



O USO DO RPG NA CONSTRUÇÃO DE PRÁTICAS E SABERES DAS CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS APLICADAS

Diego Mendes Christo ¹
Bruno Lucas de Melo Simião ²
José Galdino dos Santos Félix da Silva ³
Amaro Xavier Braga Jr ⁴

RESUMO

Neste relato de experiência, apresentamos por meio de pesquisa-ação, o desenvolvimento de competências e habilidades presentes na Base Curricular Comum (BNCC) para o ensino das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, fazendo-se uso de um artefato (jogo virtual) protagonizado por alunos da 3ª série do Ensino Médio nos moldes RPG-*role playing game*, reproduzindo em um mundo virtual, cenários e situações do cotidiano à medida que é possível uma maior imersão nos estudos dos componentes curriculares com base nos trabalhos de Amaral (2013), Braga Jr (2014), Morán (2015). Contextualizando situações no processo de composição de narrativas, os estudantes aplicaram o conteúdo previamente discutido e debatido em momentos presenciais e on-line com os professores da disciplina integrante, problematizando as aventuras presentes no jogo que desafiam o jogador a refletir sobre soluções possíveis e, concomitantemente a mobilizar conhecimentos, estreitando a abstração inerente de grande parte dos conceitos específicos de História, Sociologia, Filosofia e Geografia para esse nível escolar. Os resultados mostram que a proatividade dos estudantes na construção do RPG, estimula o processo criativo, o pensamento crítico e suas habilidades colaborativas.

Palavras-chave: Jogos Virtuais, Sociologia, Protagonismo Juvenil, Educação.

INTRODUÇÃO

Durante o processo de formação acadêmica nas licenciaturas, um grande desafio para os futuros profissionais da Educação Básica é pensar sobre mediações e adequações dos recursos e metodologias que viabilizem práticas de ensino com aprendizagens exitosas na escola.

Neste sentido, enquanto instituição criada pela sociedade para promover educação mobilizadora de conhecimentos e competências, a escola acaba por reproduzir as

¹ Graduando do Curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL, diego.christo@ics.ufal.br;

² Estudante do Ensino Médio da Escola Estadual Prof José da Silveira Camerino, brunolms03@gmail.com;

³ Estudante do Ensino Médio da Escola Estadual Prof José da Silveira Camerino, chazinho595@gmail.com;

⁴ Professor Doutor, Instituto de Ciências Sociais-ICS Universidade Federal de Alagoas - UFAL, axbraga@gmail.com.

especificidades socioculturais ao qual estão inseridas tais como, divisão de classes, diversidades étnicas e religiosas, composição de grupos sociais e entre outros conceitos abordados nas disciplinas de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, que acabam em vários momentos convergindo na composição de seus currículos, sendo cada uma trabalhada sob o olhar sistemático da sua área de domínio em que o objeto de aprendizagem (conteúdo) é apresentado na aula com as próprias perspectivas do professor e sua formação acadêmica.

Partindo do preceito em que há uma interlocução entre as áreas Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, não só na composição do seu currículo comum, mas também da dialética estabelecida entre as disciplinas, a presente proposta está na criação de um artefato/ferramenta digital (um jogo virtual de RPG), cujo desenvolvimento possibilita a problematização de conteúdos e conceitos criando-se situações e desafios na composição de narrativas constitutivas de aventuras do jogo, protagonizadas pelos próprios estudantes da 3ª série no Ensino Médio Integral da Escola Estadual José da Silveira Camerino, situada no município de Maceió em Alagoas, para uma aplicação do aprendizado em sala de aula de forma lúdica e criativa.

Figura 01: Grupo de alunos programadores.



Fonte: Autor 2022.

METODOLOGIA

Nossa proposta foi realizar uma busca ativa em sala de aula, sobre os alunos que teriam interesse em compor o grupo para o desenvolvimento um jogo virtual (alunos programadores) construir uma ferramenta didático-pedagógico e disponibilizar em todos os computadores da instituição de ensino como uma alternativa para professores utilizarem como estratégia didática motivadora como forma de uma metodologia ativa.

No que diz respeito à acessibilidade ao *RPGMaker*, um ponto bastante importante é a instalação do jogo em *smartphones* a fim de ampliar a sua distribuição e divulgar de maneira eficiente o trabalho desenvolvido entre os alunos e professores.

Os alunos participantes do projeto, inicialmente compostos por 11 estudantes, nunca tiveram experiência com desenvolvimento de jogos virtuais, apesar desse obstáculo demonstraram na primeira reunião de apresentação do projeto, interesse por integrar o núcleo de construção do jogo virtual, muitos com grande afinidade por tecnologias e na área *designer* e por cursos de formação profissional pretendidos após o término da formação escolar. Nessa mesma ocasião, de maneira remota (via Google Meet), os professores apresentaram os eixos da proposta, adequando as etapas de modelagem da aventura do jogo, conforme habilidades e interesses sinalizados pelos estudantes, para o *designer* e movimentação com a plataforma *RPGMaker*, e também o processo de narrativa aliado aos componentes escolares no tocante dos conceitos de democracia e república, presentes no campo das ciência política e conceitos desigualdade social, conflito de classes e ética e valores sociais presentes no campo da sociologia.

Todos os participantes compareceram em reunião via Discord; um aplicativo de videoconferência (figura 02); em que durante a reunião foi apresentado uma demonstração de como é a formatação do *RPG Maker*.

Figura 02: Reunião para apresentação do projeto.



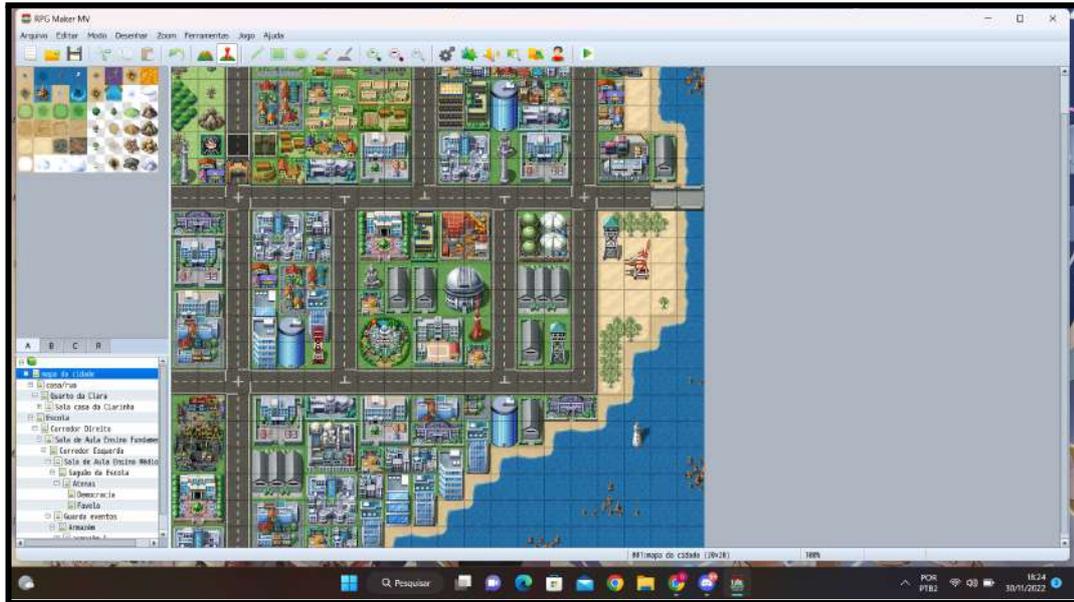
Fontes: Autor 2022.

O que chamou a atenção dos participantes foi a questão identitária dentro de ambientes virtuais: o aluno A e seu avatar no âmbito virtual é “arrozpreto”, o aluno B, como “Onça”, dentro das redes sociais os estudantes tem um identidade própria além da sua identidade civil,

ou seja, é uma construção social dentro do universo digital e dos grupos que compõem nesse ambiente.

Nesta mesma reunião foi demonstrado a possibilidade de reprodução de espaços físicos, dentro do ambiente virtual (figura 03).

Figura 03: Representação de uma cidade dentro dos recursos da plataforma.



Fonte: Autor, 2022.

O segundo ponto é a construção de interações sociais (figura 04) entre o jogador e os personagens NPC's (non-player character), personagem que não são controlado(s) pelo(s) jogador(es). Esse tipo de reprodução social existente dentro da plataforma torna mais rica o processo de imersão tanto de estudantes programadores como de estudantes jogadores, em que as escolhas feitas podem produzir resultados direto na vida e nas história do(s) personagem(ns) no mundo digital.

Figura 04: Diálogo das interações sociais entre NPC e Jogador.



Fonte: Autor, 2022.

A interface é simples e intuitiva, o mapa pode ser criado nas proporções desejadas, o mapeamento do espaço geográfico pode ir do lugar à totalidade, trabalhando o conceito de geograficidade (SANTOS, 2006). Os recursos que vem para desenvolver o cenário são compostos por vários tipos de ambientes e ecossistemas, para que os estudantes participantes possam explorar de maneira diversificada todos os elementos já pré-existente dentro do banco de dados do *software*, sendo possível construir cenários em qualquer período histórico, isso lógico, que limitado pela criatividade de quem está desenvolvendo o jogo virtual e pelo o que a plataforma oferece.

O que “dá vida” e movimento a esse mundo virtual, a *priori*, é a história (s), a construção de uma narrativa é a melhor forma de pensar e construir o mundo dentro do jogo. Para haver interatividade e interlocução entre jogador e ferramenta, não basta apenas a utilização de um banco de dados fornecendo as estruturas “físicas”, todas as ações e reações são feitas pelos estudantes programadores, desde estabelecer diálogos até os conflitos por qual os jogadores vão experimentar dentro do enredo do jogo.

Com a adesão por parte dos estudantes depois da apresentação da ferramenta/artefato, levamos o projeto a ser discutido para à escola, onde a professora participante de um programa de apoio à aprendizagem estudantil ajustou momentos presenciais e híbridos para a execução do projeto, cuja a ideia ficou ampliada para criação e desenvolvimento para um *clubMaker*, propondo-se trabalhar nessa primeira parte, a criação/desenvolvimento de *softwares* educacionais pelos próprios alunos que integram nosso clube juvenil.

“Alguns componentes são fundamentais para o sucesso da aprendizagem: a criação de desafios, atividades, jogos que realmente trazem as competências necessárias para cada etapa, que solicitam informações pertinentes, que oferecem recompensas estimulantes, que combinam percursos pessoas com participação significativa em grupos, que se inserem em plataforma adaptativas, que reconhecem cada aluno e ao mesmo tempo aprendem com a interação, tudo isso utilizando as tecnologias adequadas” (MORÁN. pag. 18, 2015).

Com o cronograma, objetivos traçados, local físico e material (computadores) para o trabalho cedido pela escola, começamos com as reuniões presenciais, iniciando a instalação do *software* (figura 5) “familiarizando” os estudantes programadores com a interface do jogo em momentos que intitulamos de Oficinas *Maker*: curso do manuseio da ferramenta.

Por sugestão da professora mentora em comum acordo com os estudantes, a equipe de desenvolvimento ficou dividida em duas equipes, para que o trabalho fosse realizado de maneira proativa, Amaral (2013) “[...] o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso dos conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com conteúdos estudados [...]”. Uma equipe ficou responsável

pela parte técnica da programação e *designer* do jogo virtual, enquanto a outra equipe ficou responsável pelo roteiro, a qual foi desenvolvida à narrativa, criações de cenas, descrições dos cenários, diálogos dos personagens, desafios ao longo da construção do jogo e contextualização dos conteúdos das aulas dentro da história do jogo virtual. Toda a parte das interações entre o ambiente do jogo e os personagens que constituem o mundo e suas interações sociais e processos de estruturação.

Figura 05: Oficina da plataforma *RPG Maker*



Fonte: Autor, 2022.

Para isso realizamos uma oficina para trabalhar a ideia do processo de construção da narrativa (figura 06) com a equipe de roteiro, utilizando um pequeno resumo do livro: *A Jornada do Herói* Joseph Campbell, utilizando o RPG de mesa, para desenvolver com os participantes da equipe de roteiro ideias de como trabalhar uma melhor imersão dentro do jogo e construção do processo narrativo, Braga Jr. (2014), “[...] Jogos de RPG podem ser criados pelo professor de sociologia já com personagens específicos em cenários também específicos de modo a mostrar situações reais, através da encenação propiciada pelo jogo [...]”.

Figura 06: Oficina de RPG de Mesa



Ainda para abordar os temas do currículo comum das disciplinas dentro do jogo virtual, a primeira ação foi trabalhar com conteúdo do livro didático. Aqui tivemos o primeiro entrave no desenvolvimento do jogo, que por ser muito limitado em questões de contextualização, o material didático não fornecia material suficiente para o início do projeto, por isso solicitamos aos professores das áreas de ciências humanas e sociais aplicadas, que escolhessem conceitos e saberes que cada uma das disciplinas poderia fornecer para enriquecer o trabalho de construção do jogo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em reunião com o professor de História, os alunos dialogaram sobre os temas e capítulos do material didático, formulando a problematização na roteirização do jogo. Para o docente, é de suma importância que um projeto, ou mesmo uma simples aula, antes de ter estipulado(s) qual(is) conteúdo(s) deverá(ão) ser abordado(s), determine qual(is) competência(s) deva(m) ser desenvolvida(s) pelos estudantes. Nesse sentido, o quadro das seis competências específicas da área de humanas exposto na BNCC, acabou por solucionar o entrave do início do projeto.

De acordo com as normalizações, Brasil (2018), são 6 (seis) às competências da BNCC: 1) Fazer o discente pensar criticamente sobre todo o processo de constituição social e suas diferentes especificidades, fazê-los entender que todo processo passa por uma historicidade de um *locus* e cada um tem seus nuances. 2) que os conflitos gerados hoje em dia como a desigualdade social, processos de inclusão ou exclusão são parte de como se tem a formulação de um poder em determinadas esferas. 3) buscar entender as relações entre as pessoas e o ambiente. 4) Análise de relações de produção e o papel dessas relações no contexto socioespacial. 5) Ensinar a pensar em uma cidadania plena, ensinar princípios éticos, a importância da democracia e respeito aos direitos humanos. 6) Exercício da cidadania e participação efetiva em um projeto de vida com consciência crítica e responsabilidade.

Com essa reformulação do projeto foram marcadas reuniões com os professores aos fins de semana, para colocar em discussão quais competências deveriam ser trabalhadas e fazer contextualização e uma correlação entre e o que já se tinha discutido em sala de aula. No outro momento de reunião com o professor de Sociologia (figura 6), o mesmo sugeriu que o tema trabalhado pelos estudantes fosse a desigualdade social e o pensamento da formação social brasileira, atrelado ao tema escravidão, assim poderíamos trabalhar de maneira

interdisciplinar com as ciências geográficas e história, abrangendo assim várias das competências propostas pela BNCC.

Figura 06: Alinhamento dos temas de Sociologia com a narrativa do jogo.



Fonte: Autor, 2022.

Mesmo que de forma ainda preliminar o resultado do projeto acaba fazendo uma aproximação dos professores, alunos programadores e as discussões dos conceitos e conteúdos, trabalhados em sala de aula de maneira interdisciplinar e ativas, transpondo o paradigma da sala de aula. Como o artefato/ferramenta ainda está em desenvolvimento, os resultados são visíveis apenas nos alunos que estão trabalhando na produção.

“podem organizar com os alunos no mínimo um projeto importante na sua disciplina, que integre os principais assuntos da matéria e que utilize pesquisa, entrevista, narrativas, jogos como parte importante do processo. É importante que os projetos interligados com a vida dos alunos, suas motivações profundas, que o professor saiba gerenciar essas atividades, envolvendo-os negociando com eles as melhores formas de realizar o projeto, valorizando cada etapa e principalmente a apresentação e a publicação em um lugar virtual visível do ambiente virtual para além do grupo e da classe” (MORÁN, página 22)

Por meio de pesquisas e sobre a orientação dos professores da escola, os estudantes acabaram se aprofundando mais ainda nos temas das aulas, uma melhora nos debates e discussões em sala.

Os temas como no exemplo da desigualdade social e formação do pensamento social brasileiro, onde todos participaram com leituras e pesquisas sobre o tema, acabaram também

desenvolvendo criação de diários de bordo, onde registraram de maneira sistemática o que aprenderam ou aquilo que leram para agregar valor ao projeto.

Ao iniciarmos os trabalhos do projeto os alunos que tinham que desenvolver competência para o trabalho em equipe, acabavam sempre por entrar num consenso para determinar todos os elementos do roteiro, até que um dos discentes relatou que “[...] tenho dizer que não gosto da ideia do colega [...]”. Então precisamos dedicar atenção a composição de diálogos críticos e de maneira a fazê-los entender que a crítica é um processo de construção social e reformulação do trabalho, a se posicionarem e a defenderem a sua opinião mesmo que fosse divergente do seu colega de equipe.

Nessa parte do trabalho acabamos por ter um grande progresso porque os estudantes que sempre se mantinham neutros com medo de expor realmente a opinião, passaram a ser ativos nas discussões e defesas de temas.

A vivência dos estudantes e as trocas de experiências com os professores em horários fora da sala de aula, em grupos de debates e discussões, acaba revelando uma grande importância do saber crítico e da reflexão dos temas estudados e debatidos, já que as disciplinas das ciências humanas e sociais aplicadas possuem uma carga horária reduzida em relação às outras disciplinas. O projeto tornou e promoveu um ambiente muito enriquecedor, não fazendo uma ruptura entre a hierarquia estudante e professor, mas dando uma nova perspectiva de posicionamento e desenvolvimento de trabalho em conjunto entre as duas classes, estudantes e professores, produzindo de maneira ativa através de estudo e debates de temas e correlação com a ambiente físico dos alunos, transpondo tanto para as reuniões virtuais com os professores, quanto para dentro do mundo do jogo virtual nas perspectivas do alunos programadores em seus aprendizados e experiências.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na busca por uma educação inovadora e inclusiva, utilizamos ferramentas didáticas-pedagógicas para construção de um jogo virtual, os resultados apresentados superaram nossas expectativas, mesmo que de uma maneira ainda preliminar, o projeto criou uma participação mais ativas nos estudantes em sala de aula e fora dela, debatendo os conteúdos e conceitos discutidos nas áreas de ciências humanas e sociais aplicadas. Houve também um fortalecimento das relações sociais entre os professores e os estudantes para a estruturação de todo o projeto.



Pensar novas estratégias e composição do ensino por meio de projetos, é também pensar motivações para que o estudante desenvolva o conhecimento adquirido na escola e isso pode ser utilizado na sua vida cotidiana, tanto de forma acadêmica continuada ao ingressar no ensino superior, como no exercício da sua cidadania.

A prática pedagógica seja em qualquer área da licenciatura vai ter desafios constantes, segundo Freire (2009), pensar a educação por meio de projetos que despertem o interesse dos estudantes vai além de cumprir as competências exigidas pela LDB, BNCC ou PPP da escola, é ter a construção de um saber concreto, onde o estudante com auxílio do professor desenvolva suas competências e habilidades de maneira proativa e realizando não apenas no campo da abstração, mas fazendo a construção desse conhecimento.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo. **RPG na Escola: Aventuras Pedagógicas**. 1. ed. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013. 159 p. ISBN 978-85-415-0228-3.

BRAGA JR, Amaro. **Projetos Integradores 4: Recursos Didáticos para o Ensino da Sociologia. (Desenvolvimento de material didático - Livro Didático)**. Curso de Licenciatura em Ciências Sociais EAD. Universidade Federal de Alagoas. Maceió: Edufal, 2014.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Brasília, 20 dez. 2017. Disponível em:

<http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc> .Acesso em: 10 mar. 2022.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. 36. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2009.

MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção de mídias contemporâneas**. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens, v. 2, n. 1, p. 15-33, 2015.

SANTOS, Milton. **Por uma outra globalização – do pensamento único à consciência universal**. Rio de Janeiro: Record, 2006.