

# **Jogo Rpg *Role Playing Game* Digital para o Ensino a Distância: uma proposta pedagógica sobre o tráfico de escravizados**

Joelma Cerqueira de Oliveira  
Mestranda em Educação e Contemporaneidade  
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)  
*E.mail:* joelmaoliveira8221@gmail.com

Josenilda Pinto Mesquita  
Doutoranda em Educação e Contemporaneidade  
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)  
*E-mail:* josymesquita@gmail.com

## **Resumo**

O presente artigo tem como principal objetivo discutir como as tecnologias digitais, mais especificamente o Jogo de RPG (*Role Playing Game*) digital, pode colaborar significativamente para uma prática no ensino da História do Tráfico de Escravizados em Salvador - Bahia. Como uma importante interface lúdica o jogo tende a contribuir para o ensino e aprendizagem de docentes e discentes da rede pública estadual. Ao identificar essas carências nas escolas e as dificuldades dos docentes para trabalhar com temas complexos e de difícil entendimento, pensamos no Jogo como mais uma ferramenta lúdica de interação que envolvesse esses jovens em discussões referentes ao processo de formação do povo brasileiro, atualmente amparada à lei 10.639/03. O Jogo permite uma melhor discussão de temáticas, como a história do Tráfico de Escravizados no Brasil, mais especificamente na Bahia em Salvador. Onde o jogo RPG através de outras aplicações realizadas apresenta suas potencialidades para o ensino. Este projeto fomentou diálogos no grupo de pesquisa Sociedade em Rede, Pluralidade Cultural e Conteúdos Digitais Educacionais do qual faço parte desde o ano de 2009, onde acompanhei pesquisas de Mestrado e Doutorado que tem foco nos jogos de RPG Digital.

**Palavras-chave:** Tecnologias. Ensino. Prática Pedagógica. RPG *Role Playing Game* Digital.

## **Introdução**

Este artigo delineou-se em função das experiências adquiridas no curso de licenciatura em história em projetos, grupos de pesquisa que participo e nas experiências vividas em escolas da rede pública. Acompanho desde o ano de 2009 pesquisas apresentadas pelo grupo, constatando a necessidade de mais soluções pedagógicas sobre o tráfico de escravizados para o ensino de história numa perspectiva EAD. As investigações já realizadas que trabalharam o RPG na formação de professores e/ou na formação de profissionais da área de segurança pública, Cidadania e Turismo tem reforçado a necessidade de uma proposta pedagógica para os estudantes do ensino Médio da Rede pública Estadual de Salvador-BA. Participar destas experiências possibilitou a compreensão do jogo RPG e suas características de trabalho cognitivo, assim como possibilidades epistemológicas.

Por conhecer a escola pública e as dificuldades que os professores encontram para trabalhar temas complexos como a aplicação lei 10.639/03, que perpassa a formação do povo brasileiro e o comercio de escravizados no Brasil e na Bahia. O jogo vai contribuir para uma experimentação e concretude do entendimento sobre essa crucial fase do tráfico transatlântico, assim como o impacto desse processo na formação social, cultural e econômica da sociedade brasileira. Para isso a utilização das TIC tecnologias da informação comunicação é considerada uma importante interface capaz de contribuir para o ensino/ aprendizagem. As discussões sobre o tráfico se amplia quando, partimos dos parâmetros curriculares nacionais para a Educação no Brasil, nos dizendo que:

Tratar da diversidade cultural, reconhecendo-a e valorizando-a, e da superação das discriminações é atuar sobre um dos mecanismos de exclusão — tarefa necessária, ainda que insuficiente, para caminhar na direção de uma sociedade mais plenamente democrática. É um imperativo do trabalho educativo voltado para a cidadania, uma vez que tanto a desvalorização cultural — traço bem característico de país colonizado — quanto à discriminação são entraves à plenitude da cidadania para todos; portanto, para a própria nação. (BRASIL, 1997, 21)

Os parâmetros ou as leis de diretrizes da educação brasileira (LDB), não é um dado novo a realização de artigos científicos no campo das ciências humanas. O que se torna desconhecido é a articulação dessa lei com uma proposta pedagógica que envolva o Jogo de RPG digital para o ensino de história na educação básica em uma perspectiva

Ensino a Distância EAD, trabalhado de forma pluricultural no contexto da escola pública.

### **Jogo digital e Ensino de História**

Por meio de experiências docentes identificamos a necessidade de uma proposta pedagógica que contribua para um melhor entendimento no ensino de história do tráfico de escravizados no Brasil, aliado as novas tecnologias da informação e comunicação, tendo em vista o jogo como uma ferramenta lúdica de importante uso pedagógico quando bem aplicado.

Com o grande avanço tecnológico principalmente na área da educação, e o surgimento de novas estruturas tecnológicas e a aquisição de instrumentos que possibilitem ao educando um melhor aprendizado.

Segundo Freire e Shor:

Os professores que temem a transformação também podem ser atraídos para a pedagogia libertadora. O currículo regular às vezes os desaponta, entediando-se e aos seus estudantes. Podem sentir-se limitados pelo programa rotineiro ou pelos limites conhecidos de suas disciplinas. Querem respirar profundamente como educadores, em vez de quase perder o fôlego dentro do armário fechado do conhecimento oficial. (FREIRE e SHOR, 1987, p. 67).

Gradativamente os computadores e outras interfaces têm chegado ao ambiente escolar ocupando espaços cada vez maiores nas escolas, entretanto o professor com seu capital cultural e colaborador é de fundamental importância para o sucesso da aprendizagem dos educandos como parte importante. Paulo Freire, que exige o entendimento de como os processos educativos se estabelece enquanto ação cultural e, conseqüentemente, instrumento de transformação da realidade, e assim preciso ficar atento ao papel dos professores.

As Tecnologias como mais um campo de aprendizagem, não pode se configurar apenas como uma técnica, mas sim uma ferramenta que contribui para o ensino e aprendizagem possibilitando uma educação mais coletiva nas escolas. Tendo como objetivo agregar novas aprendizagens e valores, ajudando os educandos e educadores, com mais um conhecimento prático, que venha de interação a contribuir para reflexões críticas. Sendo esta uma das características deste campo de aprendizagem, com práticas e propostas de

intervenção nas relações sociais, que vem se modificando , tornando-as cada vez mais coletivas e participativas:

Não adianta tecnologia e inovação idealista se essa relação de poder e de validação de verdades não for superada e ela não pode ser ultrapassadas tecnicamente, mas em práxis social, em vida cotidiana. Portanto, enquanto a vida cotidiana, ou a experiência de uma coletividade for dominada pela práxis burguesa todo hipertexto será linear e determinista, todos acabarão seguindo os registros de verdade morta da classe hegemônica, neste caso a burguesia, que ressuscitada cada vez que sua práxis for aplicada, e junto dela as relações de domínio e controle que as constituem. (MATTA, 2006).

Desta forma com o jogo RPG digital conseguiremos atuar com essas interfaces em sala de aula e principalmente adequá-la para um contexto que envolva a participação de todos, possibilitando a troca de aprendizagem, conhecimento mutuo e significativo para todos.

Para tanto este o artigo se desenvolve na direção de contribuir para um fortalecimento dessas discussões no ambiente escolar, pois acreditamos que a formação da identidade social, moral e intelectual do indivíduo favorece o amadurecimento social. De forma que ao utilizarem as tecnologias educacionais assim como o jogo digital a favor do público jovem, que já se encontra inserido neste contexto e fazendo uso delas, tende a construir habilidades cognitivas que venham a contribuir com reflexões a cerca do ensino da história e fatos históricos marcaram o nosso país.

Para Shor e Freire (1987), “o professor libertador não é só um crescimento profissional. É uma transformação ao mesmo tempo social e de si mesmo, um momento no qual aprender e mudar a sociedade caminham juntos”. Mostrando a importância do papel docente que passa a formar opiniões, com cidadãos mais críticos e reflexivos e inovadores, que se percebam como agentes transformadores.

Com a chegada da Lei 10.639/03 nas escolas, que tinha como principal contribuição alterar a invisibilidade do negro, pobre e marginalizado que vem se reproduzindo durante anos nas instituições públicas de ensino no município de Salvador-Bahia pautados num discurso estereotipado de igualdade. No entanto mesmo após dez anos de promulgada a lei, é sabido uma prática quase inexistente nas escolas da rede publica de estadual de Salvador sobre esta temática. Diante dos dados exposto, foi possível identificar no jogo RPG Digital mais um importante aliado para o ensino de história onde apresentamos como uma proposta pedagógica para o ensino médio, dentro de um

espaço virtual EAD. Como bem colocado por Paulo Freire, (1987), para ele, a educação é um processo contínuo que orienta e conduz o indivíduo a novas descobertas a fim de tomar suas próprias decisões, dentro de suas capacidades.

Os jogos como RPG, quando bem aceitos pelos jovens são interfaces e alternativas pedagógicas que podem ser utilizadas para construir novas estratégias de formação. Junto a essa interface, sabemos que os jovens apresentam grande interesse com a interação dos jogos digitais, assim quando bem aplicado, essas experiências tende a contribuir para a emancipação do sujeito, desenvolvendo uma melhor crítica sobre sua formação.

Portanto, o desenvolvimento desse artigo sobre a construção e aplicação de um Jogo RPG Digital, como uma solução pedagógica se justifica pela necessidade visível de um estudo sobre o ensino do tráfico de escravizados aliado a interface tecnológica e lúdica do Jogo RPG Digital, demonstrando-se como uma potencialidade diante das dificuldades da contemporaneidade apresentadas por professores e estudantes do ensino médio em trabalhar com um tema tão pluricultural quanto o processo do tráfico de escravizados na Bahia.

Nessa perspectiva interpretamos que as soluções tecnológicas, em especial aquelas relacionadas ao ensino *ON LINE*, como importante subsídio para o ensino-aprendizagem no ensino da História, para esses estudantes que vivem em contexto plural baiano, os auxiliando a construir pensamentos crítico.

Desta forma, pretendemos associar o lúdico, a interpretação de papéis do jogo no ensino de história, oportunizando os educandos a vivenciar situações reais que ocorreram no período do tráfico, assim sentindo-se em meio a época do tráfico de escravizados, criando estratégias possíveis para a sobrevivência no jogo e ao mesmo tempo em que aprendem acerca do processo do tráfico no transatlântico.

Os objetivos traçados neste artigo fundamentados a partir da origem de nossas argumentações associadas aos eixos básicos de estudo envolvidos no mestrado: Jogo RPG Digital, Ensino - Aprendizagem de História *Online* e Tráfico de Escravizados. Para desenvolver um modelo de Jogo Digital para o ensino-aprendizagem sobre o processo do Tráfico de Escravizados na Bahia.

Compreendendo a História dos Escravizados na Bahia, verificando a funcionalidade do Jogo Digital e sua representação para o ensino como mais uma ferramenta pedagógica, a partir de uma estrutura e modelo de RPG que, funcionando em rede digital

possibilitando no ensino de história Identificar habilidades cognitivas desenvolvidas pelos estudantes e participantes do experimento investigativo sobre o tráfico de escravizados, para colaborar para o aprendizado de estudantes da rede pública estadual de Salvador.

### **Proposta Aplicada ao Jogo RPG**

Ao se analisar a questão problema apresentada, verifica-se que este estudo esta estruturado por quatro questões norteadoras que interpretar o processo histórico do Tráfico de Escravizados na Bahia, para entender o ensino-aprendizagem de História na sociedade baiana, partindo para sua adequação a temática do tráfico de escravizados na Bahia e às características elementares do ensino público estadual, para desenvolver um modelo de jogo RPG digital adequado às definições e complexidade que envolve essas questões.

Ao aprofundarmos nossas leituras para as teorias e métodos de Paulo Freire, Moacir Gadotti e Sérgio Guimarães, pois, acreditamos que estes apresentam, em suas experiências pessoais e profissionais, resultados positivos para dar base a uma nova proposta da educação escolar e profissional uma visão pluricultural e atrelado à prática pedagógica lúdica.

O artigo aqui apresentado tem a intenção de desenvolver a potencialidade do Jogo RPG digital como mais um recurso pedagógico para o ensino-aprendizagem de História, a fim de tratar temáticas que impactam na formação do povo brasileiro abordando o tráfico de escravizados, com objetivo de atender ao ensino médio. A partir dessa intenção prevê-se envolver as áreas de Educação, História e Design a fim de desenvolver um jogo coeso e contextualizado com a realidade do público a ser escolhido como projeto piloto. A metodologia a ser utilizada será DBR, “*Development Research*”, denominação dada em 1999 por VAN DEN AKKER apud MATTA 2014 significando Pesquisa em Desenvolvimento, termo defendido para este estudo com base epistemológica na praxiologia gramsciniana, configura-se como uma nova abordagem de investigação, voltada para o desenvolvimento de aplicações que devem ser realizadas e integradas às práticas sociais das comunidades, para, além disso, ela visa:

Uma abordagem de problemas complexos em contextos reais, em colaboração com os profissionais e a realização de inquérito rigoroso e reflexivo para testar e refinar ambientes de aprendizagem inovadores, bem

como para definir novos princípios de design. (BROWN 1992; COLLINS 1992).

Falar em nova abordagem metodológica tem sua pertinência quando entendemos um pouco mais sobre essa metodologia que surgiu nos anos 90 para contrapor a concepção de que não deveria haver a consideração à parte prática necessária para a validação ou refutação dos conceitos desenvolvidos sobre educação. Com essa constatação não queremos dizer que adotar a DBR é substituir as abordagens teórico-metodológicas existentes, sim agregá-las para o auxílio à resposta a problema educacional ao qual se propõe a investigação. Portanto a relevância desta metodologia para pesquisas aplicadas consiste no fato de que ela:

Valoriza o conhecimento do pesquisador, as investigações realizadas por ele frente ao campo de estudo e o conhecimento teórico e prático das pessoas envolvidas no processo da pesquisa ao ponto de, elas mesmas validarem ou refutarem os contextos construídos (SANTOS, 2014).

Para que essa valoração se efetive pesquisadores como Edelson (2002, p.116 e 117), apontam algumas categorias às quais o pesquisador ao adentrar e seu campo de pesquisa deverá se atentar. Desta forma o autor pontua que esta pesquisa deverá ser “conduzida”, ou seja, partir da pesquisa anterior deverá “documentar o processo do desenho do projeto” consistindo na guarda da documentação de forma cumulativa ao ponto de que está auxiliie na análise dos dados empíricos, deverá ter “avaliação formativa” visando a regulação da aprendizagem no contínuo processo de identificação de elementos do projeto atual que destoam do projeto tido como ideal e por fim, deverá ter a característica da “generalização”, podendo ser aplicada a outros contextos.

Neste caso, o método de raciocínio histórico (MARTINEAU, 1997) apresenta-se como o mais adequado para o ensino da história, pois o raciocínio histórico é a questão central da aprendizagem da história, e da própria natureza do conhecimento histórico. (VIGOSTKI, 2009), (JONASSEM, 2003), (MATTA, 2006) destacam que o conhecimento é construído a partir do universo sócio histórico dos sujeitos, estes são agentes no processo de aprendizagem, pois pensam sobre o que fazem sobre o que acreditam sobre o que os outros fazem e este conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de aprendizagem.

Considerando esses fatores e tendo consciência de que estudar e qualificar intervenções são os elementos principais desta metodologia, tende-se a chegar ao melhor dos resultados, que, nesta abordagem deverá ser “referente a teoria estudada” no sentido de

saber se atendeu ou não, para a “solução de um problema da práxis” ou referente à “experiência prática dos envolvidos”.

A metodologia escolhida também revelará a melhor linguagem para o jogo, visto que o público alvo será estudantes da rede pública. Alguns caminhos serão traçados para que melhor seja compreendidas as abordagens ao longo da pesquisa referente ao ensino de história através do Jogo de RPG. Além de a pesquisa ser participante caracterizá-las como praxiológica e sócio construtivista à luz de Bakhtin, Vigotsky sendo esta uma pesquisa de cunho prático.

### **Considerações finais**

Portanto, em conformidade com o que apresentamos projetos já desenvolvidos pelo grupo, assim como os que permanecem em desenvolvimento ratificam o potencial do RPG digital, trazendo novas práticas pedagógicas para o ensino a distância, permitindo que o desenvolvimento de diversas temáticas sejam aplicadas nos mais diversos níveis de ensino, tendo como fator decisivo a interatividade e o dialogismo que transcorre e fundamenta a Educação a Distância, além de concordar com a perspectiva pedagógica do grupo. Com relação ao campo empírico, pretendemos realizar a aplicação do RPG sobre o tráfico de escravizados em quatro escolas da rede pública estadual de Salvador do bairro do Cabula. Os sujeitos participantes da pesquisa serão estudantes do ensino médio destas escolas e participarão de pelo menos duas aplicações do jogo. Em uma pesquisa DBR se espera o desenvolvimento de conhecimento aplicado generalizável, na forma de Princípios de Aplicação, que neste caso provavelmente serão princípios de aplicação do RPG para o ensino de história. Além disso, são previsíveis resultados analíticos sobre a aplicação específica nas escolas e locais de estudo.

### **Referências**

BAKHTIN, M. & VOLOCHINOV, V.N. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1995.

———. ‘O problema do texto na linguística, na filosofia e em outras ciências humanas’. In: *Estética da criação verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003, págs. 307-335.



\_\_\_\_\_. 'Metodologia das ciências humanas'. In: *Estética da criação verbal*. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003, págs. 393-410.

COLLINS, A. Toward a design science of education. In E. SCANLON, E.S. e O'SHEA, T. (Ed.), *New directions in educational technology*. Berlin: Springer-Verlag, 1992. Disponível em: [http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET\\_KVL.pdf](http://www.public.asu.edu/~kvanlehn/Not%20Stringent/PDF/92NDET_KVL.pdf). Acesso em: 20. Mai.2014.

EDELSON, D. C. (2002). **Design Research**: What we learn when we engage in design. *Journal of the Learning Sciences*, 11(1), 105-121. Disponível em: <http://www.cs.uic.edu/~i523/edelson.pdf>. Acesso em: 20. mai.2014.

FREIRE, Paulo. **Conscientização**: teoria e prática da libertação. 3. ed. São Paulo: Moraes, 1980.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 1996.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção. *Vygotsky e Bakhtin - psicologia e educação*: um intertexto. São Paulo: Editora Ática, 1995.

GADOTTI, Moacir e ROMÃO, José E. **Autonomia da escola: princípios e propostas**. 2ª Ed. São Paulo: Cortez, 1997.

\_\_\_\_\_. e colaboradores. **Perspectivas atuais da Educação**, Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

LUDKE, Menga e ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MANZINI – CONVRE, Maria de Lourdes. **O que é cidadania?** São Paulo: Brasiliense (Coleção primeiros passos), 2006.

MARQUES, Heitor Romero [et al.] **Metodologia da Pesquisa e do Trabalho Científico** – Campo Grande: UCDB, 2006.

MATTA, Alfredo E. R. Tese de Doutorado. Disponível na URL: [www.matta.pro.br](http://www.matta.pro.br)

\_\_\_\_\_. **Tecnologias para a colaboração**. 2006. Disponível na URL: [http://www.matta.pro.br/pdf/prod\\_1\\_tecnologiascolabora.pdf](http://www.matta.pro.br/pdf/prod_1_tecnologiascolabora.pdf)

SANTOS, Aline de Assis. **Ancestralidade e História no Recôncavo Baiano: construção do conhecimento ancestral no povoado de São Braz em Santo Amaro**. 2014. 123f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, Universidade do Estado da Bahia, Salvador. 2014.

VAN DEN AKKER, J.; NIEVEEN, N.; BRANCH, R.M.; GUSTAFSON, K.L. e PLOMP, T. (Ed.). **Design methodology and developmental research in education and training**. Norwell: Kluwer Academic Publishers. 1999. p. 1-14). In MATTA, Alfredo Eurico. *et al* **.Design-BasedResearch ou Pesquisa de Desenvolvimento: metodologia para pesquisa aplicada de inovação em educação do século XXI**. 2014. No prelo.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Org. Michael Cole [et al.]; São Paulo, Martins Fontes, 1994.

XAVIER CABALERO, Sueli da Silva. Dissertação de Mestrado: **O RPG Digital na Mediação da Aprendizagem da Escrita**. Salvador, 2007.