

106 - O Role-Playing Game (RPG) como ferramenta complementar ao ensino

Adyson Kleyton dos Santos Vieira – adysonkleyton@gmail.com; Clara Soares Devoglio Baptista – clarasoaresdevoglio@gmail.com; Greice Sabadini – greice.sab@gmail.com; Sergio Nicolau Serafim Martins – sserafim@hotmail.com
Instituto Federal do Espírito Santo - IFES

Tecnologias educacionais e IA na educação superior

RPG; Avaliação Da Aprendizagem; Tecnologias Educacionais; Objetos De Aprendizagem.

Role Playing Game (RPG)

O uso do jogo de RPG (Role-Playing Game) na educação tem se mostrado uma estratégia pedagógica inovadora e eficaz. Essa abordagem combina elementos lúdicos e narrativos para engajar os estudantes de maneira única, estimulando sua criatividade, cooperação, resolução de problemas e habilidades sociais, promovendo a interdisciplinaridade, integrando diferentes áreas do conhecimento.

Capacitação do grupo de trabalho

Para capacitar o grupo em RPG, foram realizadas oficinas, workshops e sessões de treinamento focadas em entender as regras do jogo, a criação de personagens, a elaboração de narrativas, a resolução de desafios e a integração das habilidades adquiridas no jogo com o contexto educacional e profissional de forma a dar competências à equipe no processo de criação dos padrões que seriam abordados ao construir as aventuras, tema da aplicação do projeto.

Após a obtenção da experiência adquirida no tema, foi criada pelo grupo de trabalho a aventura de RPG com o uso de tecnologias computacionais nessa área, chamadas de Virtual Tabletops, baseada em contextos históricos reais, que deveria ser aplicada aos alunos dos cursos de graduação e do ensino médio, visando proporcionar uma experiência imersiva e divertida para os jogadores, onde eles podiam explorar, interagir e moldar o mundo de acordo com suas escolhas e ações, mas seguindo um cronograma de jogo linear para que pudessem interagir com o cenário, porém sem mudar o contexto geral da história, uma vez que o objetivo era ensinar aos participantes parte do ementário de uma disciplina de história tornando-os parte do processo educacional com seus personagens em todo desenrolar da aventura.

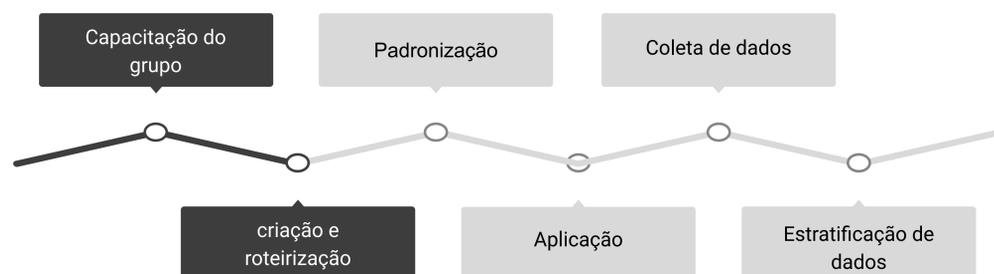
Figura 1: Uso do Virtual Tabletop



Fonte: Autoria Própria

A participação de alunos em uma aventura de RPG (Role-Playing Game) baseada na literatura histórica teve como objetivo o desenvolvimento de habilidades educacionais, sociais e emocionais permitindo que os participantes fossem protagonistas de um contexto lúdico que em sala de aula seria transmitido de forma passiva, tornando essa metodologia uma ferramenta pedagógica complementar de sala de aula eficaz unindo o aprendizado e diversão, promovendo um ambiente de desenvolvimento integral e enriquecedor.

Cronologia do projeto



Fonte: Autoria Própria

Dentre os resultados obtidos pela análise qualitativa das amostras empíricas, notou-se uma melhoria significativa no estímulo à criatividade, aprimoramento das habilidades de comunicação, desenvolvimento do pensamento histórico crítico, aprendizado interdisciplinar, empatia e perspectiva, trabalho de equipe cooperativo, diversão e motivação no processo de aprendizagem.

Resultados esperados

Os resultados provenientes da coleta de dados permitiram notar uma melhora significativa no processo de ensino e aprendizagem a partir da atividade de RPG realizada, aplicando essa abordagem de forma contínua pelos professores, a alunos do Instituto Federal do Espírito Santo para avaliação da eficiência dessa metodologia como ferramenta auxiliar de ensino, aplicando ao final das sessões testes de aquisição de conhecimento e satisfação na metodologia aplicada, para posterior avaliação do desempenho dos alunos.

O projeto propôs uma aplicação metodológica, em especial o RPG abarcada pelo uso de tecnologias, como ferramenta educacional complementar. Considerando isso, após a validação do método, um programa de capacitação entre docentes deverá ampliar o uso desta ferramenta entre outros Objetos de Aprendizagem em salas de aula para diversificação do contexto curricular ao aluno em diversas áreas do conhecimento.