

FOLCLORE EM FORMA DE *ROLE-PLAYING GAME*: CRIAÇÃO DE UM JOGO PARA UTILIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Yara Pinto Ferreira Kurutz¹

<https://orcid.org/0000-0001-8618-7643>

Levi Hülse²

<http://orcid.org/0000-0002-9974-6325>

Joel Cezar Bonin³

<https://orcid.org/0000-0003-0437-7609>

Recebido em: 30 set. 2020

Aceito em: 15 nov. 2020

RESUMO: O presente estudo apontou os desdobramentos da utilização do Role-Playing Game (RPG) explorando temas relacionados ao Folclore na educação infantil. Assim sendo, o texto que segue é resultado do desenvolvimento de todas as etapas que foram criadas para a aplicação do projeto de pesquisa. As etapas aqui apresentadas são uma síntese dos tópicos mais importantes que foram utilizados para o desenrolar da atividade central do projeto, a saber, a criação e a aplicação do jogo de RPG sobre o folclore brasileiro para crianças do Ensino Fundamental I, de um núcleo educacional da cidade de Porto União-SC. Dessa forma, o texto aqui apresentado se divide nas seguintes etapas: 1 – o brincar e o aprender e sua conexão com o RPG; 2 – a relação brincar/aprender com a nova BNCC; 3 - o brincar e sua relação com o desenvolvimento infantil; 4 – A aplicação do RPG para o ensino do folclore; 5 – a metodologia da pesquisa; 6 – uma breve explanação sobre o produto educacional; 7 – resultados e discussão e 8 – considerações finais. Vale destacar que como metodologia optou-se pela pesquisa descritiva vinculada a abordagem qualitativa. Esta forma de pesquisa teve como foco principal a intenção de aproximar o conhecimento da vida dos estudantes da faixa etária pré-escolar com os saberes populares ligados ao folclore. Os resultados alcançados correspondem com a finalidade primordial pensada para o projeto, a saber, a capacidade de ensinar um conteúdo diferente com um método de ensino igualmente diferente. Não há dados estatísticos para mensurar o nível de aprendizagem, pois a verdadeira intenção do projeto foi a de ensinar brincando.

Palavras-chave: Educação Infantil. Role-Playing Game (RPG). Folclore. Produto educacional.

FOLKLORE IN THE FORM OF *ROLE-PLAYING GAME*: CREATION OF A GAME FOR USE IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT: The present study pointed out the consequences of using the Role-Playing Game (RPG) exploring themes related to Folklore in early childhood

¹ Mestra em Educação pelo PPGE, da UNIARP (Caçador-SC). Professora da Rede Municipal de Educação do Município de Porto União-SC.

² Doutor em Ciência Jurídica pela UNIVALI (Itajaí-SC). Professor do PPGE, da UNIARP, Caçador-SC.

³ Doutor em Filosofia pela PUC-PR. Professor do PPGE, da UNIARP, Caçador-SC.

education. Therefore, the text that follows is the result of the development of all the steps that were created for the application of the research project. The steps presented here are a synthesis of the most important topics that were used to carry out the central activity of the project, namely, the creation and application of the RPG game about Brazilian folklore for elementary school children, from an educational center in the city of Porto União-SC. Thus, the text presented here is divided into the following stages: 1 - playing and learning and its connection with the RPG; 2 - the play / learn relationship with the new BNCC; 3 - playing and its relationship with child development; 4 - The application of RPG for teaching folklore; 5 - the research methodology; 6 - a brief explanation of the educational product; 7 - results and discussion and 8 - final considerations. It is worth mentioning that as a methodology, we opted for descriptive research linked to a qualitative approach. This form of research had as main focus the intention of bringing the knowledge of the life of the students of the preschool age group with the popular knowledge linked to folklore. The results achieved correspond to the primary purpose thought for the project, namely, the ability to teach different content with an equally different teaching method. There is no statistical data to measure the level of learning, as the real intention of the project was to teach while playing.

Keywords: Early Childhood Education. Role-Playing Game (RPG). Folklore. Educational product.

INTRODUÇÃO

Este trabalho pretendeu evidenciar o possível uso de jogos de estratégias na educação infantil, buscando um aprendizado que promovesse o protagonismo do aluno - mais precisamente crianças de 5 e 6 anos que frequentam a pré-escola - demonstrando as interações e brincadeiras presentes no ambiente escolar da educação infantil.

Dessa maneira, buscou-se, primeiramente, por meio de fontes bibliográficas, compreender a possibilidade do uso do jogo como ferramenta pedagógica na educação infantil. Durante o desenvolvimento da pesquisa, seus resultados e suas contribuições para o possível uso de jogos no ambiente escolar foram confirmados, garantindo que tal atividade estivesse em consonância com os objetivos vigentes na estrutura da nossa educação.

Para tanto, partiu-se da premissa de que nos dias de hoje, é preciso passar das práticas assistencialistas para um ensino que tenha sentido para as crianças, e isso tem se transformado em uma necessidade respaldada por documentos que norteiam a educação infantil no contexto brasileiro. São exemplos disso a Constituição da República Federativa do Brasil (BRASIL, 1988), a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDBEN 9.394/96 (BRASIL, 1996), as Diretrizes Curriculares para a

Educação Básica – DCNEB (BRASIL, 2013) e a BNCC (2017). Tais documentos garantem o direito à Educação Infantil como a primeira etapa da Educação Básica pela obrigatoriedade da matrícula da criança de 4 anos em escolas regulares, sendo esse um dever do Estado e da família. Igualmente, há outros regulamentos que visam a melhorias no atendimento institucional de crianças em idade de creche ou pré-escola, mantendo o foco no seu desenvolvimento integral.

Atualmente, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2017) é o documento mais recente da história da Educação Brasileira. Ela traz competências para a Educação Básica em sua totalidade, bem como novidades para a Educação Infantil como os campos de experiências, reafirmando como eixos estruturantes, as interações e as brincadeiras.

Assim sendo, além dos documentos consultados, este trabalho versou sobre a compreensão do papel do RPG (*Role Playing Game*) como instrumento de aprendizagem no ensino do folclore. Pesquisou-se, igualmente, material bibliográfico largamente produzido sobre a relação desta forma de jogo com conhecimentos diversos a fim compreender as múltiplas formas de aplicação do RPG. Com tal entendimento, fez-se a experiência do jogo com crianças da educação infantil de um centro educacional do município de Porto União-SC. Os resultados conquistados serão apresentados na última seção deste texto. Contudo, de antemão, pode-se afirmar que a experiência foi exitosa e superou as expectativas imaginadas no início da pesquisa.

O presente trabalho organiza-se como segue: 1) O brincar, o aprender e o RPG; 2) Competências e Campos de experiências da BNCC; 3) A importância do brincar no desenvolvimento infantil; 4) A utilização do lúdico e dos jogos como recurso pedagógico; 5) Folclore, educação e o uso do RPG; 6) Metodologia da Pesquisa; 7) Produto Educacional; 8) Resultados e Discussão; 9) Considerações Finais e 10) Referências.

1 O BRINCAR, O APRENDER E O RPG

No estímulo às interações sociais entre as crianças, o jogo e a brincadeira são determinantes. Sua importância foi reconhecida por Vygostsky (1997) no momento em que afirmou que o brincar é relevante na infância, pois representa o contato da criança com a fantasia e, de certa maneira, reproduz a vida real, já que é partir da

brincadeira que a criança pode desenvolver interação com o mundo à sua volta.

Em certo sentido, para Vygostsky (1997), a criança permanece em constante aprendizado. Antes mesmo de passar pelo desenvolvimento infantil de maneira completa, ela já se encontra no processo de aprendizagem, construindo conhecimentos a partir das suas experiências, de brincadeiras e da imaginação que, de alguma maneira, representam a própria realidade.

Quando o educador estipula os objetivos a serem alcançados, o jogo transforma-se em recurso pedagógico e, conforme Tavares (2014, p. 8): “[...] a criança ao brincar, cria uma atividade imaginária capaz de despontar como um instrumento poderoso no processo de seu desenvolvimento”.

Em linhas gerais, a ocupação mais intensa e preferida de uma criança são as brincadeiras, pois a elas entregam-se com uma seriedade incomum. Isso ocorre porque, por meio do jogo e das brincadeiras, a criança consegue representar aquilo que ela não é, mas que talvez gostaria de ser; sendo, portanto, uma forma de disfarce. De acordo com Sommerhalder e Alves (2011, p. 17): “[...] disfarçar-se é uma das grandes paixões humanas e que possui grande valia para o convívio social”.

O disfarce é uma atitude social que diz respeito à forma como se lida com o próximo, com o outro. Em outras palavras, o disfarce é uma convenção social. Nesse contexto, o lúdico serve ao espírito infantil. O lúdico é um comportamento natural da criança e que pretende atender às necessidades por ela identificadas, mesmo que instintivamente.

Assim sendo, o jogo no contexto da sala de aula pode ser compreendido de maneira mais abrangente do que puramente uma ação de regressão ou de preenchimento de tempo. Ao se estabelecer os objetivos e os propósitos educacionais, os jogos e brincadeiras podem favorecer o desenvolvimento infantil. Nesse contexto, insere-se o *Role-Playing Game* (RPG)⁴ de mesa com o propósito de contar histórias relacionadas ao folclore brasileiro visando a proporcionar à criança uma interação com o educador, com os colegas e com os personagens das histórias. Essa possibilidade de interação pode favorecer o desenvolvimento de habilidades sociais, físicas, motoras e cognitivas na criança. O RPG consiste num modelo de jogo cada vez mais presente no cotidiano das crianças e jovens, sendo constituído por fases e personagens e destaca-se por prender a atenção dos jogadores.

1 Sigla inglesa para *Role Playing Game* que significa jogo de interpretação de papéis.

Em linhas gerais, o RPG é dividido em várias fases, à semelhança de um livro. Mas, ao contrário do livro editado, o RPG pode ser mudado e construído com o decorrer do jogo; sendo, portanto, marcado por improvisos. Os jogadores acabam assumindo personagens e constroem a história de maneira coletiva, de acordo com os direcionamentos sugeridos pelo jogo (RIYIS, 2004).

Apesar da utilização do RPG de mesa na educação infantil não ser algo novo na literatura acadêmica (TEODORO, 2010; TOLEDO, 2015; VASQUES, 2008); existem algumas barreiras impostas por algumas escolas que, por desconhecimento do RPG, acabam marginalizando o jogo, limitando as iniciativas dos educadores ou até mesmo proibindo a sua utilização por suposta relação com alguns crimes praticados por crianças e adolescentes.

A barreira institucional do desconhecimento talvez seja a mais complexa para o educador. É importante destacar que existe uma infinidade de RPGs, contudo, o que se pretendeu utilizar no presente estudo é a sua aplicação em outros contextos educacionais, pois o RPG de mesa é mais simples que os jogos eletrônicos.

Partindo dessas premissas, este estudo pretendeu evidenciar que o jogo de RPG no ambiente escolar pode favorecer as práticas pedagógicas do educador, justamente por se crer que o brincar e o aprender podem facilmente estar vinculados com a utilização do RPG.

Assim sendo, o jogo lúdico é um importante instrumento para a educação infantil, especialmente porque ele proporciona a criação de um mundo ficcional que simula o real, ou seja, é por meio do jogo e da ludicidade que a criança pode ser estimulada em sua criatividade e em outras especificidades que fazem parte de seu desenvolvimento. Todavia, em decorrência do processo de urbanização e de outras mudanças pelas quais a sociedade passou, especialmente a partir da década de 1990, o brincar tem assumido outros formatos. Por isso, autores como Marques, Fernandes e Silva (2019) destacam a relevância da brincadeira das crianças não somente no espaço externo à escola, mas também no contexto da sala de aula. Dessa maneira, tendo como base a relevância do brincar, vimos que seu estímulo na Educação Infantil é fundamental.

No próximo item, por sua vez, veremos a correlação das competências que a BNCC propõe durante o desenvolvimento das crianças e adolescentes, voltadas a uma visão mais integrativa e holística do ensino. O ponto mais importante em nossa atividade de pesquisa é o de correlacionar, como fora afirmado neste item, o aprender

com o brincar. Algo que se mostra claramente evidenciado na BNCC.

2 COMPETÊNCIAS E CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS DA BNCC

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) consiste no documento norteador da Educação Brasileira, desenvolvido pelo Ministério da Educação, o qual determina os conteúdos, competências e habilidades a serem oferecidos durante a Educação Básica Brasileira.

Esse documento (BNCC) estabelece possui algumas competências específicas que devem ser levadas em conta quando se fala em desenvolvimento integral. Sabe-se que são pelo menos 10 competências que, segundo alguns autores, seriam o “fio condutor” da BNCC.

As 10 competências devem ser desenvolvidas pelos estudantes durante o período em que estão inseridos na Educação Básica. Por isso, devem estar presentes em todos os componentes do currículo do aluno. Nesse sentido, são oportunas as considerações do SAE (2019, p. 1):

As competências gerais não devem ser interpretadas como um componente curricular, mas tratadas de forma transdisciplinar, presentes em todas as áreas de conhecimento e etapas da educação. Elas foram definidas a partir dos direitos éticos, estéticos e políticos assegurados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais e de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores essenciais para a vida no século 21.

Pode-se dizer que as competências da BNCC mostram o caminho para as escolhas curriculares das escolas. Entretanto, antes de descrever as 10 competências, é importante entender o que a BNCC compreende por “competência”. De acordo com a Base (2017), competência é o conjunto ou a mobilização de habilidades, conhecimentos, atitudes e valores para a solução de possíveis problemas do cotidiano.

Sendo assim, quando o aluno mobiliza habilidades, conhecimentos e valores para resolver demandas da vida social e para o exercício de sua cidadania, isso é uma “competência”. Então, a competência é a utilização do conjunto de conhecimentos para a solução de um determinado problema. Abaixo, listam-se as 10 competências da BNCC: 1) Conhecimento; 2) Pensamento científico, crítico e criativo; 3) Repertório cultural; 4) Comunicação; 5) Cultura Digital; 6) Trabalho e projeto de vida; 7) Argumentação; 8) Autoconhecimento e autocuidado; 9) Empatia e cooperação; e 10) Responsabilidade e cidadania.

Conforme se verifica, as 10 competências da BNCC encontram-se interligadas com a finalidade de promover o desenvolvimento integral do cidadão. Conforme se verifica, as dez competências da BNCC buscam o desenvolvimento integral do aluno inserido na educação básica. Essas competências indicam o que o aluno deve aprender para que se atinjam as metas de formação técnico-científica e humana propostas por este documento.

Assim sendo, na Educação Infantil, a BNCC aponta para vários campos de experiências e, para cada campo de experiência, há objetivos de aprendizagem que buscam a valorização dos conhecimentos culturais, da vida cotidiana e de seus saberes. Abaixo, listam-se os campos de experiência da BNCC (2017): “o eu, o outro e o nós; corpo, gestos e movimentos; traços, sons, cores e formas; escuta, fala, pensamento e imaginação; espaços, tempos, quantidades, relações e transformações”. Tendo em vista estas diferentes perspectivas de aprendizagem considerou-se que o campo de experiência “escuta, fala, pensamento e imaginação”, na Educação Infantil, traz a importância de promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, tenham momentos como o contato com histórias, contos, fábulas, poemas e cordéis, propiciando assim a familiaridade com os livros didáticos e de literatura infantil. Nesse convívio com textos escritos, as crianças vão construindo hipóteses e trazendo seus primeiros conhecimentos entre rabiscos e garatujas. Aqui, vê-se que este trabalho de pesquisa está em ampla sintonia com a BNCC, pois os jogos de RPG podem proporcionar uma forma lúdica e interativa de aprendizagem que associa a narrativa de histórias, a interpretação de personagens e a capacidade imaginativa das crianças. Dessa análise, fica evidente a relação do presente trabalho com o mais recente documento para a educação infantil e a relevância do brincar para o desenvolvimento integral da criança em idade escolar.

3 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O comportamento infantil demonstra algumas peculiaridades, dentre elas, destaca-se a necessidade de brincar. Essa é uma condição fundamental para o desenvolvimento de uma criança. De acordo com Santos e Pessoa (2015, p. 12) é “através do brincar que a criança conhece o meio em que vive e interage com o mesmo, desenvolvendo habilidades como a criatividade, a inteligência e a imaginação”.

Apesar dessa mudança, não se questiona a importância dos jogos na aprendizagem da criança. Essa visão já era observada nos escritos de Brougère (1998) que argumentava sobre o auxílio dos jogos para a educação.

[...] o jogo é o relaxamento indispensável ao esforço em geral, o esforço físico em Aristóteles, em seguida, o esforço intelectual e, enfim muito especialmente, o esforço escolar. O jogo contribui indiretamente à educação, permitindo ao aluno relaxado ser mais eficiente em seus exercícios e em sua atenção (BROUGÈRE, 1998, p. 54).

Embora Brougère (1998) argumente que o jogo contribui indiretamente para a educação, Rocha (2005) afirma que ele é uma atividade completa, pois pode ser uma ponte que liga o objetivo do docente no ensino da disciplina com a necessidade implícita da criança de brincar. Do mesmo modo, Baracho, Gripp e Lima (2012) apontam que o brincar pode ser uma ferramenta que auxilia o docente e, ao mesmo tempo, motiva, proporciona experiência e saber para a criança.

Desse modo, percebe-se que o brincar tem uma função social relevante no desenvolvimento infantil. A criança, por meio das brincadeiras, apropria-se de conhecimentos sobre si, e isso acaba contribuindo para a sua socialização. Em decorrência do contexto atual em que vivemos, as novas tecnologias possuem papel relevante nesse processo. Marques, Fernandes e Silva (2019, p. 5) argumentam que elas “[...] parecem constituir um motor para tais mudanças”. Nesse sentido, o que se percebe não é que as crianças não sabem brincar, mas, ao contrário, que elas substituíram algumas brincadeiras por outras. A brincadeira de roda foi substituída pelo jogo eletrônico. Jogos que demandavam esforço físico hoje foram trocados por outros que não demandam esforço algum.

De qualquer modo, é importante salientar que os anos iniciais podem ser um desafio para as crianças egressas da Educação Infantil. Contudo, por meio de práticas permeadas por jogos, estimula-se que a criança associe o ambiente escolar como um lugar prazeroso. Brougère (1998, p. 107) sugere, inclusive, que “[...] a inteligência das crianças, tão frágil ainda, deverá ser gradualmente desenvolvida sem que jamais seja fatigada por uma aplicação demasiado intensa”.

Nesse contexto, os jogos seriam uma maneira de auxiliar no desenvolvimento gradativo do conhecimento da criança. Além disso, representam uma ferramenta de aproximação com o mundo à sua volta. Percebe-se que o aluno dos anos iniciais observa as brincadeiras como uma diversão, mas se for por meio de um jogo controlado ou direcionado pelo educador, ela também pode aprender se divertindo.

Observa-se, ainda, que as crianças nos anos iniciais possuem algumas necessidades, como a de divertimento, a qual somente a brincadeira ou o jogo podem atender. Nesse sentido, Oliveira (2013, p. 14) diz que “é fundamental que se satisfaçam essas necessidades como forma de compreender a realidade e amadurecer para a vida adulta”.

É preciso dizer que a escola não é apenas um ambiente de ensino e aprendizagem de conteúdos técnicos sobre uma determinada matéria, mas é também um espaço contextual no qual se constrói o senso de limite das crianças, onde elas se sentem partícipes de um grupo e começam a compreender, aos poucos, o seu papel.

Neste sentido, é possível compreender que, apesar do brinquedo não se configurar uma forma garantida de que a criança tenha prazer em suas relações sociais, é uma maneira através da qual ela conhece as regras, e constrói convivência social, possibilitando o seu amadurecimento e a sua inserção no mundo adulto (OLIVEIRA, 2013, p.15).

Ao entender as regras do jogo, as ações permitidas e as ações reprováveis, a criança passa a associar tais regras com o mundo no qual está inserida. Dessa forma, em certo sentido, a escola pode contribuir para uma melhora na educação - em conjunto com os pais - de cidadãos mais conscientes de seu papel na coletividade e cientes de seus direitos e deveres.

Compreendidos esses limites da utilização do jogo no âmbito dos anos iniciais da criança na escola, não se pode negar a força desse instrumento na educação, seja na apreciação dos conteúdos por parte das crianças ou no entendimento das regras sociais e do papel que cada um desempenha na coletividade. Por isso, crê-se que a brincadeira proporcionada pelos jogos pode ser considerada como um excelente recurso pedagógico.

4 FOLCLORE, EDUCAÇÃO E O USO DO RPG

Não se pode dizer ao certo o período exato do surgimento do folclore na História da Humanidade. No entanto, aponta-se o período medieval como o período em que ele mais se propagou. Em determinadas festas, a nobreza se misturava com os “não-nobres”, como no carnaval, por exemplo. Em outras festas, como a dos santos, todos usavam máscaras, dançavam, cantavam e tocavam diversos instrumentos nas igrejas.

Mas foi por volta do século XVIII e meados do século XIX que o folclore se espalhou na forma escrita. Conforme Frade (2010, p. 2) argumenta “nesse período ocorreu a descoberta da cultura popular, sendo definida por oposição à erudita. Esse movimento teve início a partir dos registros de Herder e dos irmãos Grimm, na Alemanha”.

Em linhas gerais, o folclore pode ser definido como um construtor de lendas, mitos e histórias que podem ser atemporais, temporais ou regionais. No contexto brasileiro, muitas histórias que compõem o folclore nacional nasceram da superstição do povo, especialmente para os residentes nas regiões interioranas. Parte das histórias são boatos, narrativas populares criadas com a finalidade de assustar as pessoas, mas, posteriormente, fundamentaram o surgimento de muitas festas (COLLINS *et. al.*, 2008).

Além disso, é importante delimitar que, em alguns momentos, as palavras “histórias” e “estórias” são retratadas como forma de se compreender o folclore, pois falar em histórias a partir da narrativa oficial, significa representar uma forma de analisar os dados que foram compilados acerca do folclore brasileiro, segundo a ótica não só da versão oficial, mas, principalmente, das versões populares.

Assim, no folclore brasileiro, encontram-se diversas histórias, também conhecidas como lendas, que nasceram a partir de relatos de povos locais ou que foram assimiladas e modificadas de outras partes do mundo. Entre as histórias nacionais mais conhecidas, destacam-se: Boitatá; Boto; Curupira; Lobisomem; Mãe-D'água; Corpo-seco; Pisadeira; Mula-sem-Cabeça; Mãe-de-Ouro; Saci-Pererê; Capelobo; Comadre Florzinha; Cobra Norato, dentre outras.

No que diz respeito às possibilidades de ensino do folclore e às diversas práticas pedagógicas que podem ser utilizadas na sala de aula, há um ganho efetivo para o aprendizado do aluno se, “o professor sabe sobre a temática, explora a mesma e faz as aulas se tornarem mais vantajosas, tanto para suas metodologias didáticas, quanto para o aluno e suas aprendizagens” (GONÇALVES; GRAUPMANN, 2017, p. 6284).

A utilização do folclore na sala de aula, inicialmente, consiste num reconhecimento da importância da cultura do povo e da ciência popular, apontando para a importância desse saber para a formação do indivíduo em sociedade, respeitando-se suas origens e sua identidade. Nesse sentido, Gonçalves e Graupmann (2017, p. 6285) argumentam:

O reconhecimento da ciência do povo como parte importante do saber social não é algo novo. Quando se percebeu que todos os povos estão condicionados a determinados costumes, iniciaram-se pesquisas sobre as diversas influências que regem o comportamento do ser humano.

O folclore é, portanto, um conjunto de histórias que permanece no e para o povo, mesmo com a passagem dos anos. Evidentemente, as narrativas podem sofrer alterações, mas têm aspectos em comum e essas similaridades dão perenidade aos relatos folclóricos. O ensino do folclore, em certa medida, pode ser também compreendido como o ensino da história, só que contada a partir da cultura popular e das pessoas comuns da sociedade. Ao repassar as narrativas do folclore para os alunos, o docente acaba utilizando a cultura como fonte.

De sua parte, como já mencionado neste texto, a sigla RPG significa *Role-Playing Game* e corresponde a uma atividade em que os jogadores assumem os papéis dos personagens, sendo responsáveis pela criação de narrativas de maneira conjunta. Essa parte da construção de narrativas dos papéis no contexto educacional pode ser muito relevante, uma vez que possibilita interesse, atenção e possibilidade de um aprendizado mais colaborativo com o aluno (TOLEDO, 2015).

Infelizmente, o RPG, por muito tempo foi visto como um inimigo da aprendizagem. No entanto, nos últimos anos, várias experiências têm se mostrado proveitosas com a utilização dessa ferramenta nas práticas pedagógicas no contexto educacional, especialmente na educação infantil, justamente porque após a utilização do RPG, o aluno acaba por vislumbrar alguma utilidade nos conteúdos que são repassados, não apenas sendo algo distante, abstrato e disposto no “quadro negro”. Nesse sentido, Ferreira-Costa *et al* (2007, p. 109) acrescentam que “informações adquiridas em situações-problema têm maior possibilidade de se tornar significativas para o indivíduo e, dessa forma, se transformar em conhecimento”.

Conforme se verifica, as oportunidades geradas pela utilização do RPG podem favorecer a aquisição de conhecimentos significativos que foram produzidos a partir de uma interação e participação direta do aluno nesse processo de construção juntamente com o docente. No âmbito da educação infantil, essa prática apresenta-se como importante, tendo em vista que estimula a construção de um mundo imaginário que pode favorecer a criança na assimilação de conteúdo, representando sua realidade de uma maneira diferente.

A utilização do RPG aponta para um tipo diferente de contação de histórias,

uma vez que esse modelo demanda algumas interações e participações entre o ouvinte e o grupo. Segundo Teodoro (2010, p. 166): “o grupo de pessoas no RPG se divide em duas categorias: mestre e personagens. A primeira categoria (o mestre) é o narrador e apresenta algumas funções: narrar/contar a história”.

O mestre tem o poder de fomentar o ingresso dos envolvidos em aventuras fictícias. Além disso, o mestre pode mediar possíveis conflitos e eventos. Em certo sentido, o mestre apresenta o arquétipo de uma história. A estória tem a função de estimular a imaginação dos participantes, fazendo com que eles criem e visualizem o cenário da estória onde se passa o jogo em sua mente.

As propostas de ações do mestre supracitadas levam os personagens a fomentar acontecimentos em cadeia, como se fosse um teatro. No entanto, os objetivos devem ser explícitos (COLLINS *et. al.*, 2008). Conforme se verifica, o RPG pode ser um instrumento relevante na educação, no sentido de tornar mais atraentes alguns conteúdos. Dessa forma, insere-se a possibilidade de ensinar histórias do folclore brasileiro a partir de tal prática pedagógica que se apresenta como relevante no atual contexto educacional.

Argumenta-se ainda que a utilização de jogos no contexto educacional poderia ser incentivada durante o período de formação docente. O conhecimento tem como fundamento diversas fontes sociais como a escola, a sociedade e a família. No entanto, conforme Ramos e Silva (2019, p. 267) afirmam:

Essas dimensões podem se interligar de diferentes maneiras. Por exemplo, há professores que utilizam tecnologias no seu cotidiano e interagem com jogos, conhecendo suas características e até mesmo possibilidades, mas não os incorporam em suas práticas pedagógicas.

Não obstante, conforme o docente entende essa realidade e seus desdobramentos, ele é capaz de manejar diferentes fatores e ensinar com mais qualidade para que os alunos desenvolvam as suas habilidades. Percebe-se, portanto, que é essencial ainda durante o período de formação docente, que o professor vislumbre a importância desses mecanismos (como os jogos) numa perspectiva mais ampla e integrativa com sua prática pedagógica (RAMOS; SILVA, 2019).

Outro aspecto a ser considerado é que os jogos cognitivos (como os de RPG) podem auxiliar as crianças na resolução dos problemas dentro do contexto escolar. Nesse sentido, Ramos e Rocha (2019, p. 360) argumentam que os jogos de RPG (por

exemplo) “exercitam significativamente os aspectos ligados a cognição, ou seja, desafiam o jogador a utilizar elementos como o raciocínio lógico, memória, atenção e a resolução de problemas”.

Os jogos cognitivos, portanto, acabam trazendo aspectos ligados ao lúdico, ao prazer e à alegria presentes na evolução infantil para o contexto escolar (RAMOS; ROCHA, 2019). Dessa maneira, os jogos trazem uma carga de prazer e interesse da criança para o contexto educacional. Os jogos também podem auxiliar no controle inibitório das crianças, conforme Ramos e Garcia (2019, p. 1) argumentam:

O controle inibitório refere-se a uma importante dimensão das funções executivas, que envolve a capacidade de controle de atenção, de pensamento, de comportamento e de emoções para superar predisposições internas ou atração externa, visando atuar de forma contrária aos impulsos para responder ao que é necessário ou mais apropriado.

Desse modo, os jogos se apresentam como um elemento muito relevante para as crianças e, portanto, devem estar presentes nas práticas educacionais dos docentes. A partir dessa afirmação, conclui-se que os jogos de RPG podem facilitar enormemente o trabalho dos docentes da educação infantil na medida em que aproximam o mundo lúdico do mundo da aprendizagem.

Nesse momento, após a exposição bibliográfica, tem-se a intenção de apresentar alguns aspectos importantes da pesquisa em si, apresentando os passos e as etapas fundamentais desenvolvidas para a obtenção dos dados empíricos da atividade da pesquisa. Inicia-se esta etapa com a forma de metodologia de pesquisa escolhida.

5 METODOLOGIA DA PESQUISA

No que diz respeito à classificação do estudo, optou-se por uma pesquisa descritiva vinculada à abordagem qualitativa. Essa caracterização da pesquisa possibilitou a coleta de dados para criação do RPG sobre lendas do folclore e avaliação do produto desenvolvido. A pesquisa descritiva exige do investigador uma série de informações sobre o que deseja pesquisar. Esse tipo de estudo pretendeu descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade (TRIVIÑOS, 1987), a saber, a realidade escolar de crianças de 05 a 06 anos de idade. No caso desta pesquisa, tal metodologia contribuiu para conhecer a percepção de crianças sobre demandas implicadas na criação do jogo e qual sua percepção em relação a ele durante seu uso.

Portanto, além de aumentar a familiaridade com o objeto de estudo, possibilitou levantar demandas para seu aprimoramento futuro.

A abordagem qualitativa, por sua vez, é fundamental para a compreensão de particularidades, possibilitando a exteriorização da subjetividade, sem a necessidade de assegurar a homogeneidade dos resultados. Portanto, essa abordagem responde a questões mais particulares, trabalhando com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes e, “dessa forma, corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2001, p. 22).

A partir desses pressupostos, o produto educacional criado para os fins desta pesquisa foi aplicado no Núcleo de Educação Infantil Castelo Encantado, localizado na Rua Frei Canísio, s/n, bairro São Bernardo do Campo, no município de Porto União – SC.

O Núcleo Educacional em questão atende crianças de 4 até 6 anos e 8 meses, ou seja, crianças em idade de pré-escola. Sobre os alunos que estão na idade de 6 anos, é necessário explicar que esses completam 6 anos após a data de 31 de março, o que corresponde ao determinado pelo artigo 1º da Resolução do Conselho Estadual de Educação de Santa Catarina nº 64/2010, que resulta na impossibilidade de matrícula deles nos anos iniciais do ensino fundamental.

6 O PRODUTO EDUCACIONAL

O produto educacional criado foi um jogo de um RPG de mesa, tendo como tema o Folclore Brasileiro, mais especificamente seus personagens.

A criação do cenário levou em consideração alguns aspectos essenciais como: a escrita da história, ou conflito que embasa o RPG, criando um cenário de vilarejo e floresta, para que os participantes, também chamados de personagens, pudessem se localizar no desenrolar da história durante o desenvolvimento do jogo.

A história deve ser lida em voz alta para que os jogadores entendam todas as orientações antes de iniciar a partida (SOARES *et.al.*, 2015). No que concerne à definição do conflito principal, esse é um aspecto essencial para entender quais são os participantes e suas características, bem como pontos fortes e fracos. Esse conflito poderá ajudar na determinação dos objetivos do RPG.

No que concerne à criação dos personagens, alguns elementos, como a

determinação dos atributos e características dos personagens; a escolha dos acessórios e a criação da ficha para cada jogador precisam ser respeitadas, sendo oportuno destacar os pontos fortes e os pontos fracos de cada personagem. Se ocorrer a escolha de que cada personagem deve ser exclusivo em força, inteligência e carisma, cada um deles deve ter um terreno no qual supere, ou seja, derrotado por outro personagem (SOARES *et al.*, 2015).

No jogo utilizado, trabalhou-se com alguns personagens do folclore, sendo confeccionadas, fichas, conhecidas como *cards*, contendo a gravura do personagem, seu nome e suas características.

O RPG de mesa, assim como qualquer jogo, deve ter regras bastante específicas. Desse modo, normas sobre o deslocamento por terreno, para batalhas, níveis de pontuação, dentre outras, devem ser bem claras para que não existam trapaças ou se perca o sentido do jogo.

Na criação de regras, algumas informações como pontos fracos, doenças, ferimentos e cicatrizes podem ser pontuados. O tempo de recuperação das doenças, do cansaço e das lesões, é importante também para dar alguma vantagem para os vencedores parciais (SOARES *et al.*, 2015).

Por fim, a regra mais importante: quem ganhará o jogo? É preciso que isso seja pontuado desde o início para que todos compreendam a mecânica do jogo e qual é o objetivo da estória. Ao adaptar todas essas informações ao folclore, pode-se criar um ambiente de aprendizagem muito relevante para o ensino. As normas e estilo do jogo podem ser mantidos para diversas histórias, adaptando apenas os personagens de cada conto do folclore.

Faz-se importante ressaltar que o objetivo do jogo apresentado nesta pesquisa teve caráter lúdico, participativo e cooperativo, adaptando-se à faixa etária em questão, não visando disputas, pois são crianças em fase de desenvolvimento, não alfabetizadas e que não devem preocupar-se, efetivamente, com os resultados determinados pelas ideias de derrota ou vitória.

A maior meta do jogador foi representar seu personagem, por meio da compreensão que conseguir sobre ele. O principal mote passou pela noção de aprendizado. Uma das ideias básicas foi à noção de proteção ao meio ambiente e a necessidade de trabalhar em conjunto, buscando a adequada harmonia para todos.

7 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O produto educacional RPG foi aplicado em duas turmas de pré escola, com crianças entre 5 e 6 anos, do Núcleo de Educação Infantil Castelo Encantado, localizado no bairro São Bernardo do Campo, Porto União – SC.

Sendo a primeira turma do pré matutino com total de 9 alunos. No dia seguinte à aplicação da atividade, o professor aplicador (*mestre*), lançou na roda de conversa as seguintes perguntas:

- O que vocês acharam do jogo?
- Foi fácil?
- Gostariam de jogar de novo?
- Podemos melhorar ou até criar desafios novos?

CRIANÇA	RELATO FIEL
1 J	O jogo é muito legal. Podemos jogar mais, pode sair outro personagem ou a gente pode seguir outro caminho. Profe, vamos jogar de novo?!
2 D	Eu queria que meu ataque matasse todo mundo, mas foi legal. Eu quero jogar de novo e ser um lobisomem.
3 TA	Muito legal, a gente podia fazer outras histórias com o folclore, podia ser uma festa. Mas é difícil, muito, muitão.
4 N	Nossa, profe. É muito difícil. Não gostei, a gente tem que ficar pensando onde vai e não tem caminho, gosto mais dos desenhos do computador.
5 I	Muito bom, adorei. Eu sempre jogo estratégias com meu pai no computador, dá para fazer muitas histórias, porque se a gente jogar de novo o dado sai diferente.
6 L	O aluno preferiu não participar, mas observou toda a aventura, no momento da roda de conversa e opinou: Profe, é muito legal esse jogo. Vou levar para minha mãe.
7 G	Ausente
8 T	Ausente
9 P	Ausente

Fonte: a autora.

Em seguida temos o resultado da turma do pré vespertino com um total de 15 alunos, seguindo o mesmo modelo da turma anterior: no dia seguinte à aplicação da atividade, o professor aplicador (*mestre*), lançou na roda de conversa as seguintes

perguntas:

- O que vocês acharam do jogo?
- Foi fácil?
- Gostariam de jogar de novo?
- Podemos melhorar ou até criar desafios novos?

CRIANÇA	RELATO FIEL
1 H	<i>Muitoooooo legal, vamos jogar de novo, só os bons agora.</i>
2 L	<i>Gostei muito, muito. Você é ótima profe e foi a gente que ajudou você a fazer. Eu falei pra minha mãe.</i>
3 W	<i>Eu fiquei com vergonha, mas gostei, é diferente.</i>
4 J	<i>Gostei muito, quero jogar de novo e acabar com o caçador logo.</i>
5 JO	<i>Gosto desse jogo, mas podia ser no computador, eu gosto mais.</i>
6 JE	<i>Oi, profe. Eu gostei muito, gosto de jogo. A gente podia fazer outros jogos, com outras histórias e personagens. É bão.</i>
7 K	<i>Eu acho que a gente podia matar mais, como os amigos do jogo também. Daí podia vencer sozinho. Mas tá bão, eu gostei.</i>
8 AL	<i>Eu gostei muito, porque posso fazer outro caminho e ser outro personagem na próxima vez que a gente jogar.</i>
9 T	<i>Eu gostei porque dá para passear no mapa da cidade e brincar de atacar com os amigos.</i>
10 N	<i>Eu achei ótimo, porque sou inteligente e sempre jogo estratégia no celular da minha vó.</i>
11 M	<i>É legal brincar na escola.</i>
12 AN	<i>Eu queria matar todo mundo, porque é mais legal, mas gostei do lobisomem.</i>
13 F	<i>Eu gostei de poder brincar de ser personagem. Da próxima vez, vou fazer mais porque agora eu já aprendi a brincar assim.</i>
14 TA	<i>Profe! É muito difícil. Não consigo saber de tudo, gosto de ver no desenho do Youtube</i>
15 R	<i>Ausente</i>

Fonte: a autora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, verificou-se que os resultados foram positivos, especialmente no que diz respeito à participação das crianças. Elas demonstraram que as inovações nas práticas pedagógicas do docente favoreceram o processo de construção de conhecimentos, bem como a satisfação de protagonizar o planejamento da atividade; sentir-se parte do processo de aprendizagem trouxe grande autoestima às crianças.

Não se pode negar que algumas crianças perceberam os desafios de adaptar-se ao jogo; contudo, observou-se que os resultados valeram o esforço. Além disso, por se tratar de um jogo de estratégias, em um mesmo desafio ou aventura, o resultado final pode ser diferente. Nesse aspecto, foi possível observar um grande desafio ao professor que lança-se ao novo, a expressiva quantidade de alunos é relevante nesta observação, pois os alunos, nessa faixa etária, têm pouco tempo de atenção e a duração muito estendida da atividade fez com que buscassem os que destacan-se e os acompanhem.

Vale salientar que sozinho, o mestre (professor aplicador) não consegue anotar os avanços dos participantes, nesta faixa etária, que não são alfabetizados, e ao mesmo tempo *narrar* a atividade. São necessários auxiliares que dominem o mecanismo do jogo para que interajam com os participantes e mantenham a atmosfera de entusiasmo em ação.

Dessa maneira, pode-se concluir que a experiência deste produto educacional atingiu os objetivos almejados, não apenas pelos resultados alcançados, mas pelo despertar de uma nova compreensão sobre o aprendizado. O verdadeiro desafio educacional em nosso tempo não reside mais no mero ato de ensinar, mas na capacidade de construir pontes educativas que aproximem o mundo e a vida de todos os envolvidos, de modo especial, crianças estudantes e adultos educadores.

A presente pesquisa lançou luz sobre o potencial do RPG para utilização na Educação Infantil, atentando-se para os desafios de sua adaptação de acordo com a idade e quantidade dos participantes, mas, sem dúvida, foi um esforço cheio de recompensas e desafios. Outrossim, os resultados alcançados correspondem com a finalidade primordial pensada para o projeto, a saber, a capacidade de ensinar um conteúdo diferente com um método de ensino igualmente diferente. Não há dados estatísticos para mensurar o nível de aprendizagem, pois, acima de tudo, a verdadeira intenção do projeto foi a de ensinar brincando.

REFERÊNCIAS

- BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. **Os exergames e a educação física escolar na cultura digital**. Rev. Bras. Ciênc. Esporte [online]. 2012, vol.34, n.1, pp.111-126.
- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 1988. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03>constituicao>constituicao. Acesso em 30 ago. 2019.
- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. 1996. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9394.htm. Acesso em 30 ago. 2019.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. 2013. Brasília.
- BRASIL. Ministério da Educação. **(BNCC) Base Nacional Comum Curricular**. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 30 ago. 2019.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- COLLINS, A. *et al.* **Dungeons & Dragons – Player’s Handbook – Arcane, Divine, and Martial Heroes**. Washington: Wizards of the Coast, 2008.
- ESTADO DE SANTA CATARINA. Conselho Estadual de Educação, Resolução 064, 2010. Disponível em: <http://www.cee.sc.gov.br/index.php/downloads/comissoes/educacao-basica/legislacao-1/resolucoes-15/534-534/file> Acesso em 02 out. 2019.
- FERREIRA-COSTA, R.; LIMA, A.; RODRIGUES, F.; E. GALHARDO. **O Role Playing Game (RPG) como ferramenta no ensino fundamental e médio**. 2007. Disponível em: http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/orolep_layingame.pdf Acesso em 23 set. 2019.
- FRADE, Cásia. **Folclore**. 2ª edição. São Paulo: Global, 1997.
- FRADE, Cásia. **Folclore/Cultura Popular: Aspectos de sua História**. 2010. Disponível em: https://www.unicamp.br/folclore/Material/extra_aspectos.pdf. Acesso em 01 jul. 2019.
- GONÇALVES, Fábio Kravec; GRAUPMANN, Edilene Hatschbach. **O ensino do folclore nas escolas: a perspectiva de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental**. 2017. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25878_13431.pdf. Acesso em: 02 ago. 2019.
- MARQUES, Circe Mara; FERNANDES, Susana Beatriz; SILVA, Ezequiel Theodoro da. **O brincar nos discursos de estudantes de Pedagogia: certezas em suspenso**. Revista Pro-Posições | Campinas, SP | V. 30 | e20160136 | 2019 (p. 1-18).
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Ciência, Técnica e Arte: o desafio da pesquisa social**. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa Social. Teoria, método

e criatividade. 21 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

OLIVEIRA, Eva da Silva. **Métodos e técnicas de ensino**. 39 p. Monografia (Pós-Graduação). Programa de Especialização em Educação da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Medianeira, Paraná, 2013.

RAMOS, Daniela Karine; SILVA, Gleice Assunção. Formação de professores a distância para o uso de jogos digitais na escola: mudanças na prática pedagógica? **RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia** (2019), 22(2), pp. 265-285.

RAMOS, Daniela Karine; A. ROCHA. O exercício das habilidades cognitivas na resolução de problemas. **Revista educação e cultura contemporânea**, v. 16, n. 43, p. 357-374, 2019.

RAMOS, Daniela Karine; GARCIA, Fernanda Albertina. Jogos digitais e aprimoramento do controle inibitório: um estudo com crianças do atendimento educacional especializado. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 25, n. 1, jan./mar., Bauru, 2019.

RIYIS, Marcos Tanaka. **SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora**. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

ROCHA, Brasilda dos Santos. **Brinkando com o corpo. Técnicas de terapia corporal com crianças e adolescentes**. São Paulo: Arte & Ciência, 2005.

SAE. Base Nacional Comum Curricular: entenda as competências que são o “fio condutor” da BNCC. Disponível em: <https://sae.digital/base-nacional-comum-curricular-competencias/>. Acesso em 15 jan. 2020.

SOARES, Amanda Nathale; GAZZINELLI, Maria Flávia; SOUZA, Vânia de; ARAÚJO, Lucas Henrique Lobato. **Role Playing Game (RPG) como estratégia pedagógica na formação do enfermeiro: relato da experiência de criação do jogo**. Texto Contexto Enferm, Florianópolis, 2015 Abr-Jun; 24(2).

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e a educação na infância: muito prazer em aprender**. Curitiba: CRV, 2011.

TEODORO, Luis Henrique de Souza. **O RPG na educação: novas oportunidades de construção de conhecimento**. 95 p. Monografia (Graduação). Programa de Licenciatura em ciências biológicas da Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2010.

TOLEDO, Elizete da Aparecida. **O RPG como estratégia de ensino: uma proposta para o ensino de profissões**. Guarapuava: Unicentro, 2015.

TRIVIÑOS, A.N.S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. 180 p. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em educação escolar da Faculdade de Ciências e Letras (UNESP). Araraquara/SP,

2008.

VYGOTSKI, L. S. **Fundamentos da Defctologia**: Obras Escogidas V. Madri: Visor, 1997.