



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

ENSINO DE HISTÓRIA E JOGOS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA COM *ROLE-PLAYING GAME* (RPG) EM ESCOLAS PÚBLICAS DO CABULA E SEU ENTORNO

Josenilda Pinto Mesquita

Universidade do Estado da Bahia
josymesquita@gmail.com

Joelma Cerqueira de Oliveira

Universidade do Estado da Bahia
joelmaoliveira9862@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Sabemos que a comunicação educativa entre pessoas, fisicamente distantes, possui sua origem no intercâmbio de mensagens escritas, desde a Antiguidade. No Brasil, os anos 1990, com a proliferação da informática e da rede de computadores e, principalmente, com a proliferação da internet, deu nova dimensão ao Ensino a Distância - EaD, tendo em vista tornar possível formar mais pessoas, independentemente da reunião física ou temporal dos sujeitos potencialmente partícipes dos processos de ensino/aprendizagem.

Nessa perspectiva, em decorrência do desenvolvimento de um projeto de pesquisa voltado para a modelagem de jogo *Role-Playing Game* e de suas características de trabalho cognitivo para o ensino de história, chegou-se a experiências que pretendem a construção de ambientes interativos que possam contribuir com o trabalho colaborativo, através das diversas mídias, diferenciando-se, assim, da proposta de individualidade que o ensino tradicional tende a direcionar os sujeitos.

Sendo assim, apresentaremos, neste artigo, os resultados iniciais de duas propostas de jogo em andamento e as reflexões que nos levaram à construção de um modelo que está em vias de aplicação próxima, para o ensino da independência da Bahia e tráfico de escravizados, temas práticos pouco explorados também entre os conceitos trabalhados na educação básica do estado da Bahia. Para tal, apresentaremos os objetivos da pesquisa, referencial teórico, etapas metodológicas e resultados iniciais.



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

OBJETIVOS: os objetivos traçados foram fundamentados a partir de três dimensões básicas envolvidas: História; ensino-aprendizagem de História *online* e jogo RPG digital.

Objetivo Geral: desenvolver um modelo de jogo RPG digital para o ensino-aprendizagem sobre história da Bahia.

Objetivos Específicos:

- Verificar a funcionalidade dos Jogos Digitais de Representação para o ensino;
- Estruturar um modelo de RPG que, funcionando em rede digital, possibilite o ensino da história;
- Identificar habilidades cognitivas desenvolvidas pelos estudantes participantes do experimento.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA CONCEITUAL

Para fins didáticos, estruturamos o referencial teórico a partir de quatro questões norteadoras, a saber: 1) Como se entende o ensino/aprendizagem de História e, em particular, de História da Bahia? 2) Como adequar esse ensino ao tema “Processo de Independência da Bahia e Tráfico de Escravizados” e às características elementares do ensino público estadual? 3) Que modelo de jogo digital RPG poderá corresponder às definições das questões anteriores?

A necessidade de responder à primeira questão nos traz referencial teórico acerca dos princípios de *design* pedagógico que será utilizado no jogo para entender o ensino de história, visto que a disciplina história vem se destacando nas escolas públicas de Salvador - Bahia com maior índice de reprovação; reflexo da pouca relação existente entre o ensino de história e a realidade prática do sujeito aprendiz, mesmo com os diversos projetos e leis que buscam uma reestruturação do currículo e das práticas de ensino. Busca-se, com o jogo, a possibilidade de um ensino de história engajado o qual possa fortalecer os conceitos apreendidos por estudantes da educação básica e, em especial, o ensino da história da Bahia, entre os estudantes baianos.

Nessa perspectiva, buscamos um ensino de história capaz de engajar o aprendiz na práxis e contexto histórico de sua coletividade e de sua pluriculturalidade, que fomente o pensamento reflexivo e envolva os sujeitos como agentes no processo de



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

construção de conhecimento histórico e não receptores de fatos e conceitos prontos, ou seja, a construção de conhecimento deverá ser realizada a partir do engajamento dos sujeitos no processo de aprendizagem, na medida em que as ideias e os conceitos apresentados tenham aplicabilidade em problemas vivenciados em sua realidade prática.

A Bahia apresentou-se, enquanto palco de diversas lutas e resistências com participação de negros; caboclos; indígenas e de mulheres importantes, como Maria Felipa, Joana Angélica e Maria Quitéria, que pouco tem se falado ainda na historiografia recente, e quando adentramos as escolas, percebemos o pouco conhecimento e a pouca relação de pertencimento que estes estudantes possuem acerca desta temática é ainda maior.

Segundo Matineau (1997), o método de raciocínio histórico nos parece 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. De acordo com Vigotski (2009); Jonassem (2003) e Matta (2006), o conhecimento é construído a partir do universo sócio-histórico dos sujeitos, esses são agentes no processo de aprendizagem, pois pensam sobre o que fazem, sobre o que acreditam e sobre o que os outros fazem. Esse conhecimento empírico é utilizado como mediador no processo de aprendizagem, porém testaremos os princípios do modo de pensar histórico, bem como outros princípios pedagógicos socioconstrutivo na aplicabilidade do jogo RPG digital para ensino da Independência da Bahia.

A análise do ensino de história não será completa sem que pensemos que o projeto pretende ser aplicado em escolas públicas baianas. Sendo assim, a terceira pergunta complementa a segunda, pois está relacionada aos princípios pedagógicos construídos.

Sabe-se das dificuldades das escolas no trabalho com a diversidade étnica e plural que os sujeitos pertencentes a estas possuem. A Lei 11.645/08 que versa sobre o ensino e história e cultura afro-brasileira e indígena apresenta-nos a necessidade clara de um ensino que fortaleça a necessidade do diálogo nas escolas públicas, acerca da diversidade cultural e étnica da comunidade escolar. Estudar o processo de independência e o tráfico de escravizados está em acordo com a referida lei e a necessidade de um ensino de história voltado para a vida prática do sujeito aprendiz.



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

A segunda questão norteadora complementa o nosso diálogo sobre as bases epistemológicas de ensino de história, contribuindo com reflexões acerca do ensino público e como adequar os conceitos construídos sobre ensino de história na questão anterior à realidade prática das escolas públicas.

A participação das diversas etnias no processo de independência da Bahia e no tráfico de escravizados estabelece uma ligação forte com os estudantes das escolas públicas, visto que já é identificada, através da Lei 10.639/2003, a necessidade de ações concretas. Buscamos, então, com o suporte das tecnologias da informação e comunicação construir um jogo RPG que possibilite o ensino da história da independência na Bahia, com uma abordagem participativa e voltada para o universo em que esses sujeitos estão inseridos.

Escolhemos escolas do Cabula, por considerarmos a necessidade de valorização de sua história, visto que estamos falando de um espaço que foi um Quilombo, o chamado Quilombo do Cabula, além disso, a presença de comunidades quilombolas na região contribuiu para a concentração de terreiros de candomblé e outros tipos de centro de registro da história e memória quilombola, os quais, também, permearam o processo de independência. Todos esses aspectos reunidos nos remetem a refletir sobre a quarta questão, cuja resposta deve ser um procedimento prático e aplicado de jogo digital capaz de auxiliar no ensino de História.

Para isso, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) vêm destacando-se como campo fértil para produção e difusão de conhecimento. A proliferação de redes para o compartilhamento de conhecimento e a emergência de ambientes informatizados contribuíram para a criação de uma modalidade de educação, a educação em rede, atendendo aos anseios de um sistema que demandava uma sociedade versátil, criativa e flexível, capaz de conciliar diversas atividades no seu dia a dia, com o apoio das Tecnologias. Matta (2008) chama a atenção para a funcionalidade dessas comunidades no processo de aprendizagem e ressalta sua importância para estimular o raciocínio lógico e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Pensando essas habilidades, propomos a inserção de uma interface lúdica que possa contribuir no processo de construção de conhecimento.

A pesquisa objetiva o desenvolvimento e experimentação de um jogo RPG, utilizado como ambiente virtual de aprendizagem, entendendo sua relevância como



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

mediador da aprendizagem colaborativa. O jogo digital deverá atender aos princípios das questões anteriores (contexto histórico e princípios pedagógicos) os quais resultaram na montagem das campanhas e aventuras dos jogos.

Nesse contexto, o jogo RPG demonstra-se como uma interface concreta para realização de diálogos acerca de temática sobre história. O *Role-Playing Game* (RPG) tem sido objeto de estudo de pesquisas voltadas para estabelecer sua funcionalidade como ferramenta educacional e de construção do conhecimento. Cabalero (2008); Cabalero e Matta (2008); Schmit (2008), através das suas pesquisas, buscam associar o potencial do RPG e sua variedade de recursos de entretenimento às questões ligadas à educação. “Um *Role-Playing Game* é um jogo situado num mundo imaginário. Os jogadores são livres para escolher como explorar o mundo do jogo, em termos do caminho escolhido através do mundo, e podem visitar áreas previamente exploradas.” (CABALERO; MATTA, 2008, p. 7), ou seja, apresenta-se como uma potencialidade para visitar locais e momentos históricos, dando oportunidade ao sujeito participante de escolher que ações irão tomar diante das aventuras do jogo.

Dessa forma, associaremos o lúdico, da interpretação de papéis do jogo ao ensino da história, oportunizando aos estudantes sentirem-se em meio às batalhas da Independência da Bahia, criando estratégias possíveis para a sobrevivência no jogo, ao mesmo tempo em que aprendem acerca do processo do tema estudado. Assim, propomos a criação de um modelo de jogo que possa conduzir os sujeitos participantes da pesquisa ao estudo da história a partir de elementos práticos e concretos participantes da história.

3 METODOLOGIA E RESULTADOS INICIAIS

Diante do exposto, com relação ao desenvolvimento da metodologia, apresentamos uma proposta atual e inovadora, que vem sendo utilizada em pesquisas aplicadas com tecnologias da informação e comunicação. Na investigação sobre uma aplicação do jogo RPG para o ensino de história sobre Independência da Bahia, com participação de estudantes da educação básica estadual, utilizaremos a metodologia *Design-Based Research* - DBR, ou Metodologia por "Proposta" como melhor seria entendida em português em tradução livre.



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

Essa proposta metodológica nos parece a mais adequada ao estudo, em função de ser própria para pesquisas aplicadas, tipos para as quais a DBR foi criada e vem ganhando notoriedade. Em conformidade com os princípios de aplicação dessa proposta metodológica, dividimos a pesquisa em duas etapas:

1) A primeira, conforme a DBR, é a construção de contexto e fundamentação para a elaboração de uma intervenção prática aplicada de jogo digital RPG;

2) A segunda, de desenvolvimento e séries de aplicações sistematicamente acompanhadas, com a finalidade de desenvolvimento e inovação da prática social.

Sendo assim, na primeira etapa, desenvolvemos uma pesquisa que buscou respostas às questões norteadoras já enunciadas e ao amadurecimento do contexto, através de pesquisas exploratórias a diversas fontes, levantamento documental e historiográfico, entrevistas, validações de modelo, e outras formas a elaborar, adequadas às temáticas da Independência da Bahia, do ensino de História e jogo RPG, que compõem o estudo. Essas pesquisas tiveram a intenção de atender aos objetivos já expostos, implicando no desenvolvimento dos seguintes resultados iniciais:

1) Uma interpretação do processo histórico de independência da Bahia e tráfico de escravizados;

2) Uma Construção de proposta didático-pedagógica para o ensino de história;

3) Uma perspectiva prática de aplicação nas escolas públicas estaduais soteropolitanas;

4) Uma proposta de jogo RPG construída a partir das pesquisas desenvolvidas acima;

O resultado dessa primeira fase foi um conjunto de informações e construções capazes de nos fazer desenvolver o jogo Digital proposto, RPG, sobre Independência da Bahia. A segunda fase consiste em, tendo desenvolvido o jogo, proceder à elaboração de uma série de aplicações desse jogo, nas quais variáveis dependentes e independentes serão acompanhadas e o jogo investigado quando à sua capacidade de:

1) Prover a historiografia de mais uma linguagem de estudo e avanço de conhecimento histórico, já que o RPG serve como simulação da História e pode reproduzir situações de discussão e de diálogo historiográfico;

2) Promover ensino-aprendizagem de História relativo à História da Bahia, de forma apropriada a nossas escolas públicas estaduais;



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

3) Contribuir para o desenvolvimento da cidadania pluricultural baiana, em consonância com a Lei 10.639/2003 e 11645/08, uma característica de nossa terra e que pode ser trabalhada por esse tipo de jogo e organização da aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma pesquisa aplicada é sempre desafiadora, pois se apresenta como algo que ainda está em teste, pode ou não “dar certo”, e caso não ocorra como foi organizada metodologicamente, serão explicados os porquês e seus detalhes. Nesse momento, estamos em análise dos resultados iniciais da pesquisa, visto que este artigo reflete a experiência de um projeto em andamento, ainda em construção, de um modelo de jogo, que funcionando em rede, possibilite a construção e a ampliação de habilidades cognitivas dos sujeitos participantes da pesquisa.

Desse modo, a escolha da abordagem metodológica que irá acompanhar o experimento figura como um divisor de águas, quando os primeiros resultados desenharem-se na pesquisa. Inicialmente, conseguimos construir uma interpretação histórica sobre a Independência da Bahia, a qual será utilizada na modelagem do enredo e das campanhas do jogo.

A proposta pedagógica que será utilizada no jogo deverá favorecer a construção de conhecimento sobre o ensino de história em diálogo com os pressupostos de Vigotski (2009) e Martineau (1997), com o objetivo de que os estudantes não mais carreguem a ideia de que estudar história é decorar, mas que a vejam com motivação e possibilidades de desenvolvimento da autonomia, da colaboração e da autoria para uma educação com muitos significados.

Neste estudo utilizamos a praxiologia como aporte na metodologia, esta nos conduziu à realização das adaptações necessárias, seu registro e consequências, tendo o cuidado de identificar e apresentar o passo a passo da experiência, as dificuldades, as estratégias e os avanços necessários para a execução do projeto, pois a pesquisa é sempre uma “caixa de surpresas”.

De posse desses elementos, evidencia-se que a proposta gerou frutos tanto para a pesquisadora, quanto para os sujeitos participantes da pesquisa; esperamos que haja desdobramentos, pois pretendemos a realização de um novo curso com as modificações



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

realizadas na proposta para aplica-las a outras localidades; pretendemos, também, utilizar os vídeos como fontes em trabalhos futuros, nos quais os depoimentos deixarão de ser parte do método da aula e passarão a ser as fontes para uma abordagem historiográfica mesmo.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Braz. **História da independência na Bahia**. Salvador: Progresso, 1957.
- ARAÚJO, Ubiratan Castro de. A política dos homens de cor no tempo da independência. In: **Revista Clio**, Recife: Universidade Federal de Pernambuco, n. 19, p. 7-27, 2001.
- CABALERO, Sueli da Silva Xavier. **RPG By Moodle**. SEC_Bahia. Salvador, 2008.
- CABALERO, Sueli da Silva Xavier; MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **O jogo RPG digital na mediação da aprendizagem da escrita nas séries iniciais**. UNEB: SENAI CIMATEC, Salvador, Maio, 2008.
- GUERRA FILHO, Sérgio Armando Diniz. **O Povo e a guerra: participação das camadas populares nas lutas pela independência da Bahia**. 2004. (Dissertação de Mestrado em História) - Universidade Federal da Bahia (UFBA), Salvador, 2004.
- MARTINEAU, Robert. **L'Échec de l'apprentissage de la pensée historique á l'école secondaire. Contribution á l'élaboration de fondaments didatiques pour enseigner l'Histoire**. Laval: Quebec, 1997.
- MATTOSO, Kátia M. de Queirós. **Bahia: A cidade do Salvador e seu mercado no século XIX**. São Paulo: Hucitec, 1978.
- MATTA, Alfredo Eurico Rodrigues. **Tecnologias de aprendizagem em rede e ensino de história** – utilizando comunidades de aprendizagem e hipercomposição. Brasília: Liber, 2006.
- TAVARES, Luiz Henrique Dias. **História da Bahia**. Salvador: EDUFBA, 2001.
- VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. 267f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.