

# **O JOGO RPG ROLE PLAY GAME DIGITAL PARA O ENSINO A DISTÂNCIA: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA SOBRE O TRÁFICO DE ESCRAVIZADOS NA BAHIA**

Salvador/BA Abril/2016

Joelma Cerqueira de Oliveira - Universidade do Estado da Bahia (UNEB) - joelmaoliveira8221@gmail.com

Alfredo Eurico Rodrigues Matta - Universidade do Estado da Bahia (UNEB) - alfredo@matta.pro.br

**Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)**

**Natureza: DESCRIÇÃO DE PROJETO EM ANDAMENTO**

**Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS**

**Setor Educacional: EDUCAÇÃO SUPERIOR**

## **RESUMO**

*O presente artigo tem como objetivo discutir e apresentar como as tecnologias digitais têm fomentado no âmbito educacional o desenvolvimento de novas propostas pedagógicas para o ensino de história, mais especificamente o Jogo RPG (Role Play Game) digital, como uma importante ferramenta que colabora para o desenvolvimento de novas práticas, para o ensino da História do Tráfico de Escravizados em Salvador/Bahia. Por ser uma importante interface lúdica o jogo contribui para o desenvolvimento de novas práticas docentes e aprendizado dos discentes da rede pública estadual, ao identificarmos essas carências nas escolas, e as dificuldades dos docentes para trabalhar com temas complexos e de difícil entendimento, pensamos o Jogo como mais uma ferramenta lúdica de interação que envolvesse esses jovens em discussões referentes ao processo de formação do povo brasileiro, amparada à lei 10.639/03. O Jogo nos permite uma melhor discussão dessa temática como o processo do Tráfico de Escravizados, nessa perspectiva digital o Jogo RPG consente um maior alcance do trabalho em rede permitindo que várias escolas interajam simultaneamente no Ensino à Distância EAD em Salvador. O Jogo RPG (Role Play Game) apresenta suas potencialidades para o ensino, fomentando diálogos, além de despertar nesses jovens uma visão crítica da sua historicidade e contexto ao qual está inserido. Portanto o grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais do qual faço parte desde o ano de 2007, tenho acompanhado aplicações de trabalhos, monografias, dissertações e teses de doutorado como objeto os jogos de RPG Digital.*

**Palavras-chave: Tecnologias; Ensino; Prática Pedagógica; Jogo RPG,**

## 1. Introdução

Este artigo delimitou-se em função das experiências adquiridas no curso de Licenciatura em História EAD, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB/UNEAD) atuando desde o ano de 2011 como professora/tutora online, em projetos do grupo de pesquisa Sociedade em Rede que faço parte desde 2007 e nas experiências vividas em escolas da rede pública Estadual de Salvador. Essas experiências corroboraram para a busca de novas práticas pedagógicas para trabalhar com o ensino de História, discutindo a temática sobre processo do Tráfico de Escravizados na Bahia numa perspectiva EAD.

As pesquisas já realizadas com a proposta de trabalho envolvendo o Jogo RPG na formação de professores e/ou na formação de profissionais da área de segurança pública, Cidadania e Turismo têm potencializado a necessidade de novas propostas pedagógicas para o ensino da História do Tráfico de Escravizados com os estudantes da Rede pública Estadual de Salvador-BA, por identificamos nesses estudantes as carências para apreenderem esses conteúdos. Participar destas experiências tem possibilitado a compreensão do Jogo RPG, suas potencialidade e características de trabalho colaborativo e interativo, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo desses jovens, assim como possibilidades epistemológicas.

Considerando a importância dos jogos digitais no que se refere à apropriação tecnológica e seu potencial para contribuir com o aprendizado contextualizado e interdisciplinar, presente neste trabalho fomentado a partir de experiências como docente, nos projetos Condigital do MEC (Edital 001/2007), Ambiente Web, da FAPESB (edital 004/2007), Conteúdos digitais nas escolas, da FAPESB (Edital, 024/2009), Conteúdos Digitais - Fase 2 e do Projeto Turismo de Base Comunitária: Antigo Quilombo Cabula e entorno Edital 028/2012); e diálogos no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais.

Nestas experiências identificamos a necessidade de criação dos jogos digitais com princípios socioconstrutivista, que contribua para a aprendizagem desses sujeitos engajados. Escolhemos o *Role Playing Game (RPG)* por considerarmos está mais próximo da abordagem pedagógica utilizada no grupo de pesquisa, e o tema Tráfico de Escravizados por considerarmos sua relevância para a história nacional e construção de uma identidade local desses cidadãos.

Nessa perspectiva o Jogo RPG (role play game digital), por possuir características que são contempladas nos princípios sócio construtivista. Dessa forma, acreditamos que o jogo de *RPG* seja um meio capaz de organizar, fomentar e construir realidades históricas, através de simulações que podem proporcionar aos educandos a incorporação das identidades dos Personagens, a fim de vivenciarem um pouco das complexas dinâmicas das estruturas sociais de cada momento histórico que fundamentará a jogabilidade das Aventuras, apresentadas através do jogo onde serão geradas propostas de ferramenta para o ensino aprendizagem.

De acordo com Vygotsky (1991), o jogo atua diretamente na interatividade, na ZDI – Zona de Desenvolvimento Imediato e conseqüentemente, na relação direta entre o conhecimento e apropriação. Dessa forma, essa interação tende a contribuir para uma exímia educação, formando cidadãos mais autônomos, críticos reflexivos e conscientes do seu papel na sociedade, de maneira que esta educação venha contribuir verdadeiramente para sua emancipação enquanto sujeito.

Portanto, o Jogo colabora como mais uma ferramenta lúdica para o ensino aprendizagem do ensino de história, ao possibilitar a concretude do entendimento sobre essa crucial fase do tráfico transatlântico, assim como os impactos desse processo na formação social, cultural e econômica da desses jovens e da sociedade brasileira. Com isso a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) atreladas ao Jogo *Role Playing Game* (RPG) considerado uma importante interface lúdica, que de colabora para o ensino/ aprendizagem de história, vem atingindo cada vez mais novas distâncias. As discussões sobre o Tráfico de Escravizados se amplia quando, partimos dos parâmetros curriculares nacionais para a Educação no Brasil, nos dizendo que:

Tratar da diversidade cultural, reconhecendo-a e valorizando-a, e da superação das discriminações é atuar sobre um dos mecanismos de exclusão — tarefa necessária, ainda que insuficiente, para caminhar na direção de uma sociedade mais plenamente democrática. É um imperativo do trabalho educativo voltado para a cidadania, uma vez que tanto a desvalorização cultural — traço bem característico de país colonizado — quanto à discriminação são entraves à plenitude da cidadania para todos; portanto, para a própria nação. (BRASIL, 1997, 21)

Dessa forma, a articulação com lei 10.639/03 que torna obrigatório o estudo de história da cultura afro-brasileira, no ensino fundamental e médio estabelecendo novas Diretrizes Curriculares Nacionais para educação das relações étnicos raciais no Brasil.

A sala de aula não é apenas um espaço onde se transmite informações, mas onde uma relação de interlocutores constrói sentidos. Trata-se de um espetáculo impregnado de tensões em que se torna inseparável o significado teoria e prática, ensino e pesquisa. Na sala de aula se evidencia, de forma mais explícita, os dilaceramentos da profissão de professor e os embates da relação pedagógica. (SCHIMIDT, 1997, p.57)

Os Professores de história devem organizar novas formas de estudar e ensinar história, possibilitando aos educandos a construção do seu próprio ponto de vista histórico, ressignificando a sua prática. Nessa nova perspectiva colaborar para que seus educandos construam conceitos e utilize esses aprendizados e informações para um posicionamento mais crítico e reflexivo no seu contexto social.

Considera essas novas práticas pedagógicas que envolvem o Jogo de RPG digital para o ensino de história na educação, numa perspectiva da Educação a Distância EAD importante, pois tem permitindo aos educandos um olhar crítico sobre sua historicidade, trabalhado de forma pluricultural no contexto da escola pública favorecendo para uma mudança de comportamento intelectual e social desses sujeitos.

## **2. Objetivos**

Os objetivos traçados nesta pesquisa foram fundamentados a partir da origem de nossas argumentações associadas a eixos básicos de estudo: **Jogo RPG Digital, Ensino - Aprendizagem de História Online e Tráfico de Escravizados.**

2.1 Objetivo Geral: Desenvolver um Jogo RPG Digital para o Ensino de História na perspectiva EAD.

## 2.2 Objetivos Específicos:

Em decorrência da explanação do objetivo geral, tem-se a seguir, os objetivos específicos e metas a serem cumpridos pelo projeto:

- 1) Inserir práticas inovadoras para o estudo do tráfico de escravizados na Bahia, para fins da modelagem do jogo digital educacional EAD;
- 2) Conferir a funcionalidade do Jogo Digital RPG (que são jogos de Representação de papéis) para o ensino de história;
- 3) Estruturar novas práticas pedagógicas junto ao Jogo RPG, funcionando em rede digital possibilite o ensino de História com foco no tráfico de escravizados;
- 4) Definir categorias de análise capazes de dar acesso, e permitir o acompanhamento, da aprendizagem de história obtida na aplicação do Jogo Digital RPG elaborado, revelando suas propriedades e características cognitivas, assim como permitindo o refinamento e aprimoramento deste jogo, para novo ciclo de aplicação.
- 5) Identificar habilidades cognitivas desenvolvidas pelos estudantes participantes da aplicação;
- 6) Sistematizar as informações levantadas e resultados das investigações para construir recomendações sobre procedimentos que otimizem resultados e multiplicação da abordagem colaborativa utilizada;
- 7) Construir em diálogo com os professores e estudantes participantes do experimento uma versão revisada a partir dos resultados da aplicação do jogo, e organizar recomendações de processo capaz de ser seguida e multiplicada por outras comunidades escolares interessadas em todo o país;
- 8) Apresentar registro didático em um manual capaz de orientar interessados na utilização do jogo em diversos espaços de educação;

## 3. Referencial Teórico

O trabalho apresentado está fundamentado no desenvolvimento de uma abordagem efetiva pressupõe a investigação de necessidades, em contexto, e a elaboração, seguindo princípios socioconstrutivista, de um método de pesquisa capaz de atender a produção que foi demandado pela proposta de trabalho. Este estudo se desenvolve com uma abordagem metodologia para o uso dos jogos RPG em meio digital para o ensino de história na perspectiva EAD, seja para aprimoramento da educação presencial, seja para contribuir com elementos da educação a distância a serem utilizados em momentos apropriados pelos diversos usuários de jogos digitais, aponta as seguintes contribuições:

Construção de um modelo a partir de princípios de design socioconstrutivista (MATTA, 2006), assim como de uma concepção de ensino história a partir do modo de pensar histórico (MARTINEAU, 1997). Um dos resultados da pesquisa aplicada são as críticas e desenvolvimento deste modelo de design de artefato digital e de concepção, já que a aplicação do modelo trará resultados práticos que dialogam com os princípios considerados.

Neste caso, o método de raciocínio histórico (MARTINEAU 1997) apresenta-se como o mais adequado para o ensino da história, pois o raciocínio histórico é a questão central da aprendizagem da história, e da própria natureza do conhecimento histórico. (VYGOSTKI, 2009), (JONASSEM, 2003), (MATTA, 2006) destacamos que o conhecimento é construído a partir do universo sócio histórico dos sujeitos, estes sujeitos são agentes no processo de aprendizagem, participantes diretamente de toda metodologia, levando-se em consideração o contexto desses indivíduos, este conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de ensino aprendizagem.

#### 4. Procedimentos Metodológicos

Este trabalho tem a finalidade de ampliar a potencialidade do Jogo RPG digital como mais um recurso pedagógico para o ensino-aprendizagem de História, a fim de discutir temáticas que impactam na formação do povo brasileiro como o processo do tráfico de escravizados na Bahia, com objetivo de melhor compreender e aguçar nesses jovens sua criticidade sobre essas narrativas históricas. A partir desse intuito, prevê-se envolver as áreas de Educação, História e Design a fim de desenvolver um jogo coeso e contextualizado com a realidade do público a ser escolhido como projeto piloto.

Diante do exposto acima com relação ao desenvolvimento da metodologia, apresentamos uma proposta atual e inovadora, que vem sendo utilizada em pesquisas aplicadas com as TIC's (HERRINGTON, 2004). Para a investigação sobre uma aplicação do Jogo RPG para o ensino de história sobre o tráfico de escravizados na Bahia, aos estudantes da educação básica estadual, utilizamos a metodologia *Design-Based Research* (DBR), ou Metodologia por "Proposta" como melhor seria entendida em português em tradução livre. Esta proposta metodológica nos parece a mais adequada ao estudo em função de ser esta uma proposta de pesquisa aplicada, para a qual a DBR foi criada e vem ganhando notoriedade (HERRINGTON, 2004).

Dessa forma, a DBR "*Design Based Research*", denominação dada em 1999 por VAN DEN AKKER apud MATTA 2014 significando Pesquisa em Desenvolvimento, termo defendido para este estudo com base epistemológica na *praxiologia gramsciana*, configura-se como uma nova abordagem de investigação, voltada para o desenvolvimento de aplicações que devem ser realizadas e integradas às práticas sociais das comunidades. Para, além disso, ela visa:

Uma abordagem de problemas complexos em contextos reais, em colaboração com os profissionais e a realização de inquérito rigoroso e reflexivo para testar e refinar ambientes de aprendizagem inovadores, bem como para definir novos princípios de design. (BROWN 1992; COLLINS 1992).

Falar em nova abordagem metodológica tem sua pertinência, quando entendemos um pouco mais sobre essa metodologia. A DBR surgiu nos anos 90 para contrapor a concepção de que a parte prática não deveria ser relevante na pesquisa necessária para a validação ou refutação dos conceitos desenvolvidos sobre educação. Com essa constatação não queremos dizer que adotar a DBR é substituir as abordagens teórico-metodológicas existentes, e sim agregá-las para o auxílio de resposta a problemas educacionais aos quais se propõem a investigação. Portanto a relevância desta metodologia para pesquisas aplicadas consiste no fato de que ela:

Valoriza o conhecimento do pesquisador, as investigações realizadas por ele frente ao

campo de estudo e o conhecimento teórico e prático das pessoas envolvidas no processo da pesquisa ao ponto de, elas mesmas validarem ou refutarem os contextos construídos (SANTOS 2014).

Para que essa valorização se efetive, teóricos como EDELSON (2002, pg.116 e 117) apontam algumas categorias às quais o pesquisador, ao adentrar em seu campo de pesquisa, deverá estar atento aos elementos do projeto em constante transformação que destoam do projeto tido como inicial e por fim, deverá ter a característica dos efeitos do resultado da pesquisa, podendo ser aplicada em diferentes contextos.

A DBR é constituída por algumas etapas de planejamento, desenvolvimento, avaliação e reavaliação das variáveis por parte dos pesquisadores dos sujeitos envolvidos na pesquisa, tais características metodológicas nos conduzem à elaboração de projetos tecnológicos educacionais socioconstrutivista.

A organização da DBR enquanto abordagem de pesquisa aplicada está dividida em fases: Fase 3 « Fase 2 (Validação Interna + Aperfeiçoamento) <sup>3</sup>/<sub>4</sub>Fase 1 (Contextualização) Fase 4 (Design do projeto + Aperfeiçoamento) Aperfeiçoamento) «(Validação Externa Fase 7 (*Redesign* « Fase 6 (*Redesign* 1) «Fase 5 (Aplicação do projeto + Aperfeiçoamento) Fase n (*Redesign* n). Todas as fases são construídas em coletividade e colaboração entre«2) os pesquisadores e os sujeitos pesquisados, dotando assim a pesquisa de uma abordagem metodológica, essencialmente socioconstrutiva.

Dessa forma em uma pesquisa DBR se espera o desenvolvimento de conhecimento aplicado distribuído, na forma de Princípios de Aplicação, que neste caso possivelmente serão princípios de aplicação do RPG para o ensino de história. Além disso, são previsíveis resultados analíticos sobre a aplicação específica nas escolas e locais de estudo. A formação de um grupo de pesquisa-ação, já que a DBR é uma pesquisa-ação aplicada, qualificado para o uso do resultado da pesquisa em ambiente escolar, expandindo e multiplicando o resultado prático da pesquisa, após a fase de investigação aplicada, quando o jogo poderá ser difundido como solução didática.

## **5. Apresentação e Discurso dos Resultados**

Nessa perspectiva a contribuição do Jogo RPG para o ensino de História numa perspectiva da educação a distância apresenta-se como uma solução inovadora para tratar de processos históricos vividos pela sociedade brasileira, por entender as dificuldades enfrentadas por professores e estudantes no processo de ensino/aprendizagem sobre esta temática e na aplicabilidade da lei 10.639/03, agregando novas estratégias didáticas como o Jogo para auxiliar em resolver a insuficiência da aplicabilidade da lei em questão nos contextos escolares que venham a acrescentar e contribuir para o desenvolvimento didático da História, tendo no jogo RPG uma proposta em potencial.

O resultado nesta primeira fase é um conjunto de informações e construções que será capaz de nos fazer desenvolver o Jogo Digital proposto, o RPG Tráfico de Escravizados na Bahia. No final desta fase estará pronto o protótipo do jogo, a ser aplicado pela primeira vez. As próximas fases serão apresentadas ao longo do processo de aplicações, que consiste em desenvolvido o jogo, proceder na elaboração de uma série de aplicações e aprimoramentos deste jogo, nos quais categorias a serem definidas serão acompanhadas e o jogo investigado quando à sua capacidade de prover a

historiografia de mais uma linguagem de estudo e avanço de conhecimento histórico na modalidade EAD, já que o RPG serve como simulação da História e pode reproduzir situações de discussão e diálogo historiográfico.

Promover ensino-aprendizagem de história relativa à História da Bahia, em particular do tráfico de escravizados na Bahia em Salvador, de forma apropriada às nossas escolas públicas estaduais; contribuindo para o desenvolvimento da cidadania pluricultural baiana, em acordo com a Lei 10.639/03. Apresentando as características de nossa região e como pode ser trabalhada por este tipo de jogo e organização da aprendizagem

Vale destacar que segundo a metodologia DBR "*Design Based Research*", todo o processo de modelagem, reflexão e validações deve ser realizado de maneira compartilhada entre a equipe de especialistas da universidade, e a comunidade participante no processo. Além de desenvolver uma interface para o sistema educacional numa perspectiva EAD para o ensino de história, difundindo novas práticas atreladas à ludicidade no contexto escolar dentro da abordagem socioconstrutivista.

## 6. Considerações Finais

Podemos concluir que a Educação a Distância é uma importante ferramenta para a educação na Contemporaneidade, e sua expansão social ratifica o potencial do RPG digital para o contexto educacional e o desenvolvimento de novas práticas pedagógicas para a educação e ensino a distância. Contribuindo para o desenvolvimento de diversas temáticas a serem aplicadas nos mais diversos níveis de ensino, tendo como fator decisivo a colaboração e interatividade dos participantes.

Compreendemos que o dialogismo transcorre e fundamenta a Educação a Distância, nessa perspectiva colabora com o método do trabalho realizado para a aplicação do Jogo RPG sobre o tráfico de escravizados nas escolas da rede pública estadual de Salvador. A metodologia aplicada DBR, nessa perspectiva desenvolve o conhecimento mais amplo na forma de princípios de aplicação, que neste caso serão princípios de aplicação do RPG para o ensino de história respeitando a alteridade desses sujeitos.

Concluimos que a utilização da abordagem metodológica DBR, valoriza o contexto e o diálogo entre os sujeitos envolvidos, bem como a forma cíclica de aplicações consegue responder ao trabalho desenvolvido, proporcionando uma maior qualidade nessas aplicações, que contribui para o desenvolvimento e análise dos resultados apresentados neste trabalho e assim possamos da continuidade aos próximos ciclos.

## 7. Referências

COLLINS, A. Toward a design science of education. In E. SCANLON, E.S. e O'SHEA, T. (Ed.), *New directions in educational technology*. Berlin: Springer-Verlag, 1992. Disponível em: [http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET\\_KVL.pdf](http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET_KVL.pdf). Acesso em: 20. Abril.2016.

EDELSON, D. C. (2002). **Design Research**: What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*, 11(1), 105-121. Disponível em: <http://www.cs.uic.edu/~i523/edelson.pdf>. Acesso em: 20. abril.2016.

MATTA, Alfredo E. R. Tese de Doutorado. Disponível na URL: [www.matta.pro.br](http://www.matta.pro.br)

\_\_\_\_\_. Tecnologias para a colaboração. Disponível na URL: [http://www.matta.pro.br/pdf/prod\\_1\\_tecnologiascolabora.pdf](http://www.matta.pro.br/pdf/prod_1_tecnologiascolabora.pdf)

SCHIMITDT, Maria Auxiliadora. **O Saber Histórico na Sala de Aula** Ensinar. São Paulo: Contexto, 1997.

VAN DEN AKKER, J.; NIEVEEN, N.; BRANCH, R.M.; GUSTAFSON, K.L. e PLOMP, T. (Ed.). **Design methodology and developmental research in education and training**. Norwell: Kluwer Academic Publishers. 1999. p. 1-14). In MATTA. Alfredo Eurico. *et al* **.Design-BasedResearch ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI**. 2014. No prelo.

Vygotsky, Lev. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michael Cole [et al.]; São Paulo, Martins Fontes, 1994.

Xavier Cabalero, Sueli da Silva. Dissertação de Mestrado: **O RPG Digital na Mediação da Aprendizagem da Escrita**. Salvador, 2007.