

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

**ELTON PEDROSO CORREA**

**PROPOSTAS BRASILEIRAS PARA O USO DO RPG NO ENSINO DE  
HISTÓRIA**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**MEDIANEIRA**

**2020**

ELTON PEDROSO CORREA



**PROPOSTAS BRASILEIRAS PARA O USO DO RPG NO ENSINO DE  
HISTÓRIA**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

**EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA**  
Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Ma. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista

MEDIANEIRA

2020



---

## TERMO DE APROVAÇÃO

### PROPOSTAS BRASILEIRAS PARA O USO DO RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA

Por

**Elton Pedroso Correa**

Esta monografia foi apresentada às 19:15 h do dia **25 de setembro de 2020** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Umuarama, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

Prof<sup>a</sup>. Ma. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista  
UTFPR – Câmpus Medianeira  
(orientadora)

---

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Fatima Menegazzo Nicodem  
UTFPR – Câmpus Medianeira

---

Prof<sup>a</sup>. Ma. Joice Maria Maltauro Juliano  
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso-.

Dedico este texto a todos os professores, servidores, alunos e pesquisadores, que lutam para a construção de uma educação pública, gratuita, laica, humanizada, libertadora e de qualidade para o povo brasileiro.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

A minha avó Luzia Gusmão Gomes, que me fez humano.

A minha mãe Dalva Correa Gomes, que me iniciou no caminho da docência.

Ao PIBID de História do Campus Sede da UEM, que me fez professor.

A minha orientadora professora Ma. Flóida Moura Rocha Carlesso Batista, pelas orientações e conversas ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Sou grato a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

“A dialética histórica move-se precisamente por meio de contradições, e para cada necessidade no mundo estabelece também o seu contrário. A dominação da classe burguesa é sem dúvida uma necessidade histórica, mas também o é a rebelião da classe trabalhadora contra ela; o capital é uma necessidade histórica, mas também o é seu coveiro, o proletariado socialista; a dominação mundial do imperialismo é uma necessidade histórica, mas também o é a sua destruição pela Internacional proletária. Existem sempre duas necessidades históricas em conflito entre si, a nossa, a necessidade do socialismo, tem maior fôlego. Nossa necessidade justifica-se totalmente no momento em que a outra, a dominação da classe burguesa, deixa de ser portadora do progresso histórico, quando se transforma em freio, em perigo para o desenvolvimento da sociedade. (LUXEMBURGO, Rosa, 1915).

## RESUMO

CORREA, Elton Pedroso. Propostas brasileiras para o uso do RPG no ensino de história. 2020. 49 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

Este trabalho tem como temática propostas brasileiras para o uso de RPG no ensino de história. Sua origem encontra-se na busca por métodos e técnicas de ensino que possam ser aplicadas em situações de trabalho docente nas quais intervenções de longo prazo não necessariamente acontecem, como é o caso dos professores contratados em regime PSS pela Rede Estadual de Ensino do Paraná. Considerando que RPGs costumam se aproveitar de narrativas históricas, questiona-se se eles seriam uma resposta para esta demanda e sobre suas possibilidades de aproximação com a disciplina de história. Este texto consiste em uma pesquisa bibliográfica exploratória sobre produções de professores de história que desenvolveram suas próprias propostas para o uso do RPG no ensino de história, as aplicaram, e fizeram ciência ao escrever sobre como se deu esse processo e seus resultados. Este trabalho possui caráter qualitativo, e foi realizado através de uma análise histórica das fontes levantadas. Em cima de nossa fundamentação teórica, sustentamos que a relação entre RPG e ensino de história é possível e tem suas particulares potencialidades. Nos textos analisados, encontramos esforços para a aplicação do RPG no ensino de história na educação básica e na formação inicial de professores. Também se desenha as possibilidades do uso do RPG para a construção da consciência histórica, do desenvolvimento cognitivo, e de processos para alteridade e coletividade.

**Palavras-chave:** RPG; Estratégia de Ensino; Jogo; Professores de História.

## ABSTRACT

CORREA, Elton Pedroso. Brazilian proposals for the use of RPG in history teaching. 2020. 49 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2020.

This work has as its theme Brazilian proposals for the use of RPG in history teaching. Its origin is found in the search for teaching methods and techniques that can be applied in teaching work situations in which long-term interventions do not necessarily happen, as is the case of teachers hired under the PSS regime by the Paraná State Education Network. Considering that RPGs usually take advantage of historical narratives, it is questioned whether they would be an answer to this demand and about their possibilities of approaching the discipline of history. This text consists of an exploratory bibliographic research on the production of history teachers who developed their own proposals for the use of RPG in history teaching, applied them, and made science by writing about how this process and its results took place. This work has a qualitative feature and was carried out through a historical analysis of the sources raised. On top of our theoretical foundation, we maintain that the relationship between RPG and history teaching is possible and has its particular potential. In the analyzed texts, we find efforts for the use of RPG in history teaching in basic education and in the initial training of history teachers. The possibilities of using RPG to build historical awareness, cognitive development, and processes for otherness and collectivity are also outlined.

**Keywords:** RPG; Teaching Strategy; Game; History Teachers.



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>11</b>
<b>2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA</b> .....	<b>13</b>
<b>3 REVISÃO TEÓRICA E ANÁLISE DA BIBLIOGRAFIA LEVANTADA</b> .....	<b>15</b>
3.1 SOBRE ENSINO DE HISTÓRIA E NARRATIVAS HISTÓRICAS .....	15
3.2 SOBRE O RPG (DE MESA) .....	18
3.3 SOBRE RPG E EDUCAÇÃO .....	22
3.4 DISCUTINDO OS TEXTOS LEVANTADOS .....	27
3.4.1 O RPG como método para o ensino de história Africana e Afro-Brasileira .....	29
3.4.2 O RPG como método para a iniciação científica no ensino de história .....	32
3.4.2.1 Aplicação .....	33
3.4.2.2 Os RPGs Solo .....	34
3.4.2.3 O primeiro momento da proposta de Côrrea .....	34
3.4.2.4 O segundo momento da proposta de Côrrea .....	35
3.4.3 O RPG como método para a avaliação de aprendizagem no ensino de história .....	37
3.4.4 O RPG como método na formação inicial de professores de história .....	40
3.4.5 O RPG como ferramenta complementar ao ensino de história .....	41
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>46</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A ideia de uma pesquisa sobre RPG no ensino de história veio com a experiência como professor substituto temporário na Rede Estadual de Educação do Paraná. Professores em regime PSS assumem as mais variadas turmas, nas mais variadas escolas, pelos mais variados períodos. Pode ser por um dia. Pode ser por uma semana. Pode ser por um mês. Pode até ser por um ano letivo inteiro. O que acontece na maioria das vezes é que ele pega aquele bonde andando e precisa dar um jeito de fazer o melhor possível para atender as necessidades daquela turma, do currículo, da escola, do Estado e de sua área. Não há tempo para planejar intervenções de longo prazo. Ele precisa se apropriar de métodos de ensino capazes de serem usados como resposta. Que tal o RPG?

O RPG, sigla de *Role Playing Game* (jogo de interpretação de papéis), é um tipo de jogo que foi criado por dois universitários estadunidenses na década de 1970. Gary Gygax e Dave Arneson, alunos da Faculdade de Minnesota, criam em 1974 um sistema de jogo onde a criação e interpretação de narrativas tomariam papel principal. Com um pequeno grupo de jogadores, dados, caneta e papel, Gygax e Arneson desenvolveram um sistema de jogo com uma intenção de dar uma nova cara à famosos jogos de guerra da época.

Esses jogos de guerra eram compostos de miniaturas que eram controladas em cima de um tabuleiro, com a finalidade de recriar batalhas históricas. Já o jogo dos dois universitários introduziu fantasia nesse ambiente. Um grupo de jogadores montam seus próprios personagens (com seus próprios valores estatísticos, como pontos de vida, ação etc.), e são guiados por um mestre em cenários criados por ele. Os jogadores precisam interpretar seus personagens, interagir com o mundo, com personagens controlados pelo mestre, e com seus colegas. Eles precisam resolver enigmas, navegar por cenários, lutar e sobreviver.

O RPG é um jogo que lida com a construção de narrativas, uma categoria próxima de outra que tem fortes ligações com o ensino de História: as narrativas históricas. Para autores como Rüsen, Gevaerd e Husbands, e até para as Diretrizes Curriculares paranaenses de História, a narrativa histórica é a ferramenta principal do processo de ensino e aprendizagem em História. É por meio da narrativa histórica que um aluno se conecta com o passado, ao contrastar as suas próprias narrativas

com as narrativas de historiadores. A partir da interação mediada com as narrativas históricas, um aluno constrói a sua consciência histórica. A narrativa histórica precisa ser construída a partir do rigor científico da História, e fundamentada em argumentos e evidências acadêmicas.

Ao enxergarmos que é possível pensar no RPG como método de ensino de história, nos perguntamos: será que algum professor da disciplina já escreveu sobre isso? Decidimos olhar para a bibliografia que tivesse sido produzida sobre esse tema. Mais especificamente, antes de pular em um rio, você pergunta para alguém que já tenha feito o pulo se ele é fundo o suficiente. Não procurávamos apenas pela literatura que falasse sobre assunto. Restringimos o nosso olhar para aqueles escritos de professores de história que já tenham pensado em um jeito de aplicar o RPG em suas aulas, já aplicaram estas propostas, e escreveram sobre como se deu este processo. Com isso, nossa intenção é de evidenciar a produção de professores-pesquisadores, a atuação de colegas de história em pesquisa-ação para o desenvolvimento de suas práticas docentes.

Delineou-se assim que essa seria uma pesquisa bibliográfica exploratória. Através da monografia, traçaríamos as primeiras retas de base sobre como o uso do RPG no ensino de história é pensado por nossos colegas. Certamente as produções levantadas seriam muitas, por isso tomamos como recorte temporal olhar para trabalhos publicados entre 2016 e 2019. Devido às condições materiais do mundo em que nos encontramos, tomamos como recorte espacial olhar para trabalhos indexados pelo buscador Google Acadêmico, pelo tamanho de acervo de dados a que tem acesso e popularidade nos corpos das instituições de ensino do país.

Esse trabalho se divide em três capítulos. Nas próximas páginas, falamos da metodologia que usamos. Em sequência, no correspondente ao corpo deste texto, fazemos nossa fundamentação teórica, nos situando em discussões sobre o ensino de história e as narrativas históricas, o RPG (de mesa), e o RPG e educação. Na mesma seção, analisamos as produções encontradas em nossa pesquisa bibliográfica. Por fim, falamos de nossas considerações finais quanto a este esforço. Rolem os dados, e que a partida comece!

## 2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Este trabalho se constitui como uma pesquisa bibliográfica. Para Cervo, Bervian e Da Silva (2007, p. 60), esse tipo de pesquisa procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas por acadêmicos em artigos, livros, dissertações e teses. Esta monografia tem caráter qualitativo. Ela se trata de uma investigação exploratória por produções acadêmicas, de autoria de professores de história brasileiros, que tratem de propostas próprias para o uso do RPG no ensino de história, que já foram aplicadas por eles e que tenham considerações sobre essa experiência.

Procura-se por meio desse quesito de levantamento, valorizar e estudar a produção e o trabalho do professor-pesquisador. Consideramos como professor-pesquisador, com base nos apontamentos de Moreira (1998), o profissional inserido em situação de sala de aula que produz e pensa ciência sobre o seu chão de escola, buscando refletir, aprimorar e reinventar a sua prática docente. São esses os atores que conseguem construir uma ponte mais imediata e prática entre o mundo da academia e o da escola.

Por meio de uma pesquisa bibliográfica exploratória de caráter qualitativo, realizada por meio da análise histórica das produções encontradas, busca-se conhecer e analisar as contribuições de docentes brasileiros para a inclusão do RPG como método e técnica de ensino de história. Com um trabalho desse tipo, espera-se que ao final possamos identificar recorrências, tendências e lacunas na literatura brasileira produzida sobre essa problemática, e construir algo que possa ser um primeiro degrau para esforços futuros nessa problemática.

O levantamento bibliográfico na plataforma de buscas Google Acadêmico, por sua facilidade de acesso e popularidade, no tocante à bases de indexamento de escritos acadêmicos. Para melhor definição do recorte, restringimos como faixa de tempo que analisaríamos apenas os trabalhos publicados entre os anos de 2016 e 2019 que aparecessem na busca. Nossa intenção em olhar para esse período recente, como uma pesquisa exploratória, é a de tentar traçar linhas iniciais de como a produção sobre o uso de RPG (de mesa) no ensino de história está hoje, para que esforços futuros nessa temática possam usá-las como ponto de partida para a análise dela em espaços de tempo maiores.

O trabalho para esta monografia seguiu as etapas de uma pesquisa bibliográfica como apontadas por Cervo, Bervian e Da Silva (2007, p. 79-89):

1ª etapa – Levantamento bibliográfico: Foram selecionados, através do Google Acadêmico, trabalhos (sejam eles artigos, comunicações, dissertações ou teses) de professores de história brasileiros que tratem sobre o uso do RPG na sala de aula para o ensino de história.

2ª etapa – Apontamentos e anotações: Foram anotadas as ideias principais e secundárias, dados e informações ou afirmações que os trabalhos selecionados puderem fornecer. Serão feitos resumos e fichamentos dos trabalhos encontrados.

3ª etapa – Pré-leitura: Foram selecionados os documentos bibliográficos que contenham dados ou informações necessárias para a fundamentação teórica da monografia. É nessa fase que o pesquisador se apropria e se aclima, com uma visão geral e focalizada, das referências bibliográficas usadas pelos acadêmicos que trabalham com a problemática que é objeto desta monografia.

4ª etapa – Leitura seletiva: É nessa fase que foram cortados os trabalhos que tratam do uso do RPG na sala de aula de forma teórica, apenas conceitual. Seguem para análise apenas os que contenham propostas próprias para o uso do RPG de mesa, como classificado por Schmit (2008), para o ensino de história, e que relatem e discutam como foi a aplicação feita por eles de suas propostas.

5ª etapa – Leitura crítica ou reflexiva: Feita a seleção de trabalhos seguindo os critérios da etapa anterior, ingressa-se em uma reflexão consciente e deliberada sobre as ideias primárias e secundárias desses textos. Aqui se busca a compreensão e percepção dos significados envolvidos em seus argumentos.

6ª etapa – Leitura interpretativa: Consiste na análise crítica das ideias dos trabalhos selecionados e na sistematização organizada desses dados em um conjunto. Pergunta-se aqui quais são as bases que sustentam as propostas de uso do RPG na sala de aula feitas por esses professores de História.

7ª etapa – Comentários de texto: Última etapa da metodologia selecionada. Síntese e crítica das propostas e intervenções levantadas por esses professores. Busca-se a identificação de recorrências, tendências e lacunas presentes na literatura selecionada para análise nesta monografia.

### 3 REVISÃO TEÓRICA E ANÁLISE DA BIBLIOGRAFIA LEVANTADA

#### 3.1 SOBRE ENSINO DE HISTÓRIA E NARRATIVAS HISTÓRICAS

Ao refletir sobre como pensar as narrativas históricas, nos encontramos em Gevaerd, que dedica a sua tese de doutoramento para uma reflexão sobre as narrativas históricas no ensino de história do Paraná. Para Gevaerd (2009), a narrativa histórica é uma maneira de se ensinar e aprender História, uma forma de relatar e interpretar o passado, e por isso, um elemento significativo do pensamento histórico e uma ferramenta fundamental para o processo de ensino e aprendizagem em História. Ela defende (2009) que o pensamento histórico em si tem uma lógica narrativista.

De acordo com Husbands (2003), a narrativa é um meio para a compreensão histórica. O autor afirma (2003), que a narrativa histórica é um contar de histórias que pede também que os alunos as recontem, colocando-as sob um exame crítico, envolvendo uma dúvida cética implícita do caráter das histórias contadas por nós. O recontar de narrativas históricas em Husbands se assemelha às noções de Gevaerd sobre relatar e interpretar o passado através das narrativas históricas.

Segundo as Diretrizes Curriculares da Educação Básica do Estado do Paraná de História (2008), a narrativa histórica é um tipo de narrativa construída a partir de argumentos e evidências. Diz este documento (PARANÁ, 2008), apoiado principalmente em Rüsen, que a narrativa histórica é a forma principal do ensino-aprendizagem em História e a ferramenta fundamental da construção da consciência histórica. Muitos professores de história se baseiam nos apontamentos de Rüsen sobre narrativas históricas e consciências para construção e fundamentação de seu trabalho. Sua produção extensiva sobre estes temas se constitui em leituras essenciais para o campo do ensino de história.

Em Walecki e Brunelo (2017), toma-se como pauta que a educação brasileira por muito tempo foi tomada por um ensino categórico, positivista e elitista, que marginalizava pessoas comuns do fazer histórico, e era dedicado à memorização mecânica de perspectivas do mundo visto de cima para baixo. Por outro lado, continuam os autores (2017), o trabalho escolar com a disciplina de História

começou a sofrer alterações significativas, especialmente com o fim do regime militar.

Movimentos sociais, professores, e pesquisadores da educação deram início a reflexões e questionamentos sistemáticos sobre conteúdos, métodos e abordagens no ensino de História (WALECKI; BRUNELO, 2017). Assim, abriu-se um caminho para a produção e aplicação de referenciais teóricos e metodológicos que mostravam que enxergar professores e alunos como figuras ativas dentro do processo de ensino-aprendizagem era possível, com a apresentação de um ensino de História que tivesse sentido para os alunos (WALECKI; BRUNELO, 2017), processo que sustenta o refletir sobre o uso do RPG para o ensino de história.

Constrói-se a partir disso, segundos estes autores, pontos de partida para a escrita e análise de narrativas com perspectivas amplas, horizontais e democráticas. Aqui temos marcas, para os dois (2017), da necessidade que se mostrou de uma busca por outros tipos de linguagens e metodologias para o ensino de História, que mostrem que a disciplina pode ser compreendida e problematizada a partir de outras fontes de estudo.

Voltando seu olhar para décadas anteriores ao período marcado por Walecki e Brunelo, Pereira (2011) data um ponto de cisão no pensamento historiográfico a partir da contribuição da Escola dos Annales. Que ocasionou, junto com iniciativas de outros estudiosos, mudanças nas concepções que se tinha sobre documentos históricos. Para esta autora (2011), o sentido de documento transformou-se em linguagens historiográficas que são discutidas por estudiosos de várias áreas, preocupados com a prática do ensino e o processo de escolarização.

A escrita da história não deixa de ser uma prática literária, e por isso, há paralelos entre elas (PEREIRA, 2011). Há o estabelecimento de uma confecção de fios que une acontecimentos, até os que parecem incoerentes aos nossos olhos, e a busca por transformá-los em uma coisa legível (PEREIRA, 2011).

O que diferencia o historiador da literatura é ele não criar fatos nem personagens, e sim procurar por descobri-los, colocá-los em evidência e torná-los visíveis (PEREIRA, 2011). O historiador percebe, descobre, se questiona e coleta documentos, reunindo indícios para a compreensão de um problema, partindo destes suportes (PEREIRA, 2011). A relação entre história e literatura é tópico quente quando se fala em teorias da história. Não entraremos neste debate de forma aprofundada aqui, entretanto. O que se constrói neste texto, e que acreditamos estar

suficientemente fundamentados, é a existência de uma ligação entre estas duas categorias.

Pesavento (2006), enxerga paralelos entre literatura e história. Para a autora, ambas são narrativas que possuem o real como referente, para o confirmar ou negar, construindo sobre ele uma outra versão, ou ultrapassá-lo, elas são representações que explicam a vida e se referem a ela.

A diferença é que a literatura constrói representações que se colocam no lugar do passado (ela cita Dom Casmurro, que apesar de não conter personagens reais, captura a essência de um tempo e um espaço), já a história constrói representações marcadas pela vontade de atingir o passado, através de métodos particulares para isso (PESAVENTO, 2006). O historiador é preso às fontes e a tudo que tenha acontecido, ele não cria traços absolutos, os descobre, os transforma em fontes e as atribui significados (PESAVENTO, 2006).

Para esta autora (2006), o historiador, preso à essas restrições, inventa um passado, uma ficção controlada, com intenção de atingir uma verossimilhança do real acontecido, mas de forma controlada pela retórica e pelos rigores do método científico. Além disso, a versão do passado do historiador precisa ser passível hipoteticamente de comprovação e testes (PESAVENTO, 2006)

Pesavento evoca Veyne para falar que a história é um romance verdadeiro: verdadeiro porque aconteceu, mas romance porque é dever do historiador explicar como aconteceu (PESAVENTO, 2006). Com efeito, é na composição do texto e de seus argumentos, a explicação do como, que se coloca a atuação ficcional do historiador (PESAVENTO, 2006). Ainda para a autora, “a história é **sempre** a construção de uma experiência, que reconstrói uma temporalidade e a transpõe em narrativa” (2006, p. 7, grifo nosso), o que ela chama de estetização da história, a narrativização da experiência em história.

Define-se assim a importância da narrativa para a história. Enxerga-se que é um conceito usado tanto por acadêmicos da área quanto por professores de história. A expressão passa por teses, dissertações, capítulos, artigos, leis, regulamentos e diretrizes educacionais, livros didáticos e salas de aula. Não há um consenso em todos esses lugares.

O debate sobre as linhas entre a narrativa histórica e a narrativa literária, entre a história e a literatura, teve proeminência em produções de historiadores durante um certo tempo. O entendimento construído neste trabalho é que existem



relações estabelecidas entre a história como ciência e as narrativas históricas, e entre o ensino de história e as narrativas históricas. Na próxima seção desta monografia, discute-se como o jogo de RPG é definido por teóricos e sua relação com as narrativas. Categoria esta que possui relação próxima com a área da história, como esta seção mostra.

### 3.2 SOBRE O RPG (DE MESA)

Segundo Walecki e Brunelo (2017), RPG é um tipo de jogo, sigla de *Role Playing Game* (jogo de interpretação de papéis). Nele seus participantes interpretam personagens fictícios em cenários variados, como uma mistura de teatro e imaginação (WALECKI; BRUNELO, 2017). Um RPG deve ser jogado em grupos de jogadores em um conjunto com um mestre, que é a figura que dita como a aventura deve ser, ao criar cenários por onde guia jogadores (WALECKI; BRUNELO, 2017).

Schmit (2008) define o RPG como uma atividade cooperativa, na qual um grupo de geralmente quatro a dez jogadores criam uma história utilizando como plano de jogo as suas imaginações, seu esboços, seus gestos, suas falas, seus textos, e suas imagens. Diz o autor:

Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem na história, com características próprias pré-definidas. O jogador restante assume o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados non-player characters ou mais comumente NPC. Não existe competição direta entre os jogadores (a não ser que essa faça parte da trama). É, portanto, um jogo de socialização de pequenos grupos (...). (SCHMIT, 2008, p. 23).

Cardoso (2008) descreve o RPG como uma espécie de teatro sem roteiro, onde a história vai acontecendo e o jogador precisa lutar e sobreviver, solucionar enigmas, achar saídas e derrotar inimigos, dentro de uma aventura proposta por um mestre. A autora argumenta (2008), que o objetivo do RPG é criar uma história divertida e envolvente na qual seus jogadores assumem papéis de personagens principais.

Em perspectiva similar, Paz (2004) diz que o RPG é um jogo de contar histórias, onde um narrador conduz jogadores (interpretando personagens geralmente produzidos por eles mesmos) em uma narrativa pré-determinada e de roteiro aberto. O RPG não tem vencedores nem perdedores, e tem como seu objetivo a cooperação dos envolvidos nele para a criação de uma trama através do exercício da narrativa por oralidade (PAZ, 2004). Ainda para Paz (2004), o RPG se tornou um jogo de consumo infanto-juvenil devido ao seu caráter interativo e as suas linhas de histórias, com seu surgimento acontecendo em 1979 nos Estados Unidos.

Em sua dissertação, Schmit (2008) afirma que jogos de representação são mais conhecidos no nosso país como RPG. Ele classifica o RPG em cinco tipos diferentes: “(...) de mesa, *live-action*, aventuras solo, RPG eletrônico solo e os *multiplayer online role playing game* (MMORPG)” (SCHMIT, 2008). Esta monografia se foca no primeiro tipo, o RPG de mesa. Doravante, quando nos referimos a RPG, estamos falando sobre este tipo. Para o autor (2008), esta modalidade é a mais antiga e tradicional, e se denomina assim por seus jogadores reunirem-se em uma mesa para jogá-lo, munidos de lápis, papel e as fichas de seus personagens.

A origem do RPG, como dita por Cardoso (2008), se encontra nos Estados Unidos em 1974, com o lançamento de *Dungeons and Dragons* (Masmorras e Dragões em tradução livre). De acordo com Rodrigues (2015), o RPG foi criado em 1974 pelos estadunidenses Dave Andersen e Gary Gygax e se popularizou no Brasil na década de 1980.

Segundo Walecki e Brunelo (2017), os dois eram alunos da Faculdade de Minnesota e cada um criou um sistema próprio de jogo, ambos inspirados em uma vontade de dar uma nova feição para os jogos de guerra (jogos famosos na época, compostos por miniaturas usadas em cima de um tabuleiro, que possuíam como objetivo a recriação de batalhas históricas). A inspiração teria vindo de uma indagação deles sobre o que acontecia com os personagens isolados dessas batalhas, disso veio a base para o que é tratado como RPG hoje: “(...) a interpretação de personagens dentro de um cenário fantasioso” (WALECKI; BRUNELO, 2017, p. 3068).

Angelo, Lorenzi e Geller (2013) seguem uma linha semelhante à de Walecki e Brunelo (2017), Cardoso (2008) e Paz (2004), entretanto, divergem ao enfatizar a autonomia dos jogadores ao conceituarem RPG. Dizem os autores que o

(...) RPG (...) é um jogo de narrativa compartilhada onde alguns jogadores criam e interpretam personagens que vão moldando uma história apresentada por um jogador que recebe a alcunha de narrador, também chamado de mestre do jogo. O mestre do jogo é responsável por apresentar aos jogadores o mundo onde eles vivem, através da estrutura narrativa para os jogadores por meio de desafios, encontros e acontecimentos. Porém, no RPG, os jogadores, diferente dos atores, interpretam seus personagens tomando decisões, enfrentando desafios ou simplesmente tomando outro caminho, assim criando a história juntamente com o narrador. (ANGELO; LORENZI; GELLER, 2013, p. 941)

Barbosa (2011) segue essa linha, ao salientar a ênfase que é colocada e estimulada nos jogadores para que eles façam e se posicionem nessas narrativas, mas colore essa autonomia ao argumentar que os jogadores agem dentro do jogo de formas plausíveis com os personagens que criaram. Ele também aponta (2011) que todo esse processo acontece no interior de um cenário pré-estabelecido (pelo mestre) e fictício, "(...) que pode variar desde uma tentativa de demonstrar uma possível Grécia Clássica ou uma galáxia distante, com dragões e cavaleiros cibernéticos". O autor destaca (2011) que, como as narrativas que guiam o jogo, as ações dos jogadores também são fictícias, os jogadores apenas verbalizam as ações tomadas por seus personagens.

Sobre as regras que regem como um jogador se porta dentro de um jogo de RPG, os jogadores só podem agir de acordo com o que for plausível para o cenário da partida, criado pelo mestre, e também de acordo com as regras do sistema em que o cenário foi criado (MARINS, 2017). Livros de vários sistemas de regras básicas para jogos de RPG são produtos populares nesse meio. Sistemas criados por jogadores também são popularmente compartilhados por entusiastas da área nas redes. Um mestre cria um cenário em cima de um sistema. Falando sobre como uma ação em uma partida se dá, Marins diz:

Uma ação em uma *partida* de RPG, nas quais as regras se aplicam, seria, por exemplo, um jogador que interpreta uma personagem arqueiro, esta personagem quer disparar uma flecha em um alvo em movimento que está a uma grande distância. O jogador poderá realizar um teste, que em muitos sistemas de regras de RPG funciona por meio do lançamento de dados de várias faces, diferentes dos dados comuns de seis faces. Este teste apresentará uma determinada dificuldade específica para aquela situação, estipulada pelo *mestre*. Esta dificuldade também é fundamentada no próprio sistema de regras do jogo, levando em conta a habilidade desta personagem com o arco e flecha, como está o emocional da personagem naquele momento, as características desta

personagem, criadas pelo próprio jogador que a interpreta, bem como diversas outras variáveis da situação em questão, como velocidade do alvo, distância do alvo até o arqueiro, presença ou ausência de vento, força de tensão aplicado no arco, obstáculos presentes na direção na qual a flecha será disparada e etc.

Se o jogador for bem sucedido no teste, por exemplo, obter um valor alto no lance de dados, sua personagem irá acertar a flecha no alvo. Se o jogador falhar no teste, obter um valor baixo no lance de dados, essa flecha irá errar o alvo. Portanto, na situação descrita acima, as regras do *role-playing game* permitem aos jogadores saberem se essa flecha imaginária acertou ou não o alvo, igualmente imaginário. (MARINS, 2017, p. 48-49).

O RPG é centrado na interpretação verbal desses personagens jogadores narrando suas ações em uma narrativa, com o objetivo de completar uma história. Segundo Marins (2017), ele é jogado em encontros, que recebem o nome de partidas, e uma sequência de partidas, com os mesmos personagens e jogadores, é chamada de campanha.

O ato da pesquisa é uma presença constante nesse jogo, seja para os participantes ou para o mestre. Os jogadores precisam entender as regras, o cenário, que personagens podem criar, que personagens podem aparecer na trama, e o que seus personagens fariam nas situações em que podem se encontrar (MARINS, 2017). O mestre precisa estar bem preparado, seja no desenvolvimento do cenário e objetivos da narrativa, mas também para saber improvisar dentro de onde se encontrar, pois as ações dos jogadores podem ser coisas que ele não havia previsto no roteiro, ou seja, ele há de ser capaz de manter uma partida interessante e coerente dentro da campanha e metas que propôs (MARINS, 2017).

Há variações eletrônicas, mas o RPG que essa monografia se foca é o de mesa. Os elementos necessários para jogar um RPG dessa modalidade são dados, papéis, fichas de personagem, uma boa dose de imaginação (SILVA, OLIVEIRA, SOUZA, 2019), um sistema de regras, mas também podem ser usados tabuleiros e miniaturas (MARINS, 2017).

O RPG se caracteriza então como um jogo onde um grupo de pessoas, interpretando personagens criados ou não por elas, são guiadas em um cenário desenvolvido por um mestre, posição assumida pelo jogador que propõe e narra a aventura, no qual se deparam com enigmas e desafios que precisam ser enfrentados. O jogo não possui vencedores ou perdedores, pois estimula cooperação em seus participantes. Apesar do mestre narrar e comandar a aventura,

há uma ênfase para o protagonismo dos jogadores traçarem seus próprios caminhos dentro do mundo do jogo.

A narrativa aparece como um pilar do RPG. Ela nasce a partir de uma proposta do mestre, sustentada por um sistema de regras. Depois cresce e se transforma alicerçada nas interações entre mestre e jogadores. Dentro das regras do sistema de jogo desenvolvido ou utilizado pelo mestre, os jogadores fazem suas ações seguindo também regras de plausibilidade de seus personagens no cenário em que se encontram. Para Silva, Oliveira e Sousa (2019), um bom exemplo da utilização do RPG como um recurso didático é a articulação de narrativa histórica no universo de um *role-playing game* educacional, como auxílio para o processo de ensino-aprendizagem em história.

Constrói-se em cima desses pontos expostos até aqui a fundamentação para uma aproximação teórica entre o ensino de história e o RPG. Compreendemos a importância das narrativas históricas para o ensino de história, o diferenciar de narrativas literárias para as narrativas históricas, definições de RPG, e a importância das narrativas literárias para esse gênero de jogo. Ao enxergamos as possibilidades de inserção de narrativas históricas dentro dessa ferramenta lúdica, como meio de utilizá-la como método e técnica de ensino em história, parte-se para a próxima seção, onde discutimos a relação entre RPG e educação.

### 3.3 SOBRE RPG E EDUCAÇÃO

São muitas as produções acadêmicas brasileiras sobre RPG e educação. Abordaremos algumas nessa seção. De acordo com Pereira e Alegro (2010), o início do pensamento no Brasil em RPGs como ferramentas didáticas tem seu início a partir dos anos 1990. Para esses autores, o marco inicial é a publicação em 1996 do livro “Saindo do Quadro”, escrito por Marcatto, psicoterapeuta e educador. Na obra, Alfeu busca ensinar professores como criar “aventuras pedagógicas” em suas áreas de atuação, ou seja, como um docente pode aliar o RPG ao seu trabalho, para uma aprendizagem envolvente, dinâmica, ativa e coletiva.

“Saindo do Quadro” é composto por exposições teóricas, guias de como preparar jogos de RPG para atividades de aprendizagem, cuidados que um professor deve ter, e algumas aventuras prontas, para serem utilizadas, modificadas

ou usadas como modelo para a criação de novas em várias disciplinas. O “RPG pedagógico”, como é chamado por Marcatto (1996), tem suas aplicações na educação por ser um método que incentiva a leitura e a escrita, a participação, a criatividade, e a pesquisa. O educador (1996) afirma que o RPG estimula o aprendizado e o praticar de conteúdos abstratos, aqueles estudados só em teoria, e os que não possuem uma aplicação prática imediata. Ele (1996) usa como exemplo a construção de uma aventura em que os alunos estejam presos em um labirinto criado por um alquimista, onde para abrir “fechaduras químicas” que os mantêm trancados, eles precisarão pesquisar as várias técnicas de fracionamento de misturas para se libertarem.

Schmit (2008), em dissertação sobre apontamentos teóricos em RPG e educação, ao fazer um mapeamento e levantamento de trabalhos nessa temática, traz esse livro de Marcatto, discutido no parágrafo anterior, como um dos dois pioneiros da área. O segundo apontado por ele é “Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo”, tese de doutoramento em literatura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) de Rodrigues, defendida em 1997, e apontada por Schmit (2008) como marco de formalização acadêmica no Brasil das pesquisas sobre a relação entre RPG e educação. É a primeira tese brasileira que fala sobre RPG (MARINS, 2017). Esta tese ressoa e perpassa por trabalhos acadêmicos que tratam da relação entre RPG e educação, independente da área, entretanto, nosso foco nesta monografia é a sua relação com produções feitas na história.

Na pesquisa de Schmit (2008), ele afirma ter encontrado esses dois textos citados com frequência nos trabalhos que analisou. É necessário apontar que os autores não citam comumente a tese de 1997, mas sim uma nova versão do texto, publicada por Rodrigues, como livro, em 2004, através da Editora Bertrand Brasil, sob o título “Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil”. Esta é a versão que encontramos e que é utilizada nesta monografia. Segundo a própria autora (2004), o texto não é o mesmo, por ela ter incorporado novos estudos e invertido a ordem de capítulos.

O trabalho de Rodrigues (2004) estuda o papel do RPG como agente fomentador de leitura e escrita de ficção entre seus jogadores. Ela (2004) pensa esse jogo como instrumento de produção de ficção oral de forma coletiva: os participantes são chamados a se tornarem coautores da ficção que nasce na partida.

A autora (2004) enfatiza que o fictício tem seus pés no real, pois sua matéria-prima e fonte são as pessoas e os acontecimentos da vida cotidiana, é composto e inventado com base em eventos humanos. Diz Rodrigues:

O *Roleplaying Game* é um jogo de produzir ficção. Uma aventura é proposta por um narrador principal – o mestre – e interpretada por um grupo de jogadores. A ação pode se passar em vários “mundos”: de fantasia medieval, terror ou futurista. Pode também interagir com um universo ficcional preexistente. As regras do RPG são as da narrativa. A construção das personagens, o detalhamento do cenário, os “ganchos” do enredo são encontrados nas narrativas orais dos jogadores de RPG, mas foram, antes, colocados em cena por autores dos diferentes gêneros de narrativa. Mistura do “faz-de-conta” com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens, produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas e meses.

Crianças, adolescentes e adultos reúnem-se em torno de um “mestre” que prepara uma aventura com o auxílio de um livro de regras. Os jogadores são atores e, ao mesmo tempo, roteiristas da ficção produzida em grupo. É um jogo onde não existem vencedores entre os que jogam. Os derrotados, quando existem, são uma necessidade do enredo.

(...) No *Roleplaying Game*, milhares de jovens repetem a experiência de Lobato, muitos sem jamais o terem lido. Apropriam-se de histórias narradas por livros, filmes, quadrinhos e as reinventam em grupo (RODRIGUES, 2004, p. 18-19).

Pereira (2010), ao referir-se à obra de Marcatto, demarca que o autor não realiza ou não mostra um estudo que comprove seus argumentos para o uso do RPG na educação. Chegamos à mesma constatação de Pereira, e por isso nos aproximamos dos apontamentos feitos por Marins (2017).

Em sua dissertação, Marins (2017) escreve sobre a relação entre RPG e educação falando de potencial e possibilidades, ela não solta destas duas marcas ao falar sobre este assunto. O autor (2017) se posiciona em concordância com o argumento de Rodrigues (2004), de que o RPG permite a apropriação de experiências e histórias que eles mesmo não viveram (ela usa “não ler” por uma comparação da criação de narrativas nos RPGs com as narrativas de Monteiro). O RPG cria a possibilidade de um jovem interpretar personagens, ter outras responsabilidades e papéis sociais, que, mesmo imaginários, possuem um potencial educacional interessante.

Continuando no mesmo autor (2017), ele enxerga o RPG como uma possível forma de promoção de interatividade na instituição escola, por aumentar a

participação dos discentes no ensino. Não há como um RPG se constituir em uma alternativa similar a aulas expositivas. Por suas próprias características, o jogo de interpretação de papéis chama o discente para uma posição ativa no processo de ensino-aprendizagem.

Há também relações possíveis entre o processo de criar e *mestrar* uma aventura de RPG e o planejamento de aulas (MARINS, 2017). Quem joga se coloca ativamente na solução de problemas propostos por um mestre, interagindo e cooperando para este objetivo com outros jogadores, assim como um aluno busca resolver questões colocadas por um professor em sala de aula, interagindo e se relacionando com seus colegas de turma (MARINS, 2017).

Marins (2017) argumenta que uma aventura de RPG pode ter diferentes personagens, diferentes temáticas, sejam elas fictícias ou até períodos ou acontecimentos violentos da história, e que por isso, ela há de ser muito bem planejada quando realizada para fins pedagógicos, e bem adaptada para as características dos alunos (como idade, linguagem, cultura). O professor, no trabalho docente cotidiano, já precisa fazer essas adaptações ao planejar suas aulas. Se a aplicação de um RPG como método e técnica de ensino pede que essa adaptação seja feita, o professor está habilitado a fazer isso.

Matheus Vieira Silva (2009) tece argumentos semelhantes. Para o autor (2009), a maior contribuição do RPG para a educação reside na possibilidade da participação ativa em experiências, no compartilhamento de ideias e no desenvolvimento de conclusões, seja de forma individual ou coletiva, o que gera aprendizagem.

Silva, Oliveira e Sousa (2012) falam de RPG na educação como uma maneira de superar a falta de interesse dos alunos, como uma forma alternativa de os motivar e estimular, e como possibilidade de promoção de prazer, interação e incentivo a querer conhecer. Fairchild (2004) coloca um alerta sobre este tipo de discurso. Para este autor (2004), há de ser ter cuidado com este argumento nos debates sobre a entrada na escola deste jogo, pois transparecem uma premissa de que aulas que não aderem à certos repertórios artísticos, temáticos e lúdicos, não podem ser divertidas.

Do mesmo jeito que uma aventura insere o aluno no mundo, resolver um exercício de física também o insere no mundo, sim, de uma maneira diferente, mas isso não significa que ela deixa de poder contar com o desejo de conhecer do



discente (FAIRCHILD, 2004). Ainda em Fairchild (2004), o autor defende que a oportunidade que se abre para a utilização dos RPGs em meios educacionais se encontra na possibilidade de que atividades em que o alunado seja estimulado a fazer operações e se apropriar de capacidades e conhecimentos, com maior eficácia do que em outros recursos, sejam criadas através deles.

Com essa fundamentação teórica, construímos um entendimento de que há potencial e possibilidades no tocante à apropriação por professores do RPG como método e técnica de ensino. É possível adaptar princípios e estruturas do jogo à princípios pedagógicos e ao trabalho docente. Ele não é uma solução mágica, definitiva e única, para a construção de um processo de ensino-aprendizagem com o aluno como participante ativo na construção de seus conhecimentos, mas é uma ferramenta, de várias, que pode ser usada para que esse objetivo seja atingido.

A literatura parece sustentar, de maneira consistente, que o RPG como método e técnica de ensino pode se emprestar ao ensino de história. O cenário base, construído e narrado pelo mestre, e a história e desenrolar do jogo, tecido pela interação entre seus participantes, ou seja, a narrativa que se cria no RPG, pode ser uma narrativa histórica. E, como discutido em Rodrigues (2004), as narrativas, sejam elas históricas ou literárias, partem do real, não são totalmente irreais. O trabalho com o RPG, como método e técnica de ensino de história, usa de ludicidade para mediar uma relação concreta entre a realidade do aluno e a materialidade das narrativas históricas.

Ao considerarmos a narrativa histórica como importante para o ensino de história, a narrativa como importante para o RPG, e a possibilidade da construção de um RPG didático com uma narrativa histórica em seu centro como algo sustentado pela bibliografia da área, formulam-se algumas perguntas. Existem professores de história que já aplicaram o RPG em suas aulas? Se sim, quais foram os resultados destes esforços? Se não, o que impediu a aplicação desta metodologia? E assim, chega-se na questão central desta monografia: há produções acadêmicas de professores de história brasileiros discutindo a formulação de propostas para o uso do RPG em sala de aula e os resultados de suas aplicações?

Para sistematizar e categorizar o que esses trabalhos dizem, estrutura-se esta monografia como uma pesquisa bibliográfica. Nosso objetivo com este texto é construir uma perspectiva sobre o que se encontra em textos que se encaixam

nestes quesitos. No próximo capítulo, discutiremos a metodologia que utilizamos para o levantamento, mapeamento e análise de produções.

### 3.4 DISCUTINDO OS TEXTOS LEVANTADOS

Seguindo a metodologia e os quesitos para levantamento bibliográfico expostos em nosso segundo capítulo, partimos para o Google Acadêmico. Foi feita uma busca pelo termo “rpg “ensino de história””. As aspas foram colocadas em torno de “ensino de história” porque assim o buscador entenderia que se pesquisa por essa expressão específica. Obtivemos 490 resultados. Selecionou-se como período específico de 2016 a 2019. O número de resultados caiu para 223.

Mantivemos a classificação padrão por relevância, que estava automaticamente na busca, já que quando classificamos por data os resultados foram para apenas três, o que omitia muitos achados. Mantivemos também a opção padrão de pesquisar apenas páginas em português, pois estávamos interessados em propostas brasileiras para o uso do RPG no ensino de história, e consideramos que autores nacionais privilegiam a publicação de trabalhos em seu idioma materno. O número de resultados continuou em permaneceu o mesmo.

Em seguida, desmarcamos as opções que incluíam a inclusão de patentes e citações nos resultados da busca. Chegamos desse jeito a 220 resultados. Estes formaram a base onde aplicamos a metodologia escolhida para análise.

É necessário enfatizar que investigações bibliográficas nessa plataforma não são perfeitas. O Google Acadêmico não consegue indexar toda a produção acadêmica publicada em um dado período. Por meio dele, se tem acesso a obras parcialmente arquivadas pelo *Google Books*, livros a venda na *Play Store*, e à muitos trabalhos publicados de forma aberta e gratuita, em sites que seguem protocolos para sua indexação pelo Google.

Esta monografia não se apresenta como estado de arte definitivo de uma problemática dentro da área de ensino de história. Ela é uma pesquisa bibliográfica exploratória, dedicada ao levantamento de uma fatia específica da produção acadêmica brasileira sobre um certo assunto em um certo tempo. Esforços bibliográficos seguintes a esse precisarão abarcar outras plataformas, acervos e

recortes temporais, para que um quadro mais complexo e abrangente possa ser pintado.

Após meses de leitura, estudo e apuração em cima desses 220 resultados, voltamos o nosso olhar para o filtro demarcado para esta pesquisa. Nosso interesse era em trabalhos de professores de história brasileiros, que tratassem sobre o desenvolvimento de propostas próprias para o uso do RPG no ensino de sua disciplina, que versassem, em sequência, sobre como eles as aplicaram, e quais foram os resultados e considerações obtidos. Dentro de nossa moderada base de resultados, cinco trabalhos se encaixaram neste recorte. Encontramos dois capítulos de livros, uma dissertação, e dois artigos publicados em periódicos acadêmicos nacionais. Segue-se uma listagem em ordem cronológica e alfabética.

#### PRODUÇÕES ENCONTRADAS NO LEVANTAMENTO QUE FORAM PUBLICADAS EM 2016

- RODRIGUES, Joycimara de Moraes; COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos da. O Roleplaying Game (RPG) e o ensino da história africana e afro-brasileira. In: ROCHA, Nara Maria Forte Diogo; COSTA, Marcelle Arruda Cabral; COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos da; PINHEIRO, Francisco Pablo H. A. (orgs). **Na aldeia, na escola, e no museu: alinhavos entre infância e trabalho docente**. Fortaleza: EdUECE, 2016. cap. 9. p. 230-253.

#### PRODUÇÕES ENCONTRADAS NO LEVANTAMENTO QUE FORAM PUBLICADAS EM 2017

- CORRÊA, André Luiz da Costa. **Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história**. 2017. 98 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.

## PRODUÇÕES ENCONTRADAS NO LEVANTAMENTO QUE FORAM PUBLICADAS EM 2018

- ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (Org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. cap. 7. p. 113-125. (Série Ensino, Aprendizagem e Tecnologias).

## PRODUÇÕES ENCONTRADAS NO LEVANTAMENTO QUE FORAM PUBLICADAS EM 2019

- MARQUES, Welinton Martins; BARRETO, Diego de Magalhães. O Uso dos Jogos Eletrônicos e do Role Playing Game (RPG) no Ensino e Aprendizagem de História. **Revista H-TEC Humanidades e Tecnologia**, Cruzeiro, SP. Vol. 3, n. 1, p. 109-134, (jan./jun. 2019).
- MENDES, Luiz Fabrício de Oliveira; BOECHAT, Lorena Temponi. ROLANDO DADOS HISTÓRICOS: O ROLE-PLAYING GAME (RPG) E O ENSINO DE HISTÓRIA. **Revista Educação & Linguagem**, Aracati, ano 6, n. 2, p. 110-121, (mai./ago. 2019).

### 3.4.1 O RPG como método para o ensino de história Africana e Afro-Brasileira

O primeiro texto, “O Roleplaying Game (RPG) e o Ensino de História Africana e Afro-Brasileira”, é o nono capítulo do livro “Na aldeia, na escola e no museu: alinhavos entre infância e trabalho docente”, organizado por Rocha et al., e publicado pela Editora da Universidade Estadual do Ceará (EdUECE) em 2016. A

obra comemora os dez anos do Grupo de Pesquisa – LUDICE (Ludicidade, Identidades e Consumo nas Práticas Culturais Educativas), parte do Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará (PPGE-UFC). Suas autoras são Rodrigues e Costa.

O texto propõe o uso do RPG para o ensino de história africana e afro-brasileira, com vista de que os sujeitos-alvo, pela mediação da vivência e experiência no jogo, compreendam o continente africano e suas contribuições para a construção da identidade brasileira (RODRIGUES; COSTA, 2016). As autoras argumentam que houve um distanciamento histórico entre África e Brasil no ensino de história, desde as escolas do Império, que objetivava o apagamento da presença e importância africana para o país, e dava valor somente para a contribuição europeia para as nossas terras (RODRIGUES; COSTA, 2016).

Rodrigues e Costa (2016) falam que esse ensino de história era a história da elite branca, se comportava como instrumento auxiliar de dominação sobre as massas afro-brasileiras, e contribuía para a manutenção das desigualdades do país. Apesar de subsequentes mudanças nos paradigmas educacionais, com a visão da democracia racial difundida nos anos 1930 e 1940, o suprimento de história e geografia como disciplinas durante a ditadura, e a Lei de Diretrizes e Bases de 1996, o apagamento se confirmou e se perpetuou em estruturas racistas e excludentes em nossa sociedade e escolas, e as lacunas em africanidades persistiram (RODRIGUES; COSTA, 2016).

As autoras (2016) se sustentam em Vygotsky (2008), para argumentar que a educação, como mediadora do processo de construção do conhecimento, que foi usada para um ensino racista de história, pode ser utilizada para uma educação profunda e afirmativa de cultura africana, através do RPG. Rodrigues e Costa (2016) pensam no RPG de mesa (as autoras não usam essa nomenclatura, mas a descrição feita se encaixa nessa modalidade) como técnica de ensino de história pela instrumentalização de conceitos estudados em sala de aula.

Elas relatam que aplicaram o RPG em um projeto (não fica claro se foi em horário de aula, em que instituição ocorreu, onde ocorreu, sua duração, e que pessoas foram seus sujeitos) “(...) como mediador na perspectiva de uma formação intercultural para a aquisição/compreensão de uma identidade cultural focada sobre a história da África” (RODRIGUES; COSTA, 2016, p. 239). A partir de Brougère (2002), é construída uma noção de que o jogo possui significação social dentro de

um sistema, mobilizado por um indivíduo ao brincar, de interpretação de atividades humanas (RODRIGUES; COSTA, 2016). A proposta delas do RPG como instrumento de um ensino de história africana e afro-brasileira se sustenta nesta noção: o jogo brinca e parte do real, logo, por meio da interpretação de papéis no RPG, o sujeito, em posição de protagonista, pode confrontar significados, construídos por ele nas relações sociais, com outros, parte do conhecimento científico em história, e assim, poder reavaliar e se reposicionar em seu tempo e espaço.

Elas criaram um sistema próprio de RPG e montaram um cenário que se passava no séc. XVI, em um vilarejo localizado na África Ocidental, com grande circulação de comércio; em sequência, os sujeitos foram instruídos na construção de personagens e suas histórias individuais; com os personagens em mãos, o narrador (o pesquisador), o mestre, adaptou a história, concebida por ele anteriormente, à estes personagens criados (RODRIGUES; COSTA, 2016). Elas não discutem como foi a criação deste sistema e nem no que ele consiste. A adaptação do RPG para fins educativos no ensino de história foi algo que vimos em nossa fundamentação teórica. Aqui vemos a importância dada pelas autoras para uma adaptação nesse momento da aplicação do jogo como um ponto particular à essa proposta. Feito isto, criou-se uma situação-problema que atuou como pilar da narrativa (RODRIGUES; COSTA, 2016).

Dois momentos da aplicação do jogo são destacados pelas autoras. Primeiro, uma aluna de pele escura que queria interpretar uma personagem branca (RODRIGUES; COSTA, 2016). Enxergando uma relação do processo de criação da personagem com o de criação de si-próprio, Rodrigues e Costa (2016) questionam se a aluna estaria buscando, no jogo, a vantagem que o racismo estrutural dá a pessoas que possuem pele branca, e uma fuga da escravidão. Segundo, duas alunas, ao se encontrarem no jogo pela primeira vez, interagem, o que gerou uma oportunidade para o professor-pesquisador/narrador/mestre as questionar se as duas personagens conseguiriam se entender, se elas falariam a mesma língua, o que gerou espanto no grupo (RODRIGUES; COSTA, 2016). Esse momento criou um caminho para o trabalho do narrador sobre a variedade e multiplicidade étnico-cultural presente no continente africano, indo de embate a noções de homogeneidade propagadas culturalmente (RODRIGUES; COSTA, 2016). As autoras (2016) apontam que, com esse momento, os alunos foram estimulados a

fazerem mais pesquisas e se aprofundarem nas histórias de seus personagens, tratando sobre suas origens com um novo olhar mais complexo.

Para as autoras (2016), mesmo sendo uma história fictícia, os alunos tinham noção de que seus elementos-base realmente aconteceram, que por isso eles se mostravam preocupados com o futuro de seus personagens e com a crueldade de portugueses naquele tempo e naquele espaço. O RPG aparece como oportuno para a explorações de múltiplos pontos de vista de narrativas históricas, devido à sua estrutura (RODRIGUES; COSTA, 2016). Nessa proposta, a importância da pesquisa, do trabalho em sala, da interação entre narrador e jogadores, e da construção coletiva da narrativa do jogo, são fatores constantemente enfatizados (RODRIGUES; COSTA, 2016). Vê-se o RPG como método de ensino de história como uma ferramenta para a exploração concreta de conceitos abstratos que os alunos tenham discutido em sala e ou desenvolvidos na sociedade. O aluno é colocado como protagonista no processo de construção de conhecimento, como efetivação do trabalho escolar, e no processo de construção de sua identidade, articulando saberes prévios com a ciência histórica, o que informará seus movimentos.

#### 3.4.2 O RPG como método para a iniciação científica no ensino de história

O segundo texto, “Rolando Dados, Criando Histórias, Aprendendo História – O Uso do RPG como Instrumento de Iniciação Científica no Ensino de História”, é uma dissertação de mestrado apresentada para o Programa de Pós-Graduação Profissional em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (ProfHistória-UFRGS) por Côrrea, com orientação de Antoni, em 2017. A metodologia do uso do RPG para o ensino de história que propõe é a de uma articulação entre o ensino de história, a iniciação científica e o uso de jogos (CÔRREA, 2017). O termo “iniciação científica” é usado pelo autor em um sentido diferente de seu uso comum nas universidades. “Iniciação científica” é usado para falar de um processo de “iniciação ao pensamento científico”, situação onde o aluno é mediado para a construção de reflexões e questionamentos sobre a produção e exposições dos saberes da ciência da história (CÔRREA, 2017).

Esta linha já foi e continua a ser traçada por muitos pensadores da área de ensino da história. Dá-se aulas de história para a construção de consciências históricas? Para desenvolvimento de capacidades de análise no tempo e no espaço? Para a formação de historiadores iniciantes? Falar de iniciação científica na educação básica, como esse autor fala, seria considerado polêmico e reprovável por um número de colegas da área. Uma das grandes questões que se encontra, por exemplo, são posições a favor e contra sobre conteúdos de teorias da história que fazem parte do currículo brasileiro de sexto ano. Debates fervorosos e polarizantes surgem de frente a estas questões.

Para Côrrea (2017), aprender história é aprender a pensar historicamente. Aprende-se a ler o passado, e a como fazer pesquisas e tecer reflexões sobre ele (CÔRREA, 2017). Essa noção de iniciação científica se apresenta neste texto como inseparável do ensino de história. Com o ensino desta disciplina conceituado deste jeito, a reflexão sobre as diferentes lógicas internas desta ciência se mostra como benéfica a ele (CÔRREA, 2017).

Partindo deste preceito, é construída uma proposta de uso do RPG dentro de apontamento de Rocha (2014), Pereira (In: ZANINI, 2004) e Amaral (2013). O RPG como uma prática contributiva ao trabalho feito nas aulas, no papel “laboratório de história”, espaço para a imersão de alunos em simulações históricas narrativas, que os estimulam - por meio da pesquisa, leitura e escrita - à articularem conhecimentos prévios com conceitos-chave, em uma situação lúdica, para estudos sobre agência histórica (CÔRREA, 2016). Côrrea (2016) entende esta agência, a partir de Seixas (2012) e Valpaços (2015), como fator fundamental para o estudo da história: a compreensão dos movimentos e ações de atores ou grupos em relação às estruturas, superestruturas, negociações e conflitos, que os cercam.

#### 3.4.2.1 Aplicação

Esta proposta foi aplicada pelo autor em turmas de sétimo ano (o texto não fala quantas) da Escola Municipal de Ensino Fundamental Paulo VI, localizada em Canoas no Rio Grande do Sul, entre maio e setembro de 2016 (CÔRREA, 2016), as quais, presume-se, tinham o autor como professor de história. A intervenção foi



dividida em dois momentos. Primeiro, a prática de aventuras solo de RPG em sala de aula, como atividade avaliativa após o estudo do conteúdo de Brasil Colônia do trimestre, a partir de textos retirados de dois livros-sistema (CÔRREA, 2016). O segundo, realizado entre agosto e setembro, fora da sala de aula e no contraturno, com um grupo focal de cinco alunos da mesma turma de sétimo ano (com alunos e alunas na faixa entre 12 e 14 anos), onde se foi aplicado o RPG de mesa tradicional, construído em cima de sistema de regras já existentes, durante sete encontros.

#### 3.4.2.2 Os RPGs Solo

Apesar do foco desta monografia ser o RPG de mesa, define-se brevemente a seguir o que são aventuras solo. Elas são narrativas escritas como se fossem livros de “escolha a sua própria aventura”, por vezes publicadas sozinhas e ou dentro de livros maiores de sistemas de RPG.

Como uma narrativa previamente escrita por seus autores, em uma aventura solo não há a criação de personagens. O leitor-jogador a joga com uma personagem definido pelo texto. O que depende do jogador são as escolhas de que ações, também previamente definidas, a personagem irá tomar. Por exemplo, lê-se um parágrafo de texto, uma fatia de uma narrativa, e no final dela aparecem duas opções: “se o seu personagem quer w, vá para a página x; se o seu personagem quer y, vá para a página z”, e assim em diante, até chegar em um final para aquela personagem e histórica, que se define pelas escolhas tomadas pelo leitor-jogador.

O tamanho de uma aventura solo é variável, e algumas requerem o uso de dados. A literatura em RPG e Educação por vezes aponta as aventuras solo como um caminho para a entrada no mundo dos RPGs, e um primeiro ponto para a aplicação dos RPGs de mesa, direção que é tomada por Côrrea neste texto.

#### 3.4.2.3 O primeiro momento da proposta de Côrrea

Foram usadas duas aventuras solo, nominalmente “Primeiro Contato”, parte do livro do sistema GURPS intitulado “O Descobrimento do Brasil” (RICON, 1999a), e “A Primeira Bandeira”, parte de um outro livro do sistema GURPS, este intitulado “Entradas e Bandeiras” (RICON, 1999b) (CÔRREA, 2017). GURPS (*generic universal roleplaying system*, sistema genérico universo de interpretação de papéis em tradução livre nossa) é um sistema de RPG com o maior de número de livros já lançados a nível internacional (CÔRREA, 2017). Ele foi adaptado pela Devir, em 1999 por Ricon, numa ocasião de aproximação progressiva aos 500 anos da chegada portuguesa no Brasil, em uma série de livros-sistema-jogos que em sua maioria tratavam de temas da história nacional e apresentavam uma versão mais simples das regras originais do sistema GURPS (CÔRREA, 2017).

Os alunos leram e jogaram essas aventuras durante as aulas de história ministradas pelo autor, coletivamente como turma, mas individualmente em suas próprias cópias das aventuras (CÔRREA, 2017). Feito isso, iniciou-se uma discussão em sala de aula sobre os trajetos e narrativas que os alunos formaram em suas partidas, e foi pedido que pequeno relato fosse escrito por cada um deles, onde deveriam falar sobre o que acharam desse jogo, momentos em que tiveram sua atenção presa, e possíveis relações entre o que viram na aventura solo como o que havia sido discutido em aulas anteriores (CÔRREA, 2017). Essas duas aventuras foram escolhidas por tratarem em seus caminhos do espectro múltiplo que as relações entre portugueses, indígenas e bandeirantes, tomaram no Brasil Colônia (CÔRREA, 2017).

#### 3.4.2.4 O segundo momento da proposta de Côrrea

No segundo momento, ocorre a aplicação do RPG de mesa com um grupo focal de cinco alunos do sétimo ano, como previamente mencionado, com uma narrativa e cenário construída pelo professor-pesquisador em cima do sistema dos livros Mini GURPS, tratando ainda de Brasil Colônia, durante sete encontros, na biblioteca da escola (CÔRREA, 2017). Antes de tudo, o professor conversou com os alunos que aquela atividade fazia parte de uma pesquisa que ele estava fazendo, que não seria avaliada mas mesmo assim contribuiria e retroalimentaria os estudos

deles, que ele manteria um caderno de campo por conte disso, e que eles deveriam manter cadernos também (onde deveriam tomar notas do que acontecesse nas partidas (CÔRREA, 2017)

Com a ênfase dada à pesquisa nessa proposto, é oportuno o local decidido pelo autor para a realização dessas partidas. Cercados por livros, materiais e computadores, esse ambiente forneceu as condições que os alunos necessitariam para jogar esse RPG pedagógico. Quando precisaram procurar por mapas, textos, descrições, narrativas, imagens etc., eles conseguiram fazer isso. Disto podemos tirar que apesar da barreira de entrada de recursos para o uso do RPG como método no ensino de história é baixo, mas ele se beneficia se uma estrutura informacional concreta estiver disponível para os alunos.

Os dois encontros iniciais foram dedicados à apresentação do jogo, da narrativa, do cenário, e do preenchimento de fichas de personagens (CÔRREA, 2017). A narrativa montada se passava no Nordeste, no séc. XVI, inserida no contexto de ocupação e povoação portuguesa da região (CÔRREA, 2017). O autor (2017) marca que os personagens criados seguiram as linhas de gênero dos alunos ali presentes, as duas meninas criam mulheres e os três criaram homens, e, deste grupo, três optaram por seus personagens serem indígenas, com os dois meninos restante optando por serem portugueses.

Feito este início básico, o professor-pesquisador entrevistou para ouvir as ideias de personagens dos alunos e mediá-las em relações às possibilidades que existiram naquele tempo e naquele espaço, e também fez sugestões para que o grupo de personagens tivesse um mínimo de coesão, a fins de que o jogo pudesse desenvolver (CÔRREA, 2017). Essa situação necessariamente envolveu atividades de pesquisa feitas pelos alunos, eles precisavam fundamentar bem quem seus personagens seriam em fontes históricas, na historiografia, e no material didático disponível a eles, sob a orientação do professor-pesquisador (CÔRREA, 2017).

Construiu-se uma discussão sobre de onde aqueles atores históricos fictícios teriam vindo, como viviam, que papel social ocupavam, a que etnia pertencia, tudo sustentado por discursos históricos (CÔRREA, 2017). Com isso em mãos, o professor-pesquisador adaptou o cenário inicial para uma partida que comportasse aqueles personagens, ao mesmo tempo que se mantivesse fiel à historiografia (CÔRREA, 2017). Foi montada uma narrativa histórica onde o pajé da tribo tupinambá a qual os personagens indígenas pertenciam teria sumido (um fator

alarmante para aqueles três personagens), e o recebimento por dois amigos portugueses (um comerciante e um ex-bandeirante) de uma carta de Duarte Coelho, donatário da capitania onde se encontravam, pedindo a ajuda deles para que achassem o desaparecido, para que as relações com aqueles indígenas continuassem sem problemas (CÔRREA, 2017).

Os quatro encontros seguintes foram montados em uma estrutura de quatro atos, cada um contendo situações problema que levassem os alunos a interagir com conceitos-chave de história (CÔRREA, 2017). Entre o terceiro e o quarto encontro, foi sugerido aos alunos que entrassem em um novo processo de pesquisa, para que se aprofundassem em questões que surgiram com o desenrolar do jogo (CÔRREA). Percebe-se aqui a importância dada pelo professor para um constante processo de pesquisa e trabalho com fontes e historiografia. O RPG, nessa proposta, não aparece como um instrumento que é aplicado após certo conteúdo aparecer em sala e trabalha apenas com aquele conteúdo. O jogo é vivo e planejado para andar e se adaptar, nas devidas proporções, aos conteúdos em seu trabalho em sala. Desenha-se um método de uso do RPG que vai além de fixar/testar conteúdos já vistos, é o jogo com complemento ao trabalho docente.

No sétimo encontro, com o jogo em si terminado no sexto, pediu-se que os alunos fizessem uma produção escrita: uma narrativa sobre como a história de seus personagens se deu naquele cenário, onde indicassem algo que fosse uma espécie de final para aquele momento de seus personagens, abordado nas partidas, ou que indicassem o que aqueles fictícios fariam no futuro próximo daqueles eventos (2017). Com isso, vemos a prática da pesquisa e da escrita constantemente usadas como pilares da aplicação do RPG no ensino de história. Dentro desse “laboratório de história”, surge a oportunidade de explorar as ações e reações de diversos pontos de vista diferentes com e nas estruturas e superestruturais sociais de um determinado momento no tempo e no espaço.

### 3.4.3 O RPG como método para a avaliação de aprendizagem no ensino de história

O terceiro texto, “O Que o Jogo Ensina: Práticas de Construção e Avaliação de Aprendizagens em História”, é o sétimo capítulo do livro “Jogos e ensino de

história” organizado por Giacomoni e Pereira, e publicado pela Editora UFRGS em 2018. Sua autoria é de Antoni e Zalla. Neste texto, os autores (2018) defendem que os jogos, através da simulação da cotidianidade, ao longo da história, se constituíram em formas informais de transmissão de conhecimento e saberes. Logo, jogos ensinam e de jogos se aprende, portanto, em um contexto de busca de superação do ensino tradicional e por aprendizagens significativas e interativas, a educação formal recupera para si os jogos como estratégias de transmissão e construção de conhecimentos (ANTONI; ZALLA, 2018).

Os autores (2018), partindo de uma perspectiva construtivista, sustentada em Macedo (1994), elencam mecanismos cognitivos que são acionados pelo estudante em processo de aprendizagem - observação, reconstituição, comparação, antecipação e justificativa – e argumentam que um professor pode usá-los como quesitos avaliativos na aplicação de um jogo pedagógico, percebo como ele processa a atividade e os conteúdos transmitidos por ela.

Com esses preceitos em mãos, e baseados em uma concepção de que a história estuda a experiência humana no tempo (em uma interrelação entre o passado e o presente), e de que a escola tem como dever a promoção de acesso aos saberes historicamente acumulados e valorizados socialmente, eles começaram a construção de um sistema próprio de RPG de mesa (ANTONI; ZALLA, 2018). Em seguida, selecionaram que competências queriam desenvolver nos alunos, quais objetivos queriam alcançar, que conteúdo seria trabalhado, e quais seriam os conceitos-chave.

Chegaram assim em uma atividade para sétimos-ano, sobre a queda do Império Romano, com o objetivo de construção de conceitos interdisciplinares (fronteiras e limites, estado e governo, são exemplo de alguns dos selecionados por eles), e que trabalhasse o temporalidades, noções cartográficas e espaciais, e que contextualizasse objetivos: surge o *Fronteiras*, um jogo autoral (ANTONI; ZALLA, 2018). Diferente da dissertação analisada na seção anterior, esse capítulo não faz a exposição dessa criação. Há uma discussão superficial de regras, mas nada além disto.

Esse jogo foi aplicado em duas turmas de 7º ano do Colégio de Aplicação da UFRGS entre os anos de 2012 e 2013. Não é informado o número de alunos que participaram dessas imagens, nem outras informações sobre eles. O que o texto relata é que foi uma atividade desenvolvida durante cinco encontros de história, no

turno usual delas, e que os autores levaram em conta a composição das turmas e o conteúdo e conceitos que foram trabalhos previamente com elas (ANTONI; ZALLA, 2018).

Na primeira aula, o jogo foi explicado e os alunos sortearam papéis sociais que seus personagens teriam nas partidas (que iam de diversas coisas dentro do Impérios até guerreiros germânicos), também foram orientados para que pesquisassem em casa nomes de pessoas que moravam na região do Império na época de sua queda; na segunda aula, foi projetado um mapa do Império Romano (na maior extensão que atingiu) e os alunos foram instruídos para que replicassem com giz coloridos, de uma maneira simples, aquela imagem no chão da sala de aula, e deu-se início às partidas (ANTONI; ZALLA, 2018).

O jogo funcionou da seguinte maneira: o aluno, dentro do papel social que tirou para seu personagem, dizia que movimento gostaria de fazer no mapa, qual a justificativa e quais seriam as condições desse deslocamento; o professor, no papel de “Estado”, permitia ou não aquela ação; na sequência, os alunos precisavam descobrir porque aquela viagem foi ou não viável, e descobrir que o professor estava interpretando (ANTONI; ZALLA, 2018) O texto descreve que no segundo encontro, na primeira aplicação direta desse jogo, um dia em que tinha duas aulas de história na turma, várias rodadas foram jogadas, o que sugere que é um RPG rápido, e que com o passar delas, foi perceptível o crescente desenvolvimento de estratégias elaboradas coletivamente pela turma (ANTONI; ZALLA, 2018).

No encontro seguinte, o professor levou os alunos para o computador, para que explorassem o *site* Orbis, uma plataforma da Universidade de Stanford, da Inglaterra, que simula deslocamentos no território do Império Romano, quanto custaria, os meios de transporte disponíveis em relação às condições sociais, quanto tempo tomaria e que rotas estariam disponíveis – uma ação de pesquisa para informar alunos em uma futura aplicação do jogo (ANTONI; ZALLA, 2018). No penúltimo encontro, o mapa foi refeito na sala, novas rodadas foram jogadas, só que dessa vez o professor conduziu guerreiros germânicos pela rota por onde tomaram Roma, de onde discutiu-se as causas e consequências da queda (ANTONI; ZALLA, 2018). Por fim, o quinto e último encontro desta atividade se centrou na produção narrativa, pelos alunos, de uma descrição da vida do personagem que interpretaram e de sua relação dele com a vida social romana, para fins avaliativos, o professor

tomou esta produções e as intervenções orais dos alunos nos encontros anteriores (ANTONI; ZALLA, 2018).

Essa proposta se diferencia em alguns pontos das outras que analisamos até o momento. O jogo parece ser de natureza simples, não que estejamos argumentando que isso seja bom ou ruim, e sua duração é menor. Comparada com a dissertação da seção anterior, talvez sua aparente simplicidade explique o número menor de encontros que lhe foram alocados. O segundo momento daquela proposta envolveu sete encontros no contraturno, com um grupo menor de alunos, já está foi aplicada no horário normal de aulas, durante cinco encontros, e com turmas inteiras.

Algumas questões podem ser tiradas de um olhar comparado destes dois textos. Como, onde e porque usar RPGs mais complicados no ensino de história? Como, onde e porque usar RPGs mais simples no ensino de história? Há duração indicada para partidas com fins pedagógicos? O que define estes fatores?

Nota-se a constante importância dada por esses autores para a pesquisa no ensino de história com RPG como técnica de ensino. O jogo não parece se construir e se desenvolver sem elas. O incentivo à questionamentos e trabalho com materiais parece perpassar por essas propostas.

#### 3.4.4 O RPG como método na formação inicial de professores de história

O quarto texto, “O Uso dos Jogos Eletrônicos e do Role Playing Game (RPG) no Ensino e Aprendizagem de História”, é um artigo que foi publicado na Revista H-TEC Humanidades e Tecnologia em 2019, escrito por Marques e Barreto. Os autores (2019) partem de uma perspectiva da Educomunicação, como definida por Soares (2011), para pensar o RPG no ensino de história dentro de uma busca da educação para a apropriação de linguagens comunicativas que tragam dinamicidade e interatividade para o ensino. Sustentado em Rüsen (2011) e seus argumentos sobre a importância das narrativas histórias para a construção da consciência história, o RPG é apontado por Marques e Barreto (2019) como ferramenta ímpar para o estímulo a pesquisa, o trabalho com fontes históricas, o desenvolvimento da alteridade, e um senso de coletividade e historicidade.

Dentro deste contexto, os autores (2019) organizaram e ministraram em 2018 uma atividade de extensão, no formato de um curso com duração de três encontros, para graduandos em licenciatura em história do Centro Universitário Salesiano de São Paulo (UNISAL), sobre Educomunicação e potencialidades do uso de jogos eletrônicos e RPGs no ensino de história. Como parte do último dia, dedicado à discussão sobre o RPG de mesa para fins pedagógicos, foi aplicado como exemplo prático para os participantes uma partida de RPG – fundamentada no Zip 2.0, sistema de RPG criado por Ramos (2011) – que tinha como cenário o treinamento de espartanos (MARQUES; RODRIGUES, 2019).

De vinte e dois participantes que se inscreveram na atividade, os dez que estavam no último dia foram divididos em grupos de quatro ou três pessoas, com cada grupo responsabilizado pela interpretação de um soldado espartano, que precisava sobreviver em uma floresta (MARQUES; RODRIGUES, 2019). Fora essas informações, os autores (2019) não relatam nada de substância sobre como a partida se desenvolveu, e só se encontra uma afirmação de que os participantes do curso demonstraram interesse e tomaram parte dos debates ao longo dele. No encerramento do texto, os autores (2019) apresentam resultados de um questionário que aplicaram para aqueles que estavam no último dia, e, no tocante à esta monografia, destaca-se que as duas respostas mais marcadas como dificuldades para a aplicação de RPG nas escolas foram a falta de apoio de instituições de ensino (marcada por sete dos nove que responderam) e desconhecimento do universo de jogos (marcada por cinco dos nove).

Esse texto se destaca na bibliografia levantada por mostrar a aplicação de um RPG na formação de professores de história, um público-alvo mais velho e com interesses certamente diferentes do que os sujeitos da educação básica que foram os alvos de esforços previamente expostos e analisados. Entretanto, não há discussão profunda da aplicação feita, apenas uma descrição de que ela ocorreu.

#### 3.4.5 O RPG como ferramenta complementar ao ensino de história

Este texto é um artigo que foi publicado na Revista Educação & Linguagem – RedLi, publicação da Faculdade do Vale do Jaguaribe (FVJ), por Mendes e Boechat



em 2019. Os autores (2019) fundamentam sua proposta do uso de RPG no ensino de história a partir da teoria sociointeracionista de Vygotsky (1991, 2008, 2012; et al., 2010).

Se o imaginário tem suas bases na experiência do real, e experiências do real são assimiladas e reelaboradas cognitivamente em novos conceitos que retornam ao real, assim o modificando (incidindo nele através da criatividade humana), um jogo como o RPG, que tem suas bases na interação do imaginário com o real, é a expressão maior deste processo (MENDES; BOECHAT, 2019). Por conta disto, os autores consideram que o desenvolvimento da mediação em história com o imaginário no trabalho com o RPG, pode se traduzir em mudanças no mundo material e no aprendizado do aluno (MENDES; BOECHAT, 2019).

Após a discussão de suas concepções teórico-didático-pedagógicas, o texto parte para falar sobre o planejamento e implementação de uma atividade. Entre julho e setembro de 2014, foi feita a aplicação do RPG como ferramenta no ensino de história com alunos de oitavos e nonos de uma escola estadual paulista, a Escola Estadual Padre Geraldo Lourenço, localizada em Aguaí (MENDES; BOECHAT, 2019).

Desenvolveu-se um sistema próprio de RPG, baseado em dados de 20 lados, e foi-se criada duas narrativas, uma para turmas de oitavo (com uma exploração contrafactual de um episódio da Revolução Pernambucana de 1817, onde o professor imagina o que aconteceria se o plano para trazer Napoleão Bonaparte para o Brasil tivesse êxito, com os jogadores decidindo se aderem à essa conspiração ou não), e uma para turma de nono (com a reconstituição da batalha de Montese na Segunda Guerra Mundial) (MENDES; BOECHAT, 2019). Junto com o sistema e os cenários, foram desenvolvidas fichas de personagens para serem utilizadas pelos alunos (MENDES; BOECHAT, 2019), sem a opção de que eles os criassem.

Um ponto deste texto que pode contribuir para inspirar outros professores a desenvolverem seus próprios sistemas de RPG, ou adaptarem algum já existente, é que os autores descrevem todos os materiais para aplicar esse jogo. São todos recursos de nível de entrada baixo, como papel, cartolina, dados, lápis, borracha, e dados com diversos números de lados. A única coisa mais tecnológica empregada foi um notebook, utilizado pelo professor-mestre para a exibição e exposição de recursos digitais para a imersão e desenvolvimento do jogo. A descrição de tudo o

que é usado em uma intervenção, e como essas coisas são usadas, podem transformar a experiência de se apropriar de uma técnica de ensino, que lhe é estranha, como algo menos intimidador. Se expõe a materialidade, o que possibilita de uma análise concreta de possibilidades de adoção daquele método.

Um ponto de proximidade desta proposta com o texto de Antoni e Zalla (2018), é que os jogos também ocorreram no contraturno e em um ambiente diferente da sala de aula, nesse caso, a sala de leitura da escola (MENDES; BOECHAT, 2019). Como o número de alunos nas turmas desses anos era grande, foram abertas 30 vagas para participação nesta atividade, aberta para apenas seis alunos de cada turma, e 28 inscrições foram recebidas (MENDES; BOECHAT, 2019). Os inscritos foram então divididos em grupos, sempre com outros alunos do mesmo ano que eles, que jogavam o RPG em dias diferentes, e, no final dos encontros da atividade, preencheram um questionário, de caráter misto, que lhes foi apresentado pelo professor, sobre o que acharam dela, facilidades e dificuldades, e se era algo que os tenha ajudado na aprendizagem de conteúdos de história (MENDES; BOECHAT, 2019).

O artigo se encerra com a discussão de resultados e algumas considerações finais. Os autores (2019) notam que todos os grupos exibiram interesse na atividade, perceberam grande empenho dedicado à ela, que a atividade estimulou a elaborações coletiva de soluções para situações-problema durante o jogo, e que mostrou-se a relevância do jogo na assimilação de informações históricas, na percepção de constantes instâncias em que conhecimentos discutidos em sala afetaram a atividade, e vice-e-versa, e os alunos respondendo unanimemente que o jogo os auxiliou a compreender de maneira melhor os períodos históricos por ele estudados.

O final do texto indica dois pontos que particularmente necessitam de uma análise com maior teor de complexidade. Primeiro, os autores (2019) falam que, em situação ocasionais percebidas por eles, que não apareceram diretamente nas respostas do questionário, a timidez de alguns alunos se tornou um obstáculo para a imposição deles nas partidas, em um jogo que demanda uma posição e engajamento constante no coletivo. Segundo, a existência de possíveis empecilhos para a aplicação do RPG em turmas completas. Para os autores (2019), o número ideal de jogadores para uma partida reside em cinco a seis participantes, e eles não enxerga uma saída para a aplicação do jogo em turmas maiores, a não ser se a

classe fosse dividida em pequenos grupos e cada grupo controlasse um personagem, tomando decisões e o interpretando coletivamente.

Será coincidência que quase todos os trabalhos analisados nesta monografia envolveram a aplicação do RPG como método de ensino de história em grupos pequenos? Apenas o trabalho do jogo sobre deslocamentos em Roma foi aplicado em uma turma inteira. Há que se notar que apesar do número de participantes, aquele sistema de jogo era mais simples do que os outros aqui expostos. Será que existem mais bases teóricas para fundamentar, de maneira comprovada, consistente e coesa, o número de alunos que pode participar desta atividade de modo a tornar sua aplicação efetiva? Questões de tamanho apropriado de turma não são novas para a educação. Em sua relação com o RPG, elas parecem se avivar.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta monografia se estruturou como uma pesquisa bibliográfica exploratória, de caráter qualitativo, sobre propostas brasileiras para o uso do RPG no ensino de história. Voltamos o nosso olhar para produções publicadas entre 2016 e 2019, por professores de história que desenvolveram propostas próprias, as implementaram, e teceram conclusões sistematizadas sobre esse processo e seus resultados.

Devido a condições materiais do período em que esta pesquisa foi realizada, nossa investigação teve que ser feita em acervos digitais, o que nos levou ao Google Acadêmico. Com a metodologia e o recorte que usamos para o levantamento, chegamos em um número pequeno de produções. Portanto, esse trabalho é um olhar ilustrativo e inicial, não se constituindo como um tratado abrangente sobre a temática de RPGs como estratégia no ensino de História.

Acreditamos termos conseguido sustentar que a relação entre o ensino de história e RPGs é possível, e que há esforços recentes e variados nesta área. Da educação básica à formação inicial de professores de história, as potencialidades do emprego do RPG se marcam como caminhos a serem explorados por pesquisadores. Como primeiro passo de uma investigação, este se constrói como um degrau inicial feito de interrogações, mas como uma boa aventura de RPG, sempre há o desejo por uma próxima partida. É uma direção que precisa de mais pesquisa e trabalhos. Esperamos que esta monografia contribua para esta jornada.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ricardo. **RPG na Escola – Aventuras Pedagógicas**. Recife: UFPE, 2013.
- ANGELO, Alex Bohn; LORENZI, Fabiana; GELLER, Marlise. **Ferramenta de geração automática de roteiros RPGs para auxílio no ensino de História**. In: Congresso Brasileiro de Informática na Educação, 2., Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 23., 2013, Campinas. Disponível em: <<https://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/2577/2235>>. Acesso em: 07 jun. 2020.
- ANTONI, Edson; ZALLA, Jocelito. O que o jogo ensina: práticas de construção e avaliação de aprendizagens em História. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet. (Org.). **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. cap. 7. p. 113-125. (Série Ensino, Aprendizagem e Tecnologias).
- BARBOSA, Rafael Xavier. RPG e o Ensino de História: Diálogos e Perspectivas. **Encontros de Vista**, Recife, v. 7, p. 86-93, 2011. Disponível em: <[http://www.encontrosdevista.com.br/Artigos/artigo\\_7\\_08.pdf](http://www.encontrosdevista.com.br/Artigos/artigo_7_08.pdf)>. Acesso em: 05 mai. 2020, 21:05.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- CARDOSO, Eli Teresa. **MOTIVAÇÃO ESCOLAR E O LÚDICO: O JOGO RPG COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA**. 2008. 141 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; DA SILVA, Roberto. **Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- CORRÊA, André Luiz da Costa. **Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história**. 2017. 98 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017.
- FAIRCHILD, Thomas Massao. **O discurso de escolarização do RPG**. 2004. 165 p. Dissertação (Mestrado) – Curso de Educação, Universidade de São Paulo, 2004.
- GEVAERD, Rosi Terezinha Ferrarini. **A NARRATIVA HISTÓRICA COMO UMA MANEIRA DE ENSINAR E APRENDER HISTÓRIA: O CASO DA HISTÓRIA DO**

PARANÁ. 2009. 300 f. Tese (Doutorado em Educação) – Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

HUSBANDS, Chris. **What is history teaching?** language, ideas, and meaning in learning about the past. Buckingham: Open Press University Press, 2003.

MACEDO, Lino de. **Ensaio Construtivistas**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1994.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: Edição do autor, 1996.

MARINS, Eleasar Silva. **O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências:** uma atividade voluntária e complementar às aulas no Ensino Fundamental II. 2017. 109 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, Lorena, 2017.

MARQUES, Welinton Martins; BARRETO, Diego de Magalhães. O Uso dos Jogos Eletrônicos e do Role Playing Game (RPG) no Ensino e Aprendizagem de História. **Revista H-TEC Humanidades e Tecnologia**, Cruzeiro, v. 3, n. 1, p. 109-134., (jan./jun. 2019).

MENDES, Luiz Fabrício de Oliveira; BOECHAT, Lorena Temponi. ROLANDO DADOS HISTÓRICOS: O ROLE-PLAYING GAME (RPG) E O ENSINO DE HISTÓRIA. **Revista Educação & Linguagem**, Aracati, ano 6, n. 2, p. 110-121, (mai./ago. 2019).

MOREIRA, Marco Antonio. O professor-pesquisador como instrumento de melhoria do ensino de ciências. **Em aberto**. Brasília, DF. Vol. 7, n. 40 (out./dez. 1988), p. 43-54.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica: História**. Curitiba: SEED, 2008.

PAZ, Maurício Fonseca da. A Colméia e o Gelo - O Ensino de História com Auxílio do RPG. In: XIII Congresso de Iniciação Científica, 2004, Pelotas - RS. **XIII CIC - Congresso de Iniciação Científica**, 2004. Disponível em: <[http://www2.ufpel.edu.br/cic/2004/arquivos/conteudo\\_CH.html#00666](http://www2.ufpel.edu.br/cic/2004/arquivos/conteudo_CH.html#00666)>. Acesso em: 06 jun. 2020, 20:26.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. Palestra – RPG nas aulas de História e Geografia. In: ZANINI, Maria do Carmo. (Org.). **Anais do I Simpósio RPG e Educação**. São Paulo: Devir, 2004, p. 180-216.

PEREIRA, Juliano da Silva; ALEGRO, Regina Célia. O USO DO RPG COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE HISTÓRIA. In: **VIII Seminário de Pesquisa em Ciências Humanas – SEPECH**, 2010, Londrina – PR. p. 1067-1083. Disponível em: <[http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/o\\_uso\\_do\\_rpg\\_como\\_ferramenta\\_pedagogica\\_nas\\_aulas\\_de\\_historia.pdf](http://www.uel.br/eventos/sepech/sumarios/temas/o_uso_do_rpg_como_ferramenta_pedagogica_nas_aulas_de_historia.pdf)>. Acesso em: 25 jun. 2020, 19:43.

PEREIRA, Priscilla Emmanuelle Formiga. RPG E HISTÓRIA: O DESCOBRIMENTO DO BRASIL. **Revista NUPEM**, Campo Mourão, v. 3, n. 4, p. 255-261, jan./jul. 2011.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. História & literatura: uma velha-nova história. **Nuevo Mundo Mundos Nuevos** [En ligne], Débats, Paris, publicado em 28 jan. 2006. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/nuevomundo/pdf/1499>>. Acesso em: 22 mai. 2020.

RAMOS, Marcos Paulo. **ZIP 2.0**. 2011. Disponível em: <<http://zipdoisponzozero.blogspot.com/2011/05/zip-20.html>>. Acesso em: 15 jul. 2020.

RICON, Luiz Eduardo. **Mini GURPS: O Descobrimento do Brasil – RPG para iniciantes**. São Paulo: Devir, 1999.

\_\_\_\_\_. **Mini GURPS: Entradas e Bandeiras – RPG para iniciantes**. São Paulo: Devir, 1999.

ROCHA, Rafael Correia. **Desvendado o Role Playing Game: História, definição e prática**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

RODRIGUES, Joycimara de Moraes. **O ENSINO DA DIÁSPORA AFRICANA ATRAVÉS DO JOGO PROTAGONIZADO NO ENSINO MÉDIO TÉCNICO INTEGRADO DO CURSO DE ALIMENTOS**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 7., ENCUENTRO DE GEOHISTORIA REGIONAL, 25., SEMANA DE HISTÓRIA, 20., 2015, Maringá. Disponível em: <<http://www.cih.uem.br/anais/2015/trabalhos/1192.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2020.

RODRIGUES, Joycimara de Moraes; COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos da. O Roleplaying Game (RPG) e o ensino da história africana e afro-brasileira. In:

ROCHA, Nara Maria Forte Diogo; COSTA, Marcelle Arruda Cabral; COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos da; PINHEIRO, Francisco Pablo H. A. (Orgs). **Na aldeia, na escola, e no museu: alinhavos entre infância e trabalho docente**. Fortaleza: EdUECE, 2016. cap. 9. p. 230-253.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2004.

RÜSEN, Jörn. Experiência, interpretação, orientação: as três dimensões da aprendizagem histórica. In: SCHMIDT, Maria Auxiliadora; BARCA, Isabel; MARTINS, Estevão de Rezende. (Orgs.). **Rüsen e o ensino de História**. Curitiba: Ed. UFPR, 2011.

SEIXAS, Peter. Ação Histórica como um Problema para Pesquisadores em Educação em História. **Antíteses**, v. 5, n. 10, (jul./dez.), p. 537-553, 2012.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG E EDUCAÇÃO: ALGUNS APONTAMENTOS TEÓRICOS**. 2008. 267 p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

SILVA, Danilo Félix da; OLIVEIRA, Cezar Augusto Barbosa de; SOUSA, Hercilio de Medeiros. **Crônicas Brasileiras: o uso do RPG na escola**. Cabedelo: Editora IESP, 2019.

SILVA, Matheus Vieira. **O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2009.

SOARES, Ismar de Oliveira. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: Contribuições para a reforma de Ensino Médio**. São Paulo: Editora Paulinas, 2011.

VALPAÇOS, Jorge dos Santos. Agência histórica e imersão didática em jogo: a atividade ludopedagógica: jogo de interpretação de personagem histórica (JIPH). **Revista Mais Dados**, v. 2, n. 2, p. 9-37, 2015.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. Tradução de Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos – Departamento de Ciências Biomédicas USP. 4ª edição: São Paulo: Martins Fontes, 1991.



VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **Imaginação e criatividade na infância**: ensaio de psicologia. Tradução de João Pedro Fróis. Lisboa, Portugal. Lisboa: Dinalivro, 2012.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich. **Pensamento e Linguagem**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

VIGOTSKY, Lev Semyonovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. Tradução de Maria da Pena Villalobos. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2010.

WALECKI, João Guilherme; BRUNELO, Leandro. **A UTILIZAÇÃO DO RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA: PROBLEMATIZAÇÕES E POSSIBILIDADES DE ESTUDO**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA, 8., SEMANA DE HISTÓRIA, 23., 2017, Maringá. Disponível em: <<http://www.cih.uem.br/anais/2017/trabalhos/3516.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2020.