

PROPOSTA PEDAGÓGICA: O USO DO RPG NO ENSINO DE BIOLOGIA

Janisia de Medeiros Viana (1); Vanessa Yngrid da Silva (1); Luiz Otávio Silva Santos (1).

Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - Campus Macau, janisia.jany@hotmail.com
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - Campus Macau, vanessa_yngrid16@hotmail.com
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - Campus Macau, Luiz.otavio@ifrn.edu.br

Resumo: Os jogos e Brincadeiras são ótimas oportunidades de intervenção entre o prazer e o conhecimento, já que o lúdico é altamente cultural. Os jogos de simulações ambientais são exemplos de jogos de regras. É uma atividade em que os participantes são envolvidos numa situação problemática e devem tomar decisões em relação a dramatização, é o que mais se aproxima do teatro propriamente dito. RolePlaying Game ou RPG surgiu nos EUA em 1971, com a criação do The Fantasy Game, rebatizado em 1974 de Dungeons & Dragons (D&D) – algo como “Masmorras e Dragões”. O D&D existe até hoje e é um jogo de fantasia medieval fortemente influenciado pelos romances O Hobbit e O Senhor dos Anéis. O principal benefício do RPG como ferramenta de ensino e socialização é o que o diferencia de outros jogos, e sua convicção para o trabalho em sala de aula e o fato de não haver vencedores nem perdedores, pois é um jogo cooperativo no qual o jogador deve colaborar apenas com suas habilidades e conhecimentos para o sucesso de todos, incentivando o trabalho em equipe. Ao perceber que os alunos do ensino médio apresentam muitas dificuldades em aprender conceitos biológicos relacionados com os sistemas do corpo humano. Temos como objetivo geral aprimorar e propagar o acesso ao RPG como ferramenta de ensino para os professores de biologia. Associado a isto, objetiva-se especificamente: elaborar um jogo o qual pudesse mediar à aprendizagem sobre o conteúdo desejado; avaliar a transmissão do conhecimento; além de testar um método de ensino diferenciado para que futuros professores pudessem usar em sua prática profissional. O RPG é um meio de ensino com possibilidades infinitas de aplicação em diversas turmas e de todas as disciplinas. Nossa proposta de trabalho é uma aventura para alunos de 2º ano do Ensino Médio. Destarte, a presente proposta pedagógica poderá ser aplicada como recurso didático nas aulas de biologia tendo em vista que os jogos envolvem os discentes e de maneira lúdica, facilita a aprendizagem significativa e o consequente sucesso escolar. Concluímos que a utilização do RPG no ensino de Biologia é um excelente estímulo e complemento para a discussão dos conteúdos relacionados aos sistemas corporais.

Palavras – Chave: Proposta pedagógica; Jogos; RPG; Biologia

1 - INTRODUÇÃO

Os jogos e Brincadeiras são ótimas oportunidades de intervenção entre o prazer e o conhecimento, já que o lúdico é altamente cultural. Segundo o psicólogo suíço Jean Piaget pode-se notar que a concepção dos jogos não é apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das pessoas, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. (JUY, 2004). As atividades lúdicas representam uma ferramenta pedagógica que leva ao professor a posição de guia, motivador e avaliador da aprendizagem. Os jogos auxiliam a formar ideias, e criar entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os benéficos e as motivações dos alunos em se envolver nas atividades lúdicas realizadas na sala de aula.

Os jogos de simulações ambientais são exemplos de jogos de regras. É uma atividade em que os participantes são envolvidos numa situação problemática e devem tomar decisões em relação

a dramatização, é o que mais se aproxima do teatro propriamente dito. Role-Playing Game ou RPG surgiu nos EUA em 1971, com a criação do The Fantasy Game, rebatizado em 1974 de Dungeons & Dragons (D&D) – algo como “Masmorras e Dragões”. O D&D existe até hoje e é um jogo de fantasia medieval fortemente influenciado pelos romances O Hobbit e O Senhor dos Anéis.

Os criadores, Gary Gigax e Dave Anerson, eram frequentes jogadores de “jogos de guerra”, o qual simulam batalhas usando miniaturas de veículos e exércitos. Cuja sua ideia inicial, que os mesmos tiveram, foi de jogar com personagens ao invés de tropas, e que cada jogador controlasse apenas um deles. Hoje o RPG “de mesa” possui muitos adeptos em todo o mundo, mas ainda é pouco conhecido do grande público. Na década de 80, o jogo chegou ao Brasil, com estudantes universitários que conseguiam importar algum livro e reproduziam para os amigos, o que os tornou conhecidos como “Geração Xerox”.

Na década de 90 surgiu aquele que se viraria um favorito por aqui: Vampiro, a Máscara, um jogo de terror com mais foco na interpretação e drama pessoal dos personagens. Por volta do ano 2000 o RPG brasileiro veio com tudo, consolidando-se com Tormenta (também de fantasia medieval) e 3D&T (baseado em quadrinhos japoneses e videogames), sendo sucesso até hoje. Atualmente, graças a internet, o acesso aos livros e encontrar pessoas para jogar se tornou bem mais fácil. Em diversos blogs e sites encontra-se ideias para o RPGs, feitos por autores independentes e renomados, fãs e até editoras que vendem versões digitais de seus livros. O Brasil tem sido um pioneiro bem sucedido nesse caminho.

Existem vários tipos de RPG entre eles podemos citar os mais comuns e básicos como o RPG de mesa, cardgame, livre action e o RPG eletrônico. Desses citados o mais convencional é o RPG de mesa onde é formado por um narrador e os jogadores, assim, sendo jogado com planilhas, dados e manuais. Já o cardgame é praticado com o uso de baralhos especializados com temas relacionados ao RPG podendo haver vencedores e perdedores sendo considerado por alguns autores o RPG não legítimo. O livre action podemos dizer que é quase uma performance teatral, onde os jogadores utilizam roupas e maquiagens além das planilhas dispensando o uso de dados. No RPG eletrônico é normalmente jogado em videogames e computadores permitindo uma maior liberdade para a escolha do destino do protagonista, conforme sua escolha poderá haver diferentes finais.

1.1 - O USO DO RPG COMO FERRAMENTA DE ENSINO

A partir do final da década de 90 o RPG tem sido tema de pesquisas de vários universitários brasileiros. Livros foram publicados e muitas dessas obras sugerem o RPG como ferramenta

educacional complementar o que facilita a aquisição de conteúdos escolares, o que se trata de uma atividade envolvente e que estimula a pesquisa. Além disso, é comum que seus jogadores desenvolvam muito gosto por leitura e escrita, tornem-se mais expressivos e estabeleçam fortes amizades com os outros jogadores.

De acordo com as Orientações Curriculares para o Ensino Médio (BRASIL, 2006, p. 28):

“o jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos envolvidos.”

Claramente, as atividades lúdicas, como as brincadeiras, os brinquedos e os jogos, são caracterizados pela sociedade como meio de fornecer ao indivíduo um ambiente agradável, motivador, prazeroso, planejado e enriquecido, que proporcione a aprendizagem de várias competências. Nessa perspectiva, as atividades lúdicas, em especial o Role-playing game (RPG), foco deste estudo, se torna uma possibilidade acessível e interessante para aperfeiçoar as relações entre professor, aluno e conhecimento.

A aplicação do RPG na escola ainda é uma ideia nova no Brasil. Andrade, Klimick e Ricón (1992) produziram o que pode ser considerada a primeira prática do RPG como uma ferramenta de ensino-aprendizagem. Criaram uma adaptação de jogo que envolve o Brasil Colonial e respeita todos os fatos históricos e sociais presentes da época.

É um jogo muito utilizado por professores de história na rede de ensino fundamental como um reforço aos seus recursos didáticos. Mas, foi com a realização do primeiro Simpósio de RPG & Educação, organizado pela Ludus Culturalis (ONG) e pela Devir (editora), em 2002, que a participação do RPG no ambiente escolar como ferramenta pedagógica pôde ser reconhecida e trabalhada em seus principais aspectos por profissionais da Educação e da Psicologia (RIYIS, 2006).

O principal benefício do RPG como ferramenta de ensino, socialização e o que o diferencia de outros jogos e sua convicção para o trabalho em sala de aula e o fato de não haver vencedores nem perdedores, pois é um jogo cooperativo no qual o jogador deve colaborar apenas com suas habilidades e conhecimentos para o sucesso de todos, incentivando o trabalho em equipe.

Desse modo o RPG desenvolve um ambiente de cooperação e amizade entre os participantes, possibilitando oportunidades para que juntos possam resolver uma problemática, se

mostrando uma ótima ferramenta para o uso em sala de aula, pois proporciona a troca de informações e interação assim como discussão, que juntos os jogadores resolvem seus desafios, seja através do combate (imaginário, entre os personagens dos jogadores e os personagens do mestre), seja através de diálogo, negociação ou outros meios. Porém, para maximizar as possibilidades de aprendizado dos conteúdos biológicos que pretendemos transmitir aos nossos alunos em nosso trabalho, preferimos adotar uma variação do RPG.

No RPG de ensino a biologia o ponto principal da solução de problemas na ventura deixa de ser o combate (a parte mais importante em muitos sistemas e ambientações de RPG) e passa a ser a resolução de situações-problema a partir do uso de conceitos biológicos, Além de promover uma simplicidade das regras em relação a outros sistemas de regras comerciais, para que o jogo ganhe mais agilidade e para que não se perca tempo na explicação das regras.

A proposta de trabalhar com o RPG em sala de aula não substitui a prática tradicional de ensino, mas pode acrescentar um recurso a mais para o processo ensino aprendizagem, que visa uma estimulação ampla dos potenciais cognitivos e afetivos dos alunos (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004), Deste moto, ao perceber que alunos do ensino médio apresentam muitas dificuldades em aprender conceitos biológicos relacionados com os sistemas do corpo humano. Temos como objetivo geral aprimorar e propagar o acesso ao RPG como ferramenta de ensino para os professores de biologia. Associado a isto, objetiva-se especificamente: elaborar um jogo o qual pudesse mediar a aprendizagem sobre o conteúdo desejado; avaliar a transmissão do conhecimento; além de testar um método de ensino diferenciado para que futuros professores pudessem usar em sua pratica profissional.

2.0 - METODOLOGIA

De acordo com o que vimos na introdução, o RPG é um meio de ensino com possibilidades infinitas de aplicação em diversas turmas e de todas as disciplinas. Nossa proposta de trabalho é uma aventura para alunos de 2º ano do Ensino Médio. A decisão do publico alvo de nosso trabalho se deu ao fato de percebermos que alunos do ensino médio apresentam muitas dificuldades em aprender conceitos biológicos relacionados com os sistemas do corpo humano.

Destarte, a presente proposta pedagógica poderá ser aplicada como recurso didático nas aulas de biologia tendo em vista que os jogos envolvem os discentes e de maneira lúdica facilita a aprendizagem significativa e o conseqüente sucesso escolar.



2.1 - CONTEÚDOS TRABALHADOS

Em nossa aventura de RPG vamos trabalhar os seguintes temas Biológicos:

- Sistema respiratório
- Órgãos do sistema
- Doenças que atacam o sistema respiratório

2.2 - DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO

Nossa aventura foi programada para ser aplicada em no máximo três encontros, denominados “Sessões de jogo”, cada encontro com duração de duas horas-aula. As sessões podem ocorrer durante o horário de aula normal dos alunos, em sua sala de aula, quando houverem aulas geminadas, ou no contra turno, caso haja disponibilidade do professor e dos alunos.

No primeiro encontro deve-se explicar aos alunos o que é RPG e como funciona seu sistema de regras, bem como a ambientação dessa aventura e suas regras, para consultas durante o jogo. Nossa aventura é planejada para um grupo de 4 personagens, onde cada personagem será criado e controlado por um grupo de alunos. A divisão em grupos tem o objetivo de reduzir o número de personagens na aventura para facilitar o controle da mesma e a participação de todos, visto que durante a aventura, cada personagem deve ter direito a fala ou ação durante os momentos de interação.

2.3 - CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Temos no RPG dois tipos de personagens: os personagens dos jogadores (PJ), que são os protagonistas da história, e os personagens do mestre (PdM) que são os coadjuvantes que surgem para ajudar ou atrapalhar os heróis, e também os vilões da aventura.

O mestre é responsável por imaginar e criar os coadjuvantes e vilões de uma aventura, definindo suas características e habilidades. O mestre também cria os personagens dos jogadores e entrega aos alunos suas fichas prontas para que joguem. O primeiro passo da criação do personagem é pensar em sua história, onde vive, qual sua profissão, o que gosta de fazer e o que sabe fazer, como ele é fisicamente, onde ganhou seus superpoderes (se possuir), e outros detalhes que podem ser interessantes em seu histórico. Definimos também seu codinome (seu nome de super-herói) e seu nome verdadeiro. Contudo isso em mente é hora de definir suas características físicas, mentais e sociais, seus conhecimentos e perícias e seus superpoderes.



2.4 – ATRIBUTOS

Os atributos de um personagem definem suas características inatas. Quão forte, ágil, resistente, esperto e atento nosso herói é. os atributos são os seguintes:

PERSONAGEM	GUERREIRO	MAGO	CLÉRIGO	LADINO
FORÇA	2	1	2	1
HABILIDADE	2	2	1	2
RESISTÊNCIA	1	1	1	1
ARMADURA	1	0	1	0
PODER DE FOGO	0	2	1	2

2.5 - AMBIENTAÇÃO

O jogo acontece nas cidades de Timo e Pulmaria, onde os jogadores são de uma ordem militar que proteger o reino de Corpóreas. Os mesmo tem a missão de salvar o reino, para isso tinham que partir para a cidade de Pulmaria. No caminho para a cidade os cavaleiros passam por alguma vilas, onde observam que a vegetação esta morrendo por haver muito acumulo de um mineral chamado carbox o que da um tom azulado ao local, a viagem termina as margens do rio sangria e finalmente eles chegam em uma vila chama tecidos, na vila, todos usam a mesma cor de roupas e apresenta a mesma função(eles são artesões de roupas e enviam suas mercadorias para a cidade de Pulmaria), neste momento a vila esta sendo atacada por um grupo de bactérias e vírus, os heróis devem decidir se defendem a vila ou vão embora. Se decidirem continuar os heróis receberam uma carona no barco das hemácias e algumas funções coletar os Carbox das vilas tecidos e entrega para os aldeões as Oxins, as Carbox recolhidas são levadas para Pulmaria, e nas torres de cartilagens, são novamente trocadas por Oxins, que novamente serão levadas para as aldeias tecidos. Chegando a Pulmaria, os heróis notam a cidade infestada de estranhos insetos que estão consumindo as casas, ruas e torres, toda a cidade tem como material básico o elemento chamado cartilagem na praça central o prefeito questiona quem poderá salvar a cidade? Neste momento os jogadores devem decidir o que fazer, ao entrar no labirinto de Pulmaria o local esta escuro, tochas ascendem-se de uma vez só, e um enorme salão, ilumina-se, e no centro está a deusa Salute,

protetora de corpóreas que propõe aos heróis salvar o reino, caso aceitem algumas tarefas serão iniciadas e caso não aceitem o local será atacado por Koch e no final todos morrem.

3 – CONCLUSÃO

Neste trabalho, discutimos superficialmente todas as possibilidades possíveis de serem trabalhadas com RPG. Consideramos que a utilização do RPG no ensino de Biologia é um excelente estímulo e complemento para a discussão dos conteúdos relacionados aos sistemas corporais.

Concluimos que o RPG pode ser utilizado de diversas formas em sala de aula, como um incentivo ao estudo, um introdutor de temas ou apenas um momento de descontração e socialização entre professor e aluno. Em nosso trabalho, apresentamos uma proposta pedagógica que o professor é livre para alterar ou adaptar as regras propostas para criar sua própria ambientação, conforme julgar necessário aos seus objetivos pretendidos. Mas independente da maneira como for utilizado em sala de aula, o RPG não pode perder seu caráter lúdico, de brincadeira, assim, nosso trabalho além de melhorar a prática docente daqueles dispostos a experimentá-lo e promover um maior envolvimento de seus alunos, fará com que aluno e professor possam aprender e se divertir juntos, que segundo o autor Marcelo Cassaro quando questionado sobre a maneira certa de se jogar RPG, afirma que “Se você não está se divertindo, não está jogando direito”.

4 - REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias. Brasília: MEC/SEB, 2006. 28 p.

JUY, A. F. Brincando Também se Aprende Português. 2004. Monografia. (Trabalho de Conclusão do Curso de Letras) – FACINOR, Loanda

MARCATTO, A. Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996. 185p.

RIYIS, M. T. Simples, manual para uso do RPG na Educação. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 88p.