrador/professor levando também em consideração as ações já realizadas pelos outros jogadores. Como as situações-problema são apresentadas ao longo do jogo, acompanhando as ações dos personagens auxilia na interação dos alunos no jogo.

Ajuda

Na Central do RPG é possível visualizar na página inicial os links com as regras, modelo de ficha e também o link "Poste Aqui". Através deste link, o jogador pode enviar seus turnos no jogo e também perguntas caso tenha alguma dúvida. É importante lembrar que todas as publicações precisam ser aprovadas antes de serem publicadas no jogo, deste modo, o professor pode avaliar o que foi escrito e desta forma garantir tanto a aplicação das regras como ajudar um aluno que esteja demonstrando algum tipo de dificuldade em relação ao projeto explicando algum ponto que o aluno tenha dúvida ou indicando aonde o texto precisa ser modificado ou refeito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível fazer uma avaliação a partir do jogo RPG, onde se demonstram os conteúdos que, às vezes, não possuem aplicação para os alunos, mas que são de suma importância para sua formação acadêmica. Por isso, é importante que se encontre maneiras de tornar o conteúdo menos maçante e repetitivo para o que o aluno possa ver resultados significativos em seu aprendizado.

Como foi observado, o jogo faz parte da aprendizagem, podendo incentivar positivamente a evolução das habilidades e competências que se quer desenvolver, não desprezando a necessidade de um conhecimento prévio dos conceitos a serem abordados durante o jogo que, na verdade é utilizado como recurso paradidático para avaliar o que o aluno efetivamente aprendeu e o que ele pode aprimorar na prática do jogo de RPG, que estimula a autonomia e participação ativa do educando.

A proposta da aplicação do RPG Curumatara é inserir o ensino híbrido já na educação básica para que o educando crie intimidade com a tecnologia não só para seu interesse, mas também para seu aprendizado. Utilizar o ensino híbrido no ensino fundamental é desenvolver na criança sua capacidade de criação e autonomia estimulando o seu potencial com desafios que irão colaborar para que o educando compreenda o conceito que todos nós devemos desenvolver, que é aprender a aprender. E este conceito não se desenvolve com a aplicação de fórmulas e conteúdos repetitivos, mas sim, na prática e no exercício de se reconhecer como agente ativo e participativo no processo de construção de seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, R.; LUCENA, N.; ABREU, F.; ROSÁRIO, J.; BARCELOS, D.; BARBOSA, J.; SILVA, R. Metodologias Ativas: tecnologias assistivas com um novo olhar para a inclusão. Revista Ciência Atual, v. 9, n 1, p. 1-17, 2017. In. <http://inseer.ibict.br/cafsj/index.php/cafsj/article/view/182/156>. Acesso em 27 de novembro de 2018.
- PAVÃO, A. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000.
- PIAGET, J. Seis estudos de Psicologia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.
- RODRIGUES, S. Roleplaying game e Pedagogia da Imaginação no Brasil. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.
- STEINERT, M. E. P.; DE BARROS, M. P.; PEREIRA, M. C.. O Descompasso Entre Ensino Híbrido e Digital Divide: Docentes de Ciências da Natureza em Foco. Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas, v. 17, n. 3, p. 209-215, 2016.
- VYGOTSKY, L. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 2003
- ZANCHETTA, R.; ZANINI, M. Curumatara – de volta à floresta. São Paulo: Devir, 2006.



www.saojose.br | (21) 3107-8600

Av. Santa Cruz, 580 - Realengo - Rio de Janeiro