



USO DE JOGOS DE *ROLE PLAYING GAME* (RPG) COMO UMA ESTRATÉGIA POSSÍVEL DE APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS DE BIOLOGIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Elaine Santana de Souza¹

RESUMO: O método de ensino no qual o aluno apenas recebe o conhecimento não é capaz de atrair os discentes. O lúdico é uma ferramenta que possibilita ao professor criar um ambiente onde a aprendizagem significativa predomine e o aluno seja atraído para a aula. O Role Playing Game (RPG) é uma modalidade de jogo que pode ser utilizada pelo professor como uma ferramenta lúdica no processo de ensino aprendizagem. O RPG permite maior interação do jogador com o enredo, e dessa forma, do aluno com o conhecimento da disciplina. O objetivo deste trabalho é verificar a influencia do lúdico e da interatividade na aprendizagem de Biologia, apresentando o foco no conteúdo de Educação Ambiental. Para isso foi feito uma revisão de bibliografia sobre o assunto e do lúdico como estratégia de aprendizagem possibilitando uma organização melhor dos conteúdos na memória de longo prazo. Com o lúdico, perdem sua passividade e se tornam agentes na construção de conhecimentos, obtendo-se uma aprendizagem mais significativa.

Palavras-chave: Educação Lúdica; *RPG* na educação; Ensino de Biologia.

INTRODUÇÃO

Os alunos que frequentam a modalidade de Educação de Jovens e Adultos possuem características diferenciadas dos alunos que frequentam o Ensino Regular. Eles já possuem uma bagagem cultural que levam para a sala de aula.

As leis dizem que todos possuem o direito a educação. Esses educandos não tiveram a chance de estudar na idade certa e, assim, retornam agora na busca por uma educação de qualidade.

¹ Mestranda em Cognição e Linguagem; Universidade Estadual do Norte Fluminense; Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro.

Assim é necessário facilitar o acesso desses educandos as Instituições de Ensino. Contudo, a defasagem que possuem das séries anteriores e a desigualdade são fatores que aumentam o índice de evasão e diminuem a qualidade da educação oferecida.

Sobre o acesso a EJA os autores Bernardo, Mendes e Lopes mencionam que “A garantia de direito à educação deve ser revelada por meio de oferta de ensino que contemple, obrigatória e gratuitamente, a todos e em todas as modalidades e níveis, com suas especificidades respeitadas.” (BERNARDO, E.; MENDES, S.; LEMOS, S.F.C, 2013).

Essa garantia de direito à educação deve contemplar a todas as modalidades de Ensino, para que os sujeitos que frequentam a EJA possam ter acesso não apenas ao Ensino Profissional e tecnológico, mas também ao ensino Fundamental. Feito de forma gratuita facilitaria o acesso desses trabalhadores, já que muitos não possuem condições financeiras para financiar sua própria educação, dando prioridade a dos filhos.

Ciavatta e Rummert dizem que:

A sociedade brasileira tem uma dívida secular para com a população trabalhadora, relegada, desde os primórdios do país, a não receber conhecimentos, senão aqueles que fossem necessários ao trabalho produtivo no campo e nos espaços urbanos” (CIAVATTA; RUMMERT, 2010, p. 471).

As autoras apresentam o fato de a sociedade ter uma dívida com a população trabalhadora. Os conhecimentos fornecidos eram apenas para que formasse a mão de obra, ensinando o básico como ler, escrever, contar e realizar o ofício. Não era fornecidos conhecimentos além desses e não eram ensinados a refletir e pensar criativamente.

Com a promulgação da nova Constituição (1988) e da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação (Lei n. 9.394/97) um ensino voltado para os jovens e adultos, que não puderam frequentar a escola na idade certa começa a ser colocado em foco e leis complementarem e programas foram sendo criados, com o passar dos anos, para auxiliar a EJA e melhorar as condições para o ensino da classe trabalhadora.

As autoras continuam mencionando que segundo “Gramsci (2000), faz-se necessário que a escola se constitua em espaço de potencialização dos processos de aprendizagem vivenciados fora dela e impregnados de saberes socialmente construídos” (CIAVATTA; RUMMERT, 2010, p. 466).

A escola deve ser um espaço que irá promover os processos de aprendizagem e utilizar também os aprendizados que ocorrem fora de seus muros. Para que isso ocorra, as propostas

pedagógicas da escola devem estar voltadas para esse processo de ensino-aprendizagem e o currículo deve ser pautado nesse fim.

Moraes apresenta um detalhe interessante sobre esse assunto. Segundo o autor,

Contudo, suas propostas curriculares são bastante compactas, podendo vir a dificultar a aprendizagem dos alunos devido à sobrecarga de conteúdo em um curto espaço de tempo, principalmente nas disciplinas da área das ciências biológicas que abrangem muitas inter-relações com outras áreas do conhecimento, além de muitos termos e descrições científicas. (MORAES, 2009, p. 1).

O currículo para a EJA é compactado. Isso com as melhores intenções possíveis, muitas vezes, para facilitar a aprendizagem dos alunos. Mas o que pode ser observado são alunos sobrecarregados com conteúdos, principalmente de disciplinas extensas como a Biologia. Outro agravante é a presença de muitos termos que são apresentados aos discentes fora do contexto principalmente, apenas sendo mostrado o significado.

Moraes (2009) afirma ainda que “[...] o ensino de Ciências e Biologia se organiza ainda hoje de modo a privilegiar o estudo de conceitos, linguagem e metodologias desse campo do conhecimento, tornando as aprendizagens pouco eficientes para a interpretação e intervenção na realidade” (MORAES, 2009, p. 2). Esse efeito negativo é aumentado nas turmas da EJA, a visão relacionada à realidade é mais fragmentada e reduzida. Dessa forma, a disciplina não é bem vista pelos alunos.

Assim, o lúdico é uma ferramenta pedagógica que permite promover a interação do aluno com o conhecimento e a construção do mesmo ao invés da memorização dos conceitos e termos apresentados nas aulas. Dessa forma, a memória de longa duração, a partir da construção de sentidos para a aprendizagem, será privilegiada à memória de curta duração e a aprendizagem será mais significativa.

O valor da interatividade na EJA

Pode-se observar que o currículo da EJA é reduzido o que dificulta a aprendizagem dos alunos. Eles recebem uma grande carga de conteúdos fragmentada no significado dos conceitos e termos deslocados do contexto. Esses conceitos são decorados e não compreendidos, muitas vezes, com o objetivo de obtenção de nota. Dessa forma a construção do conhecimento pelos alunos é prejudicada.

Segundo Moraes (2009),

O ensino de ciências e biologia deve proporcionar ao aluno de EJA a oportunidade de visualização de conceitos ou de processos que estão sendo construídos por ele na escola, pois a missão da educação é conduzir o crescimento intelectual, moral e ético da comunidade através de ensinamentos, exemplos, experiências levados à escola, fazendo com que cada um se conscientize e se responsabilize pelo destino da sua própria vida. (MORAES, 2009, p. 2).

O Ensino de Biologia deve priorizar o entendimento dos conceitos e processos apresentados em sala de aula para que o conhecimento seja construído pelos alunos. Pode-se perceber que a missão da Educação é auxiliar os discentes no crescimento intelectual e isso por uma série de fatores, dentre eles promover a interação dos mesmos com o conhecimento para que seja melhor compreendido.

A interação poderá promover ao aluno um papel mais significativo no processo de ensino-aprendizagem, tornando-se um agente nesse processo e não apenas um mero expectador.

Moraes (2009) aponta que

Foi observado que os alunos da EJA conseguiram contextualizar muito dos conteúdos e temas de Ciências e Biologia, aplicando dessa forma seu aprendizado no cotidiano (...). Alguns temas dessas disciplinas foram de menos interesse para os alunos devido à dificuldade de contextualização de seus conteúdos na sua vida prática, pois não existe metodologia ideal para sua aplicação, além do fato de muitos dos livros didáticos trazerem alguns assuntos de forma compacta e restrita. (MORAES, 2009, p. 2).

Esta é uma estatística interessante, a contextualização com o cotidiano auxilia o aluno da EJA na aprendizagem. Os conteúdos que não conseguem ser ligados à vida prática tornam-se menos interessante e não compreendidos com a mesma intensidade. A utilização da ferramenta lúdica auxilia nessa interação e aproximação dos conteúdos da realidade dos alunos podendo promover melhor aprendizagem.

A utilização de jogos na modalidade RPG como ferramenta lúdica permite a criação de um ambiente no qual os alunos serão os personagens e irão interagir uns com os outros e com a realidade criada. A atuação de todos será essencial para a resolução dos problemas que serão apresentados. Essa modalidade de jogo possui uma grande versatilidade podendo utilizar conteúdos que não estavam relacionados a vida dos alunos inicialmente na criação de um outro ambiente.

A necessidade de conteúdos e metodologias reformuladas na EJA é uma necessidade para que a aprendizagem seja estimulada e os educandos possam interagir com o conhecimento e não apenas memoriza-lo. A nova tendência será a integração de temas interdisciplinares que antes eram vistos isolados em apenas uma disciplina.

Moraes acrescenta que “dessa forma, foi possível observar mais a compreensão e aplicação desses conteúdos na prática pelos alunos, além de desenvolver a capacidade investigadora, interativa e interpretativa com o ambiente, rompendo com a educação dita tradicional.” (MORAES, 2009, p. 4).

A interação pode ser uma ferramenta poderosa nas mãos do professor porque ela permite ao aluno uma construção de conhecimento. As ferramentas lúdicas proporcionam essa interação e aproximação dos conteúdos e alunos, dando aos discentes um papel ativo no processo de ensino-aprendizagem.

RPG e educação

O *Role Playing Game*, conhecido popularmente como *RPG*, é um jogo de interpretação de papéis. Nesse existe, necessariamente, um enredo no qual irá se desenvolver jogo ação do(s) personagem(ns), interpretado(s) pelo(s) jogador(es). Os personagens possuem características que irão ser apresentadas à medida que o jogador avança nas cenas. É muito importante que os personagens de um jogo de *RPG* sejam bem caracterizados, pois são estas que irão cativar os jogadores ou fazer com que os sejam detestadas pelos mesmos, são elas que irão dar vida ao personagem e permitir melhor interação entre jogador e aplicativo. Segundo Cassaro (2009):

Em um romance, filme, desenho animado ou HQ, você acompanha a história de um personagem. Você pode gostar dele ou não. Pode torcer por ele ou não. Mas as decisões dele não dependem de você. O que ele diz ou faz, já foi decidido [...].

Um jogo de *RPG* é o passo seguinte. Aqui, você faz de conta que é outra pessoa. Você representa um papel, finge ser um personagem. E sua liberdade é muito maior — porque nenhum autor tomou as decisões antes de você. (CASSARO *apud* REZENDE; COELHO, 2009, p. 1).

O *RPG* surgiu nos Estados Unidos, em 1974, sendo o *Dungeons & Dragons* o primeiro jogo desse tipo no mundo. Esse jogo foi posteriormente adaptado para animação e se popularizou como o desenho animado “Caverna do Dragão”. O campo de uso desse tipo de jogo cresceu e “o *RPG* vem atuando no campo da educação por possuir características interessantes para o desenvolvimento de crianças e adolescentes” (REZENDE; COELHO, 2009, p. 1).

O *RPG*, também conhecido como “jogo de interpretação de papéis” é um jogo no qual os participantes criam seus personagens por meio da atribuição de características físicas, mentais, sociais, etc. Por meio deste recurso torna-se possível criar um ambiente de simulações, incentivando o desenvolvimento de habilidades procedimentais e atitudinais nos alunos, tais como o estabelecimento de estratégias, curiosidade, motivação, integração, desenvoltura para trabalhar em grupo, autonomia, liderança. Outro aspecto importante a ser mencionado se constitui no fato de que o *RPG* pode ser adaptado a qualquer área do conhecimento e conteúdo didático, ambiente ou público (NUNES *apud* OLIVEIRA; PIERSON; ZUIN, 2009, p. 2).

O *RPG* é um recurso interessante para formar um ambiente onde o aluno desenvolva muitas habilidades, pois pode ser utilizado para formar ambientes de aprendizagem que estimulem o aluno a construir um conhecimento concreto. Essa modalidade de jogo pode ser adaptada a vários conteúdos didáticos e pode ser utilizada por várias disciplinas.

Schmit, em sua dissertação de mestrado, faz alguns apontamentos teóricos como meio de reflexão para educadores e pesquisadores sobre o uso do *RPG* na educação, apresenta o histórico do *RPG* nos Estados Unidos da América e no Brasil, mostrando, também, os estudos que são desenvolvidos nos EUA e Europa sobre o *Role Playing Game*. Com base nos estudos que Schmit fez, ele proporciona, então, uma definição de *RPG* e seus cinco tipos: *RPG* de mesa, *Live Action Role Play (LARP)*, aventura solo, *RPG* eletrônico solo e *Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMRPG)*. Segundo Schmit:

RPG é como um que complete as seguintes características: Ser uma contação de histórias interativas, quantificada, episódica e participatória, com uma quantificação dos atributos, habilidades e características das personagens onde existem regras para determinar a resolução das interações espontâneas das personagens. Além disso a história é definida pelo resultado das ações das personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas. (SCHMIT, 2008, p. 47).

Sendo assim, o *RPG* é um jogo caracterizado por uma narrativa interativa, na qual as personagens irão interagir e possuem características, atributos e habilidades que serão usados para resolver as questões que vão surgindo no decorrer da narração. A história será a definição das ações das personagens principais, que nesse caso serão os jogadores, modificando-se a medida que o jogo prossegue.

Schaffel e Moura (2011) falam que o ensino de biologia “deve despertar o raciocínio científico e não meramente informativo, por esse motivo, atualmente é exigido pelas diretrizes de Biologia que o ensino seja baseado no desenvolvimento das competências e habilidades dos alunos” (SCHAFFEL; MOURA, 2011, p. 2).

Schaffel e Moura destacam o ensino de Biologia, mencionando a utilização das aulas práticas no processo de ensino e aprendizagem desta disciplina. Segundo os autores, “a falta de recursos para aulas práticas e diversificadas diante dos avanços tecnológicos como computadores e *internet*, repercute em aulas pouco ou nada atraentes” (SCHAFFEL; MOURA, 2011, p. 2).

Schaffel e Moura apresentam o jogo didático como “uma ferramenta significativa para a mediação pedagógica, e pode ser usado como situações de interação entre educador – educando e educando – educador e os jogos de faz-de-conta simulam a realidade, como imitação, imaginação e criação” (SCHAFFEL; MOURA, 2011, p. 4).

Segundo os autores, o professor funcionaria como o mestre do jogo de *RPG* e dessa forma iria apresentar as situações que os alunos deveriam ir resolvendo ao longo do jogo de *RPG*.

Educação de Jovens e Adultos, Biologia e RPG: uma relação possível para a educação ambiental

Levando-se em consideração as discussões sobre currículo e o tema utilizado neste artigo, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) menciona no artigo 26 no parágrafo sétimo que “Os currículos do ensino fundamental e médio devem incluir os princípios da proteção e defesa civil e a educação ambiental de forma integrada aos conteúdos obrigatórios” (BRASIL, 1996, p. 11). O currículo para a Educação Básica deve incluir também a educação ambiental integrada aos conteúdos obrigatórios, sendo um tema interdisciplinar que pode ser trabalhado em diversas disciplinas, tais como Biologia, Química, Física, História e Geografia.

Dentre os conteúdos relacionados à Biologia, será utilizado como foco, a Educação Ambiental. Este conteúdo é por natureza um tema que perpassa algumas disciplinas, sendo então, um tema interdisciplinar.

Isso pode ocorrer porque muitos docentes não têm preparação para trabalhar com a interdisciplinaridade. Eles possuem sua educação baseada na fragmentação disciplinar e isso serve como impedimento para a utilização de temas que perpassam as disciplinas ligando-as e integrando-as. Assim, a Educação Ambiental e a Sustentabilidade socioambiental são temas pouco trabalhados, ficando restritas, muitas vezes, à disciplina de Biologia.

Palma, Alves e Silva (2013) fala que:

(...) a organização das disciplinas científicas passou a ser influenciada pela necessidade de se compreender as mudanças globais e as discussões crescentes em torno do desenvolvimento sustentável, o que tem exigido enxergar o homem não mais desconexo da natureza (PALMA; ALVES; SILVA, 2013, p. 92).

O tema da sustentabilidade socioambiental possibilitou influenciar a forma como as disciplinas são organizadas e apresentou aos seres humanos sua ligação à natureza: os atos deste irão influenciar a natureza e esta, por sua vez, irá influenciar o homem.

Para Bonatto *et al.* (2012) outro ponto a ser destacado em relação à importância do trabalho com a Educação Ambiental seria: “tudo que se aprende e se ensina na sala de aula, são inevitavelmente transmitidos aos pais e ao ambiente familiar, pois são esses fatores que interferem na aprendizagem dos alunos dia a dia” (BONATTO *et al.*, 2012, p. 7). Tudo que se aprende em sala de aula pode refletir nas ações dos educandos e na sua realidade fora dos muros escolares. É com esse pensamento que se propôs a utilização do RPG. Conscientizando os educandos, estes poderão ser exemplos para outros que também perceberão o quão ligado à natureza o homem é e o quanto somos responsáveis pelos processos de degradação ambiental.

Jacobi (2003) menciona que:

A dimensão ambiental configura-se crescentemente como uma questão que envolve um conjunto de atores do universo educativo, potencializando o engajamento dos diversos sistemas de conhecimento, a capacitação de profissionais e a comunidade universitária numa perspectiva interdisciplinar. (JACOBI, 2003, p. 190).

Na questão ambiental é necessário o envolvimento de todos os atores que interagem com o ambiente e também a capacitação dos profissionais que vão trabalhar com essa questão por se tratar de um conteúdo interdisciplinar.

A crise ambiental é algo observável. O ser humano já conseguiu degradar a natureza e a consequência deste ato está surgindo a cada dia e “isto nos remete a uma necessária reflexão sobre os desafios para mudar as formas de pensar e agir em torno da questão ambiental numa perspectiva contemporânea” (JACOBI, 2003, p. 190).

É nesse sentido que se propõe a utilização do jogo de RPG, para que ocorra reflexão sobre as atitudes humanas e a conscientização da ação do homem na natureza. Por meio da interação, o aluno poderá construir conhecimento e participar das situações propostas, podendo perceber o quanto seus atos são importantes para proteger ou destruir a natureza.

Resultados e Discussões

Com a análise das bibliografias percebeu-se que o lúdico é uma ferramenta interessante para o professor proporcionar a construção do conhecimento. Por meio de sua utilização como estratégia de aprendizagem, o lúdico pode auxiliar na associação dos conceitos e assim, possibilita melhor retenção de conteúdos e uma aprendizagem mais significativa. Os alunos podem criar associações mais eficientes e recuperar a informação posteriormente. Esse caminho de associações na memória de longa duração é muito importante, quando um nó é ativado, irá ativando os demais até chegar a informação necessária. A aula pode ser interessante para os alunos, mostrando uma Biologia que lhes proporciona entendimento e não apenas memorização de conceitos.

Considerações finais

Os alunos não conseguem enxergar a Biologia de uma forma atrativa, achando que são apenas conceitos complicados a serem memorizados e não entendidos. O lúdico é outra forma de ensinar, um método mais dinâmico onde o aluno perde sua passividade e pode ser um agente na aprendizagem e desenvolvimento do conhecimento na sala de aula. Com essa perspectiva, a utilização de jogos de *RPG* promove ao aluno a função de agente na construção do conhecimento, deixando de serem somente ouvinte e receptor, passando a participar no processo de aprendizagem. Isso proporciona melhor retenção dos conteúdos por parte dos alunos.

REFERÊNCIAS

BERNARDO, E.; MENDES, S.; LEMOS, S.F.C. **O acesso à formação profissional pelo jovem e adulto: uma análise de direito e equidade a partir do processo de ingresso.** Universidade Estácio de Sá/RJ. 2013.

BONATTO, A; BARROS, C. R.; GEMELI, R. A.; LOPES, T. B.; FRISON, M.D.

Interdisciplinaridade no ambiente escolar.

Disponível em:

<http://www.uces.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/2414/501>.

Acesso em: 12 maio 2015.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação.** Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

CIAVATTA, M.; RUMMERT, S. M.. **As implicações políticas e pedagógicas do currículo na educação de jovens e adultos integrada à formação profissional.**

Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v31n111/v31n111a09.pdf>.

Acesso em: 28 set. 2014.

JACOBI, P. **Educação ambiental, cidadania e sustentabilidade**. Cadernos de Pesquisa, n. 118, março, 2003.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. Tradução Carlos Irineu da Costa. 10 reimpressão. São Paulo: Editora 34 Ltda., 2001.

MORAIS, F. A. A. **O ensino de Ciências e Biologia nas turmas de Eja**: experiências no município de Sorriso-MT. Revista Iberoamericana de Educación n.º 48/6, 2009.

OLIVEIRA, R. C.; PIERSON, A. H. C.; ZUIN, V. G. **O uso do Role Playing Game (RPG) como estratégia de avaliação da aprendizagem no Ensino de Química**. In: VII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, 2009, Florianópolis.

Disponível em: <<http://www.fae.ufmg.br/abrapec/viempec/7enpec/pdfs/961.pdf>>

Acesso em: 23 dez. 2011.

PALMA, L. C.; ALVES, N. B.; SILVA, T. N. **Educação para a sustentabilidade**: a construção de caminhos no instituto federal de educação, ciência e tecnologia do rio grande do sul (ifrs). RAM, REV. ADM. MACKENZIE, V. 14, N. 3, Edição Especial. SÃO PAULO, MAIO/JUN, 2013.

REZENDE, M. P. D.; COELHO, C. P. **A utilização do Role-Playing game (RPG) no ensino de biologia como ferramenta de aprendizagem investigativo/cooperativa**. In: XXV CONGRESSO DE EDUCAÇÃO DO SUDESTE GOIANO, 2009, Jataí. Anais do XXV CONADE - 25 anos de universidade no sudeste goiano, 2009.

SCHAFFEL, V. O.; MOURA, R. M. **Utilização do Roleplaying Game (RPG) eletrônico como ferramenta metodológica de Aprendizagem em Biologia**. In: V COLÓQUIO INTERNACIONAL “EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE”, 2011, São Cristóvão, SE.

SCHMIT, W. L. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Londrina, Londrina, 2008.

Disponível em:

<http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT,%20Wagner%20Luiz.pdf>.

Acesso em: 23 dez. 2011.