

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

ROGÉRIA NUNES HENRIQUES

**O USO DE MÍDIAS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE
SOCIOLOGIA: O Jogo e o vídeo no ensino sobre Cultura**

JUIZ DE FORA
2018

ROGÉRIA NUNES HENRIQUES

**O USO DE MÍDIAS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE
SOCIOLOGIA: O jogo e o vídeo no ensino sobre Cultura.**

Artigo apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadoras: Profa. Dra. Tâmara Lis Reis Umbelino
Profa. Ma. Monalisa de Paula Rocha

JUIZ DE FORA
2018

ROGÉRIA NUNES HENRIQUES

**O USO DE MÍDIAS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE
SOCIOLOGIA: O Jogo e o vídeo no ensino sobre Cultura.**

Artigo apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Tâmara Lis Reis Umbelino
Profa. Ma. Monalisa de Paula Rocha
Professoras Orientadoras

Membro da banca

Membro da banca

O USO DE MÍDIAS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE SOCIOLOGIA: O Jogo e o vídeo no ensino sobre Cultura.

Rogéria Nunes Henriques¹

Resumo

Esse trabalho pretende investigar as possibilidades da utilização de algumas mídias no processo de ensino de Sociologia. Neste sentido, descreve o desenvolvimento e a aplicação de dois produtos midiáticos – o vídeo e o jogo – utilizados dentro de uma proposta pedagógica. O objetivo do trabalho é integrar um conteúdo do ensino médio, no caso a Sociologia, com a linguagem visual e de jogo, proporcionando o aprendizado do conceito de Cultura, tornando o conteúdo da disciplina mais divertido, dinâmico e envolvente.

Palavras-chave: RPG. Vídeo. Jogo. Educação.

Introdução

Estamos vivenciando um momento de muitas mudanças na sociedade, neste contexto a educação também tem participado dessas transformações. Assim, hoje um dos grandes desafios que os professores enfrentam no cotidiano escolar é falta de interesse dos alunos e estímulo na sala de aula. Muito desse comportamento está relacionado a tradicional forma de ensino, por isso é importante os educadores buscarem alternativas e propostas que possibilita aproximar o aluno do conteúdo trabalhado.

Nesse contexto, as mídias veem se apresentando como importantes elementos para a promoção do conhecimento e da curiosidade. Visando atender essa demanda, este estudo busca apresentar a proposta da utilização de dois produtos escolhidos a partir de duas mídias. A escolha se fez a partir da linguagem audiovisual – o vídeo – e a linguagem do jogo – o RPG – utilizando como referência a disciplina de Sociologia, sendo delimitado o conceito de Cultura.

¹Graduada em Ciências Sociais pela UFJF, pós-graduando em Mídias na Educação pela UFJF e professora de Sociologia na rede pública de ensino. rogeriahenriques@hotmail.com

A principal proposta é desenvolver atividades que complementam o ensino e possibilitam ao aluno compreender conceitos por meio da experimentação. Afinal, segundo Kenski:

O espaço da escola é mágico. Nele se realiza o milagre permanente do aprender e do abrir-se para o mundo. Múltiplas e diferenciadas são as linguagens da escola. Formas possíveis de, inclusive, recuperar nossas histórias, as imagens e os movimentos que constituíram os nossos aprendizados. Transformar o pensamento racional em afeto e sentir saudades das múltiplas escolas que nos ensinaram tantas linguagens (KENSKI, 2000, p.123).

Esse estudo está estruturado de modo que possamos estabelecer uma pequena discussão sobre o uso dessas duas mídias na educação. Portanto, começa com uma breve explanação sobre o vídeo e sua utilização na educação, logo após falaremos sobre o jogo e sua aplicação, seguido pela explicação sobre RPG e finalmente apresentaremos uma proposta de aplicação dessas duas mídias na abordagem de um conteúdo de Sociologia.

Desenvolvimento

A linguagem audiovisual e o vídeo em sala de aula

O surgimento de novas tecnologias e tantos outros recursos tecnológicos, possibilitou o desenvolvimento rápido e intenso dos audiovisuais, com técnicas e funções cada vez mais interessantes e atrativas. Tudo isso faz com que cada vez mais as pessoas se sintam envolvidas por eles, surgindo, às vezes, até uma relação de dependência.

No cotidiano escolar não é muito diferente, pois a utilização da linguagem do audiovisual nesse espaço propiciou novas formas de ensinar, além de permitir novas possibilidades de os alunos perceberem e compreenderem o conteúdo trabalhado.

É importante verificar que a linguagem audiovisual, é feita da junção de elementos de duas naturezas: sonoros e visuais, que afetam dois sentidos, a visão e a audição, sentidos mais privilegiados no mundo moderno, conforme apresentado por Coutinho (1986) em seu estudo.

Quando se trata especificamente sobre o uso de vídeos em sala de aula, também verificamos possibilidades pedagógicas e oportunidades de trazer o aluno mais próximo do conteúdo, segundo Morán:

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atingem por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços (MORÁN, 1995, p.28).

Nesse contexto educacional atual o uso de imagem em movimento não é novidade. Hoje é muito comum o uso de filmes e outras linguagens, mesmo que sirva apenas como apoio e ilustração do conteúdo, principalmente, nas aulas de Sociologia. Como podemos verificar no estudo realizado por Maria Adélia Alves (2001), segundo ela:

Os entrevistados usam o vídeo como uma forma de estar se comunicando com seus alunos de uma forma mais agradável, que eles gostem mais, e entendam melhor. Usam o vídeo com interesse de envolver mais seus alunos, para que eles se interessem pelo conteúdo transmitido, para atrair mais a atenção deles para a aula, para mobilizar afetivamente os alunos, para que eles memorizem melhor o conteúdo abordado, para durante a aula obterem uma comunicação mais tranquila, fácil e agradável (ALVES, 2001, p.48).

Sendo assim, não se pode deixar de levar em consideração a importância dessa linguagem na comunicação e na educação. A utilização de vídeos em sala de aula, sejam eles produzidos pelos próprios alunos, sejam produzidos para os alunos, pode promover resultados significativos no aprendizado.

Jogos na educação

Assim como os audiovisuais, outra forma de linguagem que vem ganhando muito espaço no cotidiano dos jovens e nos ambientes educacionais são os jogos. Apesar de dividir opiniões entre aqueles que adoram e aqueles que odeiam, é uma linguagem que está ganhando muito espaço e, portanto, não tem como deixar de ser levado em consideração.

Mas afinal o que é jogo? Segundo Huizinga:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (HUIZINGA, 1993, p.33).

Neste estudo Huizinga (1993) relata também que brincar é algo natural, chegando a ser um comportamento que define o ser humano e a sociedade e complementa que o jogo é uma atividade integrante do nosso contexto cultural. Portanto, é comum que exista o uso de jogos em vários espaços, como no ambiente educacional, proporcionando ao estudante a vivência de experiências que talvez não fossem tão fáceis de serem alcançadas através do ensino tradicional.

Um dos aspectos relevante nos jogos é a possibilidade de provocarem nos alunos um desafio, podendo gerar ao mesmo tempo interesse e prazer pelo tema.

Para Marcatto (1996) transformar a sala de aula em jogo possibilita o envolvimento do aluno com o tema proposto, dessa forma, torna a aula mais agradável, divertida e produtiva.

O RPG e seu uso na educação

É importante ressaltar que existem vários tipos de jogos, cada um com seu propósito específico. No nosso caso vamos analisar o RPG e sua aplicação na educação. O RPG é um jogo de representação, é um jogo que apresenta grande interesse não só por parte dos alunos, como também os professores.

O Role Playing Game², ou simplesmente RPG, surgiu na década de 1970, quando seus criadores, os americanos Gary Gygax e Dave Arneson que fizeram a passagem dos jogos de estratégia para um jogo mais interativo, com ações demarcadas pela imaginação do jogador, que passaria a controlar um único personagem ao invés de um exército.

Cada partida do jogo é denominada de sessão. Algumas vezes a aventura pode ter várias sessões, o que se dá o nome de campanha. Os segredos e elementos que compõe o enredo os jogadores vão descobrindo a cada encontro.

² <http://www.rpgnaescola.com.br/introducao-ao-rpg/>

Uma partida de RPG se inicia pelo narrador, chamado de mestre do jogo, que prepara antecipadamente a aventura e passa a ser o responsável pela condução dela, apresentando os desafios e surpresas a cada narração, sempre com o objetivo de envolver os seus participantes.

Pela sua característica e por ser um jogo de interpretação de personagens pode também representar uma maneira de colaborar para a formação do cidadão, isso porque não só colabora para o trabalho em equipe, seguir ordens, mas também desenvolve a capacidade de contestar e posicionar-se, ou seja, possibilita desenvolver habilidades e competências muito importantes para a vida cotidiana e seu posicionamento diante da sociedade.

Segundo Marcatto (1996), a base do RPG é a criatividade e a característica principal é a cooperação entre os jogadores. Diferente dos demais jogos eles são mais colaborativos e sociais do que competitivos, ou seja, um jogo que une os seus participantes em um único time que se aventura em grupo, visando alcançar os objetivos propostos pelo narrador.

O processo de aprendizagem que o jogo pode promover vai além da simples compreensão de conteúdo das disciplinas. Segundo Marcatto (1996, p.50): “O RPG pedagógico procura estimular a participação do aluno como agente de seu próprio aprendizado”. Além disso, RPG pode criar um ambiente de construção de conhecimento, o qual possibilita ao jogador identificar o porquê da importância de se passar por esse processo (MARCATTO, 1996).

Enfim, é um jogo que tem muitas alternativas para o uso pedagógico. Quando buscamos suas possibilidades no uso do ensino de Sociologia encontramos oportunidades de aplicação, pois permite ao aluno confrontar questões que são muito relevantes no tema.

Aplicando o RPG e o vídeo na aula de Sociologia

Partindo do princípio da necessidade de buscar elementos que facilitam e auxiliam no processo de aprendizagem, e o conhecimento de algumas ferramentas midiática, o presente estudo expõe uma proposta de utilização desses dois produtos dentro de um mesmo conteúdo. Conforme já dito anteriormente, as atividades escolhidas foram o jogo e o vídeo, na disciplina de Sociologia com o tema: Cultura.

Como havia a necessidade de delimitar um tipo de jogo a escolha foi o RPG. A escolha pelos dois produtos e o conteúdo se fez pela afinidade dos produtos com o conteúdo. Os dois produtos desenvolvidos são descritos abaixo:

O vídeo

Para dar início ao conteúdo o aluno precisa conhecer alguns conceitos importantes dentro do tema, tais como: cultura, contracultura, etnocentrismo, relativismo cultural etc. Para buscar uma forma de comunicação mais próxima da linguagem dos jovens foi produzido um audiovisual no qual são abordados os conceitos mais importantes dentro do tema. O vídeo muitas vezes permite ajudar a mostrar o que se fala em aula, e até compor cenários desconhecidos dos alunos.

A partir dessa observação foi criado um pequeno filme onde esses conceitos são explicados com uma linguagem mais próxima dos alunos, utilizando desenhos e imagens.

Como a proposta é apresentar e familiarizar com os conceitos, utilizados no jogo, ele será apresentado aos alunos no momento inicial, junto com as regras e a explicação do jogo.

Link do vídeo produzido: <https://sites.google.com/view/sala-aula/tcc/produto-1-v%C3%ADdeo>

O jogo

A escolha pelo RPG é justificada pela abrangência e abertura que tem com os jovens, pois muitos já jogam como diversão, além disso, é um jogo que não exige muito recurso material.

A forma mais comum de se aplicar esse jogo é com grupos pequenos, o que numa sala de aula representa um grande desafio e para isso necessita uma estratégia diferenciada.

Existem algumas formas de usufruir do RPG em sala de aula. Uma das alternativas o professor faz o papel de narrador e cada grupo fica responsável por um personagem, o que possibilita que o professor participe de todas partidas, porém tornam as decisões muito demoradas e nem todos participam.

Uma proposta também interessante e mais colaborativa é dividir as turmas em grupos e ter vários mestres (narradores) treinados, dessa forma possibilita que todos participem. Nessa última proposta, o professor convida alguns alunos que já conhecem o jogo para serem os narradores. O papel do professor é supervisionar e dar suporte aos grupos.

Numa partida de RPG participam o mestre e os jogadores. Como os mestres serão os próprios alunos selecionados para essa função, o mestre deve ser um jogador mais experiente em RPG.

Os jogadores são os que controlam as personagens que participarão da narrativa. Eles definem as atitudes que seus personagens executam, a partir da ação criada pelo mestre. Dessa forma, Marcatto (1996, p.15) afirma que: “no RPG o jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como ator, representa um papel e, como um roteirista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na recriação da aventura”.

Definida a forma que será utilizada em sala de aula, segue a proposta do jogo:

O grupo senta-se em círculo e transporta-se, na imaginação, para o universo em que se passa a aventura. O RPG é jogado verbalmente, por isso todas as ações ocorrem na imaginação, sendo assim, não há necessidade de muito material, somente alguns mapas, dados, tabelas e folhas com descrições de personagens, portanto a modalidade utilizada será o RPG de mesa.

A aventura

A partida inicia-se pelo narrador (Mestre do jogo). O mestre descreve a situação/ cenário, que é o local onde se passa a aventura, e os outros personagens envolvidos nela, diferentes daquelas interpretadas pelo grupo, eventos do passado que possam influenciar na aventura, sejam lendas ou fatos históricos.

Como o conteúdo a ser explorado na aventura é o de “Cultura” cada personagem vai representar um tipo específico da sociedade. A proposta do jogo é colocar o conceito em prática.

Duração: A aventura foi escrita para ser vivenciada durante 6 horas-aula, em três cenas divididas em 3 encontros de 2 horas-aula.

1º Encontro (2 horas-aula): Explicar regras, apresentar vídeo; Cena 1.

2º Encontro (2 horas-aula): Cenas 2 e 3.

3º Encontro (2 horas-aula): Cenas 4 e 5

Sinopse: Essa aventura se passa no tempo atual. Acontece num vilarejo fictício localizado no Monte Roraima, lugar de muito mistério e lendas. Durante a aventura proposta os personagens passarão por desafios e obstáculos que promete muita diversão e reflexão.

Os personagens do jogo, que os alunos representarão, são um grupo de pessoas diversas, que num determinado momento serão convidados a participarem de um grande desafio em torno de um mistério. No entanto, quando chegarem ao local ficarão presos dentro de um mundo de magia, onde terão que estabelecer regras de sobrevivência, além de resolver o mistério para poderem se libertar desse mundo.

A aventura foi desenhada para seis personagens (grupo de pessoas). Além desses também terá um antagonista (o vilão), que será responsável por boa parte dos desafios e um guardião do mistério. A aventura chegará ao fim quando os personagens conseguirem resolver o mistério e estabelecer um convívio harmonioso entre o grupo.

Ao final da partida o professor promoverá um debate retomando os conceitos e verificando a contribuição do trabalho na percepção do aluno com relação ao tema.

Link do jogo produzido: <https://sites.google.com/view/sala-aula/tcc/produto-2-jogo>

Conclusão

A principal contribuição desse estudo é ter a pretensão de propor mais uma forma de abordar um conteúdo dentro da sala de aula utilizando elementos que fazem parte do cotidiano dos jovens.

Analisamos e entendemos que as estratégias pedagógicas, como o jogo, podem ser um diferencial nos processos de ensino de aprendizagem por contribuir para a formação social de estudantes.

Além disso, os jogos têm muito para contribuir no processo de ensino, pois podem proporcionar um aprendizado divertido, também existem muitos que

permitem o trabalho em equipe exigindo uma cooperação entre os seus participantes, promovendo o aprendizado colaborativo.

A integração das mídias com a educação tem condições de aprimorar a prática docente e viabilizar um ensino contextualizado e que dê significado ao aluno.

Enfim, no processo de aprendizagem trabalhar com mídias pode ser interessante e instigante e utilizado como um recurso motivador para que o aluno aprofunde os seus conhecimentos e permitindo tornar o aprendizado algo divertido.

Referências

ALVES, Maria Adélia. **Filmes na escola: uma abordagem sobre o uso de audiovisuais (vídeo, cinema e programas de TV) nas aulas de Sociologia do ensino médio**. Campinas, SP, 2001.

COUTINHO, Laura Maria. **Audiovisuais: arte, técnica e linguagem**. 60 horas/Laura Maria Coutinho. Brasília, Universidade de Brasília, 2006.

KENSKI, Vani Moreira. **Múltiplas linguagens na escola**. Linguagens, espaços e tempos no ensinar e aprender. Rio de Janeiro, RJ, DP&A, 2000.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1993.

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

MORÁN, José Manuel. **O Vídeo na sala de aula**. Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna: 27 a 35, jan./abr. de 1995.

Sites de RPG:

RPG na escola: <http://www.rpgnaescola.com.br/>

Guilda dos mestres: <http://guildadosmestres.com.br/>

RPGEduc: <https://www.rpgeduc.com.br/>

REDERPG: <https://www.rederpg.com.br/>