

RPG E FÍSICA: A transposição didática do/a professor/a através do lúdico

Francisco Denilson dos Santos Alves¹; Jefferson Antônio Marques².

¹Universidade Federal de Campina Grande/CFP, francdenil@gmail.com

²Universidade Federal de Campina Grande/CFP, jeffymarques@gmail.com

Ao analisarmos a atual metodologia utilizada por diversos educadores/as no Ensino de Física, percebemos que, em muitos momentos, ela apresenta características que se assemelham bastante às do ensino “bancário”. Essa situação acaba promovendo problemas como a falta de atenção e o desinteresse pela aprendizagem, por exemplo. Reconhecendo a problemática, um bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) - Subprojeto de Física – do Centro de Formação de Professores (CFP/UFCG) busca encontrar estratégias capazes de gerar mudanças significativas para essa realidade com o projeto “RPG E FÍSICA: A transposição didática do/a professor/a através do lúdico” que, inicialmente, tem como principal objetivo propor uma metodologia de ensino ativa, colocando os/as alunos/as no centro da aprendizagem, possibilitando o aprendizado da Física de maneira mais prazerosa e descontraída. Até então, foram realizadas atividades com a turma do primeiro ano do ensino médio de uma escola pública, situada na cidade de Cajazeiras – PB, que tinham como finalidade observar as vantagens e desvantagens da utilização do lúdico no ensino acerca da força de atrito, como o jogo do gênero de RPG, além de fazer com que os/as alunos/as percebessem que a Física tem um papel crucial no nosso cotidiano. Durante o desenvolvimento do trabalho, tornou-se perceptivo que, mesmo com a relutância inicial, os/as participantes acabaram perdendo a timidez ao longo das atividades, passando a interagir de maneira dinâmica. Nesta primeira dinâmica do projeto tornou-se notório que o RPG apresenta um grande “potencial lúdico” capaz de promover ao Ensino de Física atividades prazerosas que fazem uso da criatividade e imaginação. Entretanto, para que isso ocorra é necessário que o/a professor/a torne-se um/a mediador/a capaz de perceber a melhor forma de utilizar essa nova ferramenta didática.

Palavras-chave: Ensino de Física; Lúdico; RPG.

Introdução:

Analisando o atual Ensino de Física nas escolas, em qualquer ano de escolarização, é notória a presença de obstáculos no processo de ensino-aprendizagem. A falta de atenção, o desinteresse, a dificuldade de assimilar o conteúdo e notas abaixo da média são alguns dos problemas frequentemente observados nos/as alunos/as que cursam esta disciplina. Além disso, a falta de preparo dos/as professores/as, as más condições de trabalho, o reduzido número de aulas progressivas, a perda da identidade do currículo acaba fazendo com que a educação passe a transmitir uma aprendizagem mecânica de conteúdos desatualizados. Assim, torna-se crucial pensar em estratégias capazes de mudar esta realidade (MOREIRA, 2014).

Nessa perspectiva, metodologias com base na ludicidade apresentam-se como estratégias capazes de proporcionar melhoria significativa para o Ensino de Física, pois as mesmas têm por finalidade fazer com que os/as discentes passem a interagir de maneira mais descontraída, divertida e cooperativa com a aprendizagem.

O ensino lúdico apresenta em seu cerne características construtivistas de aprendizagem, onde os/as educandos/as aprendem a partir da experimentação, ou seja, eles/as estão em contato direto com o conhecimento. Essa proposta de ensino implementa leveza na rotina escolar, fazendo com que os/as discentes assimilem com mais facilidade os conhecimentos que lhe foram construídos (ROLOFF, 2010).

O lúdico pode se manifesta na educação através de inúmeras atividades. Como exemplo citamos os jogos, os contos, o teatro, a música, a dança e as artes plásticas. Tais atividades podem melhorar significativamente a aprendizagem. Os jogos são um bom exemplo, pois como aponta Dohme (2004), eles são “importantes instrumentos para o desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas”. Sendo assim, os jogos apresentam a capacidade de colocar o alunado em situações-problemas que exigem um maior esforço para solucioná-los. Relativo a isso, um dos gêneros de jogos que recentemente vem sendo estudado acerca de sua possível utilização na educação é o RPG.

O Role Playing Game, ou RPG como é comumente conhecido, significa jogo de interpretação de papéis e tem como principal finalidade desenvolver narrativas colaborativas entre um grupo de pessoas. Essa atividade busca desenvolver a imaginação, o raciocínio lógico, a memória, a solução de problemas e as relações sociais entre os/as jogadores/as. O RPG utiliza regras bem definidas para estabelecer o que deve ou não fazer enquanto coautor da aventura e aquele que organiza o bom andamento do jogo é chamado de Mestre (AMARAL, 2008).

As partidas de RPG são realizadas, como já mencionado, a um grupo de pessoas que se reúnem ao redor de uma mesa para contarem histórias. Todos/as os/as participantes ficam encarregados de criar os respectivos personagens que irão interpretar, enquanto o mestre tem responsabilidade de construir e narrar a aventura para os/as jogadores/as.

O RPG surgiu em 1974, nos Estados Unidos da América, como uma variação dos jogos de tabuleiro semelhantes ao xadrez, damas, entre outros. Esse jogo foi desenvolvido a partir da vontade que havia entre os fãs de literaturas fantásticas que desejavam poder estar dentro dos universos dos

livros que liam. O primeiro a surgir chama-se Dungeons & Dragons (Masmorras & Dragões, em tradução livre), inspirado em livros de fantasia medieval (KÜLL et al., 2010).

Amaral (2008) aponta “o potencial lúdico” como uma das características que mais se destaca no RPG, pois é ele que possibilita uma atividade prazerosa, que muitas vezes foge da realidade fazendo uso da criatividade e imaginação. Um dos sujeitos responsáveis para que esse potencial ocorra é o ato de contar histórias. Como apresenta Dohme (2014) o “processo de ouvir histórias, provoca absorção de conhecimentos oriundos do próprio texto do enredo. Já o exercício da imaginação provoca o sentimento de várias emoções”.

O ato de contar histórias apresenta aspectos interdisciplinares ao RPG. Uma única história tem a capacidade de abordar temas de várias disciplinas. No Ensino de Física ele pode ser facilmente utilizado para contextualizar os conteúdos que muitas vezes apresentam dificuldades de visualização. Além disso, pode propiciar relações que muitas vezes não são estabelecidas com outras disciplinas.

Como forma de buscar uma saída para os problemas inicialmente apontados, como a falta de atenção e o desinteresse constantemente apresentado pelo/a aluno/a na disciplina de Física, foram realizadas, por meio do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) - Subprojeto de Física – do Centro de Formação de Professores (CFP/UFCG), atividades relacionadas à força de atrito, que tinham como objetivo fazer uma demonstração acerca do potencial lúdico apresentado pelo RPG, capaz de fazer com que os/as discentes percebam que a Física é muito mais do que apenas cálculos matemáticos e que ela tem um papel fundamental na nossa sociedade.

Metodologia:

O presente texto apresenta um relato de experiência acerca de atividades desenvolvidas com uma turma do 1º ano do ensino médio de uma escola pública localizada na cidade de Cajazeiras – PB, tendo como objetivo observar as vantagens e desvantagens da utilização do RPG como uma ferramenta didático-pedagógica para o Ensino de Física.

A princípio foi administrada uma apresentação em formato de debate para os alunos que tinha como meta promover questionamentos aos/as alunos/as acerca do Ensino da Física e estabelecer uma aproximação dos mesmos com RPG. Em seguida, foram expostas as finalidades do trabalho e como se dariam as atividades que futuramente seriam desenvolvidas.

Logo após as explicações, como forma de descontração e introdução para o projeto, desenvolvemos uma dinâmica com os/as discentes inspirada nas principais características do RPG,

mas de maneira bem simples. O objetivo era fazer com que compreendessem que é possível aprender Física de maneira não tradicionalista.

Nessa dinâmica, buscamos colocá-los/as em uma situação-problema que envolveria os seus conhecimentos prévios sobre atrito, por meio de uma história interativa. Desse modo, tentamos fazer com que fossem capazes de usar da imaginação e do raciocínio lógico para chegarem a uma solução correta acerca desafio proposto.

No início, os/as participantes apresentaram relutância por não terem entendido muito bem o funcionamento da dinâmica e não sabiam que perguntas deveriam fazer. Contudo, como o passar do tempo, foram perdendo a timidez e começaram a se envolver.

Posteriormente será desenvolvido um questionário juntamente com o professor da escola para analisarmos conhecimentos prévios que os/as alunos/as apresentam sobre gravitação. Após a análise dos questionários, será construída uma campanha/jogo de RPG implementando situações voltadas ao conteúdo em questão. Dessa forma, pretendemos utilizar do “potencial lúdico” do jogo para gerar uma aprendizagem significativa.

Resultados e Discursões:

Com base nas observações realizadas ao longo da apresentação, ficou perceptivo na fala dos/as alunos/as, quando questionados acerca de suas concepções a acerca das aulas de Física, que muitos deles/as acreditam que a disciplina seja muito difícil e, por sua vez, muito desinteressante. “Nas aulas, o professor só sabe passar contas e isso é muito cansativo” como aponta uma das estudantes presente.

Alunos/as desinteressados/as pelo conhecimento que o professor pretende compartilhar é uma das realidades que assombra o ensino (de Física) no Brasil. Tal situação é muitas vezes promovida devido ao discurso “bancário” apresentado pelos/as educadores/as. Como já vinha sido criticado por Freire (1996), o ensino “bancário” deforma a criatividade do/a educando/a, pois desmotiva o questionamento a respeito do conhecimento que lhe foi apenas transmitido. Na Física, podemos observar facilmente muitos/as docentes tomando essa atitude, no exato momento em que se propõem a ministra suas aulas sem instigarem seus alunos a pensarem de maneira questionadora, eles/as apenas despejando um monte de formulas no quadro a serem decoradas.

Ainda na apresentação, os/as discentes, quando questionados sobre quais alternativas eles/as poderiam propor para torna a Física mais interessante, nenhum dos/as alunos/as quis se pronunciar, passado assim, a impressão de não saberem como responder à pergunta. Essa situação é resultante

da visão previamente convencionada dos/as educandos/as, de acharem que essa Ciência só se caracteriza por um conjunto de contas cansativas. Foi nessa perspectiva, que vimos o momento ideal para apresenta o RPG e desenvolver a dinâmica.

Como aponta Amaral (2008) trabalhar “problemas qualitativos tem por objetivo promover os conceitos científicos aprendidos com fenômenos que possam fazer parte do cotidiano do/a aluno/a, recorrendo de seus conhecimentos prévios”. Inerente a isso, na ação realizada com os/as discentes, foi escolhido trabalhar seus conhecimentos prévios a respeito da força de atrito, por ser um conteúdo que requer certa abstração para entendê-lo. Assim como na atividade realizada por Küll et al (2010), muitos dos/as estudantes apresentaram, inicialmente, resistência ao participar. Essa situação se dá exatamente, por muitas vezes os/as mesmos/as apresentarem certa dificuldade para pensarem livres das amarras convencionais. Como a dinâmica exigia que eles/as tivessem que utiliza frequentemente a imaginação, em muitos momentos isso se colocava como um obstáculo para a resolução do exercício proposto. Essa situação só tende a comprovar o quanto os/as educandos estão presos ao ensino tradicional e “bancário”, ou seja, esperando a resposta lhe ser dada.

Outra situação que pode ter ocasionado essa relutância dos/as alunos/as é a não total compreensão da atividade, devido a não estarem tão familiarizados com o funcionamento RPG, que em muitos momentos torna-se complicado a percepção da tarefa a ser realizada. Um exemplo a ser citado está presente na fala de uma das alunas que, quando questionada que pergunta faria a um dos moradores, respondeu que não saberia o que deveria fazer. Um dos causadores desse comportamento, em alguns momentos foi a timidez apresentada ao terem que realizar as perguntas, pois tinham medo de cometerem algum erro. Entretanto, ao longo do trabalho os alunos foram compreendo aos poucos como o RPG funcionava e começaram a perde um pouco dessa timidez e conseguiram completar o desafio.

Conclusão:

De maneira geral, a utilização do RPG como ferramenta didático-pedagógica é totalmente possível. Entretanto, assim como os livros didáticos, computadores e laboratórios, ele apresenta importantes características que beneficiam a construção de uma nova educação. No entanto, sozinha, essa ferramenta metodológica, como qualquer uma das outras, não apresenta utilidade nenhuma. Dessa forma é necessário que haja uma boa interação homem-objeto-meio (ALMEIDA, 2007).

O potencial lúdico, que o RPG apresenta, só poderá ser alcançado por meio do/a docente e do/a discente. O/a educador/a se apresenta como mediador para a realização das atividades e por isso, torna-se imprescindível que o/a docente tenha um bom domínio do conteúdo e da atividade que será aplicada, para que o mesmo saiba guiar os/as estudantes ao longo de seu desenvolvimento. Como Almeida (2007) enfatiza, o/a professor/a tem que ser o/a detentor/a de um olhar explorador capaz de perceber a melhor forma de utilizar dos espaços educacionais e das ferramentas didáticas. Por outro lado, o/a aluno/a tem o papel de ser o protagonista de sua aprendizagem, que deve estar sempre à procura de novos saberes.

Sendo assim, podemos perceber que ainda temos um longo caminho a percorrer para a total finalização do projeto. Além de buscar dados quantitativos que torne visível as vantagens por traz da utilização do RPG no Ensino Física, faz-se necessário desenvolver a interdisciplinaridade como forma de apresentar a Física em sua importância na sociedade.

Referencial Bibliográfico:

AMARAL, Ricardo Ribeiro. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de física**. 2008. 170 f. (Dissertação) - Mestrado em Ensino de Ciências – Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife, 2008.

ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Transposição Didática: Por onde começar?** 1ª edição, São Paulo: Cortez, 2007.

DOHME, Vania D'Angelo. Atividades lúdicas na educação - o Caminho de tijolos amarelos do aprendizado In: **Encontro Regional de História – O lugar da História**, 14, 2004, Campinas, SP. Anais. São Paulo: ANPUH, 2004. Disponível em: <http://www.anpuhsp.org.br/sp/downloads/CD%20XVII/index.html>. Acesso em agosto de 2017.

FREIRE, Paulo R. N. **Pedagogia da Autonomia**. 1ª edição, São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KÜLL, Eduardo Augusto et al. RPG Pedagógico: “o uso do lúdico no ensino de ciências” In: **Encontro Nacional de Ensino de Química**, 15, 2010, Brasília, DF. Anais. Distrito Federal: ED/SBQ, 2010. Disponível em: <http://www.sbq.org.br/eneq/xv/listaresumos.htm>. Acessado em: agosto 2017.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula In: **Semana de Letras**, 10, 2010, Porto Alegre, RS. Anais. Rio Grande Sul: EDIPUCRS, 2010. Disponível em: <http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/>. Acessado em: agosto 2017.