



UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE A ABORDAGEM HISTÓRICA E MITOLÓGICA ATRAVÉS DO RPG E JOGOS DE TABULEIRO

Matheus Versati¹; Rodrigo Fermiano de Moraes Júnior¹; Vinicius Valoti Martinosso¹; Roger
Marcelo Martins Gomes²; Flávia Cristina Bandeca Biazetto²

¹Discentes do Curso de História do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

²Docentes do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO. Subprojeto História e Letras
(Português/Inglês) do PIBID

RESUMO

Desenvolvemos durante o projeto PIBID (Programa de Iniciação à Docência) uma abordagem histórica e mitológica através de Plataformas de RPG, Jogos de Tabuleiro com os alunos que trabalham se utilizando da metodologia do lúdico uma viagem para espaços e tempos da história, no caso deste grupo, a professora está trabalhando com eles Egito, Grécia e Roma antiga, logo estamos se aventurando por meio desses jogos por estas terras e civilização junto a eles, descobrindo Atenas, Sparta e Creta, como as pessoas viviam, se alimentavam, o que plantavam, como funcionavam suas políticas e direitos, onde eles são personagens e inventores ativos nesses jogos que interagem de forma direta com esse mundo.

INTRODUÇÃO

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID tem por objetivo auxiliar estudantes de licenciatura a sua primeira experiência a formação docente. Este primeiro contato permite ao pibidiano refletir sobre suas condutas enquanto professor, além de prepará-lo para exercer a docência no mercado de trabalho público ou privado. Além disso, o programa atua no desenvolvimento de projetos interdisciplinares sendo esse o enfoque desse projeto.

O atual subprojeto do centro Universitário Unisagrado abrange a interdisciplinaridade das disciplinas de História e Literatura, a junção dessas duas áreas além de ser um campo fértil para a criatividade dos estudantes possui diversos temas que podem ser trabalhados de maneira integrada permitindo uma compreensão mais ampla dos estudantes.

O Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID está imbricado com a construção da identidade do docente, uma vez que a profissão do professor está em constante mobilização de processos emergentes que, para responder as novas demandas sociais e confrontar as teorias hegemônicas do sistema vigente, se transformam e ganham novos sentidos em seu arcabouço teórico e prático.

Durante os trabalhos realizados no PIBID percebeu-se seu desenvolvimento da identidade do professor e dos seus saberes práticos que está intimamente relacionada à ação do projeto em sua formação profissional. A produção das condições para a formação inicial



envolve o trabalho crítico-reflexivo do tema a ser escolhido levando em consideração e interdisciplinaridade entre História e Literatura assim como em relação ao espaço escolar e seus processos intrínsecos. Nesse sentido, o aspecto prático da formação inicial aparta a dinâmica passiva da teoria e mobiliza a práxis ao se enredar na complexidade da dinâmica educacional. Os juízos dos condicionantes teóricos- pedagógicos estritamente consolidados não são suficientes para a formação do docente, visto que as experiências do exercício reelaboram os saberes iniciais pelo seu confronto e, conseqüentemente, o processo coletivo de troca de experiências opera a constituição de saberes práticos que são necessárias para a construção da identidade reflexiva do docente. (Pimenta, 1999).

Este resumo visa esclarecer o que foi realizado pela pibiadiano, Rodrigo Fermiano de Moraes Júnior, Vinicius Valoti e Matheus Versati do mês de março de 2023 até dezembro de 2023. Cursando o quarto ano do curso de História, os estudantes procuram registrar neste resumo sua experiência durante o PIBID, assim como sua reflexão da teoria sendo aplicada no campo prático de ensino. Além disso, utilizar a gamificação do ensino de história como algo lúdico no momento do desenvolvimento das aulas e das atividades, tendo como foco analisar a eficácia das metodologias lúdicas aplicadas em sala de aula como estratégias de ensino inovadoras, buscando identificar os benefícios educacionais, o engajamento dos alunos e os desafios associados à sua implementação.

Além disso, com ajuda de suas vivências e experimentação prática pretendemos desenvolver e propor diretrizes para a criação e adaptação de metodologias lúdicas (games RPG) que sejam eficazes, relevantes e culturalmente sensíveis, promovendo uma experiência de aprendizagem histórica e literária mais envolvente e inclusiva para os alunos.

METODOLOGIA

Interpretar e compreender quais são os métodos de gamificação no ensino e como tais métodos são aplicados durante as aulas para que o aluno possa desenvolver-se do conhecimento histórico de maneira educacional.

A atuação do projeto é a abordagem histórica e mitológica através de Plataformas de RPG, Jogos de Tabuleiro com os alunos que trabalham através do lúdico uma viagem para espaços e tempos da história e das civilizações da antiguidade (Egito, Grécia e Roma). Além disso, durante as aulas desenvolvidas, fora exposto inúmeros conhecimentos a respeito do conhecimento histórico que foram exemplificados com diferentes maneiras de abordagem durante as aulas.

De início fora realizado um contato com a supervisora para fim de descrever o projeto elaborado e como seria aplicado. Após este primeiro contato, o projeto fora dialogado e apresentado para os alunos relacionados aos projetos, 6º ano D, dos quais de início introduziu-se quais assuntos seriam mostrados e assim dialogado com eles a respeito dos conhecimentos prévios a respeito dos assuntos. Além do mais, no decorrer da aplicação das atividades, o enfoque principal deste foi a caracterização do período histórico da antiguidade e suas civilizações, abrangendo diversos aspectos como sociedade, cultura e economia.

Posteriormente, houve a separação dos alunos em grupos onde cada um trabalharia respectivamente com a mitologia e práticas culturais de uma das três civilizações Egito, Grécia e Roma, desenvolvendo uma “sala de aula invertida” que consiste que os alunos possam trazer para a sala e para os professores e pibidianos uma apresentação dos assuntos



designados. Durante as aulas subsequentes o pibidiano buscou despertar nos alunos a curiosidade pelo estudo da mitologia na antiguidade através de uma abordagem mais lúdica, nesta aula foi ilustrado e esboçado diversos jogos de tabuleiro e RPG construídos com base na mitologia da antiguidade exemplificando este uso da gamificação do ensino para desenvolver o conhecimento já dado e dialogado com os alunos. Foi realizado também durante as aulas um debate sobre quais seriam as melhores estratégias para desenvolver um jogo de tabuleiro usando a mitologia das civilizações Grega, Romana e Egípcia, assim como aprofundar essas ideias ao ponto de desenvolver um esboço. Assim, alinhamos uma apresentação de uma abordagem mais consolidada sobre as mitologias na antiguidade para que os estudantes estruturarem seus jogos com uma abordagem mais histórica. Após a elaboração da parte teórica e histórica a respeito das mitologias de suas respectivas civilizações estudadas anteriormente, os alunos realizaram o desenvolvimento dos jogos de tabuleiro e RPG, construção dos mapas, cenários e personagens de seus jogos. Os estudantes realizaram toda a parte criativa e prática do desenvolvimento passando pela abordagem histórica e mitológica dos cenários e personagens para fim de concretizarem a elaboração dos próprios projetos e seus jogos feitos. Ademais, durante as semanas finais os discentes realizaram a apresentação dos jogos concluídos a turma e realizaram uma descrição acerca dos aspectos históricos e mitológicos que levaram a criação do jogo. Subsequente a isso, houve um momento voltado a socialização dos jogos e uma roda de conversa, onde os alunos puderam dividir as experiências e jogar os jogos todos juntos, a fim de explicarem e dar seu feedback de como foi a prática desta gamificação, desde sua parte teórica na elaboração e no estudo das civilizações, como na confecção dos jogos em si. Por fim na última aula houve uma autoavaliação acerca do trabalho desenvolvido e concluído dos jogos, dos quais os discentes puderam pôr em prática sua conclusão e avaliação do projeto aplicado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em um cenário educacional em constante evolução, é imperativo reconhecer a importância das atividades lúdicas como uma ferramenta essencial no processo de desenvolvimento dos alunos. Este estudo nos levou a explorar os benefícios substanciais que as metodologias lúdicas podem oferecer, não apenas em termos de aquisição de conhecimento, mas também no desenvolvimento de habilidades críticas, socioemocionais e cognitivas. Ao longo deste resumo, demonstramos que as atividades lúdicas podem promover o engajamento ativo dos alunos, estimular a curiosidade, promover a resolução de problemas, melhorar a colaboração e fortalecer a autoestima.

Além disso, elas são capazes de criar um ambiente de aprendizado inclusivo, onde alunos de diferentes origens e habilidades podem prosperar. No entanto, para que as metodologias lúdicas alcancem seu potencial máximo, é crucial que os educadores se envolvam em um processo contínuo de desenvolvimento e adaptação dessas abordagens. Isso inclui a consideração das necessidades específicas dos alunos, a incorporação de elementos culturais relevantes e a avaliação constante dos resultados.

Em última análise, este estudo prático atrelado ao programa PIBID reforça a ideia de que as atividades lúdicas não são apenas uma opção viável, mas uma necessidade no ambiente educacional contemporâneo. Elas não apenas enriquecem a experiência de aprendizado dos alunos, mas também preparam os indivíduos para enfrentar os desafios de um mundo em



constante mudança, capacitando os com habilidades essenciais para o sucesso em suas vidas pessoais e profissionais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, concluímos que a integração de metodologias lúdicas (games RPG) em sala de aula é uma escolha sábia e benéfica para educadores, alunos e a sociedade como um todo. Ao fazê-lo, estamos investindo no desenvolvimento integral de nossos alunos, preparando-os para um futuro promissor e inspirando uma paixão duradoura pelo aprendizado.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

FUNARI, P.P.A. Grécia e Roma. 6ª Edição. **Revista e Atualizada. Coleção História na Universidade.** Editora Contexto, 2018.

HOMERO, **Odisséia.** Tradução de Frederico Lourenço. Lisboa: Cotovia, 2003.

HOMERO, **Ilíada.** Tradução de Frederico Lourenço. Lisboa: Cotovia, 2005.

LIMA, S. O. O diário de campo na experiência inicial docente. **Entrepalavras,** Fortaleza (CE), out./dez. 2018.

PIMENTA, S. G. **Formação de professores:** identidade e saberes da docência. In: PIMENTA, Selma Garrido. (Org). Saberes pedagógicos e atividade docente. São Paulo: Cortez Editora, 1999. (p. 15 a 34).

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao órgão que concedeu a bolsa, CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, às Instituições envolvidas, UNISAGRADO, E. E. Dr Luiz Zuiani, professora Fernanda Gardiolo e os orientadores que auxiliaram no projeto (Roger M. M. Gomes e Flávia Cristina Bandeca Biazetto).