

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

SABRINA DUARTE RODRIGUES

**O USO DE JOGOS NO ENSINO - APRENDIZAGEM: O RPG COMO
METODOLOGIA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

SABRINA DUARTE RODRIGUES

**SÃO BORJA
2023**

**O USO DE JOGOS NO ENSINO - APRENDIZAGEM: O RPG COMO
METODOLOGIA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Ciências Humanas da Universidade
Federal do Pampa, como requisito parcial
para obtenção do Título de Licenciado em
Ciências Humanas

Orientadora: Nola Patrícia Gamalho

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

A4 Rodrigues, Sabrina Duarte Geografia O uso de jogos no ensino-aprendizagem: o RPG como metodologia para o ensino de história / Sabrina Duarte Rodrigues. – 2023. 55 p.

Orientador: Dra. Nola Patrícia Gamalho Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal do Pampa, Licenciatura em Ciências Humanas, Campus São Borja, 2023.

1. RPG. 2. Metodologias ativas, 3. Ensino de História.

I. Rodrigues, Sabrina Duarte Rodrigues

II. O uso de jogos no ensino-aprendizagem: o RPG como metodologia para o ensino de história.

SABRINA DUARTE RODRIGUES

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Licenciatura em
Ciências Humanas da Universidade
Federal do Pampa, como requisito parcial
para obtenção do Título de Licenciado em
Ciências Humanas

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: dia, dezembro e 2023.

Banca examinadora:

Profa. Dra. Nola Patrícia Gamalho
Orientador
Unipampa

Prof. Dr. Ronaldo Bernardino Colvero
Unipampa

Prof. Dr. Edson Romário Monteiro Paniágua
Unipampa

SABRINA DUARTE RODRIGUES

**O USO DE JOGOS NO ENSINO - APRENDIZAGEM: O RPG
COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso
defendido e apresentado ao Curso de
Licenciatura em Ciências Humanas da
Universidade Federal do Pampa, como
requisito parcial para obtenção do
Título Licenciado(a) em Ciências Humanas.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e
aprovado em: 12 de dezembro de 2023. Banca
examinadora:

Profa. Dra. Nola Patricia Gamalho
Orientador
UNIPAMPA

Prof. Dr. Ronaldo Bernardino Colvero
UNIPAMPA

Prof. Dr. Edson Romario Monteiro Paniagua
UNIPAMPA

https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=1447434&infra... 1/2
15/12/23, 09:37 SEI/UNIPAMPA - 1322811 - SISBI/Folha de Aprovação

Assinado eletronicamente por **NOLA PATRICIA GAMALHO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/12/2023, às 08:19, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as



normativas legais aplicáveis.

Assinado eletronicamente por **EDSON ROMARIO MONTEIRO PANIAGUA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/12/2023, às 10:08, conforme horário oficial de Brasília, de



acordo com as normativas legais aplicáveis.

Assinado eletronicamente por **RONALDO BERNARDINO COLVERO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 15/12/2023, às 09:27, conforme horário oficial de Brasília, de



acordo com as normativas legais aplicáveis.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no



site

https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1322811** e o código CRC **2D3DB84B**

https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=1447434&infra... 2/2

“Ensinar é um exercício de imortalidade. De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela magia da nossa palavra. O professor assim, não morre jamais.”

“O corpo é o lugar fantástico onde mora, adormecido, um universo inteiro... Tudo adormecido. O que vai acordar é aquilo que a Palavra vai chamar... As palavras são entidades mágicas, potências feiticeiras, poderes bruxos que despertam os mundos que jazem dentro dos nossos corpos, num estado de hibernação, como sonhos... A este processo mágico pelo qual a Palavra desperta mundos adormecidos se dá o nome de educação.”

Rubem Alves

RESUMO

Este trabalho trata da importância do jogo e do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, visando à ludicidade como caminho para despertar interesse dos alunos nos conteúdos trabalhados e no seu processo de aprendizagem. Procurou-se então a aplicação do jogo *Role Playing Game* para trabalharmos o conteúdo da Segunda Guerra Mundial. O jogo foi o instrumento de pesquisa para constituição desse trabalho, pois buscamos identificar o que diz respeito à relação da teoria e prática sobre o jogo como recurso pedagógico, assim trazendo a necessidade de que os professores se apropriem sobre os jogos e saibam identificar se um jogo é ou não adequado a determinado grupo, tirando proveito desse recurso didático. Pois a problemática inicial dessa pesquisa é a falta de interesse das crianças e jovens no seu processo de aprendizagem e vemos os jogos como uma forma de despertar esse interesse, desde que os jogos sejam adaptados a cada turma. Dentro desse contexto o objetivo desse trabalho foi evidenciar esses como atividades lúdicas, capazes de desenvolver no educando várias capacidades, explorando através do jogo o máximo do aluno. Através desse trabalho fica evidente que o jogo é um facilitador na aprendizagem e ele deve ser pensado como um importante instrumento pedagógico.

Palavras chave: RPG, metodologias ativas, ensino de história

Resumen en español

Este trabajo aborda la importancia del juego y el entretenimiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje, apuntando a la lúdica como forma de despertar el interés de los estudiantes por los contenidos abordados y en su proceso de aprendizaje. Se buscó entonces la aplicación del Juego de Rol para trabajar el contenido de la Segunda Guerra Mundial. El juego fue el instrumento de investigación para la constitución de este trabajo, ya que buscamos identificar lo que concierne a la relación entre teoría y práctica sobre el juego como recurso pedagógico, suscitando así la necesidad de que los docentes se apropien del juego y sepan utilizarlo. Identificar si un juego es adecuado o no para un grupo determinado, aprovechando este recurso didáctico. El problema inicial de esta investigación es el desinterés de los niños y jóvenes por su proceso de aprendizaje y vemos el juego como una forma de despertar este interés, siempre y cuando los juegos se adapten a cada clase. En este contexto, el objetivo de este trabajo fue resaltar estas como actividades lúdicas, capaces de desarrollar diversas habilidades en el estudiante, explorando sus máximas capacidades a través del juego. A través de este trabajo se evidencia que el juego es un facilitador en el aprendizaje y debe ser pensado como una importante herramienta pedagógica.

Palavras chave: RPG, metodologías activas, enseñanza de la historia

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Zona de desenvolvimento proximal | 19 |
| Figura 2 – Localização da escola | 28 |
| Figura 3 – Localização da escola | 29 |
| Figura 4 – Dado D20 (Dungeons e Dragons)..... | 32 |
| Figura 5- Ampulheta | 33 |
| Figura 6 – Ficha personagem | 34 |
| Figura 7 – Ficha personagem | 35 |
| Figura 8 – Tabuleiro RPG II Guerra Mundial | 38 |
| Figura 9 – Tabuleiro RPG II Guerra Mundial | 38 |
| Figura 10 – Jogo inspiração – WAR | 38 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 – Faixa etária alunos..... | 37 |
| Gráfico 2 – Experiência dos alunos com o RPG..... | 39 |
| Gráfico 3 - Importância dos jogos na opinião dos professores | 40 |

SUMÁRIO

| | | |
|---|----|----|
| 1. | | |
| INTRODUÇÃO | 11 | |
| 2. EDUCAÇÃO..... | | 14 |
| 2.1 METODOLOGIA ATIVA..... | | 16 |
| 2.2 JOGOS E EDUCAÇÃO..... | | 20 |
| 3. ROLE PLAYING GAME..... | | 24 |
| 4. METODOLOGIA..... | | 27 |
| 5. APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS..... | | 36 |
| 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | | 42 |
| 7. REFERÊNCIAS..... | | 44 |

INTRODUÇÃO

A problemática do trabalho parte da constante desmotivação dos alunos diante das aulas. Sabe-se que, em sua maioria, predomina nas escolas o ensino tradicional e conteudista. Estamos em uma era tecnológica em que os alunos estão cada vez mais tecnológicos. Assim os jogos estão diretamente ligados a essa geração. Diante desse cenário, busca-se respostas através do objeto de pesquisa RPG (*Role Playing Game*), trazendo esse para experimentação como metodologia alternativa para o ensino de História e, desta forma, conseguir atingir o público de jovens entre 15 e 17 anos de idade. Entre os objetivos, através da aplicação do RPG com os alunos, está trabalhar o lúdico como instrumento pedagógico, incentivar o trabalho em grupo e a socialização dos alunos, introduzir uma prática interdisciplinar através do jogo e aplicar e avaliar o RPG com possível metodologia ativa.

A partir disso foi pensado no jogo piloto com a temática da II Guerra Mundial, para que os alunos tivessem a possibilidade de vivenciar, experienciar e analisar os conteúdos de uma forma lúdica, podendo, também, comparar com sua realidade e com espaço em que estão inseridos. Com isso, incentivar os mesmos a trabalharem em equipe, melhorando assim o convívio em sociedade, estimulando a construção de sujeitos críticos e reflexivos sobre a realidade.

O trabalho foi composto inicialmente por pesquisa bibliográfica, a fim de fazer um levantamento das produções já realizadas acerca do tema em questão. O trabalho também utilizou de pesquisa qualitativa e quantitativa. Com a pesquisa com essas duas pesquisas se complementando, sua aplicação levantou dados importantes para a construção do projeto.

A pesquisa foi aplicada e delimitada na escola Padre Francisco Garcia, em que a formulação do jogo ocorreu em consonância com o conteúdo programático no primeiro ano do Ensino Médio no componente de história, a pesquisa contou com diário de campo para sistematizar as análises, e aplicação de formulário com os alunos e professores e posteriormente os resultados da própria prática.

O estudo se justifica pela necessidade de ampliar as práticas pedagógicas, contribuindo assim com o ensino. A preocupação desse trabalho está voltada em auxiliar no que tange o ensino de história, através do lúdico, visando proporcionar

um ensino diversificado, em que os conteúdos sejam menos cansativos e com mais interação entre professor e aluno. É importante ressaltar que o trabalho em questão visa mostrar que é possível um ensino a partir dos jogos no geral, evidentemente sendo preciso uma metodologia organizada, planejamento e estudo.

Diante disso, a relevância da pesquisa em questão se dá através do objeto de estudo, pois por meio deste estamos pensando em um modelo de ensino diferenciado o qual utiliza do *Role Playing Game* (RPG), como prática pedagógica, pensando desta forma em novos caminhos para o ensino de história no ensino médio. O RPG começa a ser uma ferramenta essencial para alguns educadores, pois, com ele pode-se trabalhar de forma interdisciplinar, utilizando um jogo que, em geral, prende a atenção do aluno e faz com que ele seja um agente ativo de seu aprendizado. Se trata de um jogo cooperativo, pois o grupo precisa estar unido para desta forma atingir o objetivo do jogo. Uma característica essencial para a aprendizagem através do RPG, é pelo fato dele possuir potencial lúdico e interdisciplinar, sendo que ele estimula o trabalho em grupo e a criatividade, através desse caráter lúdico. Assim, esse recurso pedagógico vem se tornando uma importante ferramenta de aprendizado para a educação básica.

O papel do professor é fundamental para o pleno aprendizado do aluno, mas a aprendizagem se torna mais ativa, quando o professor deixa de agir de uma forma autoritária, ou seja, ele se torna o agente mediador do processo de aprendizagem do aluno. Nesse processo de aprendizagem há interação direta entre educador e educando, nesse sentido os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) argumentam que “Cada aluno é sujeito de seu processo de aprendizagem, enquanto o professor é o mediador na interação dos alunos com os objetos de conhecimentos.” (PCN, 1998, p. 93). Nesse sentido, busca-se fazer com que o aluno tenha autonomia no seu processo de aprendizagem, onde o professor busque apenas ser o mediador do saber.

O trabalho está dividido do seguinte modo, no primeiro capítulo nos situamos falando da educação como um todo e as mudanças que a mesma vem sofrendo durante os anos, no segundo capítulo é abordado acerca das metodologias ativas e como essas auxiliam no ensino-aprendizagem, já no terceiro capítulo é abordada

uma perspectiva da educação e jogos, onde é enaltecida a importância de se trabalhar com atividades lúdicas, pois assim contemplamos muitas habilidades presentes na Base Nacional Comum Curricular, no quarto capítulo é abordado sobre o objeto de pesquisa o *Role Playing Game (RPG)*, trazendo uma breve abordagem do mesmo e como ele vem sendo utilizado por educadores e seu potencial para educação.

2. EDUCAÇÃO

A educação ao longo dos anos se inventa e reinventa. O ato de educar tornou-se uma atividade desafiadora para os educadores, pois é preciso pensar em um processo de práticas que possibilitem o conhecimento integral do aluno. Como profissionais da educação, devemos buscar meios para o desenvolvimento pleno do aluno, saberes a partir do conhecimento visto em sala de aula e das vivências do próprio cotidiano, onde aproxime o aluno da sua realidade e faça com que ele se reconheça no processo. Além disso, a educação brasileira se depara com enormes cortes e a desvalorização do professor. A escola é o órgão responsável por preparar crianças, mas principalmente os jovens no que se refere a torná-los cidadãos críticos e participativos na sociedade. A educação é o primeiro passo para o caminho das mudanças.

A esse respeito, Freire (2002, p. 59) declara:

Quanto mais penso sobre a prática educativa, reconhecendo a responsabilidade que ela exige de nós, tanto mais me convenço do dever nosso de lutar no sentido de que ela seja realmente respeitada. O respeito que devemos como professores aos educandos dificilmente se cumpre, se não somos tratados com dignidade e decência pela administração privada ou pública da educação

Para se chegar ao conhecimento, tanto os educadores quanto os discentes precisam de estímulos que os levem a curiosidade e a partir disso façam a busca do conhecimento. O educador, além de possuir conteúdos padrões para o desenvolvimento de suas aulas, deve buscar didáticas que cansem e instiguem seus ouvintes, mas este cansaço deve ser ocasionado pela tentativa de acompanhar o raciocínio e não pelo desinteresse de conteúdo. Sabemos que atualmente existem várias definições e conceitos de educação (ANTUNES, 2000). Essas são abordadas por diferentes autores e distintas teorias. No entanto muitos autores trazem em sua concepção, conceitos em que colocam o indivíduo como o sujeito da aprendizagem e a educação como sendo um processo transformador, o qual insere e integra o sujeito com o seu meio.

Paulo Freire, em *Pedagogia da Autonomia*, livro de 1996, traz a concepção de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua

própria produção ou a sua construção. Nesse aspecto, o educador e educando devem ter uma troca de conhecimento mútua, em que nenhum seja objeto do outro, que ambos sejam sujeitos críticos durante seu processo de aprendizagem, sendo agentes do seu conhecimento, onde o professor tenha o papel de mediador dos saberes. Ensinar exige que tenhamos esperança e confiança de que a mudança é possível, o educador deve estar aberto a possibilidades, ter a certeza de que o ensino vai muito além de apenas repassar conhecimento, onde o aluno é passivo no processo, apenas como receptor. É preciso pensar em uma educação em que o objetivo é ensinar e produzir junto com os alunos. A prática educativa é essencial na construção de sujeitos críticos e ativos na sociedade.

Na mesma linha de pensamento de Freire podemos citar aqui Rubem Alves. Segundo Alves (2005), ensinar não é ensinar coisas, porque as coisas já estão na *internet* e nos livros, por todos os lugares. O papel do professor é ensinar o aluno a pensar, provocando sua curiosidade, induzi-lo a “ter fome de aprender”. Segundo o autor, o professor é aquele que instiga, problematiza, inspira seus alunos e os liberta. Segundo o educador, a missão do professor não é dar respostas prontas, mas conduzir o aluno a pensar e imaginar, de modo que ele se torne o principal sujeito de seu aprendizado. Segundo os PCNs (1998, p.37), fazer relação é fundamental para que o aluno compreenda os conteúdos, pois abordados de forma isolada eles não se tornam uma ferramenta eficaz para resolver problemas e para a aprendizagem/construção de novos conceitos”. Por isso acreditamos que os conteúdos precisam fazer sentido para os alunos e ter significação.

Inicialmente é preciso pensar na ideia de uma educação emancipadora, que rompa os paradigmas tradicionais, repense as metodologias atuais e busque acompanhar as transformações da sociedade.

2.1 METODOLOGIA ATIVA

Segundo pesquisa realizada pelo IBGE em julho de 2020, o abandono escolar é uma realidade bem conhecida de milhões de brasileiros, e nessa pesquisa foi registrado em números. Das 50 milhões de pessoas com idades entre 14 e 29 anos, dez milhões, ou seja, 20% delas, não havia terminado alguma das etapas da educação básica. Nesse índice, um dos principais motivos registrados foi a falta de interesse principalmente dos jovens.

Partindo dessa pesquisa, é possível dizer que o ensino tradicional apesar de ser importante, não age como estímulo aos jovens, trazendo assim a problemática no que diz respeito ao interesse dos jovens no seu processo de ensino-aprendizagem. É necessário refletir que estamos inseridos em um mundo globalizado que vem se modificando e se reinventando, a tecnologia avança cada vez mais em todos os âmbitos da vida e não é diferente quando falamos em um contexto de educação aos novos formatos de aprendizagem.

Segundo Moran (2017, p. 2):

Metodologias ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada, híbrida. As metodologias ativas num mundo conectado e digital se expressam através de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis, híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje.

As novas metodologias tomam espaço justamente por trazer o novo, sobre mostrar novas possibilidades de aprender, nesse tipo de metodologia o aluno passa a ser agente da sua aprendizagem, tendo autonomia e participação em todo seu processo, é um tipo de aprendizagem que traz um engajamento ao sujeito, e auxilia no seu processo crítico e autônomo. Trabalhar com as metodologias ativas contribui para que o aluno seja o protagonista no seu processo de aprendizagem, possibilitando a construção do conhecimento de maneira reflexiva e autônoma. Desenvolver metodologias como estas permitem um melhor desempenho tanto dos alunos quanto do professor, enquanto mediador no processo de aprendizagem.

As metodologias ativas são conhecidas como “Mas” e tratam de um conjunto de opções pedagógicas que buscam facilitar a aprendizagem dos estudantes e proporcionar uma educação reflexiva, crítica e problematizadora acerca da realidade, a partir do direcionamento do educando para o centro do seu processo de construção de conhecimento. Diante aos novos rumos no contexto da educação, surgem as metodologias ativas no ensino aprendizagem que são entendidas como um novo meio que proporciona aprender a aprender, essa abordagem está centrada nos princípios de uma pedagogia crítica, reflexiva e interativa. Assim, o conceito de aprender fazendo, está pautado na produção do conhecimento através da ação e reflexão, reafirmando a premissa de que o processo de ensino e de aprendizagem precisa estar vinculado ao contexto prático presente ao longo da jornada do estudante.

Essas metodologias ativas demonstram uma concepção educacional que coloca os estudantes como principais agentes de seu processo de aprendizagem, pois nota-se que, através dela, há o estímulo para crítica e à reflexão do educando, de modo que essas são incentivadas pelo professor que conduz o educando e possibilita um aprendizado de uma forma mais participativa. Uma vez, que temos a colaboração dos alunos como sujeitos ativos no seu processo, a aprendizagem flui e se criam possibilidades educativas em sala de aula. O aluno é o principal foco dessa metodologia, visto, que as novas tendências, pautadas na educação do século XXI, exigem da educação uma inovação pedagógica e metodológica, pois principalmente os jovens estão ligados a nova geração de nativos digitais, se encontram adeptos as tecnologias. Nesse aspecto as metodologias tradicionais não prendem a atenção dos jovens, para isso entram em destaque as metodologias ativas com caráter lúdico, sendo os jogos uma boa opção para inserir nas práticas.

Os jogos podem ser alternativas de metodologias ativas pois podem ser integrados aos demais conteúdos pode-se aplicar essa metodologia com base na Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) que pode ser entendida segundo Luis Eduardo Cipolla:

A ABP é uma abordagem metodológica recomendada por acomodar mudanças e atualizações tecnológicas que estão em andamento, servindo de interface para que os estudantes desenvolvam as habilidades nessas inovações que se dão constantemente. (...) Uma atividade utilizando a

metodologia ABP é capaz de abordar várias disciplinas e pode servir para a escola inteira. (CIPOLLA, Luis, 2016, p.568)

A Resolução de Problemas está direcionada em uma abordagem didática que envolve a proposição de problemas e posteriormente uma resolução em contexto educativo. Nesse processo, o estudante envolve-se de forma ativa e atuante em seu próprio processo de aprendizagem, e o professor em seu papel de orientar e mediar as discussões sobre a solução dos dilemas apresentados.

Pode-se citar nesse contexto o jogo denominado *Role Playing Game* que dialoga diretamente com a ABP e com as metodologias ativas, nele é apresentada uma situação problema em que os estudantes se deparam com questões que precisam ser resolvidas para tomar atitudes, deixar o personagem mais forte e permanecer no jogo. Essas experiências no RPG, precisam ser preparadas de modo a desenvolver algum conteúdo curricular dos educandos. O RPG é um trabalho que funciona de modo a ser resolvido de forma cooperativa em grupos.

O trabalho trouxe o enfoque também a metodologia ativa por meio da *Gameificação*, que se baseia na aplicabilidade de mecanismos e dinâmicas de jogos em âmbitos para motivar e ensinar os usuários, principalmente jovens de forma lúdica. Esse método se aplica na educação e empresas como forma de treinamento e estímulo.

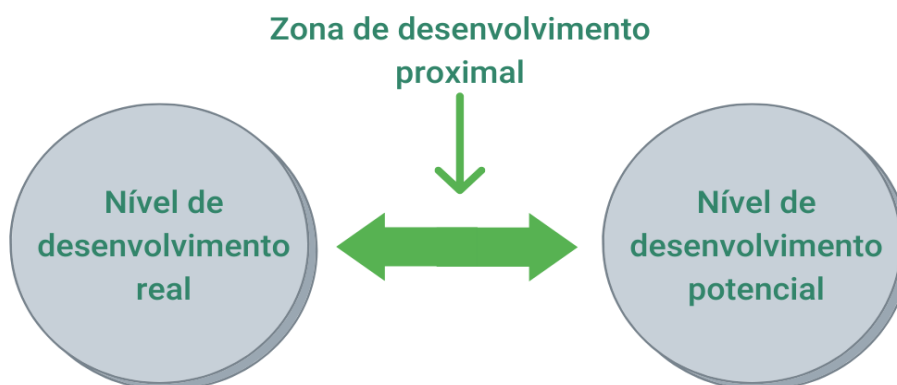
Para Fardo (2013, p. 7),

a gamificação (...) pode impactar de forma positiva a experiência educacional dos indivíduos, pois ela pode fornecer um contexto para a construção de um sentido mais amplo para a interação, tanto nas escolas como em outros ambientes de aprendizagem, potencializando a participação e a motivação dos indivíduos inseridos nesses ambientes.

Portanto, quando se pensa na aplicabilidade de uma metodologia baseada na *gameificação*, os pontos fortes são trabalho em equipe, maior interatividade entre os participantes, solução de problemas e uma aprendizagem ativa e cooperativa, por isso inserir os jogos como ferramenta didática promove benefícios no ensino-aprendizagem.

Quando falamos no sentido de autonomia no ensino-aprendizagem, denominamos, por “autonomia” a capacidade do indivíduo em aprender pelos seus próprios meios, por meio da construção da consciência do seu processo de aprendizagem. Vygotsk traz o conceito da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) (Figura 1) , que é o potencial de desenvolvimento de autonomia, a ser trabalhado no processo de aprendizagem. Sendo assim, a autonomia para aprender continuamente é conquistada ao longo do tempo, através de sucessivos aprendizados. Ela sendo fruto de diferentes estratégias didáticas intencionais e sistematizadas que irão proporcionar o desenvolvimento das competências essenciais para este fim.

Figura 1: zona de desenvolvimento proximal



Fonte: <https://www.institutokailua.com>

Na imagem acima temos os níveis de desenvolvimento, sendo o primeiro o **Nível de desenvolvimento real**, que parte da premissa de tudo que o indivíduo já sabe e é capaz de resolver sozinho, ou seja, aquilo está consolidado e faz com que ele consiga resolver situações utilizando seu conhecimento de forma autônoma. Já o

Nível de desenvolvimento potencial, é aquele que está em desenvolvimento, aquilo que o indivíduo está prestes a conseguir realizar, mas ainda precisa de auxílio (ZPD), ou seja, nesse processo ele ainda precisa ser guiado. Nesse aspecto pretende-se evidenciar a importância do professor na transição do indivíduo da zona de desenvolvimento potencial para o nível de desenvolvimento real.

O professor é o responsável pelo desenvolvimento e prática da autonomia de seus alunos, nisso busca-se as metodologias ativas com caráter lúdico principalmente para levar o aluno ao auge do seu processo de ensino-aprendizagem, em que ele começa a dar seus próprios passos, tornando-se um sujeito crítico e ativo de seu processo. É esse ponto de desenvolvimento real que buscamos através das metodologias ativas em sala de aula. É nesse sentido que a missão da Escola é mediar a realidade com a necessidade, acreditando na educação enquanto exercício da cidadania.

Segundo Moran, 2018, pág.35)

O importante é estimular a criatividade de cada um, a percepção de que todos podem evoluir como pesquisadores, descobridores, realizadores; que conseguem assumir riscos, aprender com os colegas, descobrir seus potenciais. Assim, o aprender se torna uma aventura permanente, uma atitude constante, um progresso crescente. [..]

É nesse aspecto que queremos trabalhar com os alunos, explorando seus limites e seu potencial em uma aprendizagem baseada no lúdico, em que há o pleno estímulo de suas habilidades de resolução de problema, desenvolvimento de sua criatividade, socialização, comunicação e construção de conhecimento no geral. A sala de aula é um local privilegiado e de grande importância para o desenvolvimento dos indivíduos, pois nesse espaço há interação uns com os outros, há as trocas entre discente e docente, é também nesse espaço que acontece a diversidade de conhecimentos e nesse aspecto o professor entra como mediador.

2.2 JOGOS E EDUCAÇÃO

Os jogos possuem caráter lúdico e podem ser trabalhados de forma interdisciplinar. Na Base Nacional Comum Curricular, desde os anos iniciais tem-se o enfoque no lúdico, como na habilidade **(EF12EF01)** *que consiste em: Experimentar, fruir e recriar diferentes brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional, reconhecendo e respeitando as diferenças individuais de desempenho dos colegas. Ainda nesse sentido:*

Vygotsky (2006, p.20) diz: Em tal sentido a imaginação adquire uma função de suma importância na conduta e no desenvolvimento humano, convertendo-se num meio de ampliar a experiência do homem que, ao ser capaz de imaginar o que não viu, ao poder conceber baseando-se em relatos e descrições remotas o que não experimentou pessoalmente e diretamente, não está fechado no estreito círculo de sua própria experiência, mas que pode afastar-se muito de seus limites assimilando, com a ajuda da imaginação, experiências históricas ou sociais remotas.

É possível verificar que o lúdico vem se tornando uma ferramenta importante na educação infantil e adulta, pois a partir da fase criança, este vem adquirindo habilidades para a aprendizagem se efetivar futuramente enquanto jovem ou adulto. Em relação a nossa fase enquanto criança, Negrine (1994, p.19) afirma que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Nessa perspectiva do autor é ressaltada a importância de se trabalhar com atividades lúdicas, a partir da fase enquanto criança, pois através da ludicidade a criança vai desenvolvendo habilidades de progressão. A atividade lúdica no ambiente escolar se torna um recurso importante no que tange a valorização das relações, assimilação de novos conhecimentos e desenvolvimento da criatividade. A ludicidade torna-se uma necessidade do ser humano, e não deve ser limitada a educação infantil, pois trabalhar o lúdico é importante em todas as idades, já que o jogo estimula a sensibilidade e o interesse das crianças e adolescentes, deste modo, devem fazer parte do dia a dia.

Piaget (2009) traz contribuições acerca do processo de ensino-aprendizagem, ele demonstra os estágios de desenvolvimento cognitivo, nesse visamos destacar o estágio operacional formal. MARANHÃO (2003) afirma que, de acordo com a teoria piagetiana, o estágio operacional-formal se inicia a partir dos 11 anos e, é considerado o último estágio do desenvolvimento cognitivo. Esse é o estágio que contempla pré-adolescentes e adolescentes, até a vida adulta.

É nesse estágio que há a organização do pensamento como um sistema lógico, de acordo com a autora, os adolescentes buscam um processo de conquista de algo novo e jogos intelectuais atraem suas atenções. Ela considera como ponto forte dos adolescentes a discussão, a pesquisa, o contato com o grupo, aventuras e os desafios dos jogos. Palmer (2010), ao trazer a teoria de Piaget no que se refere a sala de aula, afirma que para o teórico a aprendizagem na sala de aula ocorre de múltiplas formas, inclusive estudando em grupos e aprendendo sozinho. Ele trazia o estudo em grupo como um padrão de ensino. No entanto, aprender sozinho também é necessário, o que significa dizer que a aprendizagem não é solitária, mas autônoma. Não uma autonomia no sentido de se fazer o que quer, mas em que os alunos deveriam querer fazer o que estão realizando. Portanto, a autonomia requer a individualização do conhecimento, o que pode ocorrer no grupo de estudo. Desse modo, podemos entender que a teoria piagetiana tem muito a agregar no trabalho do professor em sala de aula. Em primeiro lugar no sentido de mostrar quem é esse sujeito que aprende e como se desenvolve. Segundo, em oferecer ao professor métodos que possam permitir ao sujeito uma ação autônoma, embora mediada pelo professor, na construção de seus conhecimentos, ou seja, o professor percebe que o estudante é capaz de construir e aprender mesmo estando no primeiro estágio de seu desenvolvimento.

Nesse sentido o estudo visa atingir alunos na faixa etária de a 15 anos de idade, aproximadamente, motivando a aprendizagem de História no ensino Médio, Estudos no campo da educação mostram os jogos como facilitadores da aprendizagem. O aluno pode motivar-se para desenvolver atividades escolares, ao vê-lo como sujeito do seu processo de aprendizagem, ou seja, sentindo-se parte da construção do saber, de modo que os resultados do seu desempenho dependerão de seus esforços, sendo ouvido e tendo liberdade de fazer escolhas.

Nesta perspectiva, espera-se que o jogo RPG nas aulas de História possa contribuir para um novo jeito de estudar História, que a elaboração da história, criação e interpretação dos personagens incentive a busca de novas informações em diferentes fontes: professores, livros e *internet*. O aluno pode motivar-se para envolver-se em atividades escolares quando tomar consciência de seu papel ativo na construção dos saberes. BITTENCOURT (2006), ao caracterizar o perfil do público escolar, afirma que possuímos uma geração formada por uma grande quantidade de informações obtidas por intermédio de diferentes meios de comunicações, ao contrário dos meios utilizados pelo professor que basicamente se comunicam pela oralidade.

Segundo Coll (2009), a aprendizagem contribui para o desenvolvimento na medida em que o aluno não copia ou reproduz sua realidade, pelo contrário, quando ele é capaz de elaborar uma representação pessoal sobre o objeto da realidade ou conteúdo que quer aprender. Essa elaboração consiste em aproximar-se do objeto ou conteúdo com o objetivo de apreendê-lo. E isso acontece a partir das experiências, interesses e dos conhecimentos prévios do aluno.

Espera-se que o RPG possa contribuir para a fixação e assimilação do conteúdo, compreendendo nesse sentido o processo histórico em que se deu cada fato histórico, desse modo, valorizando o saber histórico. O foco está voltado em trazer novas perspectivas aos estudantes no que se refere ao ensino de história, sendo essa uma estratégia de motivação do estudo e interesse dos alunos com a disciplina.

3. ROLE PLAYING GAME

O Role Playing Game (RPG) é um jogo de interpretação de papéis. Esse gênero teve sua origem nos EUA, no início da década de 1970. Foi criado por dois estudantes da Universidade de Minnesota, Gary Gygax e Dave Arneson. O objetivo era criar um novo jogo, inspirado nos jogos de guerra da época. Esses jogos eram compostos de mapa, os quais traziam miniaturas que eram controladas por ações sobre um tabuleiro, tentando recriar batalhas históricas dentro desse. Gygax e Arneson criaram a base para o que se trata hoje como um jogo de RPG que se baseia na interpretação de papéis/personagens dentro de um cenário fantasioso criado pelo mestre do jogo, que é o narrador do enredo.

O jogo mais famoso surgiu no ano de 1974 e é conhecido até hoje, o popular *Dungeons and Dragons*, que serviu como base para o desenvolvimento e inspiração do autor da pesquisa, assim como jogos mais atuais como *War* que é um tabuleiro baseado em guerra e estratégias. *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões), que se baseia em alta fantasia. É um jogo de RPG, em que cada jogador controla um personagem. Durante a aventura, os participantes comandam as ações dos seus personagens e a interação deles com outros personagens e cenários do jogo. Este modelo de jogo nasce como uma adaptação dos jogos de guerra de tabuleiros, em que os jogadores eram responsáveis por comandar exércitos. Após isso, são fortemente influenciados por inúmeras obras de literatura fantástica como “*O Senhor dos Anéis*”, sendo essa uma grande referência do século XX. Alguns deles começaram a adaptar os jogos de tabuleiros para o universo fantástico de monstros e dragões, o novo jogo foi denominado como *Dungeons e Dragons* (Masmorras e Dragões), conhecido como D&D¹.

No que se refere ao jogo no Brasil, ele começa a ser introduzido em 1980, através das livrarias. No entanto, sua popularização se dá a partir de 1991 com uma segunda edição americana de GURPS.

¹D&D é um jogo de alta fantasia, mas essa ampla categoria abrange uma grande variedade, podemos citar a principal assumida pelo jogo, que é a Fantasia heroica, que de acordo com O Livro do Jogador - possui uma enorme variedade de raças humanoides e os participantes possuem poderes mágicos, a tecnologia e a sociedade são baseadas em normas medievais. Nesse sentido o objetivo mais comum volta-se a explorar masmorras antigas em busca de recompensas como tesouros.

O primeiro RPG escrito por brasileiros foi *Tagmar*, com cenário baseado em fantasia medieval, lançado no final de 1991, pela GSA, que em seguida, em 1992, publica o jogo *Desafio dos Bandeirantes*, um RPG que misturava fantasia medieval com elementos históricos brasileiros. Valendo-se de uma pesquisa que reunia as crenças indígenas, portuguesas e africanas, o jogo propunha desafios para as partidas que já não envolviam mais criaturas clássicas da fantasia medieval européia, e sim sacis, mapinguaris, boitatás, etc. (VASQUES, 2008, p. 23).

Após o lançamento de *Tagmar* em 1991, surge em 1992 o lançamento do jogo *Desafio dos bandeirantes*. o RPG em questão conseguiu juntar fantasia medieval com elementos da história brasileira. Dentre os diversos modos de jogar RPG, pretende-se destacar nesse trabalho o *Role Playing Game* tradicional, que é conhecido como RPG de mesa, o qual foi escolhido para a aplicação da pesquisa.

Em relação aos procedimentos de realização do jogo, uma partida pode durar muitas sessões, realizadas através de encontros periodicamente. A cada encontro, os participantes vão desvendando novos mistérios e elementos da história que estão inseridos. O andamento do jogo se dá através do chamado “Mestre do jogo”, o qual é responsável por criar um mundo fictício e dar andamento na história, através do cenário escolhido pelo grupo participante.

No que diz respeito a pesquisas em âmbito acadêmico, o primeiro trabalho foi em 1997, tese elaborada por Sônia Mota, intitulada *Roleplaying Game: A ficção Enquanto Jogo*. A partir de 2002, na cidade de São Paulo, temos o primeiro simpósio sobre RPG e Educação, que tem edições até 2006. A partir de uma breve observação acerca dos trabalhos das edições finais do simpósio, observa-se a presença de pesquisadores de diversas áreas do conhecimento e de variados níveis acadêmicos/profissionais.

O *Role Playing Game* é um jogo que vem chamando a atenção da comunidade juvenil e de alguns educadores, pelo fato de seu potencial para a educação. No final dos anos 90, começam a surgir as pesquisas acerca do RPG e a educação. No entanto, não é nada formalizado, pois surgem por meio de comunicação entre pesquisadores, na troca de informações através de e-mails e informações oriundas da *internet*.

Nesta perspectiva, espera-se que o jogo RPG nas aulas de História possa contribuir para um novo jeito de estudar História, que a elaboração da história, criação e interpretação dos personagens incentive a busca de novas informações em diferentes fontes: professores, livros e *internet*. O aluno pode motivar-se para envolver-se em atividades escolares quando tomar consciência de seu papel ativo na construção dos saberes.

4. METODOLOGIA

Para este trabalho partimos então de uma metodologia qualitativa para coleta de resultados, iniciamos com uma metodologia inspirada na *Pesquisa-Ação*, pesquisa de ação participativa, onde os alunos são envolvidos no processo investigativo, não se trata de apenas descrever o objeto, mas apreender seus sentidos e processos de construção desse saber. É um tipo de pesquisa que promove a interação entre o pesquisador e seu público, promovendo assim a troca de saberes, conduzindo todos a uma resposta, participantes e pesquisador. Nessa perspectiva, a Pesquisa-ação vai possibilitar que possamos decidir qual a melhor ação para melhorar, uma prática, por exemplo, inserindo o pesquisador e os participantes na elaboração de soluções ao problema encontrado. Assim, pode-se compreender como uma pesquisa colaborativa.

Nesse sentido foi aplicado o *Role Playing Game* com objetivo de verificar se os alunos iriam conseguir assimilar o conteúdo e nisso se motivar na prática, pois a problemática desse trabalho parte da falta de interesse dos jovens no processo de ensino-aprendizagem. Os jogos seriam uma alternativa de metodologia ativa para motivar os alunos nesse processo. A metodologia foi inspirada também na pesquisa participante que se baseia em investigar uma realidade social. Essa proporciona a participação do pesquisador no seu objeto de pesquisa e na mudança da realidade pesquisada.

Nesse experimento, o professor foi o mestre do jogo e agiu como pesquisador enquanto praticava com os alunos seu próprio experimento, foi possível analisar a realidade da turma enquanto trocava informações com eles através da jogabilidade do RPG. Para tanto, é importante que se faça uma leitura mais complexa do contexto das relações estabelecidas na instituição escolar para que, então, possamos ir além das aparências e promover uma leitura que capacite o pesquisador a pensar em possibilidades de envolver a escola na solução deste ou daquele problema encontrado.

É nesse ponto que ao chegarmos à escola precisamos reconhecer aquele espaço como dialético. Isto é, um espaço onde há teorias e práticas que se complementam e que são diversas, mas que sobrevivem num mesmo ambiente,

caracterizando um espaço misto e contraditório. Nesse espaço misto e diversificado é que o pesquisador precisa se inserir, para pensar em mudança é preciso que a mobilização se dê a partir do pensar a própria prática, porém, não se pode se delimitar nessa reflexão. Desse modo o nosso olhar no papel de pesquisadores é buscar uma compreensão mais profunda daquilo que vemos como problemático para que depois seja possível uma mudança naquela realidade social.

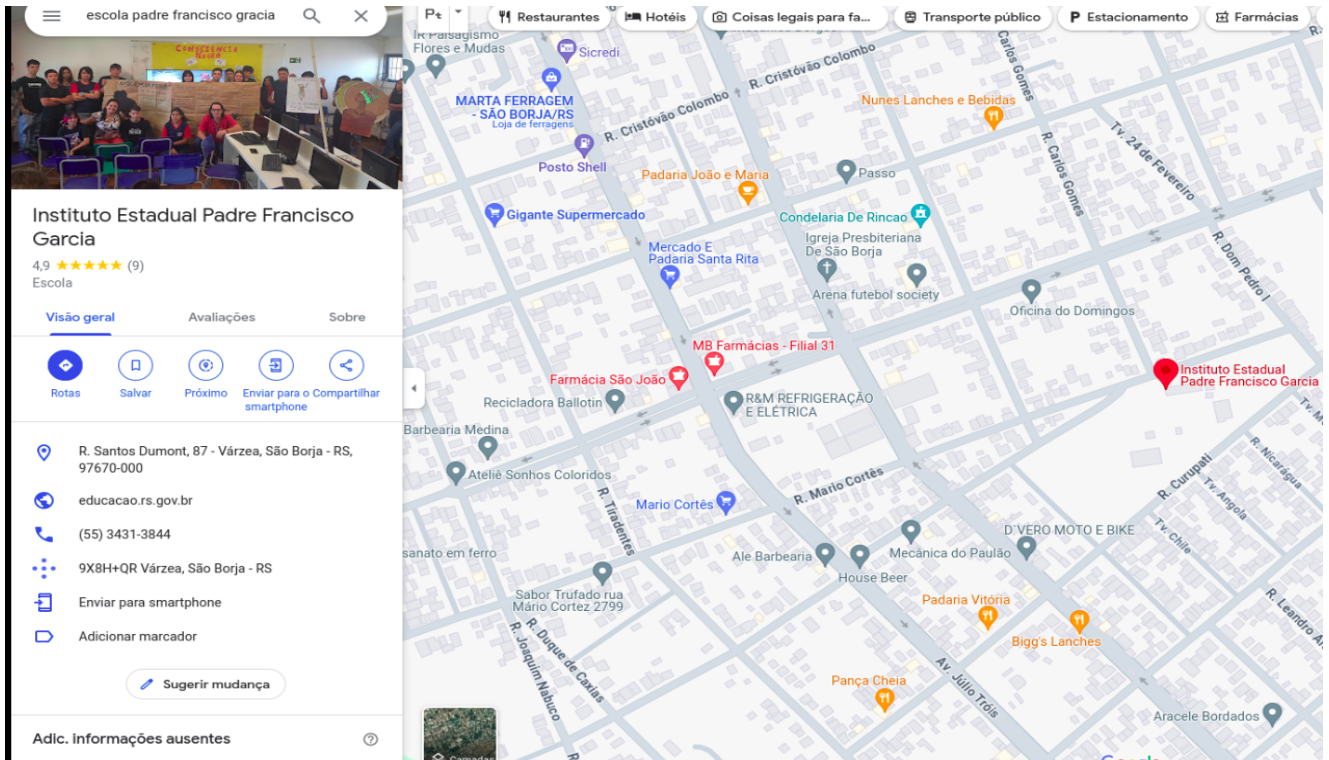
A aplicação do jogo foi realizada no Instituto Estadual Padre Francisco Garcia que fica localizado na rua Santos Dumont, 87 - Passo, no município de São Borja (Figuras 2 e 3) . Atualmente, dirigida professora Fatima Cristine Hilbig Do Amaral. A escola em questão fica em um bairro periférico da cidade de São Borja, é formada por alunos em turno integral na modalidade fundamental e ensino médio e conta com EJA a noite e turmas regulares.

Figura 2: Localização da escola



Fonte: Google.maps.com

Figura 3: Localização da escola



Fonte: Google.maps.com

Foi a primeira escola a ser procurada pelo pesquisador, onde tanto a direção quanto os professores foram bem receptivos. Foi conversado no primeiro momento com a supervisora Adilce e explicado que se tratava de um jogo piloto baseado na II Guerra Mundial e que precisava aplicar em uma turma de jovens, pois esse era o objeto de pesquisa do trabalho de conclusão de curso do pesquisador, a supervisora sugeriu a turma 111 pelo perfil participativo e pelo tema do jogo dialogar com o conteúdo programado da turma.

A atividade foi realizada no dia 14/11 no turno integral, teve início às 08:50, com intervalo de 10 minutos para os alunos irem na merenda e depois foi dada sequência até as 14:00, o que deu em torno de 5 períodos, trabalhamos nessa atividade o tema II Guerra Mundial.

Na seleção do material para ser desenvolvida as bases teóricas e na sua aplicação em sala de aula, foi buscada referências bibliográficas e relatos de professores que já utilizam do RPG na sua prática, foi entrevistado o professor Pedro André Pires Machado.

Conforme Pedro, 2023:

Desenvolvi o projeto RPG na escola no ano de 2014, surgiu apenas com uma ideia de jogar RPG, mas a partir desse projeto comecei a pesquisar sobre sua aplicação na escola e comecei a estudar, comecei a analisar quais seriam as vantagens e em 2015 o projeto foi ampliado e foi direcionado a duas turmas de informática, o projeto inicial era que os alunos criassem um planeta, e a partir da criação desse ambiente eles criaram os continentes, as lendas, as religiões etc. A partir disso fomos inserindo algumas disciplinas como artes, geografia, história, assim os alunos começaram a criar os mapas, personagens e foi uma coisa muito louca pois estimulou os alunos, entre as dificuldades estava em administrar em uma turma de muitos alunos, mas foi uma grande experiência pois a partir dos produtos da aprendizagem os alunos iam realizando e ganhando xp (pontos) para agregar ao seu personagem, então essa era uma forma de motivar os alunos a produzir.

A ideia inicial do pesquisador seguia na inspiração do professor entrevistado, de fazer com que a ideia se tornasse um projeto, no entanto a ideia foi alterada e se tornou em um único jogo pela questão do pouco tempo para realização dessa atividade.

Referente a aplicação do jogo, foi realizado inicialmente uma conversa com os alunos para saber se eles conheciam o jogo, foi feita uma breve explicação sobre o funcionamento e as regras do *Role Playing Game*. No segundo momento, a turma foi dividida em dois grupos, foram distribuídas as fichas para elaboração do personagem e história. Os alunos tiraram as quantidades dos atributos, tais como inteligência, resistência, destreza, força e reflexo todos nos dados disponibilizados pelo mestre do jogo, da mesma forma fizeram essa dinâmica para questão do armamento. Após completar a ficha do personagem, a turma foi direcionada a uma introdução do final da I Guerra Mundial e início da II Guerra Mundial para relembrar o conteúdo. A história começou a ser narrada pelo mestre do jogo e aos poucos os alunos foram se inserindo nela, a cada ação dentro do jogo o aluno precisava responder uma questão sobre o tema, caso respondesse errado havia um dano ao

seu personagem. Em um dos lados da turma tínhamos os Aliados e do outro lado o Eixo.

Por meio da aplicação do jogo que teve caráter piloto, pois foi a primeira tentativa de implementar o mesmo em sala de aula, tivemos resultados prévios em que nesse foram analisados os pontos positivos e pontos a melhorar para que esse se torne uma ferramenta possível de se utilizar durante as aulas e que se torne agradável aos alunos, pois terão uma prática diferenciada. O jogo piloto teve como primeiro público-alvo os alunos do 1º ano do ensino médio, pois o conteúdo em questão dialogava com sua grade de conteúdos, vale ressaltar que o jogo sofrerá alterações após sua primeira aplicação e poderia ser aplicado a outras turmas de diferentes anos futuramente na prática docente, a pretensão do jogo foi de contemplar o ensino médio. Pois acreditamos que o público-alvo para esse tipo de jogo são jovens de 15 a 17 anos.

Além disso, foi criado um diário de campo para organização do pesquisador e fonte de relato, assim como para investigação social foi utilizado um formulário para coleta de dados dos alunos e professores, os questionários foram realizados no dia 20/11 posterior a aplicação do jogo, ambos os questionários trazem questões acerca dos jogos no geral e o RPG como metodologia alternativa.

- **Principais questões voltadas aos professores:**

- Qual sua área de atuação?
- Você acredita que os jogos são importantes no ensino-aprendizagem?
- Na sua opinião os jogos motivam os alunos a aprender conteúdos?
- Você já realizou uma aula ou atividade com jogos?

- **Principais questões voltadas aos alunos:**

- Você já teve uma aula com jogos anteriormente?
- Você se sente motivado aprendendo através de jogos?
- Em relação ao *Role Playing Game* com o tema da II Guerra Mundial aplicado, você conseguiu assimilar o conteúdo?
- Acredita que o RPG pode ser utilizado para o ensino de demais conteúdos?
- Sugestões?

Como já explicado anteriormente, o Role Playing Game é um jogo de interpretação de papéis, então trabalhamos em cima de uma espécie de tabuleiro onde nele foi criado um mapa explicativo acerca do mundo em que trabalhamos toda história por trás da Segunda Guerra Mundial, e nesse mundo criado o aluno iria desbravando o mapa e a história narrada pelo mestre do jogo. O aluno esteve o tempo todo sendo avaliado desde o momento em que monta seu personagem, seguindo de suas ações dentro da partida. Importante salientar que usamos em nosso jogo o mesmo sistema de *D&D (DUNGEONS E DRAGONS)*, em que utilizamos o dado D20 (dado de 20 faces), nesse, através, de seu resultado costuma determinar o sucesso ou fracasso de cada ação e ataque dentro da história do jogo. Por exemplo ao tirar um 20, o jogador consegue realizar sua ação da melhor forma possível, com maestria, com dano duplo em ataques contra seus oponentes. Ao tirar o 1, é uma falha grave e crítica, na qual as coisas saem errado da pior forma possível. O mestre foi o responsável por determinar qual o número que o jogador precisava tirar para conseguir realizar a ação. Por exemplo, se um jogador quer fazer seu personagem avançar a um território, o mestre pode decidir que ele precisa tirar pelo menos 12 no D20 para conseguir. E aí pode acontecer uma das situações abaixo:

- Se ele tirar de 12 a 19, vai conseguir avançar o território;
- Se ele tirar de 2 a 11, não vai conseguir avançar;
- Se tirar 1, algo vai dar muito errado. Ele vai cair dentro de uma armadilha e vai ficar muito ferido;
- Se ele tirar 20, vai conseguir avançar o território e pegar mais armamentos de bônus;

Além de usarmos os dados D20 (Figura 4), para cada ação o aluno teve que responder questões acerca do tema, se o aluno tirasse 1 no dado, ele teria uma questão bônus para tentar melhorar o desempenho de seu personagem, já que tirar o número 1 no dado causa um dano crítico ou até mesmo uma consequência grave no jogo. Outra regra do jogo é que cada aluno utilizar uma ampulheta para cronometrar as questões bônus ofertadas, o tempo da ampulheta (Figura 5) fecha em torno de 30 segundos, caso o aluno não responda a questão ele sofre a consequência.

O jogo foi confeccionado todo a mão para ser um tabuleiro baseado nos jogos de guerra antigos, para confecção do jogo foi utilizado cartolina como base, caneta própria para desenho, foram divididos os países no mapa e miniaturas de soldados para representar cada lado político (Figura 7 e 8).

Figura 4 – Dado D20 (Dungeons e Dragons)



Fonte: <https://www.buscapes.com.br/jogos/>

Figura 5 - Ampulheta



Fonte: Sabrina Duarte, 2023

Figura 6 - Ficha Personagem (autoral).

FICHA DE PERSONAGEM II GUERRA MUNDIAL**NOME DO JOGADOR:****NOME DO PERSONAGEM:****RAÇA:****LADO POLITICO:****ATRIBUTOS/NIVEL**

| | |
|-------|--------------|
| FORÇA | INTELIGÊNCIA |
| | |

| | |
|-------------|----------|
| RESISTÊNCIA | DESTREZA |
| | |

| | |
|---------|---------|
| REFLEXO | CARISMA |
| | |

HISTÓRIA DO PERSONAGEM

Descrever brevemente a história do seu personagem, citando suas principais características, pontos fortes e também seus pontos fracos.

| |
|--------------|
| ARMAS |
| |
| |

Fonte: Sabrina Duarte, 2023 (confeção autoral)

Figura 7 - Ficha Personagem

FICHA PERSONAGEM II GUERRA MUNDIAL

NOME DO JOGADOR:
NOME DO PERSONAGEM:
RAÇA:
LADO POLITICO:

ATRIBUTOS/NIVEL
FORÇA:

| | |
|----------------------|----------------------|
| INTELIGÊNCIA: | RESISTÊNCIA: |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| | |
|----------------------|----------------------|
| DESTREZA: | REFLEXO: |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

| | |
|----------------------|----------------------|
| INTELIGÊNCIA: | FORÇA: |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> |

HISTÓRIA DO PERSONAGEM:

ARMAS:

Fonte: Sabrina Duarte, 2023 (confeção autoral)

5. APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Este trabalho teve como objetivo proporcionar aos alunos do ensino médio a construção e a realização do jogo RPG por meio das aulas de história. A escola escolhida foi a Padre Francisco Garcia, que é uma escola próxima a localidade da pesquisadora e foi a primeira escola a aceitar com entusiasmo a ideia apresentada sobre o *Role Playing Game* com a temática II Guerra Mundial, os professores e a direção da escola deram todo suporte para realização da atividade, onde demais professores da turma cederam seus períodos para finalização da atividade proposta.

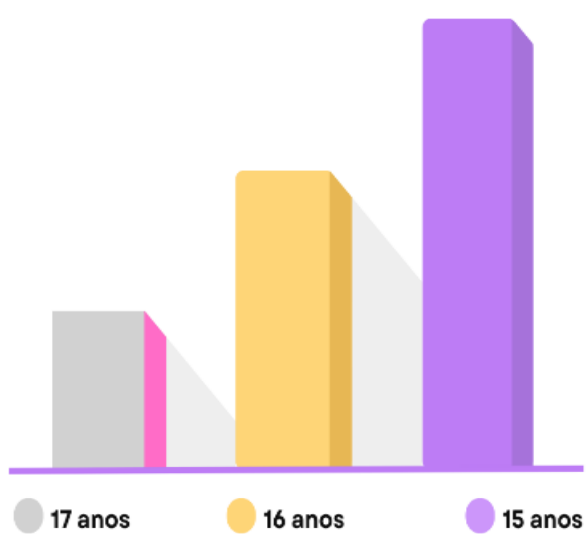
Nessa atividade procuramos dialogar com a Base Nacional Comum Curricular, cada uma das competências propostas na base, possuem áreas que contribuem para o aprendizado e aspectos específicos que o estudante deve desenvolver com o tempo. O esforço para aplicação dessas competências gerais da BNCC deve partir das instituições de ensino, dos professores, gestores, secretária, alunos, pois envolve diferentes atores, a sociedade em geral.

O jogo se encaixou na Competência 02 prevista na BNCC, essa competência se baseia em exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base no conhecimento das diferentes áreas.

Os alunos se engajaram do início ao fim da atividade, se esforçaram respondendo as questões encontradas dentro do jogo, pois cada ação do personagem era pautada por uma questão da II Guerra Mundial, a turma estava dividida em dois grupos, foi notável o esforço e trabalho em equipe que se teve durante a realização da atividade. Também realizaram pesquisas para elaborar seu personagem dentro do jogo e criar a história do mesmo, contemplou-se através do jogo principalmente a investigação, criatividade e reflexão do aluno.

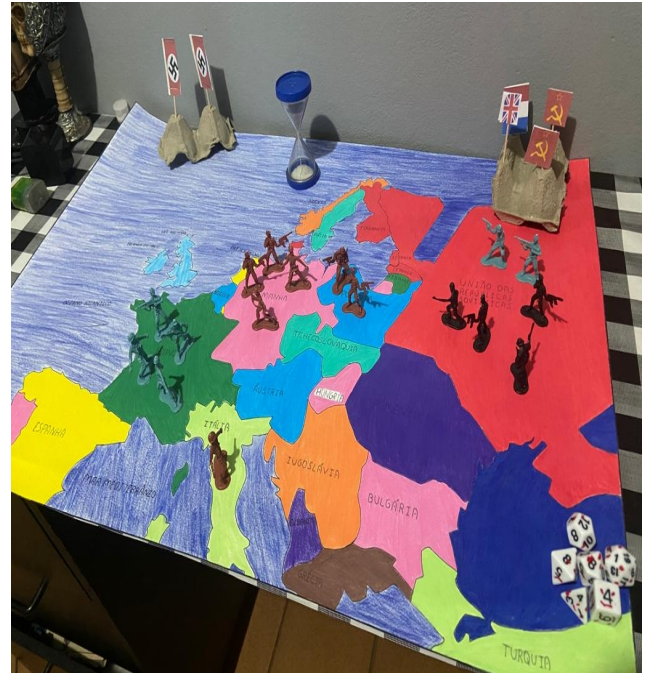
Gráfico 1: Faixa etária dos alunos participantes

Gráfico referente a idade dos alunos da turma 111 que participaram do Role Playing Game sobre a II Guerra Mundial



Fonte: levantamento de campo, 2023

Figuras 8 e 9 Imagem: RPG II Guerra Mundial



Fonte: Sabrina Duarte, 2023 (confeção autoral)

Figura 10: Jogo inspiração - WAR Jogo de Tabuleiro

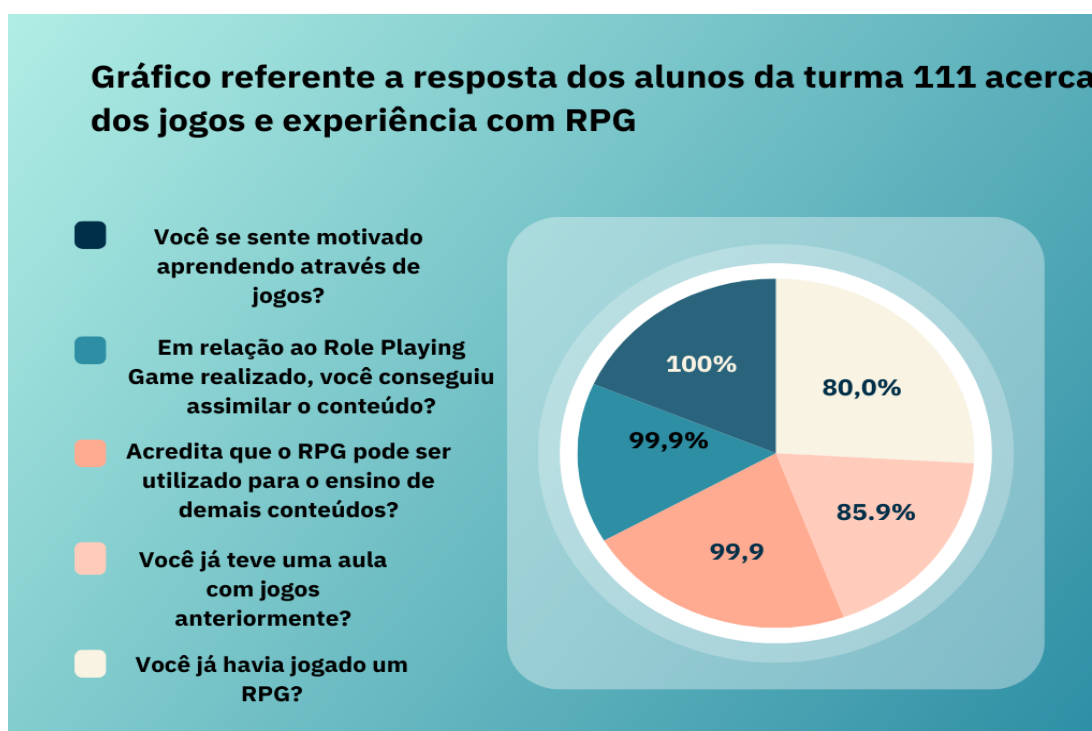


Fonte: <https://www.lojagrow.com.br/jogo-war>

A turma participou ativamente e teve um bom desenvolvimento acerca do conteúdo. Os alunos conseguiram responder grande parte das perguntas corretamente. Após aplicação do jogo que durou cerca de 5 períodos, finalizando o jogo foi conversado com os alunos acerca da experiência deles e assimilação do conteúdo, foram respostas positivas, conforme gráfico abaixo, elaborado através das respostas obtidas nos formulários de participação da atividade.

A turma em que a dinâmica foi realizada era formada por 20 alunos, sendo 9 meninas e 11 meninos que se dividiram em dois grupos rivais. Os alunos pediram mais aulas nesse formato pois se divertiram e nem viram o tempo passar.

Gráfico 2. Experiência dos alunos com o RPG

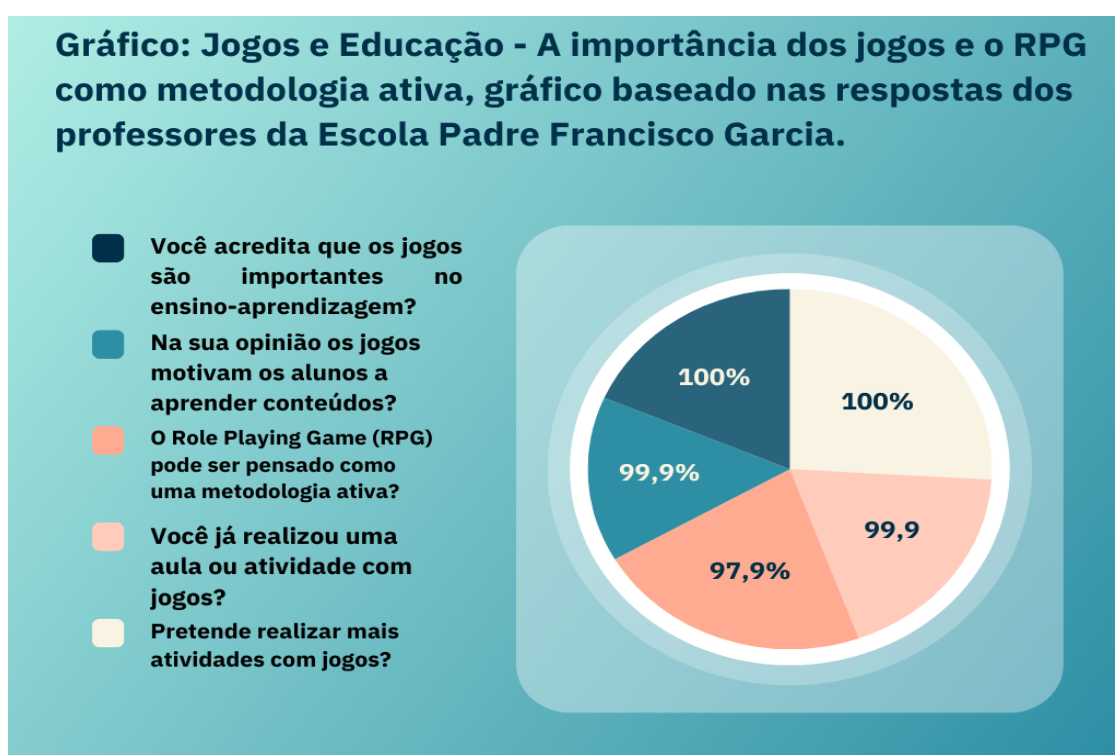


Fonte: levantamento de campo

Segundo os resultados apontados acima, os alunos correspondentes a 100% da turma sentem-se motivados através dos jogos, assim como se motivaram com RPG, também 99,9% da turma conseguiu assimilar o conteúdo exposto. 99,9% dos alunos acreditam que o RPG pode ser utilizado para o ensino de demais conteúdos,

80% da turma respondeu que já havia jogado um RPG. E em relação a aulas com seus professores 85.9% responderam que já tiveram alguma atividade com jogos. Após respostas dos alunos, foi conversado com o professor responsável pela turma sobre o que havia sido realizado, ele demonstrou interesse em realizar mais atividades assim com as demais turmas. Foi realizado um questionário com os professores também para análise da opinião deles acerca dos jogos como metodologia alternativa.

Gráfico 3. Importância dos jogos na opinião dos professores



Fonte: Levantamento de campo.

Analisando as respostas dos professores, 100% dos entrevistados acreditam que os jogos são importantes para o aprendizado, 99,9% responderam que os jogos motivam os alunos, 97,9% responderam que o RPG pode se tornar uma metodologia ativa e 100% dos professores responderam que pretendem realizar mais atividades lúdicas com jogos, pois acreditam ser interessante no processo de aprendizagem ativa.

Após esta breve explanação sobre o trabalho realizado através do RPG em sala de aula, pode-se concluir que o uso de novas linguagens metodológicas de

ensino trazem enriquecimento epistemológico para o ensino de História. Assim, o uso do jogo como linguagem, composta por uma metodologia clara e coerente, pode e deve ser utilizada nas aulas de História, pois possibilitam aos discentes entendimentos de questões históricas e o papel dos sujeitos históricos no tempo e no espaço. O desafio sempre é fazer grupos diferentes trabalharem juntos e a melhor maneira de se resolver tal problema é com a criatividade. Pode parecer um desafio extremamente difícil para iniciantes, mas a prática com certeza facilita o processo.

Tendo em vista que esse jogo procurou abordar o contexto da II Segunda Guerra Mundial, foi proporcionado aos educando uma experiência única, colocando-os como jogadores do RPG, trazendo a complexidade e os sujeitos históricos dessa época por meio da aula através do tabuleiro, problematizando certas questões como, por exemplo: as principais causas que levaram a II Guerra Mundial, quais eram os países participantes em cada lado político, quais os conflitos marcantes dentro desse período, as motivações e as consequências desse fato mundial. A finalidade do jogo é levantar ainda mais questionamentos, de gerar debate a fim de que os alunos possam entender esse momento histórico de forma lúdica, bem como a trama sociocultural, política e econômica que o mundo estava e quais consequências perpassam.

Através da experiência proporcionada pelo RPG, vimos que quando voltado para educação, pode se tornar uma ferramenta pedagógica essencial, sendo um facilitador do processo da aprendizagem por efeito, entre outras, e sua praticidade na formulação das regras, na interatividade entre seus jogadores e, em especial, da criatividade na preparação e no desenvolvimento dos conteúdos escolares, nesse aspecto vemos possibilidades como estratégias de ensino, onde podem ser utilizados com o objetivo de construir conhecimentos, desenvolver habilidades, aprofundar questões importantes e trabalhar principalmente o raciocínio lógico e a resolução de problemas. Os jogos são ferramentas importantes além de serem divertidos trabalham de forma lúdica, quando usados esses de forma pedagógica, conseguimos desenvolver diferentes habilidades no educando, há a construção de conhecimento, troca de saberes e fixação de conteúdos, além de possibilitar interação entre os jogadores e estimular o trabalho em equipe. É importante

destacar os jogos como um recurso a mais a ser construído e explorado com os alunos, vindo a somar positivamente no processo de aprendizagem, se esses utilizados de forma adequada e organizada e com mediações por parte dos educadores, com certeza assim acrescentam-se significativamente à educação proporcionando um enriquecimento para as aulas, pois é um método descontraído, então se torna uma aula mais leve.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho se constituiu com a preocupação oriunda da falta de interesse no ensino quanto a forma que os alunos absorvem o conhecimento. Ao utilizar todos os conhecimentos, os alunos poderão interagir e entender mais facilmente a realidade em que vivem, tendo a competência de saber resolver possíveis problemas ligando os conhecimentos aprendidos e adequando-os às diferentes situações, logo, o jogo ajuda diretamente na formação cidadã e pedagógica dos alunos para atuarem na sociedade.

É importante ressaltar que esse trabalho teve a intenção de evidenciar que é possível um ensino através dos jogos em geral, se houver uma metodologia organizada, apesar de haver uma situação de estranhamento no início quanto a um novo modelo de ensinar. Mas após uma boa apresentação e aplicação da metodologia é possível romper essas barreiras tradicionais. A partir do momento em que os professores tomam conhecimento que os jogos podem ser uma forma de metodologia ativa, abre-se um leque de novas oportunidades.

Na aplicação do experimento foi possível observar prática e teoria caminhando juntas, e verificar quais pontos devem ser melhorados para que o RPG seja utilizado cada vez mais por professores como metodologia alternativa. Em nenhum momento o trabalho teve a pretensão de diminuir ou desmerecer as práticas tradicionais, a intenção foi apenas em contribuir com um novo viés de metodologia, pois sabemos que quando se fala em educação a transformação se faz necessária, no papel de profissionais da educação carregamos uma grande responsabilidade em conduzir os educandos em seu processo de aprendizagem, cada turma possui um perfil diferente, cabe a nós refletir acerca de como conduzir e qual metodologia melhor se encaixa com cada uma.

Referente ao jogo aplicado, apesar de esse ser um elemento de caráter piloto, foi obtido resultados satisfatórios com os alunos e professores. Os alunos se empolgaram com a ideia do RPG como metodologia e os professores concordaram em começar a realizar atividades nesse sentido, o perfil dos alunos participantes era de jovens e esses gostavam de jogos então deste modo a dinâmica proposta encaixou de uma forma que prendia a atenção dos mesmos, eles aprendiam sobre o

conteúdo enquanto jogavam e do mesmo modo estavam sendo avaliados através de suas ações dentro do jogo, respondendo questões, trabalhamos também a oralidade, escrita e o trabalho em grupo.

Como futura profissional da educação ter uma experiência nesse sentido pensando em metodologias alternativas enriquece a formação docente, pois parte de uma perspectiva com os alunos em sala de aula e a troca de saberes com os professores que já atuam na área da educação a mais tempo, há trocas significativas.

Espera-se através desse trabalho motivar outros profissionais da educação no sentido de inserir mais atividades lúdicas como os jogos em sala de aula, da mesma o trabalho procurou incentivar os alunos a participarem mais das aulas e serem mais ativos no seu processo de aprendizagem, pois na aplicação do jogo o professor (mestre do jogo) apenas conduzia os jogadores (alunos) e nisso o aluno tinha autonomia e era um agente ativo de seu processo. E é nesse sentido que se espera que o ensino aconteça.

7. REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **A educação dos Sentidos. Campinas**, São Paulo: Verus, 2005.

ANTUNES, C. A construção do afeto. São Paulo: Augustus, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

NEGRINE, Airton. **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico**. Caxias do Sul: Edusc, 1994.

ZANELLA, Andréa Vieira. **Zona de desenvolvimento proximal: análise teórica de um conceito em algumas situações variadas**.

Disponível em:

: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2020/07/15/ibge-mede-o-problema-nacional-da-evasao-escolar.ghtml> Acesso em 10/10/23 às 19:00

MINAYO, Maria. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, 2002. Disponível em: <https://rpgnext.com.br/dnd/dungeons-and-dragons-tabuleiro/> Acesso em 20 de novembro de 2019.

RIBEIRO, Ricardo. **Uso do RPG Pedagógico para o ensino de física**. Recife, 2008.

Disponível em: <https://dnd5ed.github.io/livros/GM> Acesso em 3 de dezembro de 2019.

MARANHÃO, D. **Ensinar Brincando: a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira**. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2003.

CARDOSO, Teresa. **Motivação escolar e o lúdico: o jogo rpg como estratégia pedagógica para o ensino de história**. Campinas, 2008.

BITTENCOURT, C. (org). **O Saber Histórico na Sala de Aula**. 11ª. Edição São Paulo: Contexto, 2006.

PIAGET, Jean. **Teoria da aprendizagem na obra de Jean Piaget**. São Paulo: UNESP, 2009.

BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte**. Brasília: NEC/SEF, 1997.

COLL, César. **Aprendizagem escolar e construção do conhecimento**, Porto Alegre, Artmed, 2009.

PALMER, Joy A. **50 Grandes educadores modernos: De Piaget a Paulo Freire**. São Paulo: Contexto, 2010.

Disponível em:

<https://www.pedagogia.com.br/artigos/construcaoconhecimentoeteorias1/>

Acesso em 10/11/23 às 23:00

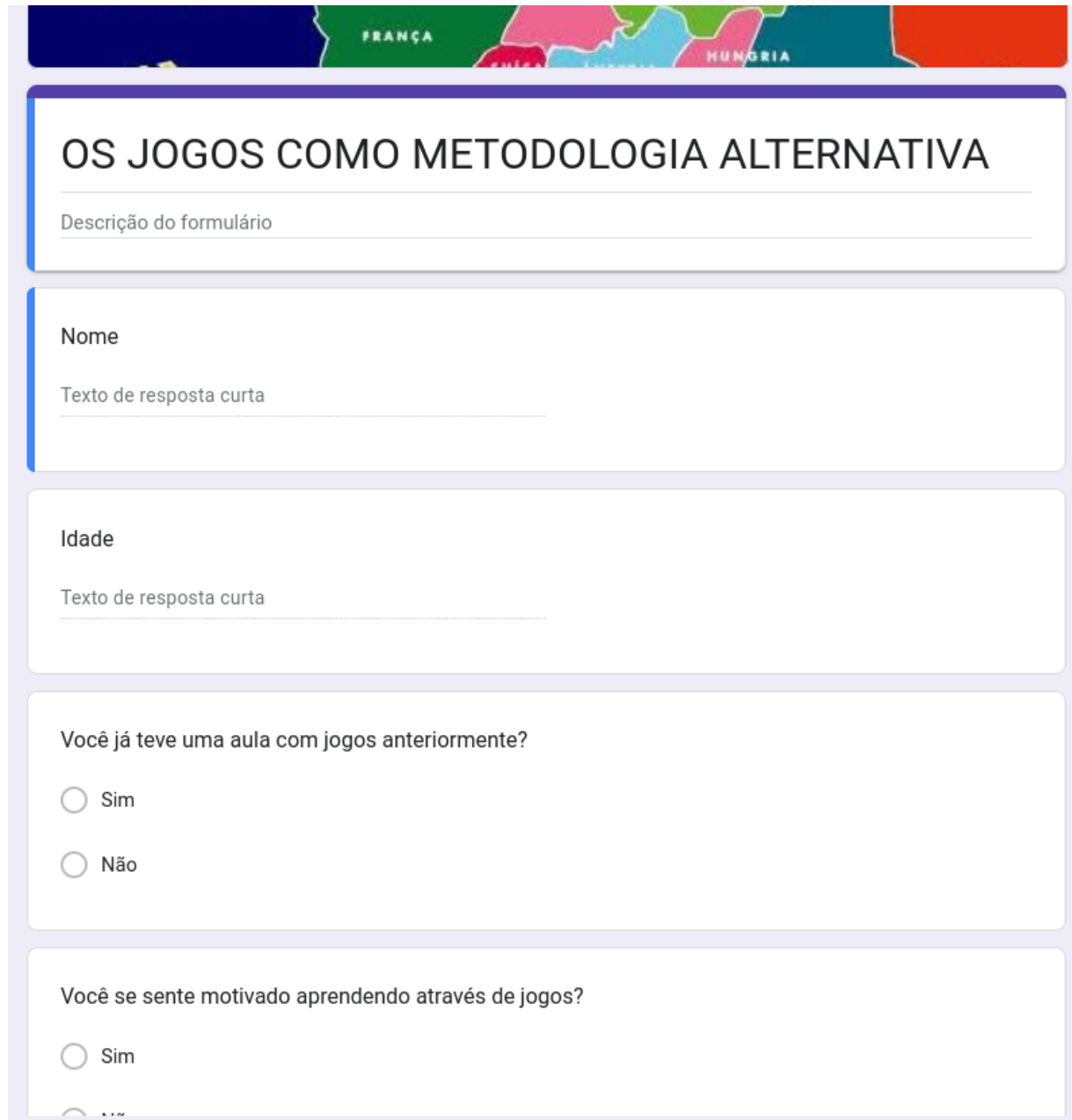
FARDO, Marcelo Luis. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. RENOTE – Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, n. 1, 2013.

MORAN, José. **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento**. Curitiba: CRV, 2017, p.23-35.

CIPOLLA, Luis Eduardo. **Aprendizagem baseada em projetos: a educação diferenciada para o século XXI**. Resenha. Disponível em <<https://raep.emnuvens.com.br/raep/article/view/440/pdf>>. Acesso em 10 de Set. de 2023

8. APÊNDICES

APÊNDICE 1: INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS – QUESTIONÁRIO-ALUNOS



The image shows a digital questionnaire form with a header banner featuring a map of Europe with labels for 'FRANÇA' (France) and 'HUNGRIA' (Hungary). The form is divided into several sections:

- Title:** OS JOGOS COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA
- Description:** Descrição do formulário
- Name:** Nome (Text input field)
- Age:** Idade (Text input field)
- Question 1:** Você já teve uma aula com jogos anteriormente?
 - Sim
 - Não
- Question 2:** Você se sente motivado aprendendo através de jogos?
 - Sim
 - Não

Em relação ao Role Playing Game com o tema da II Guerra Mundial aplicado, você conseguiu assimilar o conteúdo?

Sim

Não

Acredita que o RPG pode ser utilizado para o ensino de demais conteúdos?

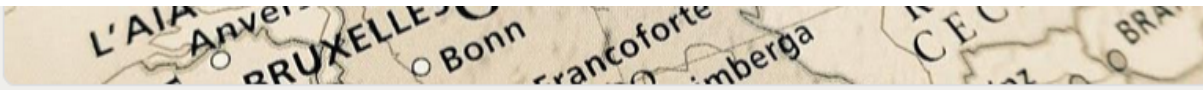
Sim

Não

Sugestões?

Texto de resposta longa

APÊNDICE 2: INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS – QUESTIONÁRIO- PROFESSORES



OS JOGOS COMO METODOLOGIA ALTERNATIVA

Descrição do formulário

Nome

Texto de resposta curta

Em qual área atua/disciplina?

Texto de resposta curta

Em qual escola trabalha?

Texto de resposta curta

☰

Você acredita que os jogos são importantes no ensino-aprendizagem?

Sim

Não

Na sua opinião os jogos motivam os alunos a aprender conteúdos?

- Sim
- Não

O Role Playing Game (RPG) pode ser pensado como uma metodologia ativa?

- Sim
- Não
- Opção 3

Você já realizou uma aula ou atividade com jogos?

- Sim
- Não

Diário de Campo – 17/11/23 (Escola Padre Francisco Garcia)

Chego na escola exatamente as 08:40 da manhã do dia 17/11, me direciono até a secretária para aguardar o terceiro período que iniciava as 08:50. Após bater o sinal o professor responsável me direciona para turma, chego na sala de aula espero o pessoal se organizar e me apresento, também falo sobre a dinâmica que irei realizar com eles. Eles se apresentam falando seu nome e idade, questiono se eles conhecem o Role Playing Game, se já jogaram alguma vez, parte da turma diz que já joga em seu tempo vago, outra parte diz que não joga, mas sabe como funciona.

Mesmo a turma conhecendo o jogo, fiz uma introdução ao Role Playing Game e de que forma seria o que nós iríamos jogar com a temática da II Guerra Mundial, pedi para que eles no segundo momento se dividissem em dois grupos que seriam representados pelo Eixo e do outro lado pelos Aliados. Os alunos se dividem e distribuo a ficha para elaboração do personagem, onde os atributos são tirados no dado assim como as armas, referente a história do personagem eles usam da criatividade, mas também foi liberado para que eles pesquisassem para verificar questão de país de nacionalidade e demais informações.

Após montagem de personagem com atributos e armamento, iniciamos o jogo a partir da narração da história montada pelo mestre do jogo e nisso os alunos iam tendo ações que só eram possíveis após resolução das questões com a temática da II Guerra Mundial, iniciamos a partida as 8:50 com intervalo as 10:00 e seguimos até as 14:00, os professores cederam os períodos até as 14:00. Finalizamos a atividade as 14:00 horas, os alunos estavam bem empolgados, pediram para voltar mais vezes. Passei ao professor Luciano como foi realizada a atividade e ele pediu para voltar mais vezes e se possível realizar com mais turmas, agradei a oportunidade e disse que voltaria em outra oportunidade, pois de momento já havia finalizado os estágios e estava no final do curso.