



Role playing game na escola: o dilema da evolução dentro do imaginário criativo dos alunos

Oliveira, C. C¹. Pantoja, T. M². Lima, P. D³.

Dentro da sala de aula diversas técnicas pedagógicas figuram na abordagem dos conteúdos, há, no entanto, uma característica compartilhada pelos alunos em geral: a capacidade de usar a imaginação. Valendo-se disso, a presente proposta trouxe o RPG (Role Playing Game) enquanto ferramenta para o ensino de Evolução. A prática também se destinou a promover a multiplicação deste recurso, buscando levar à disseminação desta atrativa ferramenta com finalidade pedagógica. A cada ciclo de jogos foi notável a expansão das discussões acerca dos temas estudados dentro do evolucionismo, como, por exemplo, a lei do uso e desuso, que foi bastante discutida durante uma das sessões. O RPG se mostrou uma ferramenta metodológica bem aceita pelos alunos, estimulando a formulação de respostas rápidas para saídas de situações desafiadoras e envolvendo o conhecimento sobre Evolução biológica.

Palavras Chave: Imaginação, RPG, Ensino

Categoria: 1

Tema do trabalho: Investigação e inovação na prática docente.

Introdução

Atualmente há uma grande preocupação no que diz respeito às técnicas de ensino-aprendizagem, sendo elas jogos, aulas de campo, aulas expositivas e dialogadas, etc. Será que tais técnicas conseguem realmente ajudar na compreensão de tal conteúdo? Ou ao menos fixar alguns conceitos? Talvez as respostas para essas perguntas possam ser “sim”, principalmente se você estiver do lado “docente” da sala de aula, no qual a maioria dos professores se detém em passar alguns conceitos básicos e ficar por isso mesmo, porém quando se está do lado “discente” do âmbito de estudo as coisas são diferentes.

Em uma sala de aula pode haver uma situação heterogênea quando o assunto é a aceitabilidade ou participação nas técnicas pedagógicas passadas pelo professor para a abordagem de um conteúdo, entretanto, há uma característica que todos os alunos compartilham por igual: a capacidade de usar

¹Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - kirakiller123456.cc@gmail.com

²Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - mariucha@ufam.edu.br

³Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas – palloma_spo@hotmail.com



a imaginação. Seja imaginando como poderiam ser realizadas as aulas, como também a aprendizagem de conteúdo.

A imaginação é uma das habilidades mais fortes da mente humana, através dela podem-se criar novos mundos e histórias. O RPG (Role Playing Game) é um jogo no qual o participante deve pôr em prova sua imaginação, “vivendo” a vida de um personagem na trama que é criada pelo narrador, também chamado de mestre. Aplicado num ambiente escolar, é um jogo muito peculiar, de caráter socializador, cooperativo e interdisciplinar, ou seja, não há disputa entre adversários (Costa et al, 2011), mas colaboração para a vivência de aventuras em um mundo imaginário.

Várias estratégias de ensino têm sido pesquisadas por educadores, que por fim começam a tomar consciência da necessidade de inovação no processo de ensino-aprendizagem, como aponta (Riyis, 2004). Atividades lúdicas são muitas vezes requeridas nesse processo, buscando assim motivar os estudantes a aprender de forma criativa, investigativa e contextualizada com a realidade em que vivem.

Vigotsky (2007) contribui para as pesquisas do lúdico aplicado à educação quando diz que o jogo, ou brinquedo, como ele se refere, é um instrumento que possibilita a criança a agir “numa esfera cognitiva”. Dessa forma, a criança aprende a abstrair a realidade adquirindo comportamentos de origem interna, e não simplesmente motivada por incentivos visuais do meio externo.

O RPG tem seu uso amplamente incentivado pelo Ministério da Educação (MEC) como método de ensino. É usado para aguçar a cooperação e o raciocínio lógico dos estudantes. Possui regras que o definem e que orientam o que os personagens podem ou não fazer (Amaral, 2008).

Portanto, este trabalho procurou contribuir para a percepção e expressão dos alunos a respeito do conteúdo da disciplina, trazendo uma forma mais simples libertadora de pôr a mente para funcionar em prol dos estudos e até mesmo da curiosidade de saber até onde a imaginação pode alcançar.

Desenvolvimento

Ao analisar o livro didático de Biologia disponibilizado pelo governo à escola, foi perceptível a pequena exploração sobre o conteúdo de Evolução dos Seres Vivos, apesar da importância do tema e sua relação com para vários outros assuntos inerentes ao estudo das Ciências Biológicas. Esse aspecto motivou a realização de uma intervenção no intuito de solucionar esta lacuna. Dessa forma, o convite foi lançado para os alunos de três turmas do 1º ano do Ensino Médio da

¹Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - kirakiller123456.cc@gmail.com

²Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - mariucha@ufam.edu.br

³Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas – palloma_spo@hotmail.com



Escola Estadual Imaculada Conceição localizada em Benjamin Constant, Amazonas-Brasil.

Aos interessados na proposta foi apresentado o RPG explicitando em que consiste e as regras do jogo. Rodrigues (2004) afirma que o jogo é uma atividade voluntária e que, ao provocar prazer, acaba se tornando uma necessidade. Nesse sentido, a princípio é importante que se decida quanto à aplicação do jogo no ambiente escolar. Ou seja, o jogo deverá ser aplicado arbitrariamente no ambiente da sala de aula ou em um grupo de alunos voluntários? No caso desse trabalho, a opção utilizada foi a primeira, para tanto apresentamos a proposta às turmas apostando no jogo como inovação para motivar o interesse dos estudantes que seriam alvo da aula. A partir daí, os deixamos livres para optar por participar da atividade, até mesmo para que pudessemos compor um grupo com uma quantidade que possibilitasse a realização da proposta.

Preliminarmente foram explanadas as teorias evolutivas com base em Lamarck e Darwin, e, na ocasião, pode-se perceber que os alunos não tiveram uma boa base no ensino de evolução, chegando a alegar que tiveram apenas uma breve aula sobre o conteúdo. Este resultado, obtido por meio de uma roda de conversa, enfatizou a intenção em aplicar o RPG como forma de estímulo aos estudantes. Apesar da notada reação de dúvidas ou do pouco conhecimento do que seria, 7 alunos assinaram uma lista para a participação no projeto.

As sessões com os estudantes foram então conduzidas no recinto escolar, porém em horas que não interferissem nos horários em sala de aula. Na primeira sessão do jogo os alunos deveriam criar seus personagens com base em algumas características do estilo de RPG, como Inteligência, força, agilidade e também incluindo atributos como espécie e região de origem, de forma a mesclar o jogo com assuntos do conteúdo, como as características que os animais obtiveram para se adaptar ao meio.

As histórias do jogo abordavam situações nas quais os alunos deveriam se valer das características evolutivas que os animais (personagens de cada jogador) haviam adquirido com o tempo. Uma questão importante a se ressaltar, era a vontade dos alunos de continuar a jogar mesmo após o tempo determinado do projeto. Além disso, o fato de ter sido especificada, desde o começo da atividade, a função que cada um teria no jogo, as partidas promoveram um espírito participativo, colaborativo e investigativo no grupo de estudantes envolvidos. Assim como propõe Cachapuz et al. (2005), procurou-se

¹Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - kirakiller123456.cc@gmail.com

²Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - mariucha@ufam.edu.br

³Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - palloma_spo@hotmail.com



desenvolver uma "aproximação construtivista à aprendizagem das ciências", ou seja, uma aprendizagem que envolveu a participação ativa dos estudantes na construção do conhecimento, após situações de debates, comparações e sob a orientação do educador.

De acordo com Costa et al. (2011), o RPG promove a exploração da interpretação de papéis, sendo, portanto, uma ferramenta que pode contribuir para trabalhar a socialização e a interatividade dos alunos em sala de aula. Por se tratar de um jogo de "interpretação de papéis", no qual não há perdedores ou ganhadores, consiste numa atividade de estímulo à cooperação. É uma atividade exercida a partir de um conjunto de regras desenvolvidas com o objetivo de promover a interação entre o ser humano e uma história, seja ela real ou fictícia. Neste sentido, assim como proposto por Miranda (2005), procurou-se basear a atividade no estabelecimento de diálogo, no qual um jogador denominado mestre coordenava a história e os outros jogadores representavam os personagens.

Também acorde ao autor supramencionado, não se determinou número de jogadores. Tampouco se fez necessária a utilização de materiais complexos para que se pudesse jogar, apenas lápis, borracha, um dado, uma folha de papel e a imaginação foram necessários para iniciar, desenvolver e terminar o jogo. Porém na segunda vez que foi realizada outra partida, com uma história totalmente diferente, utilizou-se de ferramentas externas como fantasias, quebra-cabeça, charadas e trilha sonora, resultando assim em uma melhor imersão na história. Este procedimentos aguçou a capacidade criativa dos participantes que se expressaram com mais emoção na partida. De acordo com a verbalização de cinco destes participantes, eles nunca esqueceriam o que havia sido aprendido sobre evolução naquele momento.

Após esta segunda sessão, a qual possuiu elementos que, de certa forma tornaram a partida mais atrativa, os estudantes ficaram entusiasmados e quiseram continuar a usar as várias possibilidades que a Evolução das Espécies proporciona, e principalmente, e Lei do Uso e Desuso de Lamarck. Segundo eles, nunca tinham parado para pensar como certos animais evoluíram. Esse manifesto interesse revela o potencial do jogo, aqui precisamente o RPG, no estímulo à busca por mais conhecimento a respeito do assunto tratado.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (BRASIL, 2000) sugerem que, especialmente no ensino de Biologia, a aprendizagem deve

¹Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - kirakiller123456.cc@gmail.com

²Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - mariucha@ufam.edu.br

³Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - palloma_spo@hotmail.com



transcender a memorização de conceitos. É importante que os conteúdos sejam apresentados não em forma de respostas prontas, mas ao contrário, como problemáticas a serem resolvidas pelos alunos, o que é bastante propício em se tratando de um jogo que envolve a capacidade criativa para construir o personagem e a tomada de decisões para mantê-lo vivo e íntegro. No âmbito da criatividade, os participantes puderam expressar seu potencial, além de mostrarem-se bastante satisfeitos em poder manifestar-se por meio dos personagens criados, os quais, notadamente refletiam aspectos que, durante o jogo, demonstravam afetar positivamente sua autoestima e senso de responsabilidade na tomada de decisões.

Após o término do jogo, discutiu-se sobre como esta ferramenta poderia ser utilizada em sala de aula, visando até mesmo a quantidade de alunos por turma. Neste momento surgiu a dúvida expressa por alguns alunos de se este tipo de ferramenta seria algo viável para jogar em sala de aula, pois segundo os mesmos, os professores não são adeptos de metodologias que os deixem "livres" para tomar decisões. No entanto, foi expresso pela totalidade dos participantes o apoio a que esta atividade se estabeleça na escola possibilitando a participação massiva de todos os alunos. Por mais que fosse uma pequena amostra, todos concordaram que esta seria uma ferramenta válida para aprender tanto o conteúdo de Biologia quanto de outra ciência. Dois estudantes, na ocasião, então, manifestaram seu interesse em disseminar a prática do RPG entre os demais estudantes da escola.

Moratori (2003) ressalva que os educadores possuem dificuldade em aplicar jogos em sala de aula, por causa da necessidade anterior de planejamento e a compatibilidade com a carga horária executada por professores da rede pública. Entretanto, como o uso de jogos pode ser avaliativo, revisor, introdutório ou reforçador do conteúdo aplicado, é uma importante estratégia a ser implementada na prática profissional, podendo incluir os próprios estudantes no processo de elaboração dos jogos.

Apesar disso, considera-se que o uso constante do jogo deve ser ponderado pelo professor, pois o impacto causado por ele pode ser decorrente de sua instabilidade. Neste ponto foi evidente, no desenvolvimento desta proposta, o impacto positivo para os estudantes tendo em vista que os participantes demonstraram pesar pelo encerramento das atividades e deram prosseguimento aos encontros para seguir com as partidas. Nesse momento

¹Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - kirakiller123456.cc@gmail.com

²Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - mariucha@ufam.edu.br

³Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - palloma_spo@hotmail.com



convidando mais participantes e solicitando apoio de professores da escola na proposição de assuntos a serem explorado por meio desta ferramenta.

O RGP de mesa, por se tratar de um jogo que depende unicamente da criatividade de cada jogador, pode-se tornar uma ferramenta metodológica de mão dupla, que pode ser muito bem aceita pelos alunos que possuem uma mente aguçada, envolvendo respostas rápidas e saídas de situações nas quais são colocados durante as partidas, ou, uma forma de empecilho para outros alunos que possuem dificuldades de expressão. Assim recomenda-se uma abordagem flexível, a qual venha a atingir favoravelmente todos os participantes, para que se tenha resultados satisfatórios. Esse fator também foi considerado em nossos resultados, tendo em vista que no prosseguimento das ações supramencionadas, este grupo de estudantes não deixou de contar com o acompanhamento da equipe envolvida neste estudo.

De todas as formas, a proposta apresentada levou em consideração que o foco na educação não deve se voltar apenas para a questão "como se ensina", mas também para a questão "como se aprende" (Costa et al, 2011). Neste sentido, o RPG viabiliza ao estudante a oportunidade de vivenciar o conteúdo, no momento em que o estudante imerge no personagem criado, mesclando sua (sobre)vivência no jogo com o ambiente/situações encenadas enquanto representativo do assunto abordado em classe. Desta forma, propiciando condições facilitadoras para o aprendizado, pois elenca o estudante como protagonista no processo de ensino-aprendizagem de temas e assuntos retratados dentro do RPG.

Referências Bibliográficas

AMARAL, R. R. (2008). O uso pedagógico do RPG para o ensino de Física. Dissertação (mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade Federal Rural do Pernambuco. Recife.

RIYIS, M. T. (2004). SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres – Professores Lecionarem através de uma estratégia motivadora. São Paulo: Ed. do Autor.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. (2000). Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio. Brasília: MEC/SEMTEC.

¹Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - kirakiller123456.cc@gmail.com

²Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - mariucha@ufam.edu.br

³Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas – palloma_spo@hotmail.com



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Numero **Extraordinário.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

CACHAPUZ, A. et. al. (2005). A necessária renovação do ensino de ciências. São Paulo: Cortez.

COSTA, Francisca Pinheiro da Silveira; LIMA, Jaquelane Evangelista De; ALMEIDA, Rafaela Panato De. RPG (Roleplaying Game) e seu potencial pedagógico. Revista de Ciências da Educação, [S.l.], set. 2011. ISSN 2317-6091.

RODRIGUES, S. (2004). Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o role playing game – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

MIRANDA, E. Libertando o Sonho da Criação: Um Olhar Psicológico sobre os jogos de Interpretação de Papéis (RPG). Pós-graduação. Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória - Espírito Santo. 2005.

MORATORI, P. B. (2003). Por que Utilizar Jogos Educativos no Processo de Ensino Aprendizagem? Rio de Janeiro: dez.

VIGOTSKY, L. S. (2007). A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores / organizadores Michael Cole... (et al.); tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7ª ed. – São Paulo: Martins Fontes.

¹Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - kirakiller123456.cc@gmail.com

²Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas - mariucha@ufam.edu.br

³Instituto Natureza e Cultura/ Universidade Federal do Amazonas – palloma_spo@hotmail.com