

II SEMINÁRIO ESTADUAL PIBID DO PARANÁ

Anais do Evento



Foz do Iguaçu | 23 e 24 | Outubro 2014

ISSN: 2316-8285

FEIRA DE CIÊNCIAS E O USO DO JOGO DE INTERPRETAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

FABIANO PINHEIRO¹
CEZAR A. J. VANHONI²
ALEXANDRO STELLA³
LUIZ FERNANDO DE CARLI LAUTERT⁴

Resumo: Esse artigo tem como finalidade expor duas atividades que realizamos em um colégio estadual, no Litoral do Paraná. Sendo uma destas expostas através de um relato, descrevendo projetos feitos por alunos do Colégio para a feira de ciências da UFPR-Litoral, mostrando a importância do desenvolvimento de trabalhos feitos por estudantes e auxiliados por monitores que possam direcioná-los. Outra das referidas atividades a serem descritas, é uma oficina de Jogo de Interpretação, que realizamos de forma pontual, porém que se estenderá em oficinas periódicas, possibilitando assim desenvolver várias das habilidades que a escola deseja estimular nos alunos, como uma alternativa às aulas expositivas.

Palavras-chave: monitoria, jogo de interpretação, alternativas pedagógicas.

Introdução

Como estudantes participantes do PIBID de Ciências da UFPR no campus de Matinhos, realizamos freqüentes atividades no Colégio Estadual Professor Paulo Freire. Neste artigo trataremos inicialmente da experiência que tivemos como monitores e a importância deste tipo de direcionamento aos grupos de pesquisa. Realizamos no ano de 2013 a feira de ciências no colégio, que se localiza na cidade de Pontal do Paraná, no balneário de Pontal do Sul. Os relatos presentes serão feitos pelos bolsistas do programa de iniciação a docência, graduandos do curso de licenciatura em ciências da UFPR Litoral.

Logo após descrevermos a oficina que desenvolvemos como outra atividade envolvendo a orientação de alunos, que ocorreu no dia 25 de agosto de 2014, quando o Colégio iniciou sua semana cultural utilizando oficinas. Propusemos ao professor supervisor da escola uma oficina de jogo de interpretação de personagem (RPG). Por acreditarmos que tal atividade traria benefícios pedagógicos, o que se mostrou plausível, como mostraremos no decorrer do texto.

Feira de ciências e monitoria

Inicialmente, em 2013, nosso grupo era composto por cinco bolsistas do programa institucional, desenvolvemos os projetos para as feiras de ciências do colégio e logo depois

¹ Acadêmico do curso de Licenciatura em Ciências da UFPR campus Litoral - fabilu51@hotmail.com

² Acadêmico do curso de Licenciatura em Ciências da UFPR campus Litoral - cezar.vanhoni@gmail.com

³ Professor supervisor do Colégio Estadual Paulo Freire em Pontal do Paraná - alexandro.stella@gmail.com

⁴ Professor coordenador do PIBID da UFPR campus Litoral - luizlautert2@gmail.com

para a feira de ciências do litoral, realizado na UFPR Litoral em Caiobá na cidade de Matinhos.

O tema foi “Água e desenvolvimento sustentável”. Apresentamos aos alunos os temas daquele ano que iriam ser trabalhados, mas dando ênfase à liberdade aos alunos e sua criatividade. Pesquisamos as principais dúvidas que eles tinham e quais soluções eles poderiam desenvolver. Verificamos que dando a liberdade, que é monitorada pelo mediador, os alunos adquirem o direcionamento necessário para quais ações podem ser tomadas para o desenvolvimento do projeto, assim não transformando as ações educativas em desordem. O papel do mediador não é de impor suas ideias, mas sim fortalecer a criatividade e enriquecer o projeto dos estudantes com suas experiências.

Tivemos um número relativamente médio de desistências, por volta de três grupos de estudos dos sete inscritos, nesse período de desenvolvimento. Os grupos que permaneceram realizaram as amostras dos projetos no colégio e esses mesmos alunos se sentiram incentivados a desenvolver novos projetos, o que se refletiu no ano de 2014, na nova feira de ciências, o que pode ser percebido pelo interesse dos estudantes na realização da nova feira. O número de interessados na participação do evento dobrou e criaram-se novas propostas de trabalhos, incluindo o grupo de formação docente que está presente no mesmo colégio e também atuará como mediador durante o evento. Pretendemos ter uma troca de experiências junto com o grupo de magistério.

Ações como esta, que valorizem o espaço educacional para além da sala de aula, são importantes e o foco do nosso grupo dentro do PIBID, como pode ser percebido nas ações descritas abaixo envolvendo o jogo de interpretação dentro da educação formal.

O jogo de interpretação

Neste último mês de agosto tivemos a oportunidade de integrar a feira cultural do Colégio Professor Paulo Freire, nesta ocasião propomos uma oficina de RPG, jogo de interpretação de personagens, que necessita de no mínimo de três jogadores, um destes é denominado “mestre ” ou “narrador”, os outros são jogadores ou *players*. Cada jogador monta personagem, contendo uma história, objetivos e diversas características a desejo de seu usuário. O narrador é responsável por montar uma trama que envolva todos os jogadores e controla todos os personagens que interagem com eles, como os vilões, vendedores e habitantes das cidades em que passam, além disso, ele decide as repercussões das atitudes de cada um, como se ele fosse o destino. O uso do RPG como atividade complementar as aulas

têm sido tema de pesquisa de autores como Flávio ANDRADE (2014) e Luiz Otávio Silva SANTOS (2014), bem como o uso de jogos que estimulem a interação entre alunos é explorado por instituições de ensino diferenciadas como a escola Waldorf.

Dentro da estrutura do evento optamos por apenas usar a oficina para a introdução ao jogo, com um limite de dez alunos por bolsista. O resultado foi positivo, houve um grande número de inscritos e passamos a tarde jogando, porém não foi possível ambientar para um formato totalmente didático (pensando na temática da história), pois é melhor fazer isso depois que os alunos já aprenderam e gostaram do jogo.

Ainda assim foi perceptível efeitos sobre os alunos, como a prática da matemática, pois o jogo envolve cálculos, no início os alunos contavam lentamente, mas ao fim já calculavam de cabeça devido a repetição e o interesse. A capacidade de se expressar destes também foi trabalhada, pois o jogo é como uma contação de história em grupo, no início alguns alunos eram bastante contidos em suas palavras, horas depois davam detalhadas explicações sobre como seus personagens reagiriam às situações colocadas.

O resultado foi tão positivo que a oficina abriu a oportunidade de estendermos o uso do jogo de interpretação na escola, junto ao professor mediador planejamos desenvolver os jogos em contra turno, de maneira interdisciplinar com o projeto Mais Educação. Percebemos no jogo de interpretação, umas das maneiras de tornar real a tão falada busca por ensino diferenciado, que atraia as crianças e os adolescentes.

Os alunos foram reunidos e receberam uma breve explicação sobre os dados utilizados no jogo, porém a maior parte foi explicada durante o jogo, para evitar uma longa explicação que poderia dar-lhes a impressão de que o jogo é chato. O narrador contou a situação da história, o ambiente e a época, e os alunos montaram personagens, baseados em modelos oferecidos. Esses modelos foram criados visando perfiz de personalidade, para que o aluno siga uma referência humana, por exemplo: o mago, personificaria um estudioso, o clérigo um devoto, o guerreiro alguém confiante, o monge alguém equilibrado e o xamã uma pessoa preocupada com a natureza. Cada perfil tem algo a inspirar nos alunos, que conforme ele interprete o personagem, poderá reconhecer isso em si mesmo, normalmente os personagens são “alter egos” dos jogadores, o jogo ajuda a exteriorizar isso. Possibilitando ao jogador reconhecer mais a própria personalidade.

Além dos modelos de personagens, montamos a matemática e os conceitos que sustentam o jogo, baseados no sistema brasileiro Daemon. Também organizamos a trama e o estudo para embasar a narrativa, já que, por exemplo, para se narrar uma viagem para marte é

preciso estudar o planeta, o espaço e saber informar o que naquela realidade seria possível. Lembremos que o objetivo não é apenas jogar RPG como expansão dele próprio como cultura urbana, mas usá-lo como recurso didático para a inserção em outras culturas possibilitando assim algo semelhante ao ensino por imersão, muito utilizado em cursos de língua estrangeira para acelerar a aprendizagem.

O RPG pode ser usado como já dito, para tornar o aluno mais próximo da matemática, uma vez que o jogo envolve muitos cálculos, a matemática deixa de ser uma distante matéria escolar, passando a ser algo que se usa normalmente, inclusive para a diversão, o que faz uma imensa diferença para o desenvolvimento do interesse do aluno. Desenvolve também o raciocínio lógico e a capacidade de resolver problemas, pois desafios como charadas e quebra-cabeças aparecem freqüentemente no jogo, apurando a capacidade de se concentrar para ultrapassar obstáculos.

Alguns sistemas de jogos foram desenvolvidos por equipes de engenheiros, como é o caso do sistema Tormenta, desenvolvido em parte por engenheiros da USP. A ansiedade dos jogadores em saber os resultados acelera sua capacidade de cálculo, como por exemplo, o ocorrido na oficina, em que no início os alunos calculavam lentamente, mas ao fim do jogo o faziam mentalmente, tendo rápido resultado de suas ações em jogo, mas sem perceber exercitando sua capacidade de calcular. O desenvolvimento da atividade é matemático, mas é expresso pela narrativa, por tanto, no decorrer da atividade, é exercitada também a expressão de cada um. Na oficina, um aluno se expressava muito mal, não se expressava bem, ao fim do jogo, já se podia notar que ele interagira com os colegas de atividade, em longo prazo essa capacidade de comunicação fica mais evidente e o mesmo colega que não interagira acaba se comunicando e criando situações de seu personagem no jogo.

1170

Os jogos acontecem em grupo, ocorrendo eventualmente necessidades de se juntarem para ultrapassar um desafio, e salvar outro jogador. Estas vivências ensinam o trabalho de equipe e a cooperação, além de um desenvolvimento de interações sociais. Como podemos ver no texto de SANTOS (2003), quando afirma que “A psicanalista Sílvia Borges, na cidade do Rio de Janeiro, utilizou um jogo de RPG Tagmar (ambientado num mundo medieval) com meninos de Rua da Fundação São Martinho. Suas sessões tiveram bons resultados como a melhoria da vontade de aprender e socialização”.

É esperado que os alunos obtivessem melhores resultados em sua vida escolar, mas também em sua formação como indivíduo e sua responsabilidade social, pois “sendo apenas um meio de diversão, o RPG possui o potencial de, através do exercício da fantasia, agir

positivamente no desenvolvimento mental do homem e, conseqüentemente, no seu desenvolvimento social.” (ANDRADE, 2006, p.03).

No jogo de interpretação, a coletividade se mostrará na extensão do projeto, no processo interdisciplinar em que se aplica e a relação com os professores dos alunos, para ver o reflexo de nossas atividades em suas respectivas matérias. Poderemos trabalhar com aproximadamente oito alunos por narrador, porém a iniciativa poderá se estender a seus professores e amigos, visto que incentiváramos os alunos a formar grupos de jogos com seus colegas. A comunidade escola está interessada, pois, como as demais instituições de educação, tem sentido dificuldade em envolver os alunos em atividades educacionais.

Uma das características mais favoráveis ao uso do RPG como ferramenta pedagógica a ser utilizado no processo de ensino aprendizagem é sua versatilidade, tendo jogos construídos visando valorizar o conhecimento e a cultura local, como, por exemplo, fazer uso de narrativas que utilizem contos locais, como a Lenda das Encantadas (lenda da Ilha do Mel), utilizar como cenários pontos históricos, como a tradicional “Fontinha” do município de Paranaguá, entre outros relatos ou lendas locais assim valorizando a cultura da região. Temas pertinentes poderão ser abordados, como escravos em busca de liberdade ou lendas indígenas, podendo ser representados na vida real ou em outros períodos históricos, por ser um jogo de interpretação. Esses são os principais benefícios dessa atividade, evidenciando sua interdisciplinaridade e desenvolvimento de inteirações culturais e humanísticas, além do desenvolvimento das relações interpessoais.

1171

Conclusão

Com base em nossas experiências descritas neste artigo, podemos confirmar que o programa PIBID tem nos proporcionado boas oportunidades de inserção ao ambiente escolar, principalmente no que se refere à monitoria e orientação educacional de alunos. Os bolsistas agem dentro do colégio buscando alternativas às aulas comuns, demonstrando que possível complementar e variar as atividades dentro do ambiente de educação. Foi percebido que os docentes aceitaram a proposta e querem dar continuidade a essa mesma atividade e outras que podem ser propostas futuramente. A monitoria demonstrou resultados positivos, devido a constituição numerosa das turmas participantes.

Referências

SANTOS, Luiz Otávio Silva. **O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de ciências.** Disponível em:

<http://repositorio.ufrn.br:8080/jspui/bitstream/1/7595/1/LuizOSS.pdf> Acesso em: 08 de set. 2014.

ANDRADE, Flávio. **Caminhos para o uso do RPG na educação.** UFF. Disponível em:

http://www.uff.br/aleph/textos_em_pdf/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf. Acesso em: 08 set. 2014

MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino e aprendizagem.** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003.