

Artigo:

A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história

BRAGA, E.E. MELLO, J.M.R.; BADE, L.H.B.; ALMEIDA, J.A.C.



Elias Emilio Braga

Graduado em História pela Universidade Católica de Petrópolis, eliasbraga321123@icloud.com

João Marcos Ribeiro de Mello

Acadêmico da Universidade Católica de Petrópolis, joaoribeiro.historiaucp@gmail.com

Luiz Henrique Bechtluft Bade

Acadêmico da Universidade Católica de Petrópolis, integrante do GEPETHE (Grupo de Estudos e Pesquisas em Teoria da História e Ensino), henriqueluiz99@hotmail.com

José Ângelo Costa de Almeida

Acadêmico da Universidade Católica de Petrópolis, jornalistajoseangelocosta@gmail.com

Resumo

O presente artigo busca traçar os diálogos possíveis entre o ensino de história e o role-playing game, também chamado de RPG. Durante a abordagem, se busca, inicialmente, apontar a necessidade de um encontro entre as narrativas tidas como oficiais ou tradicionais para aquelas próximas e utilizadas pelos estudantes, no qual se insere o RPG. Em seguida, se busca explicar o que seria propriamente dito um role-playing game e a sua utilização em sala de aula, manifestando as vantagens de sua utilização pelo professor de história. Para isso, consideraremos dialogar autores como CERTAU (2010) e (1998), ECKHARDT (2020), GUIMARÃES (2012) e outros. Ao final, evidencia-se que tal possibilidade é admissível e que o ensino de história, utilizando a proposta deste texto, vai de encontro as necessidades de mudança nos métodos utilizados para o ensino.

Palavras-chave: RPG. Ensino de História. Jogo.

Cadernos de InterPesquisas

Educare et Sabere, Curitiba, Brasil

e-ISSN: 2965-3134

Periodicidade: Fluxo Contínuo

v.2, 2024

URL: <https://esabere.com/index.php/cadips>



Este trabalho está sob uma Licença Creative Commons 4.0 Internacional
Copyright (c) do(s) Autor(es)

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. **Cadernos de InterPesquisas**, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

INTRODUÇÃO

Não é segredo que muito do ensino da disciplina histórica vê-se escanteado diante dos estudantes aos quais se dirige. Com efeito, já há muito fala-se numa história encastelada (CAVALCANTI, 2021), que dialoga muito pouco (ou mesmo nada) com os grupos humanos de fora dos muros da academia. Parte do problema pode ser explicada com a formação, dentro do campo disciplinar da história, de uma lógica dicotômica centro/periferia (ECKHARDT, 2020), responsável por privilegiar uma história eurocêntrica, heroica, política e pouco interessada naquilo que jaz fora de ditos moldes (como criticado em CERTEAU, 2010 e em CERTEAU, 1998), cujo resultado é um profundo distanciamento entre as narrativas oficiais e aquelas que vão ao encontro dos estudantes. O presente artigo procura, por meio das mecânicas comumente conhecidas como Role-Playing Games (ou simplesmente RPG, significando algo como “jogo de interpretação de papéis”), aproximar as duas estratégias narrativas supracitadas.

Para tanto, pretende-se argumentar que o modelo de ensino proposto a partir do RPG consegue superar, em alguma medida, a interferência do Real sobre o Real¹ (CERTEAU, 2022) ao construir o ensino com os estudantes. Da mesma forma, objetiva-se defender que a ficcionalização do conteúdo por meio da interpretação² estimula a participação do aluno ao propor moldes de ensino mais próximos aos interesses deste do que as estratégias tradicionais.

O QUE É RPG?

Objetivando analisar a utilização do RPG em sala de aula, bem como seus benefícios didáticos e pedagógicos, necessita-se, primeiramente,

1 A primeira instância do termo entendido como “Real discurso”, qual seja a pretensão de verdade manifesta em texto, e a segunda instância entendida como um “Real-empírico”, significando a realidade extralinguística à qual o discurso científico se refere.

2 Processo que muito se aproxima da imaginação literária, tão necessária à produção do conhecimento nas Humanidades (ver JABLONKA, 2020).

esclarecer os mecanismos e particularidades dessa prática. Com isso, objetiva-se uma maior contextualização para a discussão dos benefícios do uso desse recurso em sala de aula.

O role-playing game é uma modalidade de jogo que, como o nome sugere, baseia-se em interpretação de papéis. Podem ser jogados em plataformas virtuais - caso do qual o presente artigo não tratará - ou com o auxílio de papel, dados, lápis e demais recursos desse tipo (o chamado RPG de mesa). De acordo com Carneiro (2021), o RPG é uma atividade na qual não há o conceito de vitória e derrota. O jogo objetiva a narrativa, que vai sendo criada enquanto se joga. Esse tipo de jogo estimula a criatividade, a escrita e a leitura, assim como a organização e até mesmo a empatia, entre outras questões.

“(...)Desta forma, os participantes são estimulados não apenas a imaginar e criar, mas também a integrar-se a um grupo e, principalmente, a ir além do jogo em si, já que no evento são debatidos diversos assuntos relacionados ao RPG, que somam ao participante conhecimentos mais amplos, possibilitando-lhes uma reflexão sobre sua própria atividade, ao invés da prática unicamente³.” (VASQUES, 2008, p. 1)

Antes de iniciar o gameplay (a realização do jogo em si), são necessários alguns preparativos. Primeiramente, faz-se necessário estabelecer quem vai ser o mestre⁴ e quem serão os players, ou jogadores⁵; o mestre será o responsável por narrar aquela *estória*, ambientá-la, interpretar os personagens que os players não interpretam, como personagens secundários ou coadjuvantes, comumente chamados NPCs, ou possíveis inimigos e aliados dos protagonistas, que por sua vez serão interpretados

3 Já se pode detectar uma ruptura com as formas tradicionais de ensino no segmento supracitado. Afinal, o RPG não se baseia, como os moldes convencionais determinam, em respostas corretas ou incorretas. Dentro dessa prática, não há um caminho predeterminado (escolhido por um saber dominante) a ser seguido pelo estudante.

4 Por vezes, denominado “narrador”

5 Aqueles que agem dentro dos contextos apresentados pelo mestre, fazendo o jogo desenvolver-se. Sigla em inglês para “non-playable Character”, ou “personagem não-jogável”.

pelos players. O mestre tem, ainda, o papel de mediador, em que precisa estar plenamente ciente das regras e mecânicas do jogo afim de manter um nível de organização e coerência na decorrência do gameplay.

Essas regras e mecânicas deverão ser estabelecidas com antecedência e serão fundamentais para dar sentido e coerência à narrativa. Dentre elas, está a delimitação temática do game, a qual nomear-se-á de cenário, que consiste na “historicidade”, sendo ela completamente ficcional ou baseada em fatos⁶. Faz-se necessário dosar os elementos de fantasia e os elementos realistas de acordo com a situação. Deve-se estabelecer onde e quando, a narrativa que será criada no jogo, ocorre, podendo ser em um cenário futurista, onde existem robôs, equipamentos tecnológicos fantásticos, ciborgues e coisas do tipo, ou ainda em um cenário medieval onde os players terão acesso a espadas, arco e flecha ou ferramentas semelhantes. Nesse ponto é possível utilizar basicamente qualquer cenário, fator que torna o RPG uma opção extremamente diversificada e versátil, sendo um eficiente auxiliador para o ensino de História.

“Neste universo de discussão, em que nos interessa primordialmente a relação entre o RPG e o ensino da História, observa-se que este trava constantes lutas contra modelos ultrapassados, que privilegiam um olhar eurocêntrico para o estudo do homem no tempo e espaço e, ainda, contra resquícios de um sistema de ensino que privilegia a memorização de fatos e datas.” (CARNEIRO, 2021, p. 217)

Ele pode ser ambientado na Petrópolis imperial, no Congo Belga ou em uma aldeia Tupinambá no Brasil anterior à invasão portuguesa. Ademais, o cenário pode não ter qualquer conexão com a história humana. Pode estar situado em uma galáxia muito distante. O cenário deverá ser delimitado de acordo com a narrativa que se pretende criar. O impulso criativo gerado por

6 No campo da pesquisa, vale lembrar, as Humanidades vêm apresentando uma tendência a reaproximações para com a Literatura. A ficcionalização, em alguma medida, do ensino de História (possibilitada pelo RPG) faz-se como o espelho dessa tendência em sala de aula.

essas mecânicas não apenas torna a aprendizagem mais palatável para o estudante, mas também o estimula a construir o conhecimento juntamente ao professor e a seus companheiros no cotidiano⁷ da sala de aula.

Outra parte importante no que se refere aos preparativos é estabelecer as mecânicas de jogo. Como será feito o combate, ou a investigação, ou a magia. Tudo isso depende do cenário e do objetivo da narrativa. É um RPG de ação? De investigação? As duas coisas? Nenhuma delas? Nesse cenário existe magia? Existem criaturas fantásticas? Tudo isso deve ser pensado na elaboração prévia do jogo, e o ideal é que essas resoluções sejam encontradas em grupo, levando em consideração a vontade e as ideias de todos os participantes. Vale salientar que existem diversos sistemas de RPG prontos e de fácil acesso na Internet ou em lojas especializadas. Como os mais populares podemos destacar o *Dungeons & Dragons*, cujo cenário é medieval com magias e diversas criaturas fantásticas, o *Cyberpunk Red*, cujo cenário é futurista distópico, o *Call of Cthulhu*, que tem como tema o terror cósmico baseado nos contos do escritor H.P. Lovecraft, assim como o sistema brasileiro de grande sucesso chamado Tormenta, que possui também uma temática medieval. Estes sistemas acompanham literatura explicativa a respeito da lore do cenário, ou seja, acontecimentos prévios e construção do universo com seus mitos fundadores, elementos culturais, entre outros. Além de mecânicas de batalha, pontuações, funcionamentos de poderes, utilização de dados entre outros elementos consolidados no game. Sobre esta questão,

“(…) a característica distintiva mais importante vai além deste volume de informações, considerando-se que estas não são despropositadas mas reúnem, de certa forma, um compacto de todo um universo ficcional, com tudo o que lhe é devido, desde a sua geografia, história, economia e religião, até a

7 Conceito aqui entendido como “(…) o termo que utilizamos para buscar dar conta da dimensão criadora da vida e, principalmente, da vida em sociedade, e dos diferentes modos de existência humana produzidos nos e produtores dos múltiplos *espaçotempos* em que ela se inventa e se realiza, dia após dia.” (FERRAÇO *et al*, 2018, p. 90)

descrição de seus habitantes, com características bastante detalhadas.” (VASQUES, 2008, p. 14)

Contudo, para quem pretende criar uma narrativa mais específica, é recomendável criar seu próprio sistema ou adaptar um sistema com base nas especificidades do cenário que se pretende utilizar. Mais uma vez, destaca-se que os moldes propostos no presente texto são flexíveis e podem ser facilmente adaptados aos interesses específicos do professor e dos alunos.

Estabelecidos o sistema, as regras, o cenário e a lore do mundo, o próximo passo fica a cargo dos players. Eles devem estar a par da lore e, de acordo com ela, criar personagens que irão interagir com esse mundo. Cada player terá um personagem que será fixo ao longo de toda a campanha (período de realização de uma narrativa).

“O desenvolvimento dos personagens não é definido pelo mestre, mas pelos próprios jogadores que decidem as ações que seus personagens devem tomar. O desenrolar do jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado a guiar os jogadores, que por seu turno, devem improvisar livremente, de modo que as escolhas feitas pelos participantes determinam a direção tomada pela narrativa. Deste modo compreende-se o RPG como um jogo de construção coletiva.” (CARNEIRO, 2021, p. 216)

Enquanto o mestre é responsável por narrar a *estória*, os players possuem o papel de vive-la, é nesse ponto que entra a interpretação de papéis. O mais adequado para o bom andamento de uma campanha de RPG é que os players não saiam das características de suas personagens com frequência, evitando o chamado *off topic*⁸ (sair do personagem para fazer algum comentário que não seja pertinente). O ideal é que todos se mantenham em seus papéis a fim de criar fluidez e, sobretudo, imersão à

8 Um exemplo desse tipo de ação consiste no player (o qual espera as ações de todas as personagens) realizar uma ação não característica de sua personagem tendo como base seus conhecimentos como jogador (os quais normalmente excedem as informações das quais a personagem é assenhorada). Tal ato recebe o nome de metagame.

narrativa. Raramente se vê um filme no qual os atores saem de seus papéis para comentarem sobre o que acham que vai acontecer futuramente no filme, ou para reclamarem que não gostaram da cena anterior ou, ainda, para contarem um caso de sua vida. Isso vale para o RPG. Pode-se pensá-lo como um filme improvisado. O interesse se perde a partir do momento que a fluidez é quebrada.

A interpretação é de extrema importância para o bom funcionamento do jogo. Os players não devem tratar seu personagem em terceira pessoa, mas sim interpretá-la de fato, como no exemplo a seguir:

“- Minha personagem vai dizer aos seus amigos que gosta de música.”

Nesse caso, o player está narrando a fala de sua personagem. Ao contrário disso, deve-se interpretar a personagem:

“- Ora, meus amigos, eu gosto de música.”

Neste caso, ele empresta sua voz à personagem. É necessário separar o ator do personagem; sendo inclusive adequado que a personagem tenha trejeitos, manias e personalidade diferentes do player. É válido narrar ações como por exemplo

“-Eu peguei minha espada e disse ‘agora irei enfrentá-lo’ e então o ataquei.”

Nesse caso, o jogador narra a ação e interpreta o diálogo da personagem.

“Todo jogador deve comunicar a atitude de seu personagem diante da situação proposta, ainda que esta consista em uma não-ação. São anunciadas então, pelo narrador, as consequências das ações que, em alguns casos, precisam ser submetidas a testes, cujos resultados se definem pelos números obtidos nos dados.” (VASQUES, 2008, p. 14)

Isso se dá devido ao fato do RPG de mesa ser um estilo de jogo que não possui artifícios gráficos, tal qual os jogos digitais. Por vezes, são utilizados mapas, desenhos ou outros meios imagéticos de incrementar a experiência do jogo, assim como meios auditivos, como músicas temáticas e

efeitos sonoros. No entanto, estes itens são opcionais, sendo possível, como dito anteriormente, ter uma experiência plena de RPG apenas com papel, caneta e imaginação. Existem sistemas de RPG que implementam mecânicas de interpretação mais complexas, envolvendo cenas completamente interpretadas pelos jogadores sem a utilização de narrações; o mais famoso deles é provavelmente *Vampiro: A Máscara*. No entanto esse tipo de RPG demanda grande espaço físico para sua realização tornando-o menos adequado para espaços fechados como uma sala de aula.

Estando estabelecidas essas questões prévias a respeito do mundo que servirá de plano de fundo, da jogabilidade, e dos personagens, a narrativa poderá ser construída. É recomendado que o mestre pense previamente em diferentes opções de eventos que ocorrerão ao longo da aventura a fim de imprimir um aspecto mais orgânico ao gameplay, de modo que os jogadores escolherão qual caminho narrativo preferem tomar. Todavia, exige-se uma boa capacidade de improvisação por parte do mestre, tendo em mente que os jogadores sempre irão fugir do “roteiro”.

“(…) o RPG apresenta características que o diferenciam dos produtos típicos da Indústria Cultural, pois sua interatividade permite aos jogadores participarem da elaboração e desenvolvimento da história de forma ativa e participativa, produzindo a narrativa, fugindo da passividade do simples espectador (…).” (VASQUES, 2008, p. 3)

E o esperado é que eles de fato fujam. O propósito do RPG é construir uma narrativa em conjunto. Então, os players terão pleno controle de suas ações, dentro do bom senso e das regras pré-estabelecidas. Pode-se fazer uma analogia com a própria vida; o indivíduo possui livre arbítrio. Entretanto, não consegue quebrar as leis da física, e está balizado por sua historicidade. Da mesma forma o personagem de RPG pode ser e fazer o que o player quiser dentro de um limite de coerência em relação à sua personalidade, seu histórico, o mundo onde ele vive, seus objetivos, suas

capacidades físicas e mentais entre outros fatores.

Por fim, é possível acrescentar que o RPG é amplamente difundido e apreciado entre boa parte dos alunos e desperta cada vez mais adeptos, demonstrando uma aceitação que se mantem há anos, sendo adequado observarmos sua capacidade de captação de interesse entre outros fatores. Adiante, sua utilização em sala de aula será analisada.

O RPG EM SALA DE AULA

No ensino tradicional, a relação aluno-professor foi pensada, durante muito tempo, como uma hierarquia rígida, e a escola como um lugar de vigilância e adestramento de corpo e mente (FOUCAULT, 1999). O aluno deveria memorizar o que seu professor tem a lhe ensinar e depois ser avaliado, normalmente por meio de uma prova. Para a disciplina histórica, fazia-se preciso gravar nome de pessoas, lugares e civilizações, tal qual inúmeras datas.

Deste ensino, baseava-se num número de pressuposições a respeito da História. Assumia-se uma linearidade absoluta do tempo (PROUST, 2014), a qual era simplesmente reconstruída pelo historiador (MUNSLOW, 2009) sem preocupações latentes com fatores como a crítica das fontes utilizadas. Em seguida, pressupunha-se a possibilidade de acesso neutro e objetivo aos eventos do devir por parte do historiador, visto como um cientista nos moldes das chamadas “ciências exatas”⁹. Uma outra pressuposição era a de que existe a possibilidade de uma História universal (ou, ao menos, universalizante)¹⁰.

As bases dessa forma de enxergar a disciplina histórica, contudo, vêm sendo gradualmente modificadas desde fins do século XIX. Em seu lugar, as problematizações do campo passaram a incluir uma maior variedade de

9 As noções supracitadas são majoritariamente identificáveis no paradigma positivista, dentro do qual muito do ensino da disciplina histórica foi construído. Ver BARROS (2014a) e BARROS (2014b).

10 Sempre balizada pela História europeia. A tendência em questão, contudo, vem sendo desafiada desde a segunda metade do século XX. Ver OHARA (2022) e PAUL (2022).

tópicos e agentes¹¹. A própria natureza da História enquanto saber foi posta em cheque (JENKINS, 2007). Ademais, o campo da Educação também perpassou mudanças em sua forma de operar.

Na contemporaneidade, os teóricos da educação sustentam uma participação mais ativa do aluno no processo de aprendizagem. Mais do que gravar estas informações, é preciso analisar, refletir e problematizar tais conhecimentos. Tratando especificamente sobre o campo da disciplina histórica, nesse sentido,

“discutir o ensino de história, hoje, é pensar os processos formativos que se desenvolvem nos diversos espaços, é pensar fontes e formas de educar cidadãos, numa sociedade complexa marcada por diferenças e desigualdades” (GUIMARÃES, 2012, pág. 15).

Dentro do RPG é possível encontrar elementos alinhados às propostas pedagógicas vigentes, dentre as quais estão a interdisciplinaridade, a leitura, a expressão oral, a interpretação, a cooperação com o coletivo, entre outros. A proposta da utilização desse recurso em sala de aula pode ser vista como uma alternativa à exposição de referências de um passado tão distante (como a Idade Média) em uma única lousa ou livro didático, tornando-se um convite aos alunos para que se tornem participantes ativos daquele tempo ao experimentarem “voltar ao passado” como personagens daquele momento e, em certa medida, vivenciar as suas experiências. Não existem vencedores ou perdedores, mas por meio de lutas, resistências, decisões ou combates, cada pessoa encontra o seu lugar (TOLEDO, 2015). GOMES, Marcos; NETO, Pedro e FIALHO, Samuel (2017) trazem pelo menos quatro pilares onde o RPG dialoga com os parâmetros curriculares nacionais: aprender a conhecer, aprender a

11 Entraram em cena fatores como as Histórias econômica, social, das mentalidades, etc. Da mesma forma, historiadores principiaram a escrever as Histórias das mulheres, dos escravizados, do cotidiano, da vida privada e de outros tópicos e em relação a outros agentes que não aqueles privilegiados pelas formas tradicionais do fazer dessa disciplina.

fazer, aprender a viver e aprender a ser. Segundo os autores, o primeiro está atrelado ao desenvolvimento crítico utilizando a teoria de história, o segundo no desenvolvimento das capacidades do aluno durante suas ações no jogo, o terceiro é evidenciado durante sua relação com o outro, incluindo o seu meio, colocando-se no lugar do outro e, por último, de acordo o quarto, o aluno desenvolverá a capacidade de expressão através de suas ações no jogo.

Buscando trazer o conteúdo do texto na prática, foram reservados dois exemplos da aplicação do RPG no ensino de história. O primeiro está inserido no trabalho de conclusão de curso de Renan Antonio da Rocha. Ao longo de seu trabalho, o autor defende a utilização do jogo como maneira de ensinar conceitos, recortes históricos ou reforçar aquilo que foi ensinado. A ambientação se dá durante a Ditadura Militar brasileira, especialmente nos *anos de chumbo*¹². Os jogadores interpretaram personagens distintos e tinham como objetivo a destituição da ditadura, sendo membros da Aliança Libertadora Nacional. O cenário foi construído a partir de bibliografias e filmes sobre o tema, o sequestro do embaixador da Suíça. O professor, que fez o papel de narrador, introduziu um cenário, estabeleceu os objetivos dos jogadores e acontecimentos no jogo. Os jogadores simularam assaltos a bancos, roubo de carros e utilização de armas, como faziam os membros da ALN. Ao final, todos concluíram seus objetivos. O segundo exemplo é o RPG criado por Luiz Eduardo Ricon, no contexto do quilombo dos palmares. Trata-se de uma volta ao passado quando o Brasil passava pelo processo de escravidão e Zumbi dos Palmares desafiava o poderio branco. O RPG se passa em 1670, em um engenho de açúcar. O jogador é um escravizado que foi comprado e busca a confiança de outros quilombolas. Diversas situações são narradas até fugirem e chegarem ao quilombo de Palmares.

São muitos os cenários e métodos possíveis em um jogo de RPG no ensino de história. Não existe uma regra ou uma possibilidade única para

12 Período comumente associado ao governo de Emílio Garrastazu Médici. Ver CORDEIRO (2009).

aplicar o conhecimento histórico no jogo. Contudo, este exige que o professor e os alunos interajam e pensem juntos uma possibilidade que permita que todos dialoguem em um cenário que poderá ser situado no passado, no presente ou em um futuro imaginado.

VANTAGENS DA UTILIZAÇÃO DO RPG

Muito se discute a utilização do Role Playing Game como ferramenta capaz de fomentar o interesse dos alunos pelos conteúdos didáticos aplicados em sala de aula, principalmente no que concerne ao ensino de História. Apesar de ainda haver uma predominância dos métodos tradicionais de aprendizagem nas escolas, é predominante a noção de que diante das necessidades e problemas do século XXI, novos mecanismos devem ser estabelecidos pelos profissionais da educação, contribuindo no processo de transmissão do conhecimento para os discentes. Desta feita, a própria aceção do jogo seria, na visão de alguns estudiosos, uma alternativa consentida. Isto posto, o presente artigo procederá à análise das possíveis vantagens no uso do RPG no ambiente escolar, tal qual dos resultados obtidos no que concerne ao aprimoramento do saber dos estudantes.

Como já evidenciado, o RPG se configura como um jogo de interpretação de personagens numa conjuntura ficcional (baseada ou não em fatos). Tendo surgido na década de 1970 nos Estados Unidos, popularizou-se no Brasil em meados dos anos 1990. Doravante, o tema vem sendo objeto de pesquisas conduzidas por especialistas dispostos a elucidar a significância do RPG, além das contribuições deste jogo para aproximar os alunos das temáticas lecionadas nas instituições de ensino. Para JANN, Priscila e LEITE, Maria (2010), responsáveis pelo estudo de caso envolvendo um jogo de DNA elaborado por universitários Departamento de Biologia, Centro Universitário da Cidade (UNIVERCIDADE), Rio de Janeiro, estando na condição de jogo didático, a utilização de jogos apresentaram-se como ferramentas práticas para solução de problemas apontados entre os educadores e alunos, como a

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. *Cadernos de InterPesquisas*, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

falta de estímulo e recursos, a ao utilizarem o jogo, houve uma associação entre a brincadeira e o aprendizado, tendo os alunos desenvolvidos experiências educativas, físicas, pessoais e sociais. Ainda no âmago da argumentação das autoras, os jogos estariam aptos ao incentivo de habilidades de natureza cognitiva extremamente relevantes para o aprendizado, desde a percepção ao rápido raciocínio, até a evolução da criatividade do aluno.

Outras vantagens também se mostram evidentes a partir de uma experimentação sobre o uso do RPG, tendo como pano de fundo a história do Maranhão republicano. Em um artigo do Instituto Federal do Maranhão, na cidade de Santa Inês (MA), a autora afirma que a compreensão em torno do jogo se dá por meio de uma perspectiva de formação da coletividade. Assim,

“dentro de sua dinâmica, existem os jogadores que irão interpretar papéis e o mestre, que é o responsável pela condução da história. É o mestre quem expõe uma determinada situação fazendo uma descrição do cenário e dos personagens auxiliares, permitindo que os jogadores “imaginem” o que está acontecendo e sejam instigados a pensar na resolução dos problemas que vão aparecendo no decorrer da narrativa. O desenvolvimento dos personagens não é definido pelo mestre, mas pelos próprios jogadores que decidem as ações que seus personagens devem tomar. O desenrolar do jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado a guiar os jogadores, que por seu turno, devem improvisar livremente, de modo que as escolhas feitas pelos participantes determinam a direção tomada pela narrativa.” (CARNEIRO, 2021, p. 216)

Em que pese esta constatação, existe, na visão de Carneiro (2021), uma valorização bem maior do RPG, tal como instrumento elementar para a prática pedagógica. Outrossim, ao jogo, reputa-se uma eficiência culminante na “socialização de conteúdos e na construção de habilidades necessárias à formação de cidadãos seguros, leitores e ativos”.

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. *Cadernos de InterPesquisas*, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

É importante frisar ainda que, ao mesmo tempo em que os alunos, em contato com esse tipo de jogo, têm a possibilidade de produzir as narrativas, essas também expressarão a sua própria percepção da experiência humana no tempo, exercício primeiro do estudo da História (CARNEIRO, 2021, p. 218)

Embora ainda exista certa resistência em relação à aposta pela busca de metodologias de ensino mais modernas ou tecnológicas, mantendo-se os modelos clássicos introduzidos pelo sistema educacional desde sua implementação, não há como descartar a empregabilidade destes novos recursos, tendo em mente o cenário vivido na atualidade, marcado por profundas transformações. Pelo campo da História, levando-se em conta a ideia de se apontar a problematização e o entendimento histórico como estímulo para os estudantes, nos dizem os docentes João Guilherme Walecki e Leandro Brunelo, em “*A utilização do RPG no ensino de História*”, apresentado no VIII Congresso Internacional de História, realizado em 2017, que a adoção do jogo seria, decerto, um artifício impulsionador da perceptividade dos alunos, da mesma forma ensejando a experimentação da realidade histórica”.

Imaginando o RPG em sala de aula, Marcatto (1996), psicólogo brasileiro, acredita na hipótese do jogo incitar os participantes tanto para a realização de atividades como leitura e pesquisa. A este propósito, reitera que o jogo se trata de um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso.

Notoriamente, para além do intuito da leitura de um texto alusivo ao período histórico da escravidão no Brasil, por exemplo, é mais apropriada a ideia do discente incorporar uma personalidade característica da aludida época, neste quadro, a respectiva figura de Zumbi dos Palmares.

A despeito dos benefícios precípuos do RPG, perduram análises onde os pesquisadores associam o jogo ao fenômeno da indústria cultural. É o caso de PAES, Diego e Rosset, Michele (2021), professores do Instituto

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. *Cadernos de InterPesquisas*, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

Federal do Paraná. Ao promover uma reflexão sobre a produção de jogo baseado no RPG para o uso no ensino médio, afirmam que, como um produto da indústria cultural, o jogo se choca frontalmente com os objetivos da prática educativa, tornando-se uma atualização da discussão polêmica sobre o caráter educativo do jogo a partir do século XVI. Assim quanto aos jogos de interpretação de papéis, como o RPG:

são instrumentos que podem ser criados e adaptados para suprir essa necessidade, qual seja, a de manter uma vinculação estreita e constante entre o nível da abstração dos conceitos ensinados em sala de aula e a realidade a que eles fazem referência. A produção de um jogo destinado a tal finalidade, no entanto, exige uma série de decisões práticas com relação ao que se deve ensinar e de que forma, além de conhecimentos teóricos que permitam fundamentar tais decisões. (PAES; ROSSET, 2021, p. 243)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente texto procurou demonstrar, ao longo de seu desenvolvimento, um número de pontos. Em primeiro lugar, buscou-se evidenciar a relação (por vezes não percebida) entre as formas tradicionais do ensino da disciplina histórica e uma concepção desta segundo noções (já superadas em grande medida) eurocêntricas, heroicas e predominantemente políticas. Depois, procurou-se expor a mudança da forma de pensar a História no campo da pesquisa, a qual deve ser acompanhada por modificações nas estratégias de ensino desse saber. Por fim, o artigo que se encerra objetivou defender o RPG como ferramenta que possibilita a satisfação das supracitadas novas demandas.

Com efeito, não se pode mais pensar numa História que não inclua grampos sociais subalternizados, da mesma forma que não se pode mais defender uma história meramente política protagonizadas pelos chamados “grandes homens”. O ensino de História precisa acompanhar a pesquisa em dita área e dar voz aos que, até agora, foram pisoteados pela marcha triunfal

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. *Cadernos de InterPesquisas*, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

dos vencedores (BENJAMIN, 1987), assim como permitir que os estudantes possam ter a iniciativa no processo de ensino e aprendizagem.

O RPG se apresenta como uma alternativa para as novas necessidades do ensino, ao estimular a participação ativa dos discentes. Da mesma forma, responde às necessidades da nova educação ao permitir que os alunos joguem com os mais variados personagens, advindas de inúmeros grupos sociais, de forma a dialogar com os interesses de representantes de diversos estratos da sociedade contemporânea. O RPG também é vantajoso ao desenvolver-se em cenários do cotidiano dos eventos que se narram, dispersando a mística heroica que tradicionalmente governa o ensino de História. Por fim, o jogo em questão faz-se uma alternativa prática (pois utiliza poucos recursos) e lúdica ao costumeiramente desinteressante ensino tradicional. Vê-se, portanto, seu potencial como ferramenta adaptada aos novos tempos.

REFERÊNCIAS

- BARROS, José D'Assunção. **Teoria da história: os primeiros paradigmas: positivismo e historicismo**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2014.
- BARROS, José D'Assunção. **Teoria da história: princípios e conceitos fundamentais**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2014.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo, SP. Editora Brasiliense, 1987.
- BRUNELO, L. ; WALECKI, J. G. . A utilização do RPG no ensino de História: problematizações e possibilidades de estudo. In: VIII Congresso Internacional de História - XXII Semana de História, 2017, Maringá. VIII Congresso Internacional de História - XXII Semana de História, 2017. v. 1. p. 3064-3070.

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. **Cadernos de InterPesquisas**, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

CARNEIRO, Eva Dayana Felix. O uso do RPG no ensino de História: um relato de experiência sobre o Maranhão republicano explicado por meio de um jogo. **Revista História Hoje**, v. 10, nº 19, p. 214-234, 2021.

CAVALCANTI, Erinaldo. **A história “encastelada” e o ensino “encurralado”**: escritos sobre história, ensino e formação docente. Curitiba, PR. CRV, 2021.

CERTEAU, Michel de. **A cultura no plural**. Tradução: Enid Abreu Dobránszky. Campinas, SP. Papyrus, 2010.

CERTEAU, Michel de. **A escrita da História**. Tradução: Maria de Lourdes Menezes. Rio de Janeiro, RJ. Editora Forense, 2022.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano**. Tradução: Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ. Editora Vozes, 1998.

CORDEIRO, Janaina Martins. Anos de chumbo ou anos de ouro ? A memória social sobre o governo Médici. **Estudos históricos**. Rio de Janeiro, vol. 22, nº 43, p. 85-104, 2009.

ECKHARDT, Fabiana. **O outro sou eu também**: a formação de professores de classes populares em diálogo com Paulo Freire e Enrique Dussel. Curitiba, PR. Appris, 2020.

FERRAÇO, Carlos Eduardo. **Michel de Certeau e as pesquisas nos/dos/com os cotidianos em Educação**. Rio de Janeiro, RJ. EdUERJ, 2018.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**. Tradução: Lígia Maria Ponde Vassalo. Petrópolis, RJ. Vozes, 1977.

GOMES, M. V. A.. **O Role Playing Game como Ferramenta de Ensino de História**. 2017. (Apresentação de Trabalho/Comunicação).

GUIMARÃES, S. **Didática e prática de ensino de História: experiência, reflexões e aprendizado**. 13a Ed.rev. ampl. – Campinas, SP: Papyrus, 2012.

JABLONKA, Ivan. **A história é uma literatura contemporânea: Manifesto pelas ciências sociais**. Tradução: Verónica Galíndez. Brasília, DF. Editora Universidade de Brasília, 2020.

JENKINS, Keith. **A história repensada**. Tradução: Mário Vilela. São Paulo, SP. Editora Contexto, 2007. MARCATTO, A. Saindo do Quadro: Uma Metodologia

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. **Cadernos de InterPesquisas**, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>

Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.

MUNSLOW, Alun. **Desconstruindo a história**. Tradução: Renata Gaspar Nascimento. Petrópolis, RJ. Vozes, 2009.

OHARA, João. **The theory and philosophy of History: global variations**. Cambridge. Cambridge University Press, 2022.

PAES, D. L. ; ROSSET, M. . Considerações sobre a produção de jogo baseado no roleplaying game(RPG) para uso no ensino médio. *Temática - Revista eletrônica de publicação mensal*, v. XVII, p. 232-244, 2021.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação.

Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor.

PDE, 2014. Curitiba: SEED/PR., 2016. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em:

http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/

2014/2014_unicentro_ped_pdp_elizete_da_aparecida_toledo.pdf. Acesso em: 02 de nov. de 2022. ISBN 978-85-8015-080-3.

PAUL, Herman. **Historians' virtues: from Antiquity to the Twenty-First century**. Cambridge. Cambridge University Press, 2022.

PROUST, Antoine. **Doze lições sobre a história**. Tradução: Guilherme João de Freitas Teixeira. Belo Horizonte, MG. Autêntica, 2014.

RINCON, Luiz. **Quilombo dos Palmares**. São Paulo, SP. Devir, 1999.

ROCHA, Renan Antonio da. **Jornada entre a imaginação e a interpretação: o uso e a prática do RPG no ensino de história**. 2015.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar**. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara. 2008.

BRAGA, E.E. et al. A História Interpretada: considerações sobre o RPG e o ensino de história. *Cadernos de InterPesquisas*, Curitiba, v.2, p.136-153, 2024. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10802520>