

JOGOS E HISTÓRIA: O USO DO JOGO RPG (ROLE PLAYING GAME) DIGITAL PARA O ENSINO ONLINE DAS ROTAS DO TRÁFICO DE ESCRAVIZADOS

SALVADOR/BA MAIO/2017

JOELMA CERQUEIRA DE OLIVEIRA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA -
joelmaoliveira8221@gmail.com

ALFREDO EURICO RODRIGUES MATTA - UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - alfredo@matta.pro.br

Tipo: INVESTIGAÇÃO CIENTÍFICA (IC)

Natureza: RELATÓRIO FINAL DE PESQUISA

Categoria: MÉTODOS E TECNOLOGIAS

Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

RESUMO

O presente artigo apresenta as contribuições da metodologia Design-Based Research - DBR para o ensino de História, conectando as tecnologias digitais educacionais aplicadas à educação, as quais têm fomentado, no âmbito educacional, novas discussões e práticas pedagógicas para o ensino, aplicadas à proposta do Jogo RPG - Role Playing Game Digital online, como uma interface que colabora para o desenvolvimento de novas práticas para o ensino sobre as Rotas do Tráfico de Escravizados. A DBR, por ser uma metodologia aplicada, intervencionista, interativa e colaborativa, nos permite o refinamento dos resultados obtidos no primeiro ciclo de aplicações e o aprimoramento a partir desses resultados nos próximos ciclos. Essa metodologia, por possuir características qualitativas e quantitativas, quando desenvolvida e integrada às novas práticas sociais na sociedade, como no caso do Jogo RPG, poderá contribuir para o ensino, no desenvolvimento de novas práticas metodológicas. Esse jogo tem favorecido o aprendizado dos discentes, da rede pública estadual de Salvador, ao serem trabalhados temas complexos e de difícil entendimento, como o processo da rota do Tráfico de escravizados. Encontramos, nesse jogo, uma ferramenta potencial de interação, que envolve os discentes e os docentes nas discussões, a partir da lei 10.639/03 em acordo com a 11.645/08. A DBR, por ser uma metodologia aplicada, nos permite uma melhor compreensão dos processos históricos, e busca orientar sobre seu uso em potencial nas pesquisas que desenvolvemos no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais aplicadas ao jogo online.

Palavras-chave: Design-Based Research. Novas Tecnologias. Ensino de História. Jogo RPG Game Digital.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo delineou-se em função das novas práticas e metodologias que contribuem para o ensino de História, em consonância com as tecnologias educacionais. Experiências vividas nas escolas, da rede pública de Salvador, com o desenvolvimento de museus virtuais e jogos educacionais para a aprendizagem, corroboraram para a busca de novas práticas pedagógicas para se trabalhar com o ensino de História *online*, discutindo-se a temática “Rotas do Tráfico de Escravizados numa perspectiva EAD”.

Participar dessas experiências possibilitou uma maior compreensão do jogo RPG (*Role Playing Game* digital), suas potencialidades e características para o desenvolvimento de um trabalho colaborativo e interativo, contribuindo para ampliar a capacidade cognitiva desses sujeitos, a partir de outras possibilidades epistemológicas. O jogo RPG apresenta-se como uma nova linguagem para as discussões e diferentes temáticas para o ensino de História. “Um *role playing game* é um jogo situado num mundo imaginário e de atuação teatral”, permitindo que os estudantes mergulhem no imaginário desse contexto histórico.

Através do jogo, buscamos ampliar a produção de possibilidades pedagógicas para o ensino, a partir de novas linguagens para o estudo da história, na contemporaneidade. A criação de um jogo digital RPG *online*, pautado nos princípios socioconstrutivistas, contribui para a aprendizagem desses sujeitos engajados na pesquisa, interligados a uma nova abordagem metodológica, a *Design-Based Research* (DBR), escolhida por ser uma metodologia inovadora, no processo de investigação, integrada às práticas sociais da comunidade, considerando a diversidade e características específicas de cada grupo envolvido na pesquisa.

Acreditamos que o jogo de RPG seja uma linguagem capaz de organizar, fomentar e construir realidades históricas, através da simulação e interpretação de papéis, proporcionando 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 fundamenta a jogabilidade das aventuras, apresentadas através do jogo, gerando novas propostas pedagógicas para o ensino.

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 a 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 essa educação venha contribuir para sua

emancipação enquanto sujeito.

Com isso, a utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, atreladas ao Jogo *Role Playing Game*, considerado uma potencial interface lúdica, que colabora para o ensino-aprendizagem de História, vem atingindo, cada vez mais, novas distâncias. As discussões sobre as Rotas do Tráfico de Escravizados se ampliam quando refletimos as considerações que constam nos Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação no Brasil, os quais afirmam 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, 2009, p. 21).

Corroborando com esses parâmetros, temos as leis 10.639/03, em acordo com a 11.645/08, a obrigatoriedade do estudo de História da cultura afro-brasileira, no ensino fundamental e médio, estabelecendo novas Diretrizes Curriculares Nacionais para educação das relações étnico 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).

A Interface do jogo RPG, associada à metodologia DBR, possibilita aos professores de História, novas forma de estudar, ressignificando a sua prática. Nessa perspectiva, contribui para que os educandos construam conceitos e utilizem esses aprendizados e informações para um posicionamento mais crítico e reflexivo no seu contexto social. Essas novas práticas pedagógicas, que envolvem o jogo de RPG digital para o ensino de História na educação, numa perspectiva da EAD, têm contribuído para um olhar crítico sobre suas historicidades, trabalhando de forma pluricultural no contexto escolar, provocando uma mudança de comportamento intelectual e social desses sujeitos.

Os objetivos traçados nesta pesquisa foram fundamentados a partir da origem de nossas argumentações associadas aos seguintes eixos básicos de estudo: Eixo 1: Jogo

RPG Digital *online*; eixo 2: Ensino - Aprendizagem de História *Online*; eixo 3: Tráfico de Escravizados. Como norteador principal, a referida pesquisa tem como objetivo central desenvolver um Jogo RPG Digital *online* para o Ensino de História, na perspectiva da Educação a Distância. Em decorrência da explanação do objetivo geral, tem-se a seguir, os objetivos específicos e metas a serem cumpridos pelo projeto, tais como: a) Contribuir para práticas inovadoras sobre o estudo do tráfico de escravizados na Bahia, para fins da modelagem do jogo digital *online* educacional EAD; b) Constatar a funcionalidade do Jogo Digital RPG *online* (que são jogos teatrais de representação) para o ensino de História; c) Estruturar novas práticas pedagógicas com o Jogo RPG, funcionando em rede digital que possibilite o ensino de História com foco no tráfico de escravizados; d) 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 desse jogo, para novo ciclo de aplicação; e) Identificar habilidades cognitivas desenvolvidas pelos estudantes participantes da aplicação; f) Sistematizar as informações levantadas e os resultados das investigações para construir recomendações sobre procedimentos que aperfeiçoem resultados e multiplicação da abordagem colaborativa utilizada; g) 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, capazes de serem seguidas e multiplicadas por outras comunidades escolares do país; h) Apresentar registro didático em um manual pedagógico, capaz de orientar interessados na utilização do jogo em diversos espaços de educação.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A pesquisa está fundamentada no desenvolvimento de uma nova abordagem que conjectura a investigação em diferentes contextos, considerando a especificidade de cada comunidade, assim como, os princípios socioconstrutivistas nela adotados. Buscamos, assim, desenvolver novas abordagens metodológicas aplicadas à educação *online*, para o uso dos jogos RPG em meio digital no ensino de História na perspectiva EAD. Dessa forma, as TIC permitem uma mobilidade conectada aos indivíduos, fomentando troca de informações e conhecimentos a partir de qualquer lugar, não apenas presencialmente; com isso, diversos autores que dialogam sobre os jogos digitais, apontam 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. Vygotsky (2009) citado por Matta (2006) destaca que o conhecimento é construído a partir do universo sócio-histórico dos sujeitos, estes são agentes no processo de aprendizagem e participantes diretamente de toda metodologia; levando-se em consideração o contexto desses indivíduos, esse conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de ensino- aprendizagem.

3 PROCEDIMENTOS METODÓLOGICOS

A pesquisa objetivou 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 as rotas do tráfico de escravizados. Buscou-se melhor compreender e aguçar, nesses jovens aprendizes, a criticidade sobre essas narrativas históricas. Com isso, houve a aplicação do Jogo RPG no ensino de História sobre as rotas do tráfico de escravizados, com a participação de estudantes da rede pública de Salvador; utilizamos a metodologia *Design-Based Research* (DBR), ou Metodologia por "Proposta", como melhor seria entendida em português, em tradução livre. Essa proposta metodológica foi a mais adequada ao estudo, em função de ser uma pesquisa aplicada, para a qual a DBR foi criada e vem ganhando notoriedade.

Por esse motivo, a DBR "*Design Based Research*", denominação dada em 1999, por Van Den Akker citado por Matta (2014), significando Pesquisa em Desenvolvimento, termo defendido para este estudo com base epistemológica na praxiologia gramscianiana, 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. 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).

Discorrer sobre uma nova abordagem metodológica tem sua pertinência quando

entendemos um pouco mais sobre a metodologia DBR, a qual surgiu nos anos 90 para contrapor a concepção de que a parte prática não deveria ser relevante na pesquisa nem necessária para a validação ou refutação dos conceitos desenvolvidos sobre educação. Com essa constatação, não queremos dizer que adotar a DBR vai substituir as abordagens teórico-metodológicas existentes, mas sim, agregá-las para o auxílio de resposta a problemas educacionais aos quais se propõem a investigação. Portanto a relevância dessa 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) apontam categorias das variáveis dependentes e independentes às quais o pesquisador, ao adentrar em seu campo de pesquisa, deverá estar atento aos elementos do projeto em constante transformação e 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 que se constituem em: planejamento, desenvolvimento, avaliação e reavaliação dos resultados obtidos nos ciclos de aplicação, as quais serão seguidas pelos pesquisadores e sujeitos envolvidos na pesquisa; essas características metodológicas nos conduziram à elaboração de um projeto tecnológico educacional socioconstrutivista. Por ser uma metodologia que se desenvolve em ciclos de aplicação que compreendem o contexto, a aplicação do jogo e as variáveis dependentes e independentes e que nortearam o desenvolvimento do jogo *online*, a DBR nos permitiu um melhor resultado acerca do ensino-aprendizagem sobre as rotas do tráfico de escravizados.

As fases são construídas em coletividade e colaboração entre os pesquisadores e os sujeitos pesquisados, dotando, assim, a pesquisa de uma abordagem metodológica essencialmente socioconstrutiva. No entanto, em uma pesquisa DBR, se espera, também, o desenvolvimento de conhecimento aplicado distribuído na forma de princípios de aplicação que, nesse caso, possivelmente, serão os 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 obtido, após a fase de investigação aplicada, quando o jogo poderá ser difundido como solução didática.

1. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nessa perspectiva, os resultados obtidos com o jogo RPG para o ensino de História, numa perspectiva da educação a distância *online*, apresenta-se como uma solução inovadora para tratar de processos históricos vividos pela sociedade brasileira, por entender as dificuldades enfrentadas pelos professores e estudantes, no processo de ensino-aprendizagem sobre essa temática e na aplicabilidade da lei 10.639/03, em acordo com a 11.645/08, agregando novas estratégias didáticas para nos auxiliar no ensino-aprendizagem com as leis em questão, nos contextos escolares que venham contribuir para o desenvolvimento didático dos conteúdos de História, tendo no jogo RPG uma proposta em potencial.

A fase corresponde à efetivação do saber, a partir do jogo RPG digital, em ambiente *online*, visa ao esclarecimento em torno da maneira como iremos proceder no processo de análise dos dados colhidos no primeiro ciclo das aplicações, como forma de ampliar as nossas reflexões e favorecer aplicações futuras com os demais ciclos de experiência e refinamento para melhoria do sistema. Vamos analisar os registros de participação dos estudantes nas etapas de construção e aplicação do jogo, objetivando a constatação quanto às impressões e o entendimento dos aprendizes, em relação aos conceitos vinculados às categorias da pesquisa.

Com isso, podemos destacar que, segundo a metodologia DBR, 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. Os resultados obtidos com o RPG “Luta e Resistência” foram satisfatórios, constatamos seu potencial para o aprendizado e êxito para o ensino de História na modalidade EAD, embora o ambiente não tenha nos ajudado muito, pois apresentou vários problemas durante as rodadas; nesse sentido, o aprimoraremos nos próximos ciclos, a partir do método aplicado no ensino de História em rede. O nosso jogo encontra-se disponível em <http://kleibung.com.br/rpg/traficodeescravizados/rpg-play-2/>. A partir das aplicações, foram encontradas dificuldades variadas, dentre elas o ambiente do jogo foi um fator complicador, no entanto mesmo diante da instabilidade do sistema, buscamos estratégias de resolução para os problemas iminentes.

Diante dessa situação, criamos um grupo, com os estudantes, no aplicativo *WhatsApp*, para o jogo RPG “Luta e Resistência”, que além de registrar tais

ocorrências, nos ajudou a suprir as deficiências do sistema de comunicação na plataforma do jogo *Wordpress*, dada à importância desses registros para aprimoramento do jogo e do ambiente. A partir desse ponto, demos continuidade com a aplicação do experimento em ambiente virtual e fizemos os refinamentos para os próximos ciclos; também desenvolvemos 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.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo objetivou a construção e a aplicação de um jogo RPG digital, numa abordagem socioconstrutivista para o ensino em História. Ele fomentou a reflexão e a discussão sobre as rotas do tráfico de escravizados, a partir de um processo de colaboração e mediação entre pesquisadores, estudantes e professores envolvidos na pesquisa, o que culminou na construção de uma ferramenta pedagógica capaz de colaborar para o ensino de História. A Praxiologia gramsciana, o socioconstrutivismo e o modo de pensar histórico foram aspectos teóricos fundamentais para fornecer os princípios que constituem o *Design Cognitivo Socioconstrutivista*, sendo esse o lastro da modelagem do jogo de RPG “Luta e Resistência”.

Considerando a educação a distância como uma importante ferramenta para a educação na contemporaneidade, a sua expansão social ratifica o potencial do RPG digital para o contexto educacional, no desenvolvimento de novas práticas pedagógicas para a educação e ensino a distância. Assim, concluímos que a utilização da abordagem metodológica DBR valoriza o contexto e amplia os diálogos entre os sujeitos envolvidos na pesquisa, bem como, a forma cíclica de aplicações conseguiu corresponder ao trabalho desenvolvido, permitindo uma melhor qualidade das aplicações e gerando um novo ambiente do jogo “Luta e Resistência”, disponível em [. permitindo, assim, novas aplicações e aprimoramentos dos próximos ciclos, conforme metodologia aplicada DBR.](#)

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Plano Nacional de Implementação das diretrizes curriculares nacionais para educação das relações étnico-raciais e para o ensino de história e cultura afro-brasileira e africana**. Secretaria especial de Políticas de Promoção da Igualdade racial. Subsecretaria de políticas de Ações afirmativas. Brasília: MEC, 2009.

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. Acesso em: 20 abril 2017.

EDELSON, D. C. **Design Research**: What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*, 11(1), 105-121, 2002. Disponível em: . Acesso em: 22 abril 2017.

MARTINEAU, Robert. **L'Échec de l'apprentissage de la pensée historique à l'école secondaire. Contribution à l'élaboration de fondements didactiques pour enseigner l'Histoire**. Laval: Quebec, 1997.

MATTA, Alfredo. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história**. Brasília: Liber Livro, 2006.

MATTA, Alfredo E. R. Tese de Doutorado. Disponível na URL: www.matta.pro.br_____. **Tecnologias para a colaboração**. Disponível em: [. Acesso em: 15 mar. 2017.](#)

OLIVEIRA, Joelma C. Jogo Dissertação de Mestrado. Disponível na URL: [www.kleibung.com.br](http://kleibung.com.br)_____. **Trafico de escravizados**. Disponível em: <http://kleibung.com.br/rpg/traficodeescravizados/rpg-play-2/> . Acesso em: 20 Abril 2017.

OLIVEIRA, Joelma C. Jogo Dissertação de Mestrado. Disponível na URL: [www.http://demo.rpgad.net.br/](http://demo.rpgad.net.br/)_____. Jogo RPG AD. Disponível em: