
DIDÁTICA COM RPG MAKER PARA PREVENÇÃO DE ABUSO INFANTO-JUVENIL

Meios digitais em práticas pedagógicas na educação

Caroline Saemi Lima Fujimoto, graduanda de Licenciatura de Matemática pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR e Cristian Schmidt, doutor em Matemática Aplicada pela Universidade Federal do Paraná (UFPR)

carolinesaemi@hotmail.com

RESUMO

O presente estudo discorre acerca da utilização da gamificação pelo uso do *software* RPG *Maker* na disciplina de Ciências da BNCC dos anos finais do Ensino Fundamental (8º ano) a partir de uma didática pedagógica. Objetiva-se a prevenção do abuso infanto-juvenil na Educação Básica por meio do RPG (*Role-playing game*). A história e os contextos trabalhados trazem um fundamento teórico crítico que impulsiona os discentes a desenvolverem habilidades como participação, criatividade, desenvoltura, empatia e resiliência. Os alunos são postos diretamente no processo de interpretação dos personagens e devem se comportar de acordo com o que criaram. Portanto, tornam-se detentores do seu próprio saber e do caminho de conhecimento que trilham, em busca de se aperfeiçoar e obter sucesso. O docente por sua vez é responsável por ser um guia do conhecimento focado no aluno e em seu processo de aprendizado.

Palavras-chave: aprendizagem ativa; *software*; RPG *Maker*; BNCC; gamificação.

INTRODUÇÃO

O RPG (*Role-playing game*) é um estilo de jogo que utiliza a representação e a criatividade para criar cenários fictícios, que requer dos participantes uma interpretação de personagens de acordo com a história contada. O docente assume a função de mestre e os alunos assumem a função de participantes, realizando uma forma de aprendizado em que o foco se torna no processo de aprendizado e auxilia no desenvolvimento de

habilidades excepcionais dos discentes. Desse modo, essa metodologia pode elucidar qualquer disciplina ou conteúdo programático desde que contextualize e esteja em conformidade com o ensino (ROSA; MALTEMPI, 2003).

Segundo o Ministério Público do Estado do Paraná (2020), em 2018 foram registrados mais de 32 mil casos de abusos infantis no Ministério da Saúde. Esses casos representam um recorde desde o último levantamento em 2011, indicando que a cada 3 horas uma criança ou um adolescente é abusado sexualmente em nosso país. Para tanto, a utilização do RPG como metodologia de conscientização sobre o tema auxiliaria no pensamento crítico de crianças e adolescentes para que se previnam de atos comportamentais incoerentes e ainda possam denunciar em casos de suspeitas.

Na grade curricular da BNCC (Banco Nacional Comum Curricular, 2017) na área de Ciências, subárea Vida e Evolução, nos anos finais do Ensino Fundamental do 8º ano há o conteúdo Sexualidade (EF08CI11: selecionar argumentos que evidenciem as múltiplas dimensões da sexualidade humana biológica, sociocultural, afetiva e ética), que pode ser usado para esse fim. A interdisciplinaridade é uma situação possível, devido ao conhecimento ser interligado aos saberes éticos compreendidos em Sociologia e Filosofia.

O presente estudo tem por objetivo fornecer orientações aos discentes a respeito da prevenção ao abuso sexual de menores baseado num jogo criado pelo RPG *Maker* de forma lúdica. É dever do professor guiar seus alunos para que obtenham um bem-estar emocional, social, físico e espiritual, independente da matéria lecionada.

METODOLOGIA

A didática pode ser aplicada em uma sala de até 40 alunos dos anos finais do Ensino Fundamental (8º ano) de qualquer instituição escolar em 2 aulas de 50 minutos, sendo utilizado o espaço físico das salas de aula e informática. A sala de aula deverá ter um computador ou *tablet* que permita a visualização do vídeo por todos os alunos. Já a sala de informática deve ter uma quantidade de computadores para que os discentes possam realizar a atividade individualmente. Caso a instituição não disponha desses meios, poderá dividir as turmas de acordo com a quantidade de computadores para

realizar a atividade. As alterações da sala de aula e informática serão alteradas conforme as possibilidades das instituições escolares em contextualizar a atividade em seu meio.

No primeiro momento uma atividade prévia de 15 minutos deverá ser realizada com todos os membros do 8º ano na sala de aula, em que o docente deverá explicar aos discentes como ocorrerão as atividades, além de orientá-los a respeito de como devem se preparar, respondendo perguntas para que as dúvidas sejam sanadas. Em um segundo momento, o educador deve exibir um vídeo explicativo e lúdico sobre o abuso infantil (Dica de vídeo: Que abuso é esse? | Episódio 01: Desmascarando o abuso | Canal Futura <https://youtu.be/fsUWq800rF4>). O professor deve responder em caso de dúvidas e dialogar com os alunos, para permitir que os estudantes exponham suas opiniões acerca do que aprenderam, instigando um debate entre alunos. Essa atividade terá duração aproximada de 35 minutos e contará com a participação de toda a turma em um único grupo.

Após os passos acima, guiar os alunos para realizar o jogo a respeito do assunto já abordado para que o conhecimento seja consolidado na memória operacional. O jogo apresentará atividades que recomendam a prevenção ao abuso infantil em 2 situações. Durante todo o processo o docente e 1 a 2 auxiliares pedagógicos podem auxiliar e orientar os alunos sobre o exercício por cerca de 45 minutos. O educador deve coletar um *feedback* imediato dos alunos e uma autoavaliação para entender em quais situações poderia ter agido diferente e como elaborar estratégias para solucionar a questão.

Essa metodologia apresenta dificuldades graduais conforme a realização das problemáticas, podendo equiparar ao estado de *Flow* de alguns alunos. Tendo em conta que esse estado representa o intermédio entre desafios e habilidades, sendo variante em cada aluno, busca-se uma dificuldade simplificada que possa ser auxiliada por professores, auxiliares pedagógicos e alunos, como forma de desenvolver a colaboração, cooperação e empatia (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

1. RPG (*Role-playing game*)

Por definição, o RPG (*Role-playing game*) refere-se a um jogo que usa representações em cenários diversificados para encenar ocasiões em que os personagens

devem atuar. Para contextualização desses momentos podem ser utilizados dados, tabuleiros e cartões que representam cada personagem e sua transição ao longo da história. Atualmente podemos observar esses episódios de formas profusas devido ao advento da tecnologia e a disseminação de conteúdos e informações. Os jogos de tabuleiros e os RPG tradicionais ainda são encontrados e jogados, mas há uma valorização de jogos que possuem gráficos e histórias inovadoras para que os participantes possam desbravar (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

O RPG *Maker* é um *software* gratuito encontrado para baixar na internet, que permite a criação de mundos fictícios por meio de figuras, *npcs* (*non-playable-character*), decisões e batalhas. Pode ser usado como educativo por contextualizar situações de acordo com o criador do game. O programa apresenta diversas opções de encontros, estruturações e cenários, adaptando-se às necessidades de cada temática educacional. Em resumo, pode ser entendido como uma ferramenta de criação de jogos para leigos, que permite introduzir, desenvolver ou avaliar um conteúdo de uma determinada disciplina (DINIZ R., 2006).

2. ABUSO INFANTO-JUVENIL

A Organização Mundial da Saúde (OMS) em 2003 atribuiu a violência sexual como:

“[...] qualquer atividade sexual, tentativa de obtenção do ato sexual, ações de tráfico de mulheres para prostituição ou comentários sexuais indesejáveis realizados por qualquer pessoa conhecida ou desconhecida da vítima pelo uso de coerção, de ameaças ou de força física. Tal conceito denota a não limitação da violência sexual ao ato sexual em si, e inclui desde a prática de carícias, a manipulação de genitália, mama ou ânus, a exploração sexual, o voyeurismo, a pornografia, o exibicionismo, até o ato sexual, com ou sem penetração (ESPINDOLA; BATISTA, 2013, p. 598).”

De acordo com Espindola e Batista (2013), foram observados em crianças e adolescentes vítimas de violência sexual transtornos como depressão, ansiedade, dissociativos, alimentares, hiperatividade e déficit de atenção, transtorno de personalidade borderline e transtorno pós-traumático. Esse fato demonstra que a violência sexual ocasiona danos complexos, que podem dificultar o desenvolvimento desse indivíduo, o qual necessita de interferência de diversos profissionais tanto da área da saúde como da educação, além de familiares e amigos para lidar com essas situações e

superá-las. Segundo os mesmos autores do texto, os impactos do abuso sexual podem variar de mínimos a graves de acordo com cada pessoa e seu contexto vivenciado.

Dessa forma, em 2000 o Ministério da Justiça criou o Plano Nacional de Enfrentamento da Violência Sexual Contra Crianças e Adolescentes, com o objetivo de estipular diretrizes e normas para a defesa de crianças e adolescentes, permitindo a viabilização do atendimento pelo Estatuto da Crianças e Adolescentes. Cada estado desenvolveu seu planejamento para prevenção, considerando a diversificação de problemáticas regionais, assim como planos para intervenções contra a violência sexual de crianças e adolescentes (PAIXÃO; DESLANDES, 2011). No entanto, em 2019 de 86,8 mil registros de denúncia, 11% desse valor representam a incidência de violência sexual contra crianças e adolescentes, demonstrando um aumento de 14% desde o ano de 2018 (BRASIL, 2020).

Dentre a abrangência do termo de violência sexual temos o abuso infanto-juvenil, que conforme as estatísticas representam uma incidência discrepante. O abuso infantil refere-se a ações de contato físico de cunho sexual, que podem ou não envolver penetração íntima, como exibicionismo e *voyeurismo*. Na relação de abuso, o abusado sofre sedução e/ou coerção pelo abusador, que instiga o controle psicológico e até físico de manipulação. Em diversas pesquisas é evidenciado que em grande parte dos casos de abusos de meninas o abusador é o próprio membro da família, seja pai ou padrasto. Já em casos de meninos, normalmente, o abusador é um membro ligado indiretamente à família. Estudos indicam ainda que se o abuso infantil for no âmbito doméstico a alta prevalência de agente abusador é do gênero masculino, geralmente pai/padrasto do abusado (ARAÚJO, 2002).

3. ENREDO DA HISTÓRIA

A história do RPG ocorre em um mundo fictício de guerras, sendo os protagonistas dois aventureiros chamados de Bartholomeu e Petunia. No início do jogo é apresentado o guia, o *npc* que representará o docente no processo de aprendizagem. Na cena inicial é mostrado uma breve introdução sobre o mundo e adaptação a jogabilidade de um RPG com desafios simples, que orientarão os alunos ao longo da trajetória do game.

Na primeira problemática do jogo os aventureiros poderão conhecer dois novos *npcs*, Genésia, uma das vilãs da história, e Morgana, uma criança em potencial abuso. No jogo há opções de respostas que guiam a um mesmo final, servindo de um mecanismo de escolha para impulsionar os alunos a fixarem seus conhecimentos sobre o abuso infanto-juvenil. Em seguida, o guia irá orientar os protagonistas a combater Genésia, servindo como uma forma de incentivar os discentes a denunciar em caso de suspeita de abuso de menores.

Já na segunda problemática, os protagonistas estarão inseridos em um novo mapa do jogo com a presença de um terceiro combatente agora atrelado ao jogador, Morgana. Em um primeiro momento iremos conhecer Goberval, responsável pelo orfanato local, e Godofredo, uma criança assustada e coagida. Após conversar com o guia, a *npc* Jasmine irá aparecer e contar aos aventureiros que Goberval abusa das crianças do orfanato. Então os protagonistas terão o dever de confrontar o vilão e lidar com a problemática da história.

A última cena ocorre na sede do governo desse mundo, com vários *npcs*, que sugerem a denúncia e o diálogo com um adulto responsável. O guia orientará os discentes a reivindicar o cumprimento das leis e propor melhorias às condições dos direitos da infância e adolescência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo assim, é perceptível a necessidade de conscientizar crianças e adolescentes a respeito do assunto, garantindo uma prevenção sobre o tema. Visto que, em casos de supostos abusos, essas crianças teriam a capacidade de lidar com seus sentimentos para denunciar, além de prevenir possíveis eventos. Portanto, auxiliaria no desenvolvimento psicossocial e na formação de indivíduos pautados numa ética social. O educador teria como função orientar seus alunos durante a trajetória desses objetivos, intervindo caso necessário.

REFERÊNCIAS

ROSA, M.; MALTEMPI, M. V. RPG Maker: uma proposta para unir jogo, informática e Educação Matemática. **2 Seminário Internacional de Pesquisa em Educação Matemática**, 2003.

SILVA, J. B. da; SALES, G. L.; CASTRO, J. B. de. Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no Ensino de Física. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v. 41, n. 4, 2019.

ESTÁTISTICAS – Três crianças ou adolescentes são abusadas sexualmente no Brasil a cada hora. **Ministério Público do Estado do Paraná**, 2020. Disponível em: <

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Educação é a Base**. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

JÓFILI, Z. Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola. **Educação: teorias e práticas**, v. 2, n. 2, p. 191-208, 2002.

ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. da S.; DINIZ, M. V.C. **Gamificação: diálogos com a educação**. 2014.

DINIZ, R. R. P. Uma Trilogia Perfeita: rpg maker xp, educação e adolescentes. **Monografia (especialização em Informática na Educação)**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

ESPINDOLA, G. A.; BATISTA, V. Abuso sexual infanto-juvenil: a atuação do programa sentinela na cidade de Blumenau/SC. **Psicologia: ciência e profissão**, v. 33, n. 3, p. 596-611, 2013.

PAIXÃO, A. C. W. da; DESLANDES, S. F. Abuso sexual infanto juvenil: ações municipais da Saúde para a garantia do atendimento. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 16, p. 4189-4198, 2011.

BRASIL. Ministério divulga dados de violência sexual contra crianças e adolescentes. **Governo Federal**, 2020. Disponível em: <<https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2020-2/maio/ministerio-divulga-dados-de-violencia-sexual-contra-criancas-e-adolescentes>>. Acesso em: 17 nov. 2020.

ARAUJO, M. de F. Violência e abuso sexual na família. **Psicologia em estudo**, p. 3-11, 2002.