



FACULDADE “PRESIDENTE ANTÔNIO CARLOS” – FUPAC

PAULA ALVES SANTANA DE SOUZA
GLADIS VANESSA GONÇALVES PIRES

**O USO DO RPG COMO METODOLOGIA DE ENSINO NOS ANOS FINAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL DAS ESCOLAS DE SÃO JOÃO NEPOMUCENO**

São João Nepomuceno, MG

2022

PAULA ALVES SANTANA DE SOUZA
GLADIS VANESSA GONÇALVES PIRES

**O USO DO RPG COMO METODOLOGIA DE ENSINO NOS ANOS FINAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL DAS ESCOLAS DE SÃO JOÃO NEPOMUCENO**

Relatório final, apresentado a Faculdade
Presidente Antônio Carlos – FUPAC, como
parte das exigências para a obtenção do
título de Pedagogia.

Orientador: Prof. Me. Gleice Henriques

São João Nepomuceno, MG

2022

PAULA ALVES SANTANA DE SOUZA
GLADIS VANESSA GONÇALVES PIRES

**O USO DO RPG COMO METODOLOGIA DE ENSINO NOS ANOS FINAIS DO
ENSINO FUNDAMENTAL DAS ESCOLAS DE SÃO JOÃO NEPOMUCENO**

Relatório final, apresentado a Faculdade Presidente Antônio Carlos – FUPAC, como parte das exigências para a obtenção do título de Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Local:
Horário:
Data:

Nome do avaliador 01
Instituição

Nome do avaliador 02
Instituição

Nome do avaliador 03
Instituição

São João Nepomuceno, MG

2022

RESUMO

O presente artigo busca investigar o uso do Jogo de Interpretação Role-Playing Games (RPG) como metodologia de ensino, tendo em pauta que o uso de metodologias ativas contribui para maior compreensão do aluno no processo de ensino-aprendizagem e que o RPG em sua essência possibilita ao docente se apropriar de mais de um método. Nossa pesquisa realizou-se com a aplicação de um questionário aos professores de Língua Portuguesa e Matemática das séries finais do Ensino Fundamental das escolas públicas da cidade de São João Nepomuceno, como resultado de nossa análise chegamos à conclusão de uma necessidade de capacitação dos profissionais e inserção de novas metodologias.

Palavras chaves: RPG, Role-Playing Game, metodologia, metodologia ativa, ensino-aprendizagem, capacitação, capacitação de professores.

ABSTRACT

This article seeks to investigate the use of Role-Playing Games (RPG) as a teaching methodology, bearing in mind that the use of active methodologies contribute to greater understanding of the student in the teaching-learning process and that the RPG in its essence enables the teacher to appropriate more than one method. Our research was conducted by applying a questionnaire to the Portuguese and Mathematics teachers of the final grades of elementary school in public schools in the city of São João Nepomuceno. As a result of our analysis, we concluded that there is a need for training of professionals and introduction of new methodologies.

Key words: RPG, Role-Playing Game, methodology, active methodology, teaching-learning, capacitation, teacher training.

SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	6
2- EMBASAMENTO TEÓRICO	8
2.1 – O QUE É ROLE-PLAYING GAME (RPG)?.....	8
2.2 – RPG NA PEDAGOGIA.....	9
2.3 – RPG COMO METODOLOGIA ATIVA.....	11
3- DESENVOLVIMENTO.....	13
3.1 – METODOLOGIA	13
3.2 – ANÁLISE DE DADOS	15
4- CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS.....	19
ANEXOS	20
RELATO DE EXPERIÊNCIA	20
FOTOS.....	21

1- INTRODUÇÃO

Um dos desafios da educação é conseguir que o discente seja um agente participativo-ativo no processo de ensino aprendizagem, levando o professor a buscar formas criativas de motivar o aluno, para tanto existe a necessidade de constante estudo e atenção ao que acontece fora da sala de aula, para isso se faz necessário que o docente se mobilize, utilizando-se de aulas dinâmicas, interativas e inovadoras em uma busca constante em reinventar o ensino para alcançar os objetivos planejados ao auxiliar o crescimento e autonomia de seus alunos.

Neste momento pós-pandêmico – devido ao período de pandemia do COVID-19 – , no qual foi necessário o isolamento, percebemos que a tecnologia da informação viabilizou o acesso ao aprendizado, buscou-se uma forma de perpetuar o conhecimento, e o ensino remoto foi um dos grandes agentes na difusão do mesmo, a população teve que se valer da tecnologia para se comunicar e aprender, tendo acesso a uma vasta gama de informação, assim, a educação ganhou uma nova visão e o papel do professor se modificou, sendo necessário orientar e mediar esse acesso, entretanto podemos ir além, segundo Silva (2022), o período pós-pandêmico evidenciou as rupturas que já existiam na educação e tanto antes como agora, na presente apresentação desta pesquisa, se tornou necessária a inovação criativa do educador para transformar o processo de “ensino aprendizagem”, importante para a formação reflexiva e de apropriação, tanto cultural como autoral do educando, para que aquele que busca a informação consiga utilizá-la para ampliar seus conhecimentos e usar o que aprendeu significativamente. Na busca de alcançar esse objetivo, o professor deve se utilizar de metodologias ativas inovadoras que o permitam apropriar-se do conteúdo para transmiti-lo ao aluno.

Podemos refletir sobre o trecho do livro Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire (1996), onde o bom senso nos convida a questionar, qual é o problema a ser resolvido, qual caminho utilizar para que se chegue a uma solução, levando em conta que o aluno, no caso citado por seu comportamento distante, tímido e mesmo silencioso seja o dificultador do processo de ensino, porém o problema pode não estar nesse menino, ou na diferença de comportamento entre os demais, e sim na forma de abordagem do educador. Partindo desse pressuposto, a presente pesquisa

visa colaborar com estes questionamentos, introduzindo um sistema lúdico de Role-Playing Game (RPG) buscando transformar o aluno em um agente modificador em seu processo de aprendizagem e o professor em sujeito transformador no processo de educar. Esse bom senso é que transfere essa constante necessidade de inovação.

Ao escolhermos o jogo de interpretação RPG percebemos no mesmo a potencialidade de interação entre outras metodologias ativas, principalmente por se tratar de um jogo cooperativo, é necessário que trabalhem em grupo, uma vez que se baseia em resolver uma questão problema para que juntos possam avançar na história.

Neste trabalho discutiremos como o professor toma papel em metodologias ativas ao escolher o RPG como meio de ensino, e também como aplicar jogos de interpretação num ambiente de sala de aula. O objetivo geral desse trabalho é investigar o uso do RPG no planejamento docente, procurando descrever o RPG ou jogo de interpretação, ao conceitua-lo como metodologia de ensino, observando a forma como o discente se apropria desse conhecimento para resolver situações problemas apresentadas no jogo de interpretação, apresentar a dinâmica do jogo de interpretação de papéis (RPG) como metodologia alternativa de ensino.

A presente pesquisa tem o intuito de mostrar que ao usar o RPG como metodologia o professor proporciona ao discente uma oportunidade de usar o que aprendeu na prática e para fundamentar esta hipótese realizamos um questionário com professores de Língua Portuguesa e Matemática das séries finais do Ensino Fundamental para análise de conhecimento e prática do tema. O resultado obtido será posteriormente analisado e seguido de nossa argumentação sobre os resultados alcançados.

Na estruturação a seguir trataremos a definição do jogo de interpretação RPG, assim como seu conceito como metodologia e em seguida descreveremos os passos realizados para a presente pesquisa, e por fim apresentaremos os resultados alcançados em nossa investigação, trazendo possíveis resultados do uso do RPG quanto metodologia de ensino agregadora para a aproximação professor – conteúdo – aluno, por fim trataremos nossos relatos e considerações finais.

2- EMBASAMENTO TEÓRICO

Com base na perspectiva de Riyis (2004), Marcatto (1996) e Andrade (2020), a pesquisa trata da utilização do jogo de interpretação, RPG, como metodologia de ensino lúdico e auxílio a didática, e onde segundo os autores o uso desse jogo de imaginação aumenta a motivação do aluno ao ver sendo aplicados seus conhecimentos de forma cooperativa, objetiva e capaz de resolver um problema.

2.1 – O que é role-playing game (RPG)?

Riyis (2004), Marcatto (1996) e Andrade (2020), concordam que RPG é a sigla em inglês para Role-Playing Game traduzido em português como “Jogo de Interpretação”, segundo os autores, o jogo surgiu nos Estados Unidos em 1974, criado por Dave Arneson e Gary Gygax.

De acordo com os autores, o jogo do RPG é como um livro onde cada personagem tem vida própria, a história existe, mas o que vai acontecer depende das ações de cada um. Uma história de RPG pode se passar em qualquer lugar, em qualquer período de tempo, pode ser até interplanetária, pois possui inúmeras possibilidades, os acontecimentos são inesperados, mas, como todo jogo, deve determinar o caminho a ser feito pelo jogador, existem regras pré-estabelecidas, essas regras são chamadas de sistemas. Como nos relata Marcatto (1996), um dos primeiros sistemas chegou ao Brasil em 1985 através das séries de livros-jogos de RPG “Aventuras Fantásticas” da Editora Marques Saraiva.

Riyis (2004), em sua obra “Simples”, destaca que cada jogo de RPG acontece em uma “sessão” e para que uma sessão de RPG aconteça é necessário a presença de um “Mestre” e dos jogadores. O mestre do jogo é a pessoa responsável pela criação da história, ambientação, cenário, mistérios e perigos a serem desvendados e enfrentados, ele é o guia da aventura, ele sabe onde a história deve chegar, entretanto ele não sabe como a história irá se desenvolver para chegar ao seu final porque essa função é dos jogadores que podem livremente modificar tudo o que foi elaborado pelo mestre dentro das regras.

Nesse jogo de interpretação, o jogador assume um personagem e através das ações dessa personagem ele desvenda os mistérios e aventuras da narrativa contada. Nesse sentido, em concordância com Riyis (2004) e Andrade (2020), entendemos que interpretando papéis o jogador pode se expressar de forma divertida, sabendo que sua persona pode ter super poderes, pode ser baixo, alto, ter tons de pele e orientações diversas, tendo a oportunidade de criar a história de vida do personagem até sua chegada no local da aventura, e como já mencionamos a criatividade e a imaginação são o ponto chave do jogo, uma brincadeira de imaginar, o contar histórias na sala de casa, é reviver a relação interpessoal ao se comunicar com o outro através de relatos, uma forma clara de liberdade criativa. Entretanto todo o jogo é baseado em regras previamente estabelecidas, uma delas é a necessidade de um mediador, ou mestre para o jogo, o mestre é aquele que conduz a aventura, ele é o responsável por construir a história, estabelecer os mistérios a ser desvendados e guiar os jogadores por ela.

Andrade (2020) , Marcatto (1996) e Riyis (2004) ressaltam que o RPG é um jogo cooperativo, o mestre do jogo não joga contra nem a favor dos jogadores, a ele cabe a função de narrar a história e descrever os fatos, a vitória se dá quando os jogadores, que durante a história representam os personagens, suas personas que são descritos em uma ficha onde consta, a aparência, as habilidades especiais, os equipamentos, ou qualquer outra coisa que seja necessária para a aventura, para que consigam atingir o objetivo final da história narrada, vencendo juntos os desafios.

Com todas essas vantagens apontadas poderíamos então, ver o RPG como um aliado no processo de ensino? Um suporte para que o professor consiga alavancar suas aulas com diversidade criativa e fomentar em seus alunos a autonomia para que eles possam analisar inúmeras possibilidades de um problema? Um facilitador na difusão de conteúdos para prender a atenção do aluno? Seria o jogo de RPG um método que promoveria a cooperação e a busca de conhecimento na pedagogia?

2.2 – RPG na Pedagogia

Como diz (MARCATTO,1996) o uso do RPG estimula a imaginação e facilita levar os alunos a lugares onde seriam impossíveis se quiséssemos vivenciar na

realidade, possibilitando a experimentação e o envolvimento do aluno com o tema, gerando uma aula divertida, agradável e produtiva.

O livro *Pedagogia da autonomia*, de Paulo Freire (1996), traz para nossa pesquisa a visão do professor sobre o aluno, a obra nos mostra como os comportamentos do docente pode afetar o desenvolvimento do discente. Nessa perspectiva, pensa-se em como esse comportamento pode ser alterado, através de métodos, a fim de criar aulas mais atraentes e divertidas. Tal reflexão se faz deverás importante mediante o contexto pós-pandêmico que atravessamos.

Marcatto (1996 p.16) aponta que “o aluno, então, estuda por estudar, para atender a uma obrigação, para ser aprovado ao final do ano letivo e não para desenvolver seus conhecimentos e capacidades [...]” corroborando com essa ideia vimos que uma das maiores dificuldades do professor é manter a atenção do aluno, pois ele se torna indiferente ao conteúdo, aquilo que é ensinado não agrega o valor devido em sua realidade.

Segundo Marcatto (1996) e Riyis (2004) a aplicação do RPG na Pedagogia se torna uma forma divertida e prazerosa de incluir conteúdos, o professor pode utilizar-se dessa ferramenta de várias maneiras, como por exemplo ao ensinar a matemática o enigma pode ser relacionado a frações, quantas partes de uma poção você precisa misturar para salvar seu companheiro de uma magia; em geografia pode se pedir uma leitura de bússola; em português os personagens devem fazer diários de suas viagens, as aulas se tornam vívidas e mais “reais” aos olhos do estudante, que passa a vivencia-las.

“Um dos assuntos mais discutidos em Educação, atualmente, é a possibilidade de aumento da motivação dos alunos, tanto para evitar a evasão escolar quanto para melhorar os índices de aprendizagem de conteúdo, mensuráveis em avaliações. Segundo Lino de Macedo e outros autores, o uso de jogos como estratégia de ensino é extremamente eficaz para o aumento da motivação dos alunos e uma poderosa ferramenta do professor para o processo Ensino-Aprendizagem.” (Tanaka Riyis, Marcos, 2018).

Nessa citação retirada da edição Kindle do livro *Simples* de Riyis, enfocamos a base de nosso estudo de pesquisa, a motivação do aluno é a engrenagem que move o aprendizado e que mantem o mesmo presente nas aulas, conforme enfatiza o autor,

os jogos de estratégia são extremamente eficazes como ferramenta do professor no processo de ensinar.

Marcatto (1996) fundamenta que o professor ao utilizar o RPG pode colocar o aluno de forma segura perante a confrontação de um problema que será necessário que ele tenha o conhecimento do conteúdo para resolvê-lo. Ao fazer isso, o professor causa no aluno uma necessidade competitiva que o fará se interessar em ler, pesquisar e conhecer, para poder aplicar o ensinamento e “vencer o jogo”.

Riyis (2004), por sua vez, ressalta que o RPG estimula a criatividade e faz com que o aluno se torne autônomo em seu aprendizado, esse desafio não significa que o aluno dará as respostas como o professor espera, mas possibilita que ele possa encontrar outras respostas para o mesmo problema, o RPG valoriza a iniciativa e a decisão do jogador.

Com base nesses autores é possível perceber o quanto o jogo é importante para o desenvolvimento autônomo do discente e tem potencial para ser uma metodologia ativa capaz de integrar o aluno com seu objeto de estudo.

2.3 – RPG como metodologia ativa

Partindo do pressuposto que metodologia de ensino é o modo como o conhecimento é transmitido, segundo o artigo de Léa das Graças Camargos Anastasiou (1997, n.13, p.93-100) “Ao discutirmos método, muitos elementos nos vêm à mente, incluindo elementos referentes a técnicas e recursos. Segundo esta autora, etimologicamente, método vem do grego, sendo a composição de "metá", que quer dizer "através, para" e de ódos, que quer dizer "caminho". Portanto, método seria um caminho através do qual se chega a um determinado fim. Independente da forma como o professor se apropria desse caminho o fim esperado é de que o aluno adquira o conhecimento necessário para a obtenção de sua autonomia, o jogo de interpretação apresentado para esse estudo nos permite a possibilidade de trabalhar esse método.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2022), metodologia ativa é o processo no qual o professor auxilia o aluno no uso de suas capacidades individuais de forma cooperativa, através do lúdico para desenvolver a autonomia. A cooperação é uma das habilidades de grande importância uma vez que o aluno se vale dela para

seu desenvolvimento social e no trato com os outros, no desenvolvimento de seu caráter, ao saber dialogar e respeitar opiniões e valores.

Desta forma, cabe ao educador, durante esse processo, estimular seu aluno no campo do aprendizado e se valer do que for necessário para prender a atenção e colaborar com esse crescimento. Assim, o professor deve ser um observador constante e buscar utilizar o que estiver a seu redor para inovar.

O RPG pode ser classificado como metodologia ativa interativa pois, em sua essência é um agregador de conteúdos, o professor ao escolher esse método pode perceber que o mesmo fornece base para as outras metodologias existentes. Um exemplo disso seria que RPG se classifica como Narração de histórias ¹ por ter como seu caminho norteador uma aventura que deve ser narrada e vivenciada por seus participantes; produtor de cultura ² quando a narração nele se baseia na realidade histórica ou social em que o jogador está inserido, podendo tornar-se uma pesquisa de campo ³ quando o mesmo se dispõe a pesquisar o assunto abordado em uma sessão de jogo no próprio local onde a história aconteceu, como em um museu, uma praça, um laboratório, e nesses lugares vivenciar de forma concreta o que sua imaginação trouxe a luz.

Podemos encaixar também na metodologia de gamificação⁴ pois, o participante cumpre objetivos e é premiado por essa conquista, ele avança em níveis e em conhecimento, e esse objetivo influencia a todos igualmente, o jogo de RPG não possui um único vencedor e seu único limitador é a imaginação, como nos traz Andrade (2020).

Sendo assim, O RPG possibilita a troca de informação tornando o aprendizado prazeroso que permite para o aluno seja um protagonista ativo de seu próprio conhecimento. Nossa pesquisa busca com o auxílio desses autores estudar a

¹ A metodologia ativa Narração de Histórias, também chamada de Storytelling segundo a BNCC (2022), se baseia em utilizar histórias para transmitir conhecimento.

² A metodologia ativa Produtor de Cultura ou Hands on, segundo a BNCC (2022), fala que o aluno ao utilizá-la deve ser capaz de por a “mão na massa” e ser protagonista ao construir um produto.

³ A metodologia ativa Pesquisa de Campo ou Estudo de Caso, segundo a BNCC (2022), permite ao aluno utilizar-se de situações do mundo real para adquirir conhecimentos.

⁴ A metodologia ativa Gamificação, segundo a BNCC (2022), é o emprego de técnicas comuns aos games em situações de não jogo, como o ensino em sala de aula.

utilização de tal metodologia no planejamento de ensino e no auxílio a aprendizagem do aluno.

3- DESENVOLVIMENTO

3.1 – Metodologia

Essa pesquisa fundamenta-se na abordagem qualitativa, que segundo Maia (2020), baseia-se em coleta sem medição numérica, prioriza descrições e observações. Optamos por esse caminho de pesquisa, uma vez que buscamos elaborar sobre uma atividade ainda em estudo e que não pode ser quantificada. (RPG como atividade não é quantitativo, devido a liberdade de interpretação e números de regras)

Esta pesquisa, teve caráter exploratório, e foi direcionada para professores de Matemática e Língua Portuguesa das séries finais do Ensino Fundamental nas escolas de São João Nepomuceno, Minas Gerais. Balizada pelo método hipotético-dedutivo, como referência de Diniz (2015), em suas contribuições teóricas ao citar Popper (1975) o método hipotético-dedutivo é uma ciência, é hipotética e provisória, e não um conhecimento definitivo como supunham os empiristas.

Segundo Diniz (2015) o método que Popper propôs era suposto por ele como único, uma vez que superava o racionalismo e empirismo puros. Segundo Marconi e Lakatos (2010), o método de Popper pode ser chamado também de “método de tentativas e eliminação de erros” (p. 73). Empirismo puro é uma teoria que defende que o conhecimento advém de experiências, onde a experiência fomenta e fortalece o conhecimento.

Investigaremos o uso do Role-Playing Games (RPG) como metodologia ativa e facilitador na prática docente, uma vez que se faz necessário despertar o interesse do aluno para o conteúdo ministrado de forma que ele consiga utilizar de maneira prática o que aprendeu.

De natureza aplicada com caráter teórico e prático, esta pesquisa tem como objetivo ampliar o uso para futura aplicação e gerar o conhecimento de uma nova metodologia de ensino aos professores da rede.

Mediante ao exposto, fica nos a seguinte questão: o professor da rede pública baseia suas aulas em metodologias ativas? O jogo de interpretação RPG aparece entre essas metodologias?

Baseando-se nesse pensamento elaboramos as seguintes hipóteses: o uso do RPG como metodologia facilita na compreensão dos conteúdos; o aluno se mostra mais acessível a introdução de novos conceitos por poder usar de forma prática o que aprendeu; o professor se apropria de metodologias ativas em seu planejamento de aulas; o professor não conhece e/ou não aplica essa metodologia.

Foi utilizado um questionário que, segundo Maia (2020) é instrumento usado em pesquisas onde os dados são preenchidos pelos informantes, por ser tratar de um instrumento que não exige detalhamento nas questões possibilitando um preenchimento rápido e coleta agilizada atingindo assim um grupo maior de participantes.

Desenvolvemos um questionário online no Google forms contendo sete questões, elaborado com perguntas simples e objetivas alternadas entre questões abertas e de múltipla escolha, para maior compreensão do assunto.

Com base na amostra escolhida, que foram de professores da rede pública de ensino da cidade de São João Nepomuceno, selecionados entre duas escolas principais, que citaremos nesse estudo como A e B por questão de confidencialidade, 2 da disciplina de Matemática e 3 da disciplina de Língua Portuguesa da escola A e 3 da disciplina de Matemática e 3 da disciplina de Língua Portuguesa da escola B.

O método de seleção da amostra foi por entender que as matérias selecionadas podem se valer de forma significativa das metodologias ativas e do grau de dificuldade de compreensão das mesmas que normalmente os estudantes relatam, não fundamentamos essa relação, porém a utilizamos por vivência pessoal.

Utilizamos também a revisão bibliográfica que consistiu em uma leitura e interpretação de discussões, pesquisas e considerações de outros autores que discorreram sobre o tema. Afinal, como apontou Mota (2019) a relevância de se fazer um levantamento bibliográfico se pauta na possibilidade de imersão no conteúdo anteriormente pesquisados, caracterizando-se como o primeiro passo para a realização da pesquisa.

3.2 – Análise de Dados

Em nosso estudo participaram professores de Língua Portuguesa e Matemática do Ensino Fundamental séries finais das escolas públicas da cidade de São João Nepomuceno, optamos por essas disciplinas pela sua relevância e o maior grau de dificuldade de compreensão apresentado por parte dos discentes.

Das questões elaboradas seis foram abertas, para que pudéssemos recolher dados de vivência de nossos participantes, e uma fechada, contendo a apresentação de diversos tipos de metodologias ativas que os participantes poderiam selecionar.

Em um primeiro momento queríamos que os professores nos contassem como era sua abordagem metodológica e sua relação com os alunos. Os professores relataram que gostam do contato aluno/professor e buscam ajudar no que for possível, quanto a metodologia, utilizam-se de aulas expositivas; gêneros textuais; trabalho em grupo; projetos e rodas de conversa; um desses participantes citou que se apropria de jogos para tornar a aula mais dinâmica. Ao analisarmos as respostas obtidas, compreendemos que em sua maioria os participantes possuíam uma atitude tradicionalista no trato com o discente.

Na abordagem seguinte indagamos se eles se utilizavam de metodologias ativas, e em caso afirmativo nos relatassem qual era utilizada. Dentre as respostas obtidas selecionamos duas que se mostraram relevantes para o nosso estudo, por se mostrarem conflitantes com as respostas fornecidas na questão anterior.

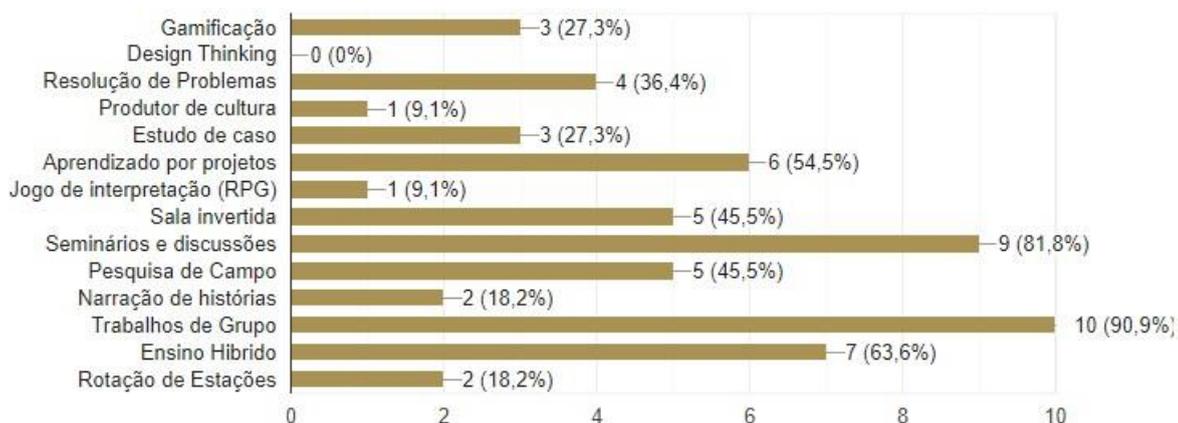
A primeira resposta justificava a não utilização de metodologias ativas por ter começado a lecionar no presente momento, quando na resposta anterior afirmou utilizar-se de aulas expositivas e trabalho em grupo.

A segunda revelou que pelo número reduzido de aulas, por conta da pandemia “apenas 3 semanais” não possuía tempo hábil para a aplicação de metodologias ativas, porém na questão anterior ressaltou utilizar em sua metodologia: “aulas expositivas, exemplos do cotidiano, atividades monitoradas, atividades em grupo, atividades individuais, correções, revisão de conteúdo quando é necessário.”

Baseando-se nesses dados coletados, verificamos a necessidade de esclarecimento no que diz respeito ao termo metodologia ativa e sua utilização de forma prática e objetiva.

Na questão seguinte, fechada, apresentamos as metodologias ativas existentes, e inserimos a opção jogos de interpretação (RPG), para testarmos o conhecimento dos participantes e fazer indiretamente um levantamento das metodologias ativas mais utilizadas. Observe o gráfico abaixo:

Figura 1: Gráfico referente ao conhecimento das metodologias ativas



Fonte: Questionário Google forms.

Das metodologias ativas apresentadas no gráfico, notamos que 90,9% dos participantes conhecem a metodologia trabalho em grupo e 81,8% seminários e discussões, o que nos levou a compreender que, as metodologia mais conhecidas pelos docentes eram as com base na utilização de métodos mais tradicionais de ensino, as outras metodologias apesar de citadas como conhecidas, não foram mencionadas em experiências práticas significativas como relataremos na análise das questões seguintes.

Para acrescentar em nossa pesquisa indagamos aos participantes em questões abertas sobre o uso de três metodologias específicas: a resolução de problemas, sala de aula invertida ⁵e jogo de interpretação RPG. Os dois primeiros por serem métodos comumente citados na maioria das pesquisas realizadas na internet e o RPG por fazer parte de nosso objetivo de pesquisa.

De acordo com as respostas obtidas em nosso questionário, das metodologias descritas, os participantes relataram desconhecer e não aplicar.

⁵ A metodologia ativa Sala de Aula Invertida é a promoção do aluno como protagonista de seu processo de ensino-aprendizagem.

Tendo em vista que nosso estudo se baseou na investigação sobre o uso do método RPG como auxiliar na prática docente, separamos essa informação em gráfico para uma análise aprofundada, como mostramos a seguir.

Figura 2: Gráfico referente ao conhecimento sobre RPG

Caso tenha utilizado a metodologia de Jogos de Interpretação (RPG), nos conte como foi sua experiência em sala de aula.



Fonte: Questionário Google forms.

Na análise, 19% que declararam nunca ter utilizado, desconheciam o método e não citaram esse fator, o mesmo aconteceu com os que responderam não terem realizado (9%) ou usado (18%) o método em questão, diferente dos que responderam desconhecer (18%) ou não saber (9%) da metodologia, 18% se abstiveram de responder e 9% declararam conhecer o método, porém nunca viram a realização em prática.

A pergunta final de nosso questionário foi pensada levando em consideração todas as questões anteriores, pois em nossa elaboração procuramos conhecer a metodologia utilizada pelos participantes em suas aulas, mensurar o conhecimento sobre metodologias ativas, e o uso prático de algumas selecionadas. Pedimos que os participantes opinassem sobre as vantagens da utilização das metodologias ativas em suas práticas docentes.

Com base nas respostas adquiridas, embora os participantes não utilizem novas metodologias, pudemos notar que a maior parte tem consciência de que aulas

dinâmicas e interativas são importantes para uma melhor fixação dos conteúdos aplicados, confirmando a hipótese de que os alunos se mostram mais acessíveis a introdução de novos conceitos por poder usar de forma prática o que aprendeu.

A primeira de nossas hipóteses, que consistia na utilização do RPG como metodologia que proporciona ao discente uma interação com o conteúdo foi refutada, pois em nossa análise apesar dos professores buscarem uma maior interação com os alunos e suas vivências, pudemos notar que os mesmos desconhecem grande parte das metodologias que podem ser utilizadas, inclusive o RPG.

4- CONSIDERAÇÕES FINAIS

As metodologias ativas são facilitadoras no processo de ensino-aprendizagem do aluno e o Jogo de Interpretação RPG, se mostra importante por englobar mais de uma metodologia em sua aplicação, nesse contexto buscamos apresentar o uso do RPG como metodologia ativa no auxílio aos professores do Ensino Fundamental das séries finais das escolas públicas de São João Nepomuceno.

Em nossa pesquisa concluímos que os professores não se apropriam de forma devida desse conteúdo, apegando-se á métodos tradicionais ou que tiveram acesso durante sua vida acadêmica.

No que se refere aos objetivos da pesquisa conceituamos o RPG como metodologia ativa e investigamos seu uso pelos professores e o resultado obtido nos mostrou que os professores desconhecem o método e a prática.

Com base nos resultados, encontramos a necessidade de uma capacitação dos professores no que diz respeito ao uso prático de metodologias ativas em suas aulas e também relevante, a inclusão do RPG nessas práticas.

Um próximo passo para complementação dessa pesquisa seria acompanhar a aplicação da metodologia em sala de aula, para que possamos avaliar sua eficácia na prática e apresentar novas visões sobre o assunto em questão.

REFERÊNCIAS

O USO DE METODOLOGIAS ATIVAS COLABORATIVAS E A FORMAÇÃO DE COMPETÊNCIAS, **Base Nacional Comum Curricular**, 2022, encontrado em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/202-o-uso-de-metodologias-ativas-colaborativas-e-a-formacao-de-competencias-2>

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos, **Metodologia de ensino: primeiras aproximações...**, 1997, Educar, Curitiba, n.13, p.93-100, 1997. Editora da UFPR

DINIZ, M. T. M, **Contribuições ao ensino do método hipotético-dedutivo a estudantes de Geografia**, Geografia Ensino & Pesquisa, vol. 19, n. 2, maio/ago. 2015

MAIA, ANA CLAUDIA BORTOLOZZI, **Questionário e entrevista na pesquisa qualitativa: elaboração, aplicação e análise de conteúdo** – Manual Didático. São Carlos: Pedro & João Editores, 2020. 52p.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro** – uma metodologia lúdica e participativa baseada no role playing game. 2. ed. São Paulo: A. Marcatto, 1996. 184p.

RIYIS, M. **Simples** – sistema inicial para mestres-professores lecionarem através de uma estratégia motivadora. São Paulo: Ed. do Autor, 2004. 87p.

MOTA, ANA ROBERTA - **Levantamento bibliográfico, primeiro passo para a pesquisa** - publicado em 04/11/2019 08h06, encontrado em <http://www.ccen.ufpb.br/bsccen/contents/noticias/levantamento-bibliografico-primeiro-passo-para-a-pesquisa>

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 21. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (coleção Leitura).

SILVA, Ketiuce Ferreira. **Formação continuada de professores com metodologias ativas e tecnologias digitais: em busca de práticas pedagógicas inovadoras durante e pós-pandemia**. 2022. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/235954>

ANDRADE, Tchelo. **Fundação Triunfo. Um jogo de aventura e esperança**. 2020. Projeto realizado e publicado com recursos da Lei Emergencial Aldir Blanc, nº14.017/2020, Inciso III, Turismo Cultural, Economia Criativa, Literatura e Patrimônio e Memória. Disponível em: <https://linktr.ee/FundacaoTriunfo>

ANEXOS

RELATO DE EXPERIÊNCIA

QUE A AVENTURA COMECE!

Durante o processo de pesquisa sentimos a necessidade de aprofundar no conceito do RPG e formamos um grupo de estudo para aplicação de uma aventura que trouxesse maior conhecimento, tendo em vista que apenas uma de nós conhecia o jogo profundamente, a experiência contou também com a participação de uma estudante de nosso curso de Pedagogia, e dois adolescentes nos anos finais do Ensino Fundamental, para nos orientar na aventura contamos com a ajuda de Tchelo Andrade, autor e idealizador de um dos sistemas de RPG que usamos em nosso embasamento teórico. O projeto da Fundação Triunfo se baseia em Imersão Cultural, por isso a história nos levou para o Parque Nacional Serra da Barriga onde foi edificado a República dos Palmares, na sessão de jogo nossos personagens eram arqueólogos que deveriam desvendar os mistérios envoltos no desaparecimento misterioso de Zumbi dos Palmares e encontrar a segunda metade de um bracelete que supostamente foi responsável por isso e podia trazer grande destruição em nossa época atual, nós como voluntários da Fundação Triunfo, caminhamos pela história em busca de pista e resolvemos enigmas que passaram pela literatura, pensamento lógico e análise de problemas.

Os participantes se envolveram completamente no processo e pudemos perceber que causou nos adolescentes uma vontade de saber, assim como em quem nunca tinha vivenciado o processo a possibilidade de visualizar essa mudança acontecendo.

A sessão de jogo foi online, pois os participantes não estavam na mesma cidade, podemos classificar como híbrido por poder ser realizado tanto de forma presencial quanto virtual.

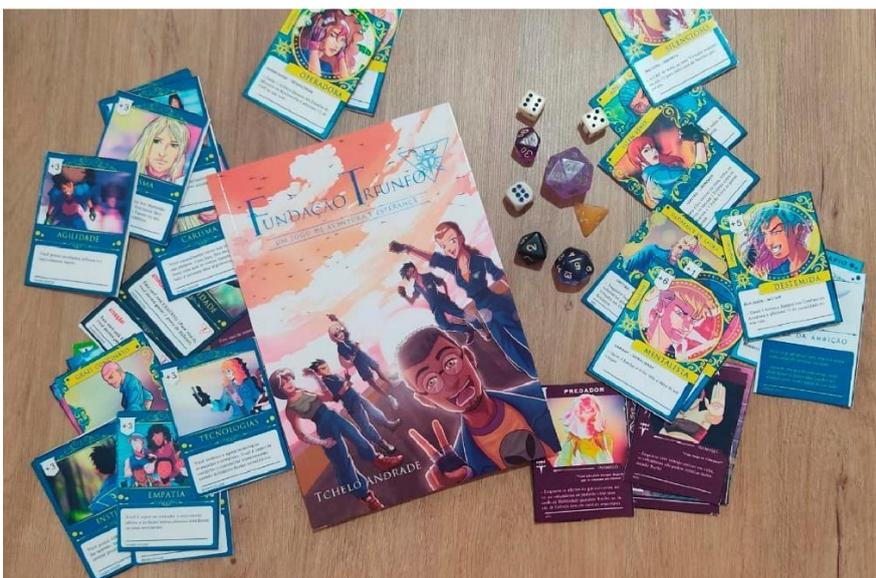
FOTOS

Foto 1: Participantes do jogo: de cima para baixo, da esquerda para a direita: Angelina, Marcella, Paula, Gladis, Marco Antônio e Tchello Andrade.



Fonte: Arquivo pessoal via celular Paula Santana.

Foto 2: Materiais utilizados em um jogo de RPG



Fonte: Arquivo pessoal Paula Santana.

Foto 3: Arquétipos (personagens) utilizados pelos jogadores:



Fonte: Arquivo pessoal Paula Santana

Foto 4: Sistema utilizado para a aventura:



Fonte: Arquivo pessoal Paula Santana