

A Avaliação Formativa Utilizando o RPG (Role Playing Game)

Eduardo Luiz Dias Cavalcanti* (PG), e Márlon Herbert F. B. Soares (PQ). eldcquimica@yahoo.com.br.

Laboratório de Educação Química e Atividades Lúdicas - Instituto de Química – Universidade Federal de Goiás

Palavras Chave: Jogo; Avaliação Formativa; RPG

Introdução

Tentativas da utilização do RPG como forma de ensinar conceitos são utilizadas com frequência¹. O aluno tem a liberdade de fala e exposição de pensamento que faz com que ele mostre o que aprendeu durante o curso ou aula ministrada.

Considerando-se esse aspecto, ou seja, o alto grau de discussão conceitual presente na atividade, quando o erro conceitual na resolução de algum problema inerente ao jogo é detectado pelo professor, o mesmo é imediatamente discutido entre os membros do grupo. Sendo assim, podemos dizer que o RPG tem características que o levam a promover uma avaliação do tipo formativa.

Segundo Hoffman² a avaliação formativa não tem como objetivo classificar ou selecionar, bem como em aventuras de RPG. Fundamenta-se nos processos de aprendizagem, em seus aspectos cognitivos, afetivos e relacionais, também presentes no jogo; ou em aprendizagens significativas e funcionais que se aplicam em diversos contextos e se atualizam o quanto for preciso para que se continue a aprender.

Este enfoque tem um princípio fundamental: deve-se avaliar o que se ensina, encadeando a avaliação no mesmo processo de ensino-aprendizagem. Somente neste contexto é possível falar em avaliação inicial (avaliar para conhecer melhor o aluno e ensinar melhor) e avaliação final (avaliar ao finalizar um determinado processo didático). Este trabalho apresenta o RPG como uma estratégia de avaliação formativa.

Resultados e Discussão

Em uma aventura de RPG, os conceitos são discutidos e avaliados em seu grau de profundidade, assim que aparecem em cada um dos obstáculos. A intervenção do mestre/professor tem como consequência imediata a detecção da falha conceitual nos jogadores. Portanto, ele intervém para corrigir e levar o jogador/aluno a resolução do problema de forma correta, na maioria das vezes sem que o aluno saiba que está sendo avaliado, considerando-se a atmosfera de liberdade gerada pelo jogo.

Muitas vezes os alunos têm medo de falar em público ou se expor ao ridículo. O jogo por sua vez faz com que esses alunos falem sem medo

fazendo com que ele trabalhe de forma lúdica sua expressão oral. O jogo tem outra característica, a de deixar o jogador mais à vontade para que ele opine sem medo de errar.

Segundo Loch³ é neste espaço, de encontro, constituído pelos educando e educadores, em permanente diálogo na criação de si mesmos e do outro, que se avança na construção de conhecimentos. Portanto, é carregado de questionamentos, problematizações, de investigações, de intervenções e mediações caracterizando – se o RPG como uma forma de avaliar formativamente.

Ainda segundo Loch³ a sala de aula é um lugar de diálogos, rico de possibilidade de ação – reflexão – ação, em constante interação que poderá ser potencializado permanentemente na busca do auto – conhecimento, o que é uma característica marcante do RPG.

No jogo como estratégia de avaliar, podemos evidenciar essa ação e interação do indivíduo quando ele problematiza e expõe suas idéias, mesmo que elas estejam erradas acontece uma ação e o professor media uma reflexão e posteriormente os jogadores partem para uma nova ação, discutindo, detectando a falha conceitual e resolvendo o problema quando este surge, pois, caso isso não aconteça, o jogo não prossegue.

Conclusões

O RPG se mostra uma excelente alternativa para avaliar o conteúdo, pois propicia a auto avaliação, fazendo com que o aluno se pergunte se a idéia que teve para resolver o problema que surge está ou não satisfatória para cada caso, além é claro, se essa mesma idéia é ou não correta de acordo com o conceito sugerido.

O jogador/aluno sai da atividade ciente do conceito que teve dificuldade, pois o discutiu com o professor e com o restante do grupo, modificando esse conceito e reutilizando o mesmo de forma correta na resolução do problema.

¹ Cavalcanti, E. L. D. *O RPG Como Estratégia de Avaliação e Problematização do Conhecimento Químico*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Goiás, 2007.

² Hoffman, J.; *Avaliação mediadora: Uma prática em construção da pré – escola à universidade*; Porto Alegre: Mediação, 1999.

³ Loch, J. M. P.; *Avaliação: uma perspectiva emancipatória; química nova na escola*, 12, 2000, 34.