ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA COM ROLE-PLAYING GAME (RPG) PARA O ENSINO ONLINE DA INDEPENDÊNCIA DA BAHIA.

Salvador/BA Maio/2016

Josenilda Pinto Mesquita - UNEB - josymesquita@gmail.com

Alfredo Eurico Rodrigues Matta - UNEB - alfredomatta@gmail.com

Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)

Natureza: DESCRIÇÃO DE PROJETO EM ANDAMENTO

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

RESUMO

O presente artigo relata uma experiência de projeto de pesquisa em andamento para ensino de história a distância por meio dos jogos de simulação. Esta experiência é realizada em meio ao componente curricular História da Bahia, com a temática Independência da Bahia e tem público-alvo os estudantes de duas escolas públicas da cidade de Salvador-Bahia. A proposta nasceu devido a necessidade de participação ativa/ interativa dos estudantes no componente curricular história, ausência percebida por todos os professores da disciplina, levando-nos a uma hipótese de dificuldades apresentadas pelos discentes sobre a necessidade de um espaço de interação lúdico, somado a uma proposta metodológica sócio construtivista e suas características peculiares para construção de conhecimento. Utilizamos como base epistemológica Matta (2013), Mattoso (1978), Silva (2012), dentre outros para construção do contexto independência da Bahia; Cabalero e Matta (2008) para as discussões de questões fundamentais sobre sociedade em rede e tecnologias da informação e comunicação (TIC), Jogos Digitais e RPG. Vygotsky (2010), Martineau (1997), para centrar na proposta pedagógica sócio-construtivista, o modo de pensar histórico e suas características de trabalho cognitivo com o objetivo de construir uma forma sócio construtivista de trabalho em EaD através dos jogos de simulação. Como proposta metodológica utilizamos a Design-Based Research (DBR), ou metodologia por "proposta" como melhor seria entendida em português de tradução livre.

Palavras-chave: Jogo RPG; Tecnologia; Educação

INTRODUÇÃO

Sabemos que a comunicação educativa entre pessoas fisicamente distantes possui sua origem no intercâmbio de mensagens escritas desde a antiguidade. No Brasil os anos 1990, com a proliferação da informática e da rede de computadores, e a proliferação da internet, deu nova dimensão à EaD, tendo em vista tornar possível formar mais pessoas, independentemente da reunião física ou temporal dos sujeitos potencialmente participes dos processos de ensino/aprendizagem.

Nesta perspectiva em decorrência do desenvolvimento de um projeto de pesquisa voltado para a modelagem de um jogo Role-Playing Game e suas características de trabalho cognitivo para o ensino de história, chegou-se experiências que pretendem a construção de ambientes interativos que possam contribuir com o trabalho colaborativo, através das diversas mídias, fugindo assim da individualidade que o ensino tradicional tende a direcionar os sujeitos.

Sendo assim, apresentaremos neste artigo os resultados iniciais de um projeto de doutorado em andamento e as reflexões que nos levaram a construção de um modelo de jogo, que esta em vias de aplicação próxima, para o ensino da independência da Bahia, tema prático pouco explorado também entre os conceitos trabalhados na educação básica do estado da Bahia. Para tal, apresentaremos os objetivos da pesquisa, referencial teórico, etapas metodológicas e resultados iniciais.

OBJETIVOS

Os objetivos traçados foram fundamentados a partir de três dimensões básica envolvidas: Independência da Bahia. Ensino-Aprendizagem de História Online e Jogo RPG Digital.

Objetivo Geral: Desenvolver um modelo de Jogo RPG DIGITAL para o ensino-aprendizagem sobre Independência da Bahia.

Objetivos Específicos:

1) Compreender o Processo de independência da Bahia;

2) Verificar a funcionalidade dos Jogos Digitais de Representação para o ensino;

3) Estruturar um modelo de RPG que, funcionando em rede digital possibilite o ensino do processo de independência da Bahia;

4) Identificar habilidades cognitivas desenvolvidas pelos estudantes participantes do experimento;

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA CONCEITUAL

Para fins didáticos, estruturamos o referencial teórico a partir de quatro questões norteadoras, a saber: 1) Como interpretar o processo histórico de independência da Bahia? 2) Como se entende o ensino/aprendizagem de História, e em particular de História da Bahia? 3) Como adequar este ensino ao tema “Processo de Independência da Bahia” e às características elementares do ensino público estadual? 4) Que modelo de jogo digital RPG poderá corresponder às definições das questões anteriores?

A necessidade de responder a primeira questão vem da montagem do contexto histórico da independência da Bahia segundo o modelo metodológico adotado e os princípios de construção dialéticos, que permeiam a proposta de pesquisa. Além disso, esta primeira questão alimentará as campanhas e aventuras do Jogo RPG Digital que será modelado.

Sabemos que para compreender a independência da Bahia, precisamos inicialmente nos reportar as

relações que foram construídas ao longo dos séculos de colonização, e algo sobre o entendimento dos povos e da diversidade cultural de nossos ancestrais. Nossa gente é resultado da junção de culturas ancestrais fortíssimas, que fundamentaram a formação da população brasileira, e em particular a baiana. Destas relações sociais, dinâmicas e em movimento há séculos, Mattoso (1978) destacar que Salvador no século XIX apresenta-se com uma sociedade escravista e hierarquizada com 90% da população vivendo no limiar da pobreza. Neste contexto, destacamos que historicamente o processo de independência da Bahia veio antes da independência Brasileira e teve grande relevância na consolidação do processo de independência do Brasil.

A partir da Conjuração baiana (1798) já percebemos a insatisfação da população e o desejo de independência em relação a Portugal. Mais tarde com a Revolução do Porto em 1820, percebemos que esta teve grande repercussão na Bahia, apesar da Corte Portuguesa inicialmente não levar muito a sério estas manifestações, a capitania da Bahia pode ser apontada como uma das localidades do Império Português em que as idéias de liberdade e constitucionais estiveram mais fortes, tanto que antes da considerada “independência do Brasil”, eclodiu em Salvador o movimento de adesão às propostas da Revolução do Porto e uma serie de lutas já demonstravam a participação baiana no processo de independência. (TAVARES, 2001)

Os primeiros conflitos, que se iniciaram em fevereiro de 1822, nas proximidades do Forte de São Pedro em pouco tempo se alastraram para outras imediações da cidade de Salvador: Mercês, Praça da Piedade e Campo da Pólvora.As forças pró-independência se articularam no interior e na cidade de Salvador, e uma série de batalhas foram travadas em torno do ano de 1822 entre independentes e metropolitanos tendo um fim em 2 de julho de 1823 quando as tropas lusitanas foram embora de vez da capital baiana. Nestes conflitos as tropas lusitanas enfrentaram militares nativos, homens e mulheres negros e indígenas. Compreender a importância das batalhas travadas em Salvador e no interior faz-se necessário não só para compreensão histórica do fato, mas para o fortalecimento das relações de pertencimento e engajamento dos sujeitos para compreensão da história como parte integrante do universo sócio histórico de todos os sujeitos, enquanto “sujeitos históricos”.

É fato que estudar a independência ainda é um desafio, pois por mais que seja um tema visitado, ainda temos muita coisa a esclarecer. Além disso, sua importância se renova na medida da atualização dos interesses. A Bahia, possuidora de pluralidade étnica, com heranças africanas, ibéricas e americanas, tem no diálogo sobre a independência a oportunidade do trabalho de conscientização dos sujeitos sobre nossa construção histórica, e da formação de uma cidadania plural, à qual somos cada vez mais herdeiros. Uma vez entendendo a parte de levantamento historiográfico da pesquisa, podemos pensar na segunda questão.

A segunda questão nos traz referencial teórico acerca dos princípios de design pedagógico que será utilizado no jogo para entender o ensino de história, visto que, a disciplina história vem se destacando nas escolas públicas de Salvador- Bahia com maior índice de reprovação, reflexo da pouca relação existente entre o ensino de história e a realidade prática do sujeito aprendiz, mesmo com os diversos projetos e leis que buscam uma reestruturação do currículo e das práticas de ensino. Busca-se com o jogo a possibilidade de um ensino de história engajado que fortaleça os conceitos apreendidos por estudantes da educação básica e em especial fortaleça o ensino da história da Bahia, entre os estudantes baianos.

Nesta perspectiva buscamos um ensino de história capaz de engajar o aprendiz na práxis e contexto histórico de sua coletividade e de sua pluriculturalidade, que fomente o pensamento reflexivo e envolva os sujeitos como agentes no processo de construção de conhecimento histórico e não receptores de fatos e conceitos prontos. Ou seja, a construção de conhecimento deverá ser realizada a partir do engajamento dos sujeitos no processo de aprendizagem, a medida que as idéias e os conceitos apresentados tenham aplicabilidade em problemas vivenciados em sua realidade prática. A Bahia apresentou-se enquanto palco de diversas lutas e resistências com participação de Negros, Caboclos, Indígenas, e de mulheres importantes como Maria Felipa, Joana Angélica e Maria Quitéria, que pouco tem se falado ainda na historiografia recente, e quando adentramos as escolas percebemos o pouco conhecimento e a pouca relação de pertencimento que estes estudantes possuem acerca desta temática é ainda maior.

Neste caso, o método de raciocínio histórico aportado em Martineau (1997) nos parece 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. Autores como Vigostki (2009) e Matta (2006) destacam que o conhecimento é construído a partir do universo sócio histórico dos sujeitos, estes são agentes no processo de aprendizagem, pois pensam sobre o que fazem, sobre o que acreditam, sobre o que os outros fazem e este conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de aprendizagem. Porém testaremos os princípios do modo de pensar histórico, bem como outros princípios pedagógicos sócio-construtivo na aplicabilidade do Jogo RPG Digital para ensino da Independência da Bahia. A análise do ensino de história não será completa, sem que pensemos que o projeto pretende ser aplicado em escolas públicas baianas. Sendo assim, a terceira pergunta complementa a segunda, pois esta relacionada aos princípios pedagógicos construídos.

Sabe-se das dificuldades das escolas no trabalho com a diversidade étnica e plural que os sujeitos pertencentes a estas possuem. A lei 11.645/08 que versa sobre o ensino e história e cultura afro-brasileira e indígena apresenta-nos a necessidade clara de um ensino que fortaleça a necessidade o dialogo nas escolas públicas acerca da diversidade cultural e étnica da comunidade escolar. Estudar o processo de independência esta em acordo com a lei e a necessidade de um ensino de história voltado para a vida prática do sujeito aprendiz.

A terceira questão norteadora complementa o nosso diálogo sobre as bases epistemológicas de ensino de história, contribuindo com reflexões acerca do ensino público e como adequar os conceitos construídos sobre ensino de história na questão anterior a realidade prática das escolas públicas.

A participação das diversas etnias no processo de independência da Bahia estabelece uma ligação forte com os estudantes das escolas públicas, visto que já é identificada, através da lei 10.639/2003, a necessidade de ações concretas. Buscamos então com o suporte das tecnologias da informação e comunicação construir um Jogo RPG que possibilite o ensino da história da independência na Bahia com uma abordagem participativa e voltada para o universo em que estes sujeitos estão inseridos. Escolhemos escolas do Cabula, por considerarmos a necessidade de valorização de sua história, visto que, estamos falando de um espaço que foi um Quilombo, o chamado Quilombo do Cabula, e a presença de comunidades quilombolas na região contribuiu para a concentração de terreiros de candomblé e outros tipos de centro de registro da história e memória quilombola, que também permearam o processo de independência. Todos estes aspectos reunidos nos remetem a refletir sobre a quarta questão, cuja resposta deve ser um procedimento prático e aplicado de jogo digital capaz de auxiliar no ensino de História.

Para isso, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) vem destacando-se como campo fértil para produção e difusão de conhecimento. A proliferação de redes para o compartilhamento de conhecimento e a emergência de ambientes informatizados, contribuiu para a criação de uma modalidade de educação, a educação em rede, atendendo aos anseios de um sistema que demandava uma sociedade versátil, criativa e flexível, capaz de conciliar diversas atividades no seu dia-a-dia com o apoio das Tecnologias. Matta (2008) chama a atenção para a funcionalidade dessas comunidades no processo de aprendizagem ressaltando sua importância para estimular o raciocínio lógico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Pensando estas habilidades propomos a inserção de uma interface lúdica que possa contribuir no processo de construção de conhecimento.

A pesquisa objetiva o desenvolvimento e experimentação de um Jogo RPG, utilizado como ambiente virtual de aprendizagem, entendendo sua relevância como mediador da aprendizagem colaborativa. O Jogo Digital deverá atender aos princípios das questões anteriores (Contexto histórico e princípios pedagógicos),o que resultou na montagem das campanhas e aventuras do jogo sobre Independência da Bahia.

Neste contexto o Jogo RPG demonstra-se como uma interface concreta para realização de diálogos acerca de temática sobre história. O Role-Playing Game (RPG) tem sido objeto de estudo de pesquisas voltadas para estabelecer sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção do conhecimento. Autores como Cabalero (2008), Matta (2008) e Schmit (2008), através das suas pesquisas, buscam associar o potencial do RPG, e sua variedade de recursos de

entretenimento, às questões ligadas a educação. “Um *role-playing game* é um jogo situado num mundo imaginário. Os jogadores são livres para escolher como explorar o mundo do jogo, em termos do caminho escolhido através do mundo, e podem revisitar áreas previamente exploradas.” (CABALERO; MATTA, 2008. p.7),

Ou seja, apresenta-se como uma potencialidade para revisitar locais e momentos históricos, dando oportunidade ao sujeito participante de escolher que ações irão tomar diante das aventuras do jogo. Desta forma, associaremos o lúdico, da interpretação de papeis do jogo ao ensino da história, oportunizando aos estudantes sentirem-se em meio às batalhas da independência na Bahia, criando estratégias possíveis para a sobrevivência no jogo ao mesmo tempo em que aprendem acerca do processo de independência da Bahia. Desta forma, propomos a criação de um modelo de jogo que possa conduzir os sujeitos participantes da pesquisa ao estudo da história da independência a partir de elementos práticos e concretos participantes da história.

METODOLOGIA E RESULTADOS INICIAIS

Diante do exposto acima com relação ao desenvolvimento da metodologia, apresentamos uma proposta atual e inovadora, que vem sendo utilizada em pesquisas aplicadas com tecnologias da informação e comunicação. Para a investigação sobre uma aplicação do Jogo RPG para o ensino de história sobre Independência da Bahia, aos estudantes da educação básica estadual, utilizaremos a metodologia *Design-Based Research* (DBR), ou Metodologia por "Proposta" como melhor seria entendida em português em tradução livre desta doutoranda. 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. Em conformidade com os princípios de aplicação desta proposta metodológica dividimos a pesquisa em duas etapas:

1) **a primeira** etapa, conforme a DBR, é a construção de contexto e fundamentação para a elaboração de uma intervenção prática aplicada de Jogo digital RPG.

2) a **segunda** de desenvolvimento e séries de aplicações sistematicamente acompanhadas, com finalidade de desenvolvimento e inovação prática social.

Sendo assim, na **primeira etapa**, desenvolvemos uma pesquisa que buscou resposta às questões norteadoras já enunciadas e o amadurecimento do contexto através de pesquisas exploratórias a diversas fontes, levantamento documental e historiográfico, entrevistas, validações de modelo, e outras formas a elaborar, que se refiram às temáticas de independência da Bahia, ensino de história, Jogo RPG, que compõem o estudo. Estas pesquisas tiveram a intenção de atender aos objetivos já expostos, implicando no desenvolvimento dos seguintes resultados iniciais:

1) Uma interpretação do processo histórico de independência da Bahia;

2) Uma Construção de proposta didático-pedagógica para o ensino de história;

3) Uma perspectiva prática de aplicação nas escolas públicas estaduais soteropolitanas;

4) Uma proposta de jogo RPG construída a partir das pesquisas desenvolvidas acima;

O resultado desta **primeira fase** foi um conjunto de informações e construções capazes de nos fazer desenvolver o Jogo Digital proposto, RPG sobre Independência da Bahia. **A segunda fase** consiste em, tendo desenvolvido o jogo, proceder na elaboração de uma série de aplicações deste jogo, nas quais variáveis dependentes e independentes serão acompanhadas e o jogo investigado quando à sua capacidade de:

1) Prover a historiografia de mais uma linguagem de estudo e avanço de conhecimento histórico, já que o RPG serve como simulação da História e pode reproduzir situações de discussão e diálogo historiográfico;

2) Promover ensino-aprendizagem de História relativo à História da Bahia, em particular da Independência da Bahia, e de forma apropriada a nossas escolas públicas estaduais;

3) Contribuir para o desenvolvimento da cidadania pluricultural baiana, em acordo com a lei 10.639/2003 e 11645/08, uma característica de nossa terra e que pode ser trabalhada por este tipo de jogo e organização da aprendizagem

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma pesquisa aplicada é sempre desafiadora, pois apresenta-se como algo que ainda esta em teste, pode ou não no popular "dar certo", e que caso não ocorra como organizada metodologicamente será explicado os porquês e seus detalhes. Neste momento estamos em análise dos resultados iniciais da pesquisa, visto que este artigo reflete a experiência de um projeto em andamento de projeto de construção de um modelo de jogo que funcionando em rede possibilite a construção e ampliação de habilidades cognitivas dos sujeitos participantes da pesquisa. Neste momento a escolha da abordagem metodológica que irá acompanhar o experimento acaba sendo um divisor de águas quando os primeiros resultados desenharem-se na pesquisa. Inicialmente conseguimos construir uma interpretação histórica sobre a independência da Bahia, que será utilizada na modelagem do enredo e das campanhas do jogo

A proposta pedagógica que será utilizada no jogo deverá favorecer a construção de conhecimento sobre o ensino de história em diálogo com os pressupostos de Vigostki e Martineau com o objetivo que os estudantes não mais carregassem a ideia de estudar história é decorar, e sim motivador, cheio de possibilidades de autonomia, colaboração e autoria para uma educação com muito significados.

Neste estudo utilizamos a praxiologia como metodologia e esta nos conduziu a realização das adaptações necessárias, seu registro e consequências, tendo o cuidado de identificar e apresentar o passo a passo da experiência, as dificuldades, estratégias e avanços necessários para a execução do projeto, pois a pesquisa é sempre uma "caixa de surpresas".

De posse destes elementos evidencia-se que a proposta gerou frutos tanto para a pesquisadora, quanto pra os sujeitos participantes da pesquisa e esperamos que tenha desdobramentos, pois pretendemos a realização de um novo curso com as modificações sofridas na proposta para outras localidades e pretendemos utilizar os vídeos como fonte em trabalhos futuros, em que o depoimento deixarão de ser parte do método da aula e passarão a ser as fontes para uma abordagem historiográfica mesmo.

REFERÊNCIAS

CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **RPG By Moodle.** SEC_Bahia. Salvador, 2008.

CABALERO, Sueli da Silva Xavier e MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **O jogo RPG Digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais.** UNEB: SENAI CIMATEC, Salvador, Maio, 2008.

GUERRA FILHO, Sérgio Armando Diniz. **O Povo e a Guerra: participação das camadas populares nas lutas pela independência da Bahia**. 2004.(Dissertação de Mestrado em História) - Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, 2004.

MARTINEAU, Robert. **L'Echec de l'apprentissage de la pensée historique á l'école secondaile. Contribuition á l'elaboration de fondaments didatiques pour enseigner l'Historie**. Laval: Quebec, 1997.

MATTOSO, Kátia M. de Queirós. **Bahia: A cidade do Salvador e seu mercado no século XIX.** São Paulo: Hucitec, 1978.

MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Tecnologias de Aprendizagem em Rede e Ensino de História – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição**. Brasília: Líber, 2006.

TAVARES, Luiz Henrique Dias. **História da Bahia**. Salvador: EDUFBA,2001

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.