



VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

## A UTILIZAÇÃO DO RPG DIGITAL PARA O ENSINO DE HISTORIA EM AMBIENTES VIRTUAIS COLABORATIVOS

**Antônio Lázaro Pereira de Souza**

Universidade do Estado da Bahia/UNEB

[antoniosouza85@gmail.com](mailto:antoniosouza85@gmail.com)

**Alfredo Eurico Rodrigues Matta**

Universidade do Estado da Bahia – UNEB

[alfredo@matta.pro.br](mailto:alfredo@matta.pro.br)

**Fábio Pereira de Souza**

Centro Universitário Jorge Amado/ UNIJORGE

[fabiopereira91@gmail.com](mailto:fabiopereira91@gmail.com)

### RESUMO

Discute-se a aplicação do RPG Digital enquanto experimento pedagógico mediador do ensino de história em ambientes virtuais colaborativos, sendo ele uma linguagem tecnológica, de caráter lúdico, acessível aos estudantes 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 Digital 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. Pensar Histórico.

### 1 INTRODUÇÃO

A revolução tecnológica ocorrida após a segunda guerra mundial, centrada nas tecnologias da informação, ampliou a utilização dos ambientes virtuais como espaço mediador das interações sociais entre os sujeitos contemporâneos, refletindo significados ideológicos em novos signos, materiais e imateriais, como poder, riqueza, imagens e mídias,



### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

assim como esses mesmos sujeitos refratam a partir da contextualidade sócio-histórica-cultural, elementos que compõem suas identidades primárias como às de regionalidade, religiosidade e ancestralidade (CASTELLS, 1999).

Prensky (2012) e Ribeiro (2016) em seus estudos afirmam que o Ambiente Virtual de Aprendizagem no formato de jogos digitais, apresenta diversas possibilidades, dentre elas, o diálogo com as demandas educacionais da geração atual, por serem flexíveis em diversificação e incorporação de elementos tecnológicos. Na era informacionalista, a adequação dessa tecnologia aos processos de ensino-aprendizagem torna-se cada vez mais possível e desejável, visto que a construção do conhecimento tende a se dar numa relação dialética entre o sujeito e o contexto social, potencializada a partir de uma abordagem colaborativa e engajada na prática social, ou seja, a construção do conhecimento se dá em comunidade, sejam elas materiais e/ou virtuais, onde os diálogos são tecidos a partir de um entrelaçamento da formação sócio-histórica-cultural de cada sujeito (BAKHTIN, 2014), essas formas de interações sociais, colaboração e interatividade<sup>1</sup> em ambientes virtuais/jogos digitais, valida cada usuário polifônico, numa concepção bakhtiniana, no conteúdo que expressa verbal ou não verbalmente, assim como na forma que se apropria dessa tecnologia a partir de sua capacidade metacognitiva.

Esta pesquisa adotou como experimento pedagógico o jogo digital *Role-Playing Game* – RPG, 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 *Non-Player Character* – NPC; Personagens Jogadores – PJ: são personagens inseridos na história, ele é elaborado e interpretado pelos jogadores e, por fim, as classes: arquétipo dos personagens, cada classe possui habilidades e características particulares.

Pensando em desenvolver um RPG que articulasse o socioconstrutivismo e pensar histórico foi modelado o “RPG Liberdade”, um jogo mediador do conhecimento histórico sobre a abolição da escravidão, baseado numa linguagem tecnológica de caráter lúdico,

---

<sup>1</sup> A interatividade é aqui definida como a intersecção entre as práticas sociais de sujeitos engajados na resolução e compartilhamento de construção de conhecimento e de prática da vida comum. Conforme proposto por Matta (2009).



### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

acessível aos jovens e capaz de gerar uma aprendizagem crítica e significativa para os estudantes que a ele tiverem acesso.

No intuito de atender ao objetivo proposto, a pesquisa foi lastreada pela abordagem metodológica *Design-Based Research* – DBR. A utilização dessa metodologia nesta pesquisa é justificada por ela apresentar métodos de pesquisas voltadas para as tecnologias educativas e nos estudos sobre o uso de informática na educação, evidenciando os impactos dela na transformação da prática educacional e no cotidiano escolar (MATTA, SILVA e BOAVENTURA, 2015). 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 Pensar Histórico.

## **2 A RELAÇÃO DO PENSAR HISTÓRICO COM O SOCIOCONSTRUTIVISMO APLICADO AO RPG DIGITAL**

Vygotsky (1991) afirma que o jogo atua na Zona de Desenvolvimento Imediato – ZDI e, conseqüentemente, na relação direta entre o conhecimento e apropriação. No que tange à nossa pesquisa, percebemos que ao aplicar o jogo de RPG Digital, os estudantes criaram as campanhas, as aventuras, interpretaram os seus personagens, incorporaram as regras e conteúdo do jogo, além de estabelecerem uma relação no jogo entre o conteúdo histórico com as suas relações sociais na vida “real”.

Sendo assim, o RPG Digital, como um instrumento pedagógico que possibilita uma aproximação da herança cultural histórica, estimula a capacidade de imaginação e reprodução social, fazendo com que os estudantes transportem para o jogo elementos do contexto social, além de se aproximarem do pensar histórico. Ambos possibilitam: a) O desenvolvimento crítico-reflexivo da História, rico de significado pessoal, quando o jogador imerge no tema histórico contextualizado no jogo e é levado a estabelecer uma relação com a sua historicidade; b) Autêntico, porque permite o engajamento voluntário dos jogadores, validando o conhecimento produzido.

O pensar histórico proposto por Martineau (1997) é uma metodologia para o ensino de História que propõe o desenvolvimento do pensamento crítico e capacita educandos e educadores como agentes ativos na produção do conhecimento.



### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

O pensar histórico está alicerçado no socioconstrutivismo e têm como princípios de ensino: 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 o 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.

#### 2.1 DESIGN COGNITIVO SOCIOCONSTRUTIVISTA APLICADO AO RPG DIGITAL

O RPG Digital foi lastrado pelos princípios pedagógicos vygotskyano e do 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) apresentam a seguir, aspectos/propostas que nortearam o design cognitivo:

<b>Aplicação do Design Socioconstrutivista ao RPG Liberdade</b>		
<b>Conceito</b>	<b>Descrição</b>	<b>Aplicação no jogo</b>
<b>Interação Social</b>	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.
<b>Interatividade</b>	Ocorre no momento em que os sujeitos estão em interação social, uma troca ou produção de	Os desafios e objetivos contidos nas aventuras estimulam os diálogos e as estratégias elaboradas entre mestre e jogadores, havendo permuta de conhecimento e uma resolução



VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

	conhecimento.	autêntica e validada por todos para os desafios propostos.
<b>Contextualidade</b>	Plano de fundo do design que considera a construção sócio histórica dos sujeitos engajados no jogo.	As aventuras/campanhas construídas em colaboração com os estudantes, levando em consideração a sua historicidade e suas relações sociais. Para que os elementos do contexto local sejam contemplados e respeitados no jogo.
<b>Mediação</b>	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 refletir sobre conteúdo jogado e estabelecer conexões com o seu contexto histórico e relações da “vida real”.
<b>Metacognição</b>	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.
<b>Inserção do Conteúdo</b>	São os temas de ensino-aprendizagem inseridos na modelagem em diálogo com o contexto dos participantes.	No RPG Digital, os conteúdos a serem trabalhados são os elencados juntamente com a colaboração dos estudantes no momento de escrita do jogo.
<b>Colaboração</b>	É o resultado das ações de interação social e interatividade entre os sujeitos na produção do conhecimento.	No RPG Digital 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)



### 3 DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA PEDAGÓGICA

O desenvolvimento do jogo RPG Digital ocorreu nas oficinas do projeto “Turismo de Base Comunitária”<sup>2</sup>, com participação dos estudantes e professores dos Colégios Estaduais Helena Magalhães, Governador Roberto Santos, Ministro Aliomar Baleeiro, Edvaldo Fernandes.

Durante as oficinas realizadas pelos pesquisadores dos projetos Turismo de Base Comunitária e Conteúdos Digitais nas Escolas<sup>3</sup>, no Colégio Estadual Governador Roberto Santos e na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), foi apresentado aos participantes as bases teóricas utilizadas na modelagem do jogo, o socioconstrutivismo e o pensar histórico. Essas oficinas foram mais do que necessárias, pois através delas, professores e estudantes tomaram ciência dos princípios elementares do design cognitivo que norteou a construção do RPG. Nesses dois encontros tivemos as validações<sup>4</sup>, nas quais os partícipes da pesquisa opinaram e concordaram com a base metodológica adotada.

Em dois encontros subsequentes na Universidade do Estado da Bahia – UNEB, dialogamos e pontuamos problemas pertinentes ao contexto social de cada estudante, como: infraestrutura urbana deficiente, sistema de saúde e segurança pública precários, depredação de instituições de ensino público, desconhecimento da história local e abordagens de ensino centradas no docente. Esse diálogo foi importante para entendermos o contexto dos participantes da pesquisa e percebermos os elementos que seriam inseridos junto ao conteúdo do jogo.

Em uma das oficinas realizada na UNEB, os estudantes e professores sugeriram utilização de mídias como ambientes de diálogo e aprendizagem, dentre as sugestões estavam a criação de uma rádio, produção de um jornal e um jogo de RPG. Todas as sugestões foram

---

<sup>2</sup> Turismo de Base Comunitária no Cabula – TBC Cabula, é um projeto elaborado e executado por uma equipe multi e interdisciplinar, articulado à pesquisa, ensino e extensão, com objetivo de construir com as comunidades do Antigo Quilombo Cabula, que compreende 17 bairros circunvizinhos à Universidade do Estado da Bahia (UNEB), caminhos alternativos para o desenvolvimento local sustentável, a partir do turismo de base comunitária e da ecossocioeconomia, mediante metodologia participativa sustentada na pesquisa-ação, na praxiologia e em pesquisa de desenvolvimento (DBR).

<sup>3</sup> Pesquisa que utiliza metodologia DBR, que objetiva habilitar escolas públicas baianas, professores e alunos, na autoria de conteúdos digitais educacionais voltadas para sua realidade e contexto social e cultural. Atualmente a pesquisa desenvolve ações nas escolas públicas dos bairros do Cabula e entorno. A investigação científica decorre da necessidade de desenvolver conhecimento social, e a cultura escolar, para a autoria hipermedia digital. A pesquisa desenvolve conhecimento científico sobre modelagem de sistemas educacionais socioconstrutivistas, soluções de educação digital para as unidades escolares, e também habilitação de sujeitos da unidade escolar parceira para que adquira autonomia e prática de autoria hipermedia.

<sup>4</sup> A DBR é sempre conduzida em meio a vários graus de colaboração. O desenvolvimento e a busca por uma aplicação que seja solução concreta para problemas dados obrigam à colaboração de todos os envolvidos: investigador, comunidade e pessoas que se relacionam. A ideia da DBR é considerar todos como parte da equipe de pesquisa. Uma forte recomendação é que o problema seja definido de forma compartilhada com aqueles que sofrem as mazelas daquela dificuldade, e assim a pesquisa será sempre validada por todos os envolvidos ((MATTA, SILVA e BOAVENTURA, 2015).



### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

incorporadas ao projeto TBC e Conteúdos Digitais nas Escolas. A partir desse encontro, começamos a modelagem do jogo junto ao grupo de sete estudantes todos do ensino básico.

#### 3.1 PROPOSTA DE MODELAGEM DO JOGO

Modelamos a campanha Liberdade, entendendo que o RPG Digital é Ambiente Virtual de Aprendizagem e também um Conteúdo Digital. Sendo um Ambiente Virtual de Aprendizagem, entendemos que o RPG Digital deve possibilitar uma elaboração e construção de procedimentos de ensino-aprendizagem mediados por uma ferramenta digital, projetada com e para os estudantes e professores, a fim de possibilitar o desenvolvimento dos processos cognitivos em ambiente virtuais. Como conteúdo digital, o RPG Digital é um software modelado para fins pedagógicos, portanto deve ser dotado de uma interatividade voltada para o ensino-aprendizagem e com conteúdo de disciplina escolar, no nosso caso, História da Abolição da Escravidão.

A campanha Liberdade foi modelada com a intenção de apresentar a formação sócio-histórica-cultural da abolição da escravidão no Brasil, e nela os estudantes/jogadores simularam os processos de lutas e tensões sociais que conduziram ao fim legal da escravidão que os possibilitou identificar traços dessa historicidade no contexto atual. Os estudantes foram levados a refletir que em nenhum momento na história houve uma submissão da classe escravizada à ordem senhorial, que o modo de reprodução social escravista palmilhou o caminho das contradições sociais presentes na Bahia e no Brasil contemporâneo, e a pluralidade cultural de hoje é um produto das complexas relações entre as diversas etnias africanas, indígenas e ibéricas. Para sintetizar os elementos presentes na campanha Liberdade, elaboramos o quadro a seguir:

<b>Indicadores de Elementos da Campanha</b>	
<b>Título</b>	Liberdade.
<b>Objetivo</b>	Os estudantes/jogadores simulam a luta de escravizados para conquistarem a sua liberdade.
<b>Contudo a ser trabalhado</b>	Escravidão, revoltas escravas, formas de resistência à escravidão, pluralidade cultural, modernidade e abolição da escravidão.



#### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

<b>Personagens</b>	Escravos, Senhores-de-engenho, capangas, traficantes de escravos, abolicionistas e políticos.
<b>Descrição do ambiente</b>	Recôncavo Baiano e Salvador no século XIX.
<b>Enredo</b>	Retratar o contexto da abolição a partir da simulação, permitindo aos jogadores a criação de uma compreensão crítica da abolição da escravidão.

Fonte: Souza (2016, p. 49)

Ao aplicarmos o jogo ocorreu uma identificação dos estudantes ao tema da Abolição, uma vez que o contexto experiencial e comunitário<sup>5</sup> dos estudantes teve estreita relação com o contexto da sociedade escravista baiana, isso foi possível ao articularmos o conteúdo historiográfico roteirizado em aventuras no jogo com o contexto social dos estudantes.

Optamos em começar a primeira aventura a partir do processo de venda dos escravizados na cidade de Cachoeira e o uso dessa mão-de-obra num engenho da Vila de Santiago do Iguape. A escolha pelo Recôncavo (em particular Santiago do Iguape), é justificada por esta ter sido no século XIX a freguesia mais rica e tradicional da cultura açucareira no país e, por consequência, concentrava uma população escrava superior aos livres (BARICKIMAN, 2003).

Nessa aventura, os estudantes/jogadores interpretaram personagens que trabalharam num engenho fictício chamado Santa Maria. Durante a aventura os estudantes simularam o cotidiano de escravo que trabalhavam na produção de açúcar, as formas de resistência, a violência resultante dos abusos de poder das autoridades, o racismo e para conseguir a liberdade, os jogadores organizaram a fuga de um grupo de escravizados.

A segunda aventura ocorreu no Recôncavo baiano e nos Quilombos urbanos Bate-Folha, Urubu, Buraco do tatu, Beirú e Cabula<sup>6</sup>, respeitando o período histórico de cada quilombo. Nessa aventura, os estudantes organizaram emboscadas, fugas e estabeleceram

<sup>5</sup> Considera-se aqui o contexto experiencial como o conjunto histórico de construção cognitiva do sujeito, ou seja, seu mapa cognitivo, as diversas e variadas concepções, posturas, sentimentos e relações estabelecidas entre eles, no interior da subjetividade de cada sujeito. O contexto comunitário como as formas de relacionamento das comunidades, se expressam-se oralmente ou por escrita, se preferem a face a face que o virtual, se são habituados às relações síncronas ou assíncronas e como interpretam e processam inovações. (MATTA, 2011, p. 248).

<sup>6</sup> Quilombo Bate-folha localizava-se nas imediações do atual Bairro da Mata Escura. Quilombo dos Urubus compreende atual região do Parque São Bartolomeu e o bairro de Pirajá. Quilombo Buraco do Tatu localizava-se nas imediações do atual bairro de Itapuã. Quilombo Beirú atual bairro do Beirú/Tancredo Neves. Quilombo Cabula atual bairro do Cabula e arredores.





### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

alianças com líderes de outros quilombos e com os abolicionistas. A simulação retratou a condição de vida de algumas freguesias do Recôncavo e de Salvador com suas carências de infraestrutura e a não aceitação das práticas religiosas africanas.

Na terceira aventura, os estudantes conheceram outro campo de luta contra a escravidão, a política. Convidados pelos abolicionistas André Rebouças e Joaquim Nabuco, os estudantes assumiram a liderança da Sociedade Brasileira Contra a Escravidão na Bahia. Para concluir a aventura, os estudantes elaboraram um projeto de lei para abolir a escravidão e defendê-la na Câmara de Salvador.

<b>Indicadores de Elementos das Aventuras</b>			
<b>Categorias</b>	<b>Aventura 1</b>	<b>Aventura 2</b>	<b>Aventura 3</b>
<b>Título</b>	Recôncavo Rebelde	Bate-folha	O jogo político da Liberdade.
<b>Objetivo</b>	Os jogadores deverão organizar uma fuga do Engenho Santa Maria	Os Jogadores terão que organizar emboscadas, fugas e estabelecer alianças com líderes de outros quilombos e com os abolicionistas.	Elaborar um projeto de lei que ponha um fim na escravidão.
<b>Contudo a ser trabalhado</b>	Escravidão e rebelião escrava, condições de vida e trabalho do escravizado.	Rotas de tráfico de escravo, resistência e revoltas escravas, movimentos Abolicionistas.	Revoltas Escravas, Abolição, Modernidade.
<b>Personagens</b>	Escravos, Traficante de escravos, capangas, capitão do mato e senhor-de-engenho.	Quilombolas, escravos, fazendeiros, comerciantes,	Escravos, Libertos, Abolicionistas e políticos.



#### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

		militares, Abolicionistas.	
<b>Descrição do ambiente</b>	Cachoeira e Santiago do Iguape, século XIX.	Cachoeira, Quilombos urbanos Bate-folha, Urubu, Buraco do tatu, Beirú e Cabula, Salvador do século XIX.	Salvador século XIX.
<b>Contexto social dos estudantes</b>	Violência, racismo.	Carência de Infraestrutura urbana, intolerância religiosa.	Poluição, depredação do espaço escolar.
<b>Enredo</b>	Os jogadores simularão o cotidiano de engenho no Recôncavo Baiano e as tramas e formas de resistir à condição de escravo nessa sociedade.	Nessa aventura os jogadores deverão estabelecer uma rede de relação entre os quilombos e conseguir chegar na cidade de Salvador.	Na terceira aventura, os Jogadores tornam-se líderes da Sociedade brasileira Contra a Escravidão na Bahia e deverão elaborar e defender um projeto de lei que finalize a escravidão.

Fonte: Autoria nossa.

#### 4 APRESENTAÇÃO E DISCURSÃO DOS RESULTADOS

O desafio desse estudo foi transportar as características e jogabilidade do RPG presencial para o 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 da aplicação pedagógica, chegamos a importantes conclusões de como o RPG Digital e a campanha Liberdade foram eficientes para o pensar histórico e para o socioconstrutivismo. Destacamos a seguir alguns pontos importantes:



## VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

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

Para que o Ambiente Virtual de Aprendizagem, no nosso caso o RPG Digital, funcionasse como esperado, utilizamos o design cognitivo socioconstrutista como parâmetro de modelagem. Os elementos de 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 contribuísse 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, que neste caso foi 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 realizados 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 da campanha Liberdade, percebemos que as aventuras produzidas em parceria com os estudantes poderiam se tornar um texto pedagógico, autêntico, carregado de valor pessoal e contextualizado à realidade local, uma vez que os próprios estudantes foram coautores desses textos.

Diante das possibilidades sistêmicas apresentada pelo RPG Digital e pela campanha Liberdade, o jogo tem potencial de aplicação com estudantes e professores de diferentes estados e países, tendo como possibilidade no futuro de termos 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 de o sistema de regras ser contextualizado. Em nossa pesquisa,



### VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

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 experimento pedagógico, 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 Digital 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 pensar histórico. Diante de tal cenário, o grupo de pesquisa Sociedade em rede, pluralidade cultural e conteúdos digitais educacionais da Universidade do



### **VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES**

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 da campanha 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 ambiente virtual de aprendizagem.

## **5 CONCLUSÃO**

Essa pesquisa foi realizada com o intuito de investigar as potencialidades que o jogo de RPG em plataforma virtual oferece quando utilizado na mediação do ensino de História.

Através da pesquisa de Cabalero (2007), sabíamos que o RPG presencial possui características pedagógicas de cooperação, interdisciplinaridade, socialização. Era preciso desenvolver um ambiente virtual de aprendizagem que tais características pudessem ser reproduzidas. Para atender esse critério e responder ao problema da pesquisa, dedicamo-nos a modelar o jogo RPG Liberdade, atendendo aos princípios elementares do socioconstrutivismo e do modo de pensar histórico.

Para efeito, conclui-se que a adoção da DBR como abordagem metodológica para a modelagem do jogo deu-se a partir da constante interação entre pesquisadores e sujeitos engajados na pesquisa, estudantes secundaristas. A construção colaborativa da pesquisa entre os partícipes contribuiu para que o experimento proposto fosse dotado de um caráter socioconstrutivista. Durante o processo de pesquisa foram realizados encontros e oficinas para que as mútuas contribuições fossem trocadas entre pesquisadores e estudantes com o propósito de valorizar o contexto e o diálogo entre os envolvidos.



VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES

## REFERÊNCIAS

- BARICKIMAN, Bert. J. E; **Se a Casa-Grande não Fosse Tão Grande? Uma Freguesia Açucareira do Recôncavo Baiano em 1835.** Afro-Ásia. Salvador: Edufba, 2003.
- BAKHTIN, M. M.; **Marxismo e filosofia da linguagem:** os problemas fundamentais do método sociológico da linguagem. São Paulo: Hucitec, 2014.
- 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’Echec de l’apprentissage de la pensée historique à l’école secondaire. Contribution à l’elaboration de fondaments didatiques 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.
- \_\_\_\_\_. **A EAD nos países de língua portuguesa.** In: LITTO, F. M.; FORMIGA. M. M. M. (Org.). **Educação à distância:** o estado da arte. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2009. p. 34 - 38.



**VIII Encontro de Turismo de Base Comunitária e Economia Solidária - VIII ETBCES**

\_\_\_\_\_. **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.