

**PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA DE LETRAS-LÍNGUA PORTUGUESA:
ROLE-PLAYING GAME PEDAGÓGICO COMO METODOLOGIA ATIVA PARA O
FORTALECIMENTO DOS CONTEÚDOS DO ENSINO FUNDAMENTAL II**

Mayara Santos de Souza Peixoto¹; Wesley Diniz Pereira¹; Ana Paula Dias²;
Patrícia Viana Belam³

¹Graduandos em Letras-Português e Inglês no Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO)

²Professora mestre do Centro de Humanas no Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO)

³Professora doutora do Centro de Humanas no Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO)

RESUMO

A fim de tornar o ensino de Língua Portuguesa mais interessante e os alunos cada vez mais interessados e engajados, propusemos a prática de uma metodologia ativa mais conhecida como RPG (role-playing game) Pedagógico, a qual se estrutura com a essência de contrariar o ensino tradicional que limita o pensar dos alunos, propondo atividades que incentivem, alimentem e esperem dos mesmos mais imaginação, mais movimento, mais interação e, conseqüentemente, mais engajamento. Por meio de atividades gramaticais, interpretativas, de leitura e de produção de texto entrelaçadas a uma história fictícia que teve como objetivo explorar e descobrir um mundo pós-apocalíptico, trazendo a ideia de urgência e esperança em estar de volta ao mundo como o conhecemos com amigos e familiares próximos, criou-se uma atmosfera de aventura que tornou a aprendizagem significativa por trazer um propósito em aprender os conteúdos, pois o uso do conhecimento é imediato e a memorização é construída juntamente com as lembranças vivenciadas e proporcionadas pela história.

Palavras-chave: Programa Residência Pedagógica. Role-Playing Game Pedagógico. Língua Portuguesa. Prática Pedagógica. Conteúdos curriculares.

INTRODUÇÃO

O projeto foi realizado no período vespertino da Escola Estadual Dr. Luiz Zuiani, localizada no Parque Paulistano, na cidade de Bauru, SP, a qual possui o Ensino Médio no período da manhã e noite e o Fundamental I e II, no período da tarde. A escola tem como Preceptor o professor Aroldo César Gonçalves, e o Centro Universitário Unisagrado tem como Coordenadora do programa Residência Pedagógica de Letras – Língua Portuguesa a profa. Patrícia Viana Belam. A escola Zuiani conta com uma biblioteca com um acervo muito rico, possui sala de recursos, de vídeo, informática, um auditório para palestras e eventos e duas quadras, atendendo bem ao que se propõe e os problemas que surgem são os típicos de uma escola estadual. Está sempre engajada em projetos, o que tornou ainda mais gratificante e agradável executar qualquer atividade e trabalho, pois a gestão escolar é muito aberta a novas propostas e ideias de projetos.

Realizado com os 8º anos, o subprojeto foi o RPG (Role-Playing Game) Pedagógico, a fim de incentivar a criatividade, a participação, a leitura e a pesquisa e foi pensado a fim de

aplicar conteúdos curriculares de Língua Portuguesa em aventuras para os alunos agirem de forma mais lúdica, dinâmica, colaborativa e exercitar o raciocínio lógico e rápido.

Talvez a maior dificuldade que o professor enfrenta é estimular o interesse do aluno por conteúdos que não pareçam ter aplicação imediata em sua vida. 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 que permitirão maior liberdade de escolha e satisfação em sua vida. O RPG permite evidenciar a aplicabilidade do conteúdo de forma imediata e simples no ambiente de sala de aula. É necessário usar apenas a imaginação. (MARCATTO, 1996, p. 16-17)

Considerando-se o conteúdo altamente artístico e motivador da produção criativa e da postura extrovertida presente no jogo de RPG, faz-se necessária a exploração de suas capacidades dentro do âmbito escolar, mais precisamente sobre a figura do aluno, cuja capacidade humana perante suas relações com a escola pode vir a receber novas inspirações, inovando, assim, o caráter muitas vezes desmotivado presente no olhar desse aluno sobre a instituição escolar. O projeto utiliza do próprio conteúdo que já está sendo desenvolvido pelo professor, a fim de se tornar um impulsionador do aprendizado e até um possível método de avaliação para o professor, que, por meio de suas observações, pode constatar se o aluno, de fato, adquiriu os conhecimentos necessários.

A prática do jogo de RPG pode auxiliar alunos em seu desempenho escolar, criatividade, capacidade de relacionamento interpessoal (trabalho em equipe, espontaneidade, perda de timidez) e raciocínio lógico e estratégico. O objetivo de se utilizar o RPG no ambiente escolar, além dos facilitadores acima citados, também busca desmistificar o preconceito acerca da imagem do jogo.

OBJETIVOS

Do Programa Residência Pedagógica (FUNDAÇÃO CAPES, 2018):

- Aperfeiçoar a formação dos discentes de cursos de licenciatura, por meio do desenvolvimento de projetos que fortaleçam o campo da prática e conduzam o licenciando a exercitar de forma ativa a relação entre teoria e prática profissional docente, utilizando coleta de dados e diagnóstico sobre o ensino e a aprendizagem escolar, entre outras didáticas e metodologias.
- Induzir a reformulação do estágio supervisionado nos cursos de licenciatura, tendo por base a experiência da residência pedagógica.
- Fortalecer, ampliar e consolidar a relação entre a IES e a escola, promovendo sinergia entre a entidade que forma e a que recebe o egresso da licenciatura e estimulando o protagonismo das redes de ensino na formação de professores.
- Promover a adequação dos currículos e propostas pedagógicas dos cursos de formação inicial de professores da educação básica às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Do Projeto de RPG Pedagógico:

- Exercitar a resolução de problemas e conflitos por meio do raciocínio lógico e rápido dos alunos.
- Aprimorar e fortalecer a argumentação dos envolvidos.

- Provocar constante reflexão sobre as possibilidades de estratégias a serem utilizadas.
- Reforçar e praticar o mesmo conteúdo visto em sala de aula, a fim de se provar primordial para seguir a participação efetiva na história.

METODOLOGIA

No 1º semestre da Residência Pedagógica, o qual ocorreu no 2º semestre de 2018, executamos com os 8º anos um projeto inicial de apuração da realidade escolar e então propusemos a Importância do Feedback Individual na Construção de um olhar Autocrítico: o professor presente em sala de aula aplicou uma atividade de redação, semelhante à produção de uma dissertação-argumentativa proposta pelo Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM), utilizando o mesmo tema do ano 2018: “Manipulação do comportamento do usuário pelo controle de dados na internet”. Após todos entregarem a redação, ficou a nossa responsabilidade, então, de iniciar a correção. Primeiro alocamos duas carteiras no canto da sala, e uma cadeira a frente para que o aluno pudesse se sentar. A princípio dissemos a eles que estaríamos disponíveis a ajudá-los caso quisessem nosso auxílio. Usamos dessa abordagem para despertar a curiosidade e o interesse e, assim, também poderemos observar os mais empenhados.

Muitos alunos, então, demonstraram interesse e narraram suas maiores dificuldades em produzir redações. Portanto, propusemos dois modelos de confecção de dissertação-argumentativa, as quais foram passadas em lousa passo-a-passo utilizando tópicos, além de breves descrições explicativas sobre cada parte que compõe esse tipo de redação. Além disso, mesmo ao conscientizarmos os alunos sobre a necessidade de tomar conhecimentos a respeito do tema por meio dos assuntos mais relevantes relacionados ao mesmo, ainda assim demonstraram grande dificuldade em selecioná-los. Portanto, propusemos três grandes assuntos relacionados para incentivá-los a escrever. Isso, inclusive, os fez ficar maravilhados com os assuntos que o tema proporcionava, pois foi necessário que explicássemos alguns deles para a turma.

Ao longo da produção dissertativo-argumentativa, foram surgindo mais dúvidas sobre a confecção do texto. Isso envolvia a dificuldade de utilização de elementos coesivos, além da falta de percepção sobre a coerência da estrutura e construção do texto. Já no 2º semestre da Residência Pedagógica, inciamos o nosso projeto de RPG Pedagógico: as sessões são representadas pelas aulas dadas semanalmente para cada turma dos 9º anos, enquanto a campanha representa toda a história trabalhada durante o semestre. A campanha do 1º semestre de 2019 se estruturou em 7 capítulos consistindo introdução, desenvolvimento e fim: no 1º capítulo introduzimos a missão de ajudar os protagonistas do filme, anteriormente assistido pelos alunos, “À Espera de um Milagre” incentivando a argumentação oral e finalizamos a sessão com a produção escrita gradativa de uma resenha crítica do filme levantando temas principais com o passo-a-passo escondido e espalhado por uma sala escura. A partir do 2º até o 7º capítulo, os alunos, com a intenção de voltar ao mundo real, sem querer, foram parar em um mundo pós-apocalíptico e tentam descobrir o que aconteceu agindo com liderança ao ler para seus companheiros notícias de devastações encontradas junto aos escombros de estabelecimentos destruídos, propiciando uma situação aberta à interação, discussão e debate entre os colegas. Foram convidados por sobreviventes a: provar,

através da resolução de enigmas de raciocínio lógico e interpretação, exercícios gramaticais (Figura 2), além de reflexões mais profundas sobre suas percepções de mundo e esperanças de futuro propostos ao longo da aventura explorada e uma carta de apresentação, que são humanos pensantes e racionais. (Figura 1)

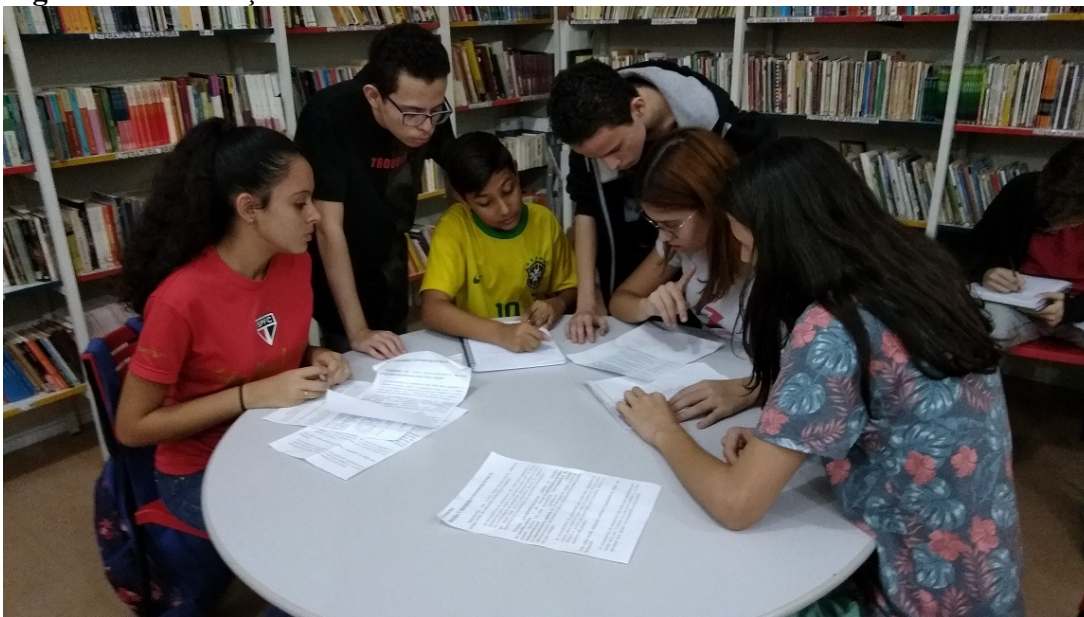
Fomos solicitados pela gestão escolar então que exercêssemos o mesmo projeto de RPG Pedagógico com os alunos dos 8º anos no 3º semestre do Residência Pedagógica, isto é, 2º semestre de 2019. Então, mais experientes, testamos os conhecimentos prévios deles acerca do RPG e o que sabiam sobre o assunto, começamos a trabalhar a construção de personagens, lhes entregando uma ficha, no qual nela iriam ser anotado, características pessoais de cada um. Levamos algumas dicas de personagens que podiam se tornar apesar de deixarmos-os livres para que pudessem criar, seus nomes, personalidade, características físicas, dons, habilidades e fraquezas. Então os alunos se deparam com um universo em colapso, no qual um evento misterioso fez com que seres de diversos mundos fossem tele transportados para uma ilha. Portanto, para se alimentarem, utilizamos charadas de interpretação ou exercícios gramaticais como obstáculos. Além disso, exploramos mais o ambiente escolar, utilizando de jardins, sala de leitura e pátio, possibilitando uma maior interação muito além da sala de aula.

Figura 1 – Confeção das cartas de apresentação sob a escuridão do mundo fictício.



Fonte: Mayara Santos de Souza Peixoto.

Figura 2 – Confeção de um texto com coerência e elementos coesivos.



Fonte: Mayara Santos de Souza Peixoto.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao fim do 1º semestre da Residência Pedagógica, no 2º semestre de 2018, utilizamos, a partir desta análise conjunta, de elogios para mostrar-lhes que estavam no caminho certo por determinados momentos, enquanto também os alertávamos de erros gramaticais ao longo de seus textos. Conforme propusemos outros meios de apresentar ideias, os alunos se expressavam bastante interessados e dispostos a corrigir seus hábitos, tiravam suas dúvidas e agradeciam por esse feedback que fizemos. Propusemos, ainda, que reescrevessem suas produções a partir das correções feitas, o que surtiu um efeito positivo, pois, assim, sentiam que estávamos guiando-os com segurança.

Com o RPG Pedagógico, inicialmente os alunos apresentaram receio em tomar uma postura mais ativa ao longo da introdução da história, portanto foi preciso que a incentivássemos. Demonstraram surpresa e até choque quando pedíamos que interagissem, levantassem e conversassem entre si. Isso possibilitou que se permitissem fazerem o que quiserem ou serem quem quisessem, mas sobretudo a ampliar a imaginação. Permitíamos a liberdade com condições referentes ao respeito mútuo e entender a necessidade de ser ouvinte em determinados momentos também.

Ao longo do desenvolvimento da trama e da aventura, os alunos se permitiam cada vez mais, exploravam sua imaginação chegando ao ponto de supor diversas possibilidades e conexões entre os enigmas propostos, tecendo uma nova (e, aliás, coerente!) história que serviu para prosseguirmos mantendo-os interessados. A cada sessão (/aula) os alunos pensavam de forma mais acelerada, estratégica e lógica, se atentavam melhor aos detalhes dos enigmas e das mensagens, buscando códigos secretos intrínsecos nos mesmos. Além de todo esse desenvolvimento particular, perceberam que o trabalho colaborativo e em equipe possibilitava mais chances de observação e análise primordiais para cumprir cada missão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluindo o 1º semestre do Programa Residência Pedagógica, conseguimos trabalhar com a turma o projeto de redação para que os alunos começassem a construir seu olhar crítico sobre suas próprias produções. Enfim intimidade e confiança foram conquistadas para que pudéssemos propor oportunidades de erro e acerto sem serem julgados inferiores por arriscarem a construção de seus próprios conhecimentos.

Obtivemos inúmeras reflexões durante o projeto do RPG Pedagógico. Pudemos observar a evolução dos alunos juntamente com a nossa própria, pois os alunos introduziam elementos novos a cada dia e isso fez-nos ter mais ideias e a descobrir novas maneiras de chegar até eles. Essa possibilidade de ir além é tudo o que nós, estudantes, almejamos em um curso de graduação, propiciando-nos a uma vivência real e desafiadora, do qual não ficamos desamparados, pois nossos preceptores e orientadores também estiveram conosco acompanhando nossa evolução ao longo da prática.

REFERÊNCIAS

FUNDAÇÃO CAPES. **Programa Residência Pedagógica: Objetivos**. Brasília: Fundação de Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, 1 mar. 2018. Disponível em: <https://capes.gov.br/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>. Acesso em: 7 set. 2019.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: [s. n.], 1996.

AGRADECIMENTOS

Ao UNISAGRADO por aderir ao Programa em prol do preparo profissional de seus alunos universitários. Ao Programa Residência Pedagógica, o qual nos proporcionou uma oportunidade da qual provavelmente não teríamos tido espaço para exercer em um estágio comum. Aos nossos preceptores e orientadores que não nos desampararam.