RPG LIBERDADE: EXPERIMENTO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE HISTÓRIA EM REDE

SALVADOR/BA JULHO/2018

Antônio Lázaro Pereira de Souza - UNEB - antoniosouza85@gmail.com
Alfredo Eurico Rodrigues Matta - UNEB - alfredomatta@gmail.com

Tipo: Investigação Científica (IC)

Natureza: Relatório Final de Pesquisa

Categoria: Métodos e Tecnologias

Setor Educacional: EDUCAÇÃO MÉDIA E TECNOLÓGICA

RESUMO

Apresenta-se o RPG Liberdade enquanto experimento pedagógico mediador do ensino de história em redes colaborativas, sendo ele uma linguagem tecnológica, de caráter lúdico, acessível aos jovens e capaz de gerar uma aprendizagem crítica e significativa. O artigo origina-se das pesquisas realizadas no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais, sendo desenvolvidos inúmeros jogos que foram utilizados como instrumentos pedagógicos para a aprendizagem à distância. O RPG Liberdade foi desenvolvido sob as bases epistemológicas do socioconstrutivismo de Lev Vygotsky e dos princípios do pensar histórico de Robert Martineau. Da observância a essas teorias foi possível alcançar o objetivo de construção da proposta de solução utilizando-se a metodologia DBR, com ênfase aos pressupostos da Praxiologia, tendo em vista a indissociável relação entre o conhecimento teórico e a experiência prática, típica de pesquisas aplicadas.

Palavras-chave: RPG; Socioconstrutivismo; Ensino de História; DBR.

AGRADECIMENTOS

AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE PPGEDUC/UNEB, AO GP SOCIEDADE EM REDE, PLURALIDADE CULTURAL E CONTEÚDOS DIGITAIS EDUCACIONAIS E À CAPES, PELO APOIO A PESQUISA.

INTRODUÇÃO

A utilização das tecnologias educacionais na produção do conhecimento é uma realidade com diversas possibilidades de interação social (CABELERO; MATTA, 2016). Dentre elas, os jogos digitais disponíveis em páginas Web, smartphones, computadores, tablets e consoles (videogames), tem se popularizado e gerando um crescente número de usuários, por consequência, os jogos digitais começam a ser teorizados/pesquisados e aplicados na educação, inclusive na educação infanto-juvenil, nas universidades e empresas (MATTAR, 2014).

Dentre os diversos gêneros de jogos digitais adotamos como experimento pedagógico o jogo digital *multiplayer* RPG - *Role-Playing Game*. Um jogo de narrativa, interpretação e tomada de decisão, que possui elementos básicos como o ambiente: lugar ou “mundo” em que se passa a narrativa e onde se encontram os personagens dos jogadores; sistema de regras: conjunto de regras que ordena o jogo; enredo: nele encontramos os objetivos e motivações do jogo, o enredo é dividido em aventuras e campanhas; dados: junto com o sistema de regras fornece o caráter de aleatoriedade do jogo, ou seja, se um jogador deseja realizar uma ação, o êxito ou fracasso dependerá dos valores obtidos nos dados; mestre: o narrador que inicia a história e interpreta os personagens não jogáveis, chamados de NPC - *Non-Player Character*; PJ - personagens jogadores: são personagens inseridos na história, eles são elaborados e interpretados pelos jogadores e, por fim, as classe: arquétipo dos personagens, cada classe possui habilidades e características particulares.

Pensando em desenvolver um RPG que articulasse o socioconstrutivismo e o pensar histórico de Martineau (1997) foi modelado o RPG Liberdade, um jogo mediador do conhecimento histórico sobre a abolição da escravidão, baseado numa linguagem tecnológica de caráter lúdico, acessível aos jovens e capaz de gerar uma aprendizagem crítica e significativa para os estudantes que a ele tiverem acesso.

Aliar jogos digitais ao ensino de História é um grande desafio, a ideia aqui delineada do jogo surge como uma possibilidade de difusão do conhecimento a partir do uso das tecnologias educacionais que, neste século XXI, têm sido implementadas em muitas escolas brasileiras.

REFERENCIAL TEÓRICO

O pensar histórico é uma metodologia para o ensino de História que apresenta uma proposta de ensino no desenvolvimento do pensamento crítico e capacita educandos e

educadores como agentes ativos na produção do conhecimento.

Devido a sua proposta metodológica, o pensar histórico possui princípios que dialogam com o socioconstrutivismo como: a) Riqueza de significado pessoal, por estabelecer uma relação entre o conteúdo e o contexto do sujeito; b) Autenticidade, por ser validado e construído pelo coletivo de maneira colaborativa; c) Engajamento para a vida social, devido à relação ensino-aprendizagem permeada de interatividade entre sujeitos e objeto de estudo. Além dos princípios para o ensino de História, o pensar histórico é baseado em quatro operações metacognitivas: formular hipótese a partir de uma situação problema, criticar as fontes de informação, interpretar as informações e chegar a uma síntese interpretativa. Essas operações levam o estudante a desenvolver três características do historiador: atitude, metodologia e linguagem (MATTA, 2001).

Para o pensar histórico, o maior objetivo da docência de História no ensino básico é o desenvolvimento e maturação dos estudantes, bem como pensar a sua historicidade.

O RPG Liberdade apresenta uma proposta convergente à pedagogia vygotskyana e ao pensar histórico, uma vez que ambos têm como princípio o engajamento dos sujeitos e o contexto, influenciando na construção e reconstrução contínua do conhecimento. Compreendendo isso e estabelecendo um diálogo entre os estudos Matta (2011) e Martineau (1997) apresentamos, a seguir, aspectos/propostas que nortearam o design cognitivo do jogo:

Quadro 1 - Aplicação do Design Socioconstrutivista ao RPG Liberdade

Conceito	Descrição	Aplicação no jogo
Interação Social	São relações entre os sujeitos dentro do contexto do jogo.	A partir da socialização de informações/conteúdo e desafios, os jogadores e mestre compartilham ideias e executando as ações no jogo, como consequência da participação ativa na construção do conhecimento.
Interatividade	Ocorre no momento em que os sujeitos estão interagindo socialmente, uma troca de conhecimentos ou produção de conhecimento.	Os desafios e objetivos contidos nas aventuras estimulam os diálogos e as estratégias elaboradas entre mestre e jogadores, havendo permuta de conhecimentos e uma resolução autêntica e validada por todos para os desafios propostos.
Contextualidade	Plano de fundo do design que considera a construção sócio histórica dos sujeitos	As aventuras/campanhas construídas em colaboração com os estudantes, levando em consideração a sua historicidade e suas relações

	engajados no jogo.	sociais. Para que elementos do contexto local sejam contemplados e respeitados nas aventuras.
Mediação	É a interface entre a construção do conhecimento na mente com o contexto exterior do sujeito e os seus processos sociais e históricos.	Dentro do jogo interpretando os seus personagens numa simulação do Brasil escravista, os jogadores são obrigados a reflexionar sobre conteúdo jogado e estabelecer conexões com o seu contexto histórico e relações da “vida real”.
Metacognição	Autogestão mental que permite o ser humano sentir os êxitos e as dificuldades do processo cognitivo.	Usando a criatividade os estudantes produzirão aventuras e, ao jogarem com os seus personagens, decidirão como os seus personagens reagem e resolvem os desafios de viver numa sociedade escravista, lutando pela liberdade.
Inserção do Conteúdo	São os temas de ensino-aprendizagem inseridos na modelagem em diálogo com o contexto dos participantes.	Em RPG Liberdade, os conteúdos a serem trabalhados são os elencados juntamente com a colaboração dos estudantes no momento de escrita do jogo.
Colaboração	É o resultado das ações de interação social e interatividade entre os sujeitos na produção do conhecimento.	No RPG Liberdade os desafios em contribuir para o fim da escravidão só poderão ser vencidos pela cooperação entre os jogadores. No jogo, Mestre e Jogadores não competem entre si, pelo contrário, contribuem para o êxito de todos nas aventuras.

Fonte: Souza (2016, p. 42)

PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

No intuito de atender ao objetivo proposto, a pesquisa foi lastreada pela abordagem metodológica *Design-Based Research* - DBR. A utilização dessa metodologia é justificada por ela apresentar métodos de pesquisa voltados para as tecnologias educativas e nos estudos sobre o uso de informática na educação, evidenciando os impactos delas na transformação da prática educacional e no cotidiano escolar (MATTA, SILVA e BOAVENTURA, 2014). A DBR é constituída de etapas de planejamento, desenvolvimento, avaliação e reavaliação das variáveis por parte do pesquisador e dos sujeitos envolvidos na pesquisa, tais características metodológicas nos conduzem à elaboração de projetos tecnológicos educacionais socioconstrutivistas, havendo assim uma aderência aos pressupostos epistemológicos da Filosofia da Práxis, Teoria

Vigotskiana e do Modo de Pensar Histórico.

Durante toda a nossa pesquisa, consideramos as fases da DBR, desde análise do problema até o levantamento e análise dos dados, por assim ser, este estudo configurou-se da seguinte maneira:

Quadro 2 - Fases da DBR aplicadas na pesquisa

Fases da DBR	Aplicação na Pesquisa
Análise do problema por investigadores, usuários e/ou demais sujeitos envolvidos em colaboração.	Definiu-se do problema, que é o desenvolvimento de um jogo de RPG enquanto ferramenta pedagógica para o ensino da Abolição da Escravidão aos estudantes da escola pública de Salvador. Delinearmos o contexto sócio-histórico em parceria com os sujeitos envolvidos na pesquisa, professores e estudantes.
Desenvolvimento da proposta de solução responsiva aos princípios de design, às técnicas de inovação e à colaboração de todos os envolvidos.	Nesta fase, identificamos a aproximação pedagógica que há entre o RPG, o construtivista e o modo pensar histórico. Definimos o design pedagógico e iniciamos a modelagem do jogo mediante a colaboração e validação dos sujeitos.
Ciclos iterativos de aplicação e refinamento em práxis da solução	O objetivo nessas fases foi à aplicação e refinamento do jogo, mediante aos dados analisados, assim como, estimular nos estudantes uma produção autêntica e colaborativa do conhecimento, engajado ao seu contexto e uma interpretação própria e crítica da história.
Reflexão para produzir “Princípios de Design” e melhorar implementação da solução.	Validação e análise do jogo junto aos sujeitos, seguida de uma nova aplicação e refinamento do experimento e por fim, levantamento e análise dos dados.

Fonte: Autoral

APRESENTAÇÃO E DISCURSÃO DOS RESULTADOS

O desafio desse estudo foi transportar as características e jogabilidade do RPG presencial para o AVA – ambiente virtual de aprendizagem – assim como potencializar e aprimorar as características de simulação e colaboração com o socioconstrutivismo e o pensar histórico.

Enquanto realizávamos a análise das variáveis, chegamos a importantes conclusões de como o RPG Liberdade é eficiente para o pensar histórico e o socioconstrutivismo. Destacamos aqui alguns pontos importantes: 1º O Design Cognitivo socioconstrutista como arquitetura do jogo; 2º Sistema de regras e roteirização contextualizada; 3º O pensar histórico inicia-se na ficha de personagens, campanha e amplia-se na aventura; 4º O RPG é uma simulação critico-reflexiva.

1º O *design* cognitivo socioconstrutista como arquitetura do jogo:

Para que o ambiente virtual de aprendizagem, no nosso caso o RPG Liberdade, funcionasse como esperado utilizamos o *design* cognitivo socioconstrutista como parâmetro de modelagem do AVA. Os elementos interação, interatividade, contextualidade, mediação, metacognição, inserção de conteúdo e colaboração, foram criteriosamente considerados durante a modelagem.

Foi a partir do *design* cognitivo que potencializamos o caráter colaborativo do RPG; o modo que o conteúdo foi inserido no jogo, objetivando os princípios do pensar histórico; a mediação que contribuisse na interação e interatividade dos envolvidos no experimento, e, por fim, a contextualidade, que foi alinhada entre os elementos do RPG (mestre, jogador, sistema de regras, campanha/aventura/conteúdo historiográfico).

2º Sistema de regras e roteirização contextualizada:

Quando se inicia a modelagem de um RPG, o primeiro ponto que se considera é o tema do jogo, no nosso caso, a abolição da escravidão. Para isso, contextualizamos o tema considerando os elementos influentes para entendimento da abolição da escravidão no Brasil e na Bahia. Sem a criação de um contexto prévio do tema, a roteirização da campanha e a aventura não teriam a fidelidade histórica necessária para aprendizagem do conteúdo.

Além da inserção do contexto histórico no jogo, percebemos a necessidade de inserir o contexto social dos estudantes para que as categorias do pensar histórico (significado

pessoal, autenticidade, engajamento para a vida social) pudessem ser desenvolvidas. Foram realizadas oficinas e encontros com os estudantes e professores que objetivaram o levantamento do contexto social, discutir e validar as propostas pedagógicas/metodológicas do jogo e suas etapas de produção.

Ao fim do processo de roteirização e aplicação do RPG Liberdade, percebemos que as aventuras produzidas em parceria com os estudantes poderia se tornar um texto pedagógico, autêntico, carregado de valor pessoal e contextualizado à realidade, uma vez que os próprios estudantes foram coautores desses textos.

Diante das possibilidades sistêmicas apresentada pelo software RPG Digital^[1], o RPG Liberdade tem potencial de aplicação com estudante e professores de diferentes estados e países. Como exemplo, no futuro poderemos ter estudantes e professores brasileiros e angolanos escrevendo um jogo de RPG sobre tráfico negreiro entre os dois países.

Outro ponto importante que percebemos ao longo da aplicação do experimento pedagógico, foi à necessidade do sistema de regras ser contextualizado. Em nossa pesquisa, criamos um sistema de regras acessível aos estudantes que nunca tiveram contato com o RPG, bem como atendendo à jogabilidade mais desenvolvida daqueles que são familiarizados com o jogo.

3º O pensar histórico inicia-se na ficha de personagens, campanha e amplia-se na aventura:

Antes de iniciarmos a aplicação do jogo imaginávamos que o pensar histórico se desenvolvia quando os estudantes começavam a jogar a aventura, mas durante a aplicação do jogo, percebemos que a partir do preenchimento da ficha de personagens os estudantes já apresentavam características do pensar histórico.

Durante o preenchimento da ficha, os estudantes criam os personagens e pensam como eles estão inseridos no contexto histórico simulado. Dentre as diversas categorias presentes na ficha, há uma que nos chama a atenção, a background ou conceito. Nesta categoria, os estudantes escrevem a história pretérita do personagem e as suas motivações dentro do jogo. Sem exceções os estudantes realizaram pesquisas históricas e criaram histórias onde destacam-se temas como etnias, gênero, direitos humanos, tráfico negreiro, resistência escrava, religiosidade e as condições de sobrevivência dos escravizados.

Essas histórias apresentavam autenticidade, significado pessoal, e em alguns casos, engajamento para vida social. Tudo isso foi adicionado ao roteiro do jogo, e o resultado foi um engajamento maior dos estudantes no experimento.

4º O RPG Liberdade é uma simulação crítico-reflexiva:

Ao iniciarmos as pesquisas, não tínhamos uma noção muito clara da capacidade crítica-reflexiva do RPG aplicado em ambiente virtual. Era sabido que o RPG em modalidade presencial já apresentava essas características, devido a capacidade de interação social e interpretação dos personagens pelos participantes do jogo, mas como seria possível transportar essa dinâmica para o ambiente virtual de aprendizagem?

Para isso foi necessário criar um software que possibilitasse transportar a jogabilidade do RPG presencial para o ambiente virtual. A princípio, poderíamos utilizar um dos diversos softwares de RPG via *internet*, mas muitos destes exigiam dos usuários um conhecimento prévio de RPG, portanto não atendendo à realidade das comunidades escolares da Bahia; a licença de uso e o fator mais importante, ausência de um design cognitivo que atendesse ao socioconstrutivismo e ao pesar histórico. Diante de tal cenário, o grupo de pesquisa Sociedade em rede, pluralidade cultural e conteúdos digitais educacionais da Universidade do Estado da Bahia, empreendeu esforços para desenvolver o software RPG Digital modelado a partir de princípios vygotskyanos.

Após a criação do software RPG Digital, a roteirização do RPG Liberdade foi iniciada junto com os estudantes, e durante a aplicação do jogo percebemos que o pensar histórico se desenvolvia.

A campanha Liberdade aplicada no RPG Digital não se restringiu a apenas uma simulação, ou um retrato temporal da abolição. Isso pode ser comprovado quando os estudantes dentro do jogo mostraram um comportamento crítico-reflexivo sobre a temática simulada. Diversas vezes durante o experimento, os estudantes apresentavam problemas e soluções que durante a elaboração do roteiro não conseguimos prever, dando assim um caráter muito particular a cada aventura. Ao final de cada sessão, a relação simulação/aventura com a realidade social do estudante era pertinente nos diálogos entre eles com os pesquisadores.

Por fim, conseguimos vislumbrar o quão possível é desenvolver um pensar histórico com utilização de RPG em ambientes virtuais de aprendizagem.

CONCLUSÃO

Apresentou-se neste artigo, as potencialidades que o jogo de RPG em plataforma virtual oferece quando utilizado na mediação do ensino de História. Cabalero (2007), já havia atestado que o RPG presencial possui características pedagógicas de cooperação, interdisciplinaridade e socialização. Portanto o desafio desse estudo era desenvolver um Ambiente virtual de aprendizagem que as características do RPG presencial pudessem ser reproduzidas. Para responder a esse problema, dedicamo-nos a modelar o jogo RPG Liberdade, atendendo aos princípios elementares do socioconstrutivismo e do modo de pensar histórico.

Por ora, reiteramos a importância da adoção da abordagem metodológica DBR, que valoriza o contexto e o diálogo entre os envolvidos, bem como a aplicação do experimento pedagógico e suas possibilidades de refinamento, tais procedimentos nos ofereceu qualidade para o desenvolvimento do estudo e os resultados apresentados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CABALERO, S. S. X.; MATTA, A. E. R. **Possibilidade de utilização do RPG by Moodle na educação escolar**. In: GALEFFI, D.A; TOURINHO, M.A.C.; SÁ, M.R.G.B. (Org.). Educação e difusão do conhecimento: caminhos da formação. Salvador: EDUNEB, 2016. p. 259-278.

CABALERO, S. S. X. **O RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita**. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia.

CASTELLS, M. **Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

MARTINEAU, R. **L'Échec de l'apprentissage de la pensée historique à l'école secondaire. Contribution à l'élaboration de fondements didactiques pour enseigner l'Histoire**. 1997. Tese (Doutorado em Educação) - Faculté des Sciences de L'Éducation, Université Laval, Quebec 1997.

MATTA, A. E. R.; SILVA, F. P. S. da; BOAVENTURA, E. **Design-Based Research ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI**. 2014. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, v. 23, n. 42, p. 23-36, 2015.

MATTA, A.E.R. **Desenvolvimento de metodologia de design socioconstrutivista para a produção do conhecimento.** In: GURGEL, P.; SANTOS, W. (Org.). Saberes plurais, difusão do conhecimento e práxis pedagógica. Salvador: EDUFBA, 2011. p. 237-258.

_____. **Tecnologias da aprendizagem em rede e ensino de História: utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição.** Brasília: Líber Livro Editora, 2006.

_____. **Procedimentos de autoria hipermídia em redes de computadores: um ambiente mediador para o ensino-aprendizagem de História.** 2001. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

MATTAR, J. **Design educacional: educação a distância na prática.** São Paulo: Artesanato Educacional, 2014.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais.** São Paulo: Editora Senac, 2012.

RIBEIRO, J.B. **RPG Digital e Segurança Pública: Uma proposta de aplicação pedagógica para instrução policial militar.** 2016. Tese (Doutorado em Difusão do Conhecimento) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

SOUZA, A.L.P. **RPG digital instrumento pedagógico para o ensino da abolição da escravidão na Bahia.** 2016. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) – Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

[1] O RPG Digital, < <http://rpgad.net.br/>> é software desenvolvido para abrigar o RPG Liberdade. Construído no ambiente WEB SERVICE, o RPG Digital possui suporte à linguagem de programação PHP e ao banco de dados mysql com o wordpress.