

O USO DO ROLE-PLAYING GAME COMO MATERIAL DIDÁTICO NAS AULAS DE HISTÓRIA EM RELATOS EXPERIMENTAIS DE PROFESSORES-HISTORIADORES

THE EMPLOYMENT OF ROLE-PLAYING GAME AS TEACHING MATERIAL IN HISTORY CLASSES AT THE EXPERIMENTAL ACCOUNTS BY TEACHERS AND HISTORIANS

Fernanda Mota de Oliveira¹

RESUMO: Esse artigo se propõe a apresentar e caracterizar as problemáticas e soluções levantadas nas dissertações de mestrado que foram produzidas no Brasil até o ano de 2019 tendo como temática o uso do Role-Playing Game (RPG) em sua modalidade “de mesa” como material didático nas salas de aula de História. É produto da monografia apresentada como trabalho de conclusão de curso da autora, intitulada “As perspectivas dos jogos de interpretação como materiais didáticos no ensino de História”. A pesquisa foi tecida através da leitura e reflexão de autores que estudam a epistemologia dos jogos, bem como daqueles que pesquisam os jogos na educação e através da revisão literária e análise crítica do perfil textual das dissertações de mestrado que abordam o tema no Brasil. Dessa forma, esse artigo busca trazer a história desse jogo, caracterizá-lo e entender o seu modo de funcionamento, assim como enunciar também o modo como se deu a aplicabilidade desse jogo em diferentes escolas, de acordo com os projetos propostos por cada autor, bem como as reflexões e conclusões obtidas nesses experimentos.

PALAVRAS-CHAVE: RPG de mesa. Material didático. Ensino de História.

ABSTRACT: This article’s proposal is to present and to portray the issues and outcomes raised on the master’s degree dissertations on regards to the use of the tableboard Role-Playing Game (RPG) as a teaching material in history classes produced in Brasil by 2019. It is a result of the monography presented as a conclusion paper for the author’s degree on History entitled “The prospects of the role-playing games as teaching materials on history classes”. This research has been produced through reading and thinking about authors who study the games epistemology, as well those who do research on the games in education and through the literary review and critical analysis of the textual pattern of the master’s degree dissertations that focus on the subject in Brasil. Thereby, this article aims to bring this game’s history, to portray it and to understand it’s operating method, as well to point out how it was the applicability of this game in different schools, according to the projects proposed by each author, and also the analysis and results brought up in these trials.

KEYWORDS: Tabletop RPG. Teaching Material. History teaching.

Introdução

Os jogos são conhecidos desde a antiguidade e podem ser observados até mesmo dentro do reino animal. Segundo o historiador Johan Huizinga, a importância dos jogos é equivalente à do raciocínio e a do fabrico de objetos, podendo o homem ser chamado de

¹ Escola Estadual Professor Victor Romano, São Paulo. E-mail: fernanda.mota@unifesp.br
 <https://orcid.org/0000-0001-7764-2480>

● [Informações completas da obra no final do artigo](#)

Homo Ludens (2001, p.3). “A própria ideia que se tem de jogo varia de acordo com autores e épocas, a maneira como é utilizado e as razões dessa utilização são igualmente diferentes”, afirma Brougere (2003, p.9). Huizinga definiu “jogo” como:

(...) uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (2001, p.33).

O psicopedagogo estadunidense Bruner (apud HUZINGA, 2001, p.82) vê nas atividades lúdicas tais como as brincadeiras e os jogos oportunidades exploratórias, uma maneira não-intimidadora de manejo de novas aprendizagens, tais como a descoberta de regras e dos limites entre o real e a ficção. Para este autor, a aprendizagem se faz mais rápida quando se desenvolve em um contexto lúdico. Para Meinerz (apud GIACOMONI, 2013, p.12):

Especificamente no ato educativo escolar, o jogo pode atender a distintos objetivos, desde uma sondagem ou revisão de conteúdos formais e de saberes informais, até o manuseio mais sofisticado de conceitos, a visualização concreta de processos complexos ou abstratos, e ainda o diagnóstico avaliativo do conhecimento dos alunos. Podemos propor o jogo na sua experimentação individual ou grupal. São parte das escolhas que se colocam no caminho de quem opta pelo jogo no campo da educação.

Para o historiador André Côrrea (2017, p.25), o uso dos jogos no ensino de História é uma aposta bastante válida, mas não é uma fórmula mágica. Ele considera que as atividades lúdicas funcionam melhor associadas às formas tradicionais de construção de conhecimento histórico em sala de aula, tais como a leitura e produção de textos, análise de fontes e aulas expositivas. Para ele, o jogo como material didático é uma estratégia para facilitar a apreensão de aspectos abstratos do conhecimento histórico, desenvolvendo prazer para esse estudo. Como aponta Jaime Pinsky e Carla Pinsky (2003, p.23), o passado deve ser interrogado a partir de questões que nos inquietam no presente. O ensino de História deve capacitar o aluno a realizar uma reflexão de natureza histórica acerca de si e do mundo que o rodeia. O que faz com que dentre os diferentes tipos de jogos, o Role-Playing Game (RPG) seja um material didático particularmente adequado para lidar com as demandas do ensino de História.

Role-playing game significa “jogo de interpretação de papel”, o complemento “de mesa” para o acrônimo RPG é necessário para diferenciá-lo da modalidade virtual, da qual

apresenta diferenças bem marcantes e que não é objeto desse estudo. O jogo possui este nome porque a sua essência é assumir o papel de um personagem e construir colaborativamente com os outros jogadores as narrativas das aventuras que participam, interpretando-as. O RPG de mesa se apresenta como uma boa opção de material didático na nossa concepção porque abrange etapas do conhecimento tradicionalmente aceitas como eficientes: como a leitura, o trabalho em equipe, a produção textual, o estímulo ao raciocínio crítico, além de estimular a criatividade e a solução de problemas. E, denota também uma visão histórica não determinista e não personalista devido ao seu caráter inacabado, aberto a várias possibilidades (VASQUES, 2008, p.2). Isso é possível porque o jogo é aberto às possibilidades e caminhos possíveis de uma narrativa, visto que, os personagens se colocam como agentes históricos.

Esse artigo apresenta a discussão levantada na monografia de conclusão de curso realizada em 2019. Iniciamos a pesquisa conceituando e entendendo o que era material didático, tendo como base para isso as obras da historiadora da educação Circe Bittencourt. Após essa concepção, buscou-se refletir sobre o que são “jogos”, e como eles foram abordados ao longo da história ocidental dentro da educação. Para isso os autores que foram base nesse processo foram os historiadores Johan Huizinga, o antropólogo Gilles Brougère, a historiadora da educação Carla Beatriz Meinerz e o historiador da educação Marcello Paniz Giacomoni.

O levantamento dos textos de mestrado foi uma consequência da pesquisa feita durante a Iniciação Científica realizada em 2018, na qual se realizou extenso levantamento pelas categorias “RPG e educação”, “RPG e história”, “Role-Playing Game”, em 30 repositórios institucionais digitais de universidades brasileiras². Também houve consulta às plataformas online “SciELO”, “Google Scholar”, “Microsoft Education” e ao site do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBCT). Os resultados dessa pesquisa

² As quais listadas: Repositório da Produção Intelectual da USP, Repositório Institucional Unicamp, Repositório institucional Unesp, Repositório Institucional da UFScar, Repositório Institucional UFBA, Repositório Institucional da UFSC, Repositório Institucional Unifesp, Repositório Institucional UnB, Repositório Institucional UFJF, Repositório Institucional UFPB, Repositório Institucional UFMG, Repositório Institucional UFRJ, Repositório Institucional UERJ, RIUFF- Repositório Institucional da Universidade Federal Fluminense, Repositório Institucional FURG, Hórus- Repositório Institucional da UNIRIO, Repositório Institucional Unifei, Repositório Institucional UFU, Repositório Institucional UNILA, Repositório Institucional UFRGS, Repositório Institucional UFPE, Repositório Institucional UFT, Repositório Institucional UFMS, Repositório Institucional UFMT, Repositório Institucional UFG, Repositório Institucional UFFS, Repositório Institucional Ufes, Repositório Institucional UFC, Repositório Institucional UFPA, Repositório Institucional UFPR e Repositório Institucional Unilab.

inicial foram classificados em uma planilha do Excel, constando 150 produções científicas, das quais apenas foram contabilizadas as produções científicas que se concentravam em torno do RPG na educação de maneira generalizada ou especificamente no ensino de história, e as que consideravam apenas o RPG de mesa, desconsiderando o seu correspondente eletrônico.

Posteriormente, foi feito o recorte de se trabalhar apenas com as produções científicas sobre o RPG de mesa exclusivamente no ensino de história. Os critérios usados para a classificação foram: autores, natureza do conteúdo (livros, artigos, dissertação de mestrado, monografia de conclusão de curso ou tese de doutorado), ano de publicação e se são especificamente sobre história. Quando os textos especificamente sobre história foram selecionados, foram separados também aqueles em que os arquivos em PDF dos textos foram encontrados e aqueles sobre os quais não foram encontrados documentos contendo seus conteúdos ou que não tiveram acesso liberado. Após o levantamento inicial de textos acadêmicos científicos acerca do RPG no ensino de história, os textos selecionados elegíveis para o desenvolvimento da pesquisa foram fichados. Serão cinco as dissertações de mestrado que serão analisadas nesse artigo, tendo destacadas suas intervenções concretas em salas de aulas.

O Role-Playing Game: breve histórico

É considerado o marco da criação do RPG de mesa a publicação do jogo “The Fantasy Game”, que posteriormente foi rebatizado de “Dungeons & Dragons (D&D) no ano de 1974, por Dave Arneson e Gary Gygax, em forma de livro-manual (PINHO, 2009, p.126). O jogo se popularizou nos anos 80 entre os jovens estudantes estadunidenses e chegou ao Brasil através dos jovens que faziam intercâmbio e voltavam trazendo os livros-manuais adquiridos no exterior. Assim, a popularização desses livros era realizada através das fotocópias dos mesmos, e essa primeira geração de jogadores de RPG ficou conhecida como “Geração-Xerox” (PAVÃO, 2000, p.74).

No início dos anos 90, editoras e importadoras de livros se atentaram a esse mercado em potencial e adquiriu-se o primeiro título de renome: GURPS (Generic Universal Role-Playing System, ou “Sistema Universal e Genérico de Interpretação de Papéis”), criado por Steve Jackson com a proposta de ser um RPG universal (CÔRREA, 2017, p.11), possuindo um conjunto de regras genéricas para construir qualquer tipo de personagens e

aventuras, bem como suporte para qualquer cenário, inclusive cenários históricos como a “Era viking ou o Império Romano”.

Após o sucesso de GURPS, o quadro editorial brasileiro em torno do RPG de mesa se ampliou e houve o lançamento do primeiro título nacional: Tagmar, um RPG de Fantasia Medieval, com grande influência do Advanced Dungeons & Dragons, publicado pela extinta editora G.S.A. Em 1992 essa mesma editora lançou o primeiro RPG com cenário totalmente brasileiro: “O desafio dos Bandeirantes”, que contempla o período colonial e imperial brasileiro, misturando-o com o folclore e outros mitos nacionais e históricos.

O Encontro Internacional de RPG (EIRPG), o maior evento sobre RPG de mesa da América Latina e por muitos anos a segunda maior convenção do gênero do mundo, começou a ser organizado pela editora Devir em 1993, sob as marquises do Parque do Ibirapuera em São Paulo, sendo pioneiro no Brasil ao abrir espaço para a discussão entre RPG e educação. Depois do estabelecimento do EIRPG, uma série de eventos tematizando o RPG de mesa se estabeleceu no país, como o I Simpósio de RPG e Educação, realizado em São Paulo no ano de 2002. Estes eventos contribuíram para disseminar o uso do RPG na área educacional, utilizando-o como material didático alternativo e em salas de aulas, ou mesmo como atividade extraclasse (PEREIRA, 2008, p.26). Houve também o advento da criação de RPGs educacionais, pelos próprios professores e educadores e também por estudantes universitários.

[...] enquanto a maioria dos RPGs comuns se baseia, principalmente, em combates (imaginários) entre os personagens dos jogadores e os personagens do Mestre, o RPG pedagógico prioriza a solução de situações-problema a partir do uso de conceitos científicos ou apresenta um cenário no qual se possam fazer comparações com conteúdos estudados. Além disso, as regras do RPG utilizado na escola são mais simples do que as do jogo comercial. (AMARAL, 2013, p.13)

Nesse período entre 1993 até 2008, o RPG de mesa era alvo de debates, discussões e produções acadêmicas e literárias, lançamentos editoriais, eventos de grande porte e uma blogosfera intensa. Posteriormente a essa efervescência dos EIRPG, houve um retraimento da cultura do RPG de mesa no Brasil. Atualmente não há eventos de grande porte sobre o RPG de mesa, o mercado editorial diminuiu significativamente e as discussões e produções acadêmicas sobre o tema se tornaram mais esparsas.

Entre as publicações bibliográficas que tratam diretamente sobre o tema do RPG no Ensino de História cabe destacar a Revista Científica “Mais Dados”, publicação eletrônica organizada semestralmente desde 2014, pelo pesquisador Ms. Rafael Correia

Rocha da Universidad de la Empresa (UY) em parceria com docentes da Universidade Federal de Uberlândia. Também podemos destacar os livros: “Construindo jogos para o Ensino de História”, organizado por Marcello Paniz Giacomoni, em 2013; “Jogando com a História - Um falatório sobre RPG, ensino e história”, escrito por Rafael Correia Rocha em 2015; “Jogos-narrativos: ensino de história, relatos e possibilidades” da autoria de Paulo Sérgio Morais e “Jogar com a História na sala de aula”, de Carla Beatriz Meineirz, publicado em 2013.

Como se joga RPG?

O Role-Playing Game é um jogo dividido em três categorias: sistemas, cenários e gêneros. O sistema é o conjunto de regras que usamos para jogar, o cenário é a ambientação do jogo e o gênero é a macroestrutura da história. Também tem dois tipos de jogadores: o narrador (ou mestre), que lerá o manual correspondente a sua função e será responsável por elaborar a narrativa do jogo, criar alguns personagens do mestre para interagir com os personagens dos jogadores, e zelar pelo bom funcionamento das regras, coordenando o jogo como um todo; e os outros jogadores-personagens que serão responsáveis por criar personagens de acordo com as regras dos manuais dos jogadores, se preocupando em preencher suas fichas de características e depois em reagir à narrativa interpretando esses personagens, norteados por suas fichas.

O jogo normalmente possui o elemento da sorte, visando se aproximar da verossimilhança, há um nível de dificuldade para cada ação, de acordo com as características do personagem e há também o acaso. Normalmente as probabilidades de uma ação ter dado certo são calculadas através do uso de um conjunto de dados, mas podem ser utilizados outros meios, como cartas de baralho ou até mesmo através do jogo “par ou ímpar”. Os encontros realizados para jogar são chamados de sessões e o tempo de duração do jogo é muito variável, dependendo sempre do que ficar estabelecido internamente entre o narrador e os jogadores. Podem ser desde uma aventura realizada completamente em algumas horas, o que é chamado de “One Shot”, até a modalidade conhecida como “Campanha”, que pode durar semanas, meses ou mesmo anos. O número de participantes também é variável, de acordo com o sistema de RPG escolhido, sendo normalmente realizado em grupos de cinco a seis pessoas.

A aplicação do Role-Playing Game (RPG) como material didático nas aulas de História

Segundo a historiadora Circe Bittencourt (2008, p.295) “materiais didáticos são definidos como instrumentos de trabalho do professor e dos alunos, suportes fundamentais na mediação entre o ensino e a aprendizagem”. Sendo assim, embora os livros didáticos sejam os materiais didáticos por excelência, há muitos outros tipos de materiais didáticos. O jogo é um desses tipos, e não apenas os jogos educativos, criados para essa finalidade, mas também os jogos recreativos, que se utilizados como suporte de aprendizagem na sala de aula, assim se tornam materiais didáticos.

Bittencourt (2008, p.296) destaca o papel dos materiais didáticos como mediadores do processo de aquisição de conhecimento e como facilitadores da apreensão de conceitos, do domínio de informações e de uma linguagem específica da área de cada disciplina. Ela afirma que “a escolha dos materiais depende, portanto, de nossas concepções sobre o conhecimento, de como o aluno vai apreendê-lo e do tipo de formação que lhe estamos oferecendo” (ibidem, p.299). Logo, a escolha dos materiais didáticos não é determinadora de um ensino de qualidade e de um efetivo processo de ensino-aprendizagem. Pode ser uma facilitadora, mas, isso depende também do preparo e conhecimento adequado de como se trabalhar com tal material e uma compreensão clara do que se quer extrair a partir dele.

O valor do jogo como material didático não está em formar uma estratégia pedagógica superior às outras ou de ser um recurso essencial para a sala de aula. Trata-se de uma opção, um recurso a mais para facilitar o processo de ensino e aprendizagem (GOMEZ, 2017, p.110). Os elementos centrais de uma aula seguem sendo o debate, a argumentação, a confrontação de opiniões, o registro escrito, a pesquisa e coleta de informações (SEFNNER apud GIACOMONI, 2013, p.33). Portanto, a incorporação de materiais didáticos alternativos na sala de aula pode ser positiva, mas deve ser analisada criticamente.

A utilização dos jogos como materiais didáticos se apresenta como uma estratégia educativa para despertar o interesse dos estudantes e construir significação no ensino-aprendizagem, e para transpor o conteúdo histórico para a realidade desses. Giacomoni e Pereira (2013, p.23) definem que as regras carregam uma dinâmica essencial à História. Para ele cada indivíduo está cercado por um contexto histórico que o condiciona, o que

permite certas ações e nega-lhes outras. E assim também é dentro de um jogo: algumas jogadas são permitidas e outras não. “No entanto, tal qual no contexto histórico, em alguns casos pode haver reconfigurações, da mesma forma como as regras de determinados jogos podem modificar-se”. Assim, o jogo pode se assemelhar à História.

Para Bittencourt (2008, p.297), “a produção de material didático pelo professor é importante” e “a produção de materiais didáticos pelo próprio aluno deve ser uma das metas do trabalho do docente”. Isso é extremamente importante pois “durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir” e, nesse contexto, o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor não necessariamente presente nas necessidades do aluno” (ANTUNES, 2008, p.36). E o Role-Playing é um material didático que o professor pode produzir, e personalizar para os seus próprios objetivos, com muita facilidade, bem como também é acessível nesses termos para os próprios alunos.

Para aproveitar o jogo da melhor maneira possível em termos de conhecimento, Antoni e Zalla (apud GIACOMONI 2013, p.157) também sugerem que o professor além de selecionar os tópicos de estudos e os conteúdos conceituais, deve ter em mente quais habilidades e competências estão relacionadas a eles e estabelecer objetivos. Pois isso permite “maior domínio do processo de construção do jogo, uma reflexão cuidadosa sobre seu uso e uma avaliação adequada dos objetivos alcançados”.

Além disso, através do conhecimento histórico o professor deve dar ferramentas para que o aluno se perceba como um ser social, “alguém que vive numa determinada época, num determinado país ou região, oriundo de determinada classe social, contemporâneo de determinados acontecimentos” (KARNAL, 2003, p.28), o que o Role-Playing Game permite com facilidade, através das narrativas que o professor pode construir como narrador. “Ao imitar o cotidiano, mas dissociar-se inteiramente dele, o jogo cria espaços para a criatividade, para a imaginação e para a comparação com outras realidades históricas e modos de vida de outros povos” (VASQUES, 2008, p.3).

Convém pontuar que a simulação do passado que às vezes se realiza durante um jogo interpretativo não se confunde com a tentativa de “recriar o passado”, o que seria impossível, mas sim de ressaltar justamente a diferenciação a partir da imaginação. Essa dramatização deve gerar alteridade, que é algo importante para a construção do saber histórico, até porque permite pensar comparativamente. Ao simular um contexto histórico, os personagens-jogadores se tornam agentes históricos. Essa agência, evidentemente,

está limitada pela própria estrutura do cenário – constituído pelo contexto sócio-histórico criado ou simulado no jogo – apresentado pelo narrador (CÔRREA, 2017, p.28).

Outro grande diferencial do RPG dentro da educação é que ele é um jogo extremamente colaborativo, em que não existem vencedores ou perdedores. O objetivo é completar uma história utilizando a interpretação de papéis, construindo cooperativamente essa narrativa. Os jogadores podem até rivalizar e seus personagens serem de fato inimigos dentro da narrativa, mas para o bem-estar coletivo e andamento da história, vão ter que interpretar isso de maneira colaborativa. E isso é interessante para um ensino-aprendizagem coletivo, em que os alunos aprendem em conjunto e desenvolvem habilidades sociais. É uma maneira também de fazer com que a classe se entrose mais e se conheça melhor.

Serão expostas a seguir as experiências de cinco professores-pesquisadores que aplicaram o Role-Playing Game em sala de aula, bem como realizaram um estudo minucioso a respeito de como se deu essa aplicação em suas dissertações de mestrado, que tiveram em comum a temática do RPG de mesa como material didático no ensino de História.

A experiência de André Côrrea: o RPG como instrumento de Iniciação Científica no ensino de História

A dissertação de mestrado de Côrrea se chama “Rolando dados, criando histórias, aprendendo História – o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de História”. Aqui, o autor aborda o uso dos RPGs dentro da educação básica, como um recurso para estimular a iniciação científica no ensino de história, destacando momentos em que há pesquisa ou que são propícios à pesquisa durante as sessões. É destacada também a imersão dentro do cenário do jogo, que o autor considera essencial para as aprendizagens significativas. Ele também ressalta a possibilidade de se trabalhar a concepção de agência histórica, assim como o aprendizado de situações históricas: contextos, estruturas e conjunturas.

Côrrea implementa um projeto de aplicabilidade do RPG em sala de aula a uma turma de sétimo ano da EMEF Paulo VI – Canoas-RS durante o período de maio a setembro de 2016, que com as férias de julho, foram dois momentos distintos. No primeiro momento, de maio a junho, a prática do RPG foi aplicada em turmas de sétimo ano como uma

atividade curricular, ou seja, sendo avaliada e realizada dentro do período regular de aula da disciplina de história, em sala de aula. No segundo momento, de agosto a setembro, essa mesma atividade foi realizada como atividade extracurricular, sendo conduzida fora do espaço da sala de aula, com grupos focais de alunos e alunas do sétimo ano, que se interessaram por participar das sessões.

Para Côrrea “o jogo cria espaços para a criatividade, para a imaginação e para a comparação com outras realidades históricas e modos de vida de outros povos” (ANDRADE apud CÔRREA, 2017, p.24). Ele também considera que o jogo promove ao aluno a oportunidade de deixar de ser apenas receptor de um saber “pronto”, podendo se tornar explorador, experimentador e mesmo autor. Para o autor, o uso desses jogos permite também contemplar as competências demandadas pelos PCNs como: o conhecimento e respeito dos diferentes modos de vida dos vários grupos humanos ao longo do tempo, observando semelhanças e diferenças nos âmbitos culturais, políticos e econômicos; o reconhecimento de permanências e rupturas a partir da realidade do estudante em contraste com outras comunidades em outros tempos e espaços; e a valorização do patrimônio sociocultural e o respeito à diversidade – direito dos povos e parte importante da vida e do saber histórico, desenvolvendo assim, autonomia intelectual. Parte dessas competências foram absorvidas pela BNCC e continuam atuais como demanda.

Outro ponto forte a ser explorado devido ao caráter cooperativo do RPG de mesa é o da pesquisa em grupos, que no caso da proposta de Côrrea foi necessária para construção dos personagens. Na proposta dele, múltiplos jogadores controlavam o mesmo personagem, o que fez com que houvesse um trabalho de pesquisa coletivo e maior socialização entre os alunos. Há também a vantagem de um trabalho mais completo com as fontes, a partir da abordagem de múltiplas visões sobre um mesmo material e o debate em cima das fontes consultadas, bem como a respeito das referências utilizadas na criação dos personagens; e nas escolhas a serem tomadas para solucionar as situações-problemas manifestadas ao longo do jogo.

Quanto às fragilidades, Côrrea salienta que dentro das partidas há muitos momentos de anacronismo, em termos ou expressões anacrônicas, devido ao fato de possuírem um roteiro aberto, e por ser um diálogo simulado e improvisado, em um ambiente histórico temporalmente afastado. No entanto, ele frisa que não é um impedimento para o aproveitamento pedagógico do RPG, que, aliás, essas ocorrências devem ser aproveitadas

como oportunidades para gerar momentos de aprendizado durante ou após a sessão de jogo, podendo ser problematizadas até mesmo dentro da própria narrativa. Ele também ressalta que pelo fato de o jogo ser realizado em grupo e haver etapas de pesquisa prévia, bem como debate entre os integrantes do grupo acerca das ações dos personagens, o jogo tende a ser um pouco mais lento em sua execução e mais tumultuado.

Tendo como referência o trabalho de Rafael Rocha³, Côrrea fala acerca de três formas distintas que ele enxergou como viáveis de se trabalhar em sala de aula: role geral, role em grupos e role individual. No role geral a turma toda controla um mesmo personagem, que por conta disso deve ser construído com pouco detalhamento, de maneira quase abstrata, sem a necessidade de uma ficha detalhada, somente mesmo o arquétipo e personagem. E assim, a turma toda iria representá-lo, chegando a um consenso para tomar decisões simples e ações a serem realizadas. É como se fosse uma aventura-solo, mas a partir de uma narrativa coletiva. No role em grupo a sala de aula é dividida em pequenas células de alunos, cada uma responsável por construir e interpretar um personagem da narrativa. Nesse tipo de aventura os alunos podem caracterizar minuciosamente o personagem e enriquecer a história dele. A construção do personagem demanda uma pesquisa prévia do grupo, um trabalho e escrita em torno do histórico do personagem e a elaboração da ficha de personagem.

O role individual é parecido com o modelo convencional de RPG de mesa, em que há grupos reduzidos de cerca de seis pessoas e um narrador. Nesses moldes, cada aluno-jogador iria montar seu próprio personagem e um aluno que estivesse mais familiarizado com a mecânica do jogo e disposto a narrar para os colegas seria um aluno-narrador. Assim haveria diversas pequenas mesas de RPG pela classe. O professor coordenaria essas mesas como mediador e apoiador, transitando entre os grupos e auxiliando os alunos-narradores.

Côrrea também apresenta como uma boa opção a proposta do psicólogo e educador Matheus Vieira, da elaboração de uma pequena narrativa escrita por parte dos alunos após o jogo, em que eles possam representar a visão do personagem que utilizaram sobre os eventos da sessão, e se desejarem, dar um rumo para a vida do personagem. Na pesquisa conduzida por Côrrea (2017, p.46), ele trabalha com essa ideia de maneira a ser “um

³ ROCHA, Rafael Correia. Narrativa da Imaginação: proposta pedagógica, metodologia role playing e reflexões sobre educação. Uberlândia: Narrativa da Imaginação, 2014.

espaço para a elaboração e formalização de conceitos históricos pertinentes com a narrativa e cada personagem, cuja definição se dê a partir da experiência do jogo e da consulta às fontes disponibilizadas entre as sessões de jogo”.

Ao final da atividade desenvolvida em ambos os momentos com os quais trabalhou, ele considera que a articulação de conceitos-chave com as narrativas desenvolvidas dentro e fora do jogo é satisfatória para atender as demandas do ensino de história na perspectiva da iniciação científica. Entre as quais ele destaca o desenvolvimento da capacidade analítica e reflexiva associada ao pensamento científico – a capacidade de ler a realidade para além de seus aspectos mais evidentes.

A experiência de Eli Cardoso: a motivação escolar e o lúdico por meio da aplicação do RPG em sala de aula

A dissertação de mestrado de Cardoso tem como título “Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história”. Ela discorre a respeito de uma aplicação prática de uma estratégia de ensino da disciplina de História, tendo o uso do RPG como material didático como base, em um sétimo ano, de uma escola da rede pública estadual de Campinas- SP. Essa avaliação tem como base teórica os conceitos da motivação intrínseca/extrínseca e das metas de realização no contexto escolar, buscando destacar a virtude do objeto de estudo ser uma estratégia de ensino diferenciada e investigando assim o potencial de motivação dos alunos com a prática.

Essa pesquisa se insere dentro da participação no projeto Ciência na Escola, pertencente à Faculdade de Educação da Unicamp e financiado pela FAPESP, esse projeto apresenta a proposta de buscar inovação no sistema educacional brasileiro, propondo melhorias no ensino público através “da aplicação da metodologia de pesquisa científica - baseada nos pressupostos da Pesquisa-Ação – no processo ensino-aprendizagem no ensino fundamental e médio da rede pública estadual e municipal de Campinas” (CARDOSO, 2018, p.17).

Essa pesquisa aconteceu em quatro etapas: a aprendizagem do jogo original (RPG), o estudo dos saberes históricos escolares, o jogo em classe e por fim, a avaliação escrita. A primeira etapa foi realizada em dois momentos: no primeiro momento a professora selecionou um grupo de quinze alunos mais interessados para aprender a jogar em encontros extraclasse e atuar como monitores que ensinariam o resto da classe. Em um

segundo momento, para se iniciar o jogo eles receberam um livro básico da 3ª edição de 3 D&T, mas apenas sete desses alunos frequentaram regularmente os oito encontros realizados, como era um grupo aberto, alguns alunos frequentavam esporadicamente.

Simultaneamente à primeira etapa, enquanto ocorriam os encontros extraclasse, a professora-narradora trabalhava com os alunos as aulas expositivas e as atividades do livro didático de História. Na terceira etapa, que ocorreu nas aulas do terceiro bimestre, a classe foi organizada em grupos formados de acordo com a afinidade entre alunos. O número de participantes de cada grupo se deu em função do tema selecionado pelos alunos e do número de personagens necessário para desenvolvê-lo. Esses temas foram selecionados a partir de uma lista fornecida com o conteúdo já estudado. A atividade se deu em vários grupos focais, onde cada grupo selecionou um aluno para ser o mestre do jogo enquanto os demais seriam jogadores. A elaboração da História e do cenário foi coletiva, e a criação dos personagens, individual. Tanto a criação da História e dos personagens como a realização das sessões de jogos ocuparam duas aulas duplas.

Ao final, na quarta etapa, que foi realizada durante o final do terceiro bimestre, houve uma avaliação escrita, com a finalidade de levantar informações sobre a prática do RPG como estratégia pedagógica, e a respeito da associação do jogo com o conteúdo da avaliação dos conteúdos estudados. Nessa avaliação havia cinco questões abertas, aplicadas sem consulta ao material didático, a respeito dos seguintes temas: o escambo, a integração com os indígenas, as capitânicas hereditárias, os franceses no Brasil e o governo-geral. Ela constatou que nas avaliações dissertativas os alunos souberam diferenciar um fato histórico de um fato fictício e que os alunos-jogadores deram respostas mais articuladas e fundamentadas do que os que optaram por não jogar.

Para a pesquisadora os jogos de interpretação promovem a socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade. E são uma novidade para os alunos, o que é favorável já que segundo ela: “situações surpreendentes despertam a atenção (curiosidade) dos alunos pelo fato de estarem em desacordo com suas crenças ou conhecimentos anteriores e incentivam a busca de informações para explicação e compreensão” (CARDOSO, 2018, p.56). A estratégia de ensino que utiliza o RPG é considerada então uma atividade extrinsecamente motivadora e contribui para evitar o esquecimento dos estudantes em relação aos conhecimentos históricos. Na atividade com

o RPG os alunos podem entrar em contato com fontes históricas de diversas naturezas, buscando referências para os personagens ou sendo estimulados pelo narrador.

Como prioridade, a autora avaliou o desenvolvimento de competências e habilidades (como leitores e escritores) dos alunos e a assimilação dos saberes históricos escolares apresentados no livro didático através das sessões de RPG. Ela constatou que a principal dificuldade na aprendizagem dos saberes históricos escolares para essa classe durante as práticas com o RPG foi o vocabulário do livro didático, que dificultou também a compreensão dos textos e exercícios propostos. A autora concluiu que o “RPG como estratégia pedagógica nas aulas de História motiva o estudo da História, pois permite ao aluno controlar e principalmente avaliar sua aprendizagem” (CARDOSO, 2018, p.137).

A experiência de Juliano Pereira: o RPG e a empatia histórica no ensino de História

A dissertação de mestrado de Pereira recebeu o título de “Uma Máquina do Tempo movida à imaginação: RPG e Empatia Histórica no Ensino De História”. Essa pesquisa surge como continuidade do trabalho de monografia realizado em 2010 intitulado “O uso do RPG como ferramenta pedagógica no ensino de História”, também para UEL. O pesquisador pretende verificar a ocorrência de experiência empática histórica entre três turmas de sétimo ano do Colégio Estadual Prof. Dr. Heber Soares Vargas, em Londrina, a partir dos conteúdos da História estudados utilizando o RPG como material didático.

O tema escolhido foi o da escravidão na Roma Antiga. Ele pretende observar a relação que o RPG estabelece na apreensão de conceitos históricos por parte dos alunos. Foram reunidos 71 alunos com idade entre onze e treze anos, embora nem todos tenham participados de todas as etapas. A pesquisa foi desenvolvida em uma oficina, realizada em sala no horário normal da aula, utilizando seis aulas de história para a aplicação do jogo.

A pesquisa foi dividida em três etapas: a primeira foi a de análise do conhecimento prévio dos alunos, em que foi aplicado um questionário sobre escravidão com a intenção de perceber o conceito de escravidão que os alunos tinham. A segunda parte foi a aplicação da aventura pronta “O Enigma de Pananaikos”, uma reformulação de um jogo já utilizado anteriormente em uma pesquisa realizada no ano de 2010 sobre RPG, formulado pelo próprio autor. Buscou-se contextualizar o período com os alunos através de vídeo que mostravam locais da cidade, mapa da cidade, imagens de cidadãos romanos e de sua

arquitetura etc. Além disso, as situações-problemas que surgiam dentro do jogo utilizavam fontes históricas.

A terceira parte se tratou da análise da aplicação do exercício empático que consistiu na leitura de um texto (evidência histórica) e a sua interpretação, em que o aluno deveria escolher entre seis respostas. Também envolveu entrevistas realizadas com a maior parte dos alunos, após a aplicação do jogo. Foram realizadas 62 entrevistas com questões semiestruturadas, para investigar o que os alunos entendiam acerca do conceito de escravidão e com o que relacionavam o assunto. Os conceitos que mais apareceram como resposta foram: violência (21), obediência (16), exploração do trabalho (24), ausência de liberdade (37), ser negro (9) e desvalorização do ser humano (11).

Pereira depreende que os alunos da oficina conseguiram compreender as situações colocadas a eles sob a perspectiva do agente do passado. Os alunos estabeleceram uma relação empática com os agentes do passado, embora nem todos tenham chegado à esta disposição devido ao desinteresse pela escola, pelo jogo, pela disciplina, pela oficina, pelo método etc. Mas para ele, o reforço dessa disposição da empatia histórica é importante pois “uma disposição, por seu lado, vai se aprendendo aos poucos, como uma ferramenta que é mais bem manejada quanto mais tempo se usa” (PEREIRA, 2010, p.122).

Outra mudança que houve, foi a respeito do conceito de empatia trabalhado inicialmente: que era o da empatia histórica. Ao longo do desenvolvimento da pesquisa, esse conceito se ampliou, entrando as outras áreas de estudo também em sua composição. E a empatia com o professor e com os demais colegas (no sentido de sentir o que o outro sente). Bem como, percebeu que houve uma postura de participação mais ativa na aula e que o RPG tornou mais aprazível à análise das fontes, contextualizadas no período em que foram criadas.

A experiência de Joycimara Rodrigues: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afro-brasileira através do RPG

A dissertação de Rodrigues se intitula “Narração e imaginação: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afro-brasileira através do role-playing game” e busca compreender o papel do RPG como mediador do saber histórico sobre a África e a cultura africana e afro-brasileira. Para isso, foram utilizadas as noções teóricas sobre a cultura lúdica, jogo protagonizado, os conceitos de história e os sujeitos como

atores sociais, além da identidade como construção cultural. Também se tratou de uma pesquisa-ação, realizada no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN, Campus Currais Novos, sendo aplicada à alunos do terceiro ano do Ensino Médio Técnico Integrado do Curso de Alimentos do turno matutino.

Para introduzir o assunto, antes do início o jogo, foi feita uma primeira abordagem com a turma a respeito do tema das africanidades, tendo como objetivo sondar quais eram os conhecimentos prévios dos alunos acerca do continente africano. Foram realizadas duas atividades na sala de aula, na primeira foi entregue aos alunos um questionário com três questões acerca do tema África e foi orientado que respondessem de maneira subjetiva, pois não valeria nota. A segunda atividade consistiu em atribuir uma localização no mapa da África a imagens apresentadas do continente africano. Foi posto um mapa grande do continente africano, fixado em isopor no meio da classe e foram distribuídas entre a turma trinta imagens pregadas em palitos, selecionadas a partir da ferramenta Google Imagens. Os alunos deveriam espetar a imagem no local em que eles achavam que ela pertencia. Das trinta imagens, catorze eram paisagens e dezesseis eram de tipos humanos.

Na aula seguinte, os alunos foram apresentados ao projeto proposto, e para manter o caráter lúdico, foi dada como voluntária a participação, no contraturno das aulas, e pediu-se que quem tivesse interesse escrevesse o nome que na lista que a pesquisadora estava passando, assim foi marcada a primeira reunião para o início da pesquisa, que aconteceria antes da realização das sessões com o objetivo de apresentar o RPG e o seu modo de funcionamento, esclarecer possíveis dúvidas, definir o dia e horário das sessões, bem como de passar aos alunos orientações acerca da pesquisa histórica que deveriam realizar para construir os seus personagens.

O grupo que participaria da pesquisa ficou constituído de sete participantes. Dos alunos que participariam, apenas um já havia jogado e até mesmo mestrado RPG, embora não tenha tido contato com o sistema proposto pela pesquisadora. Assim, ela optou por apresentar detalhadamente o jogo e o seu funcionamento. E, também apresentou o cenário: a ambientação seria a África entre os séculos XVI e XVII. Os alunos propuseram a criação de um grupo no Facebook apenas para os participantes da pesquisa, para que pudessem conversar e trocar informação, assim como entrar em contato com a pesquisadora. E ficou definido que as sessões ocorreriam às sextas-feiras, das 14h às 17h na sala de estudo em grupo do IFRN Campus Currais.

Houve mais uma reunião antes do começo das sessões, para elaboração dos personagens, em que se distribuiu as fichas em branco para que os alunos pudessem preencher com os dados dos personagens cujas histórias já deveriam ter sido criadas previamente em casa. Durante essa reunião, além da distribuição de fichas, houve a narração das histórias criadas pelos alunos, orientação de mudanças nas histórias conforme as necessidades da trama. O sistema escolhido para ser utilizado foi o Livro das Lendas: aventuras didáticas, do autor Gustavo César Marcondes e publicado pela Editora Zouk, a escolha se deu devido ao fato de ser voltado ao uso didático e por isso ter uma mecânica mais simples em relação aos sistemas clássicos de RPG.

O jogo se deu em nove sessões, que foram divididas em dois momentos na história narrada: África e Brasil. E foi enfatizado para os alunos que todos os personagens citados durante as sessões pelo narrador eram fictícios, para dar mais liberdade de ação tanto para os jogadores quando para a pesquisadora. Nas cinco sessões que se passaram na África Ocidental, os personagens se conheceram e tiveram uma vivência do cotidiano daqueles povos no século XVI. A partir da sexta sessão, os jogadores tiveram seus personagens capturados e imigrados à força pelos portugueses. Os grupos foram divididos em dois, levando em consideração que historicamente, as etnias africanas foram dispersas, tendo se estabelecido em Recife e Salvador.

Após o término de todas as sessões, os alunos-jogadores foram entrevistados, primeiramente em grupo e depois individualmente. Pretendeu-se avaliar suas impressões da experiência em jogo, bem como interrogar explicação acerca de determinadas escolhas e que avaliassem a própria participação e o impacto que a experiência teve em suas vidas. Verificou-se que a pesquisa colaborou para que os jogadores pudessem desenvolver uma outra visão de si mesmos e da sociedade brasileira, repensando os paradigmas racistas presentes em nossa sociedade, repensando suas ações dentro da sociedade e assim colocarem em prática os objetivos da Lei 10.639/03.

A experiência de Ricardo Francisco: O RPG como aliado na construção de narrativas e conceitos históricos

Francisco optou por tratar em sua dissertação, cujo título é “Os jogos de interpretação de personagem e suas perspectivas no ensino de história”, do desenvolvimento de uma estratégia em sala de aula, que privilegie o uso de narrativas

históricas e que construa conceitos históricos, através do RPG. O autor destaca os conceitos de narrativa ficcional e histórica, consciência história e a atribuição de sentido ao passado por meio da narrativa, tendo como base tais autores: Rüsen, Vygotsky, Ausubel e Polanyi.

A metodologia mais uma vez foi a da pesquisa-ação realizada no Colégio Estadual Professora Roseli Piotto Roehrig, em Londrina, com o oitavo ano B, composto por 34 alunos. Optou-se pelo acompanhamento do professor de história junto a turma em todas as atividades do projeto, tendo como incumbência chamar a atenção dos alunos quanto à questão disciplinar e dar apoio no sentido de atribuição de notas. O pesquisador optou por utilizar múltiplas mesas, colocando um aluno de cada mesa para atuar como mestre de jogo, dando preferência aqueles que já conheciam o jogo e tinham experiência, aos quais ele oferecia suporte e apoio como consultor na resolução de regras.

O sistema de regras escolhido para o projeto foi o 3 D&T (Defensores de Tóquio), por possuir uma mecânica mais simples. O professor optou por trabalhar com a dinâmica de uma aventura única, conhecida como One Shot, e de utilizar os conteúdos referentes à vida no Brasil colônia e retomar conteúdos do ano anterior como temas para os alunos desenvolverem suas narrativas. Os alunos tiveram autonomia para escolher os assuntos e conceitos históricos estudados que poderiam englobar na trama por eles elaborada, quando narradores, e na história de seus personagens, quando jogadores.

Na recolha dos dados o autor optou por utilizar três instrumentos para traçar o perfil dos alunos envolvidos na pesquisa. O instrumento 1 foi um questionário socioeconômico, com ênfase em alguns aspectos escolares e cotidianos dos alunos. O instrumento 2 foi um questionário com quinze perguntas, buscando sondar os conhecimentos históricos dos alunos, tendo como referência a colonização do Brasil, e alguns temas da própria história, como compreensão do passado, do presente e do futuro. O instrumento 3 apresentou duas fontes: a representação de uma gravura de Theodore de Bry, datada de 1592, intitulada —Antropofagia Tupinambá, referente à antropofagia dos índios, e um trecho da carta de Pero Vaz de Caminha. O exercício consistia em comparar as duas fontes, já que descrevem os índios de maneira oposta à outra. E foi posto aos alunos verificar a questão de representação, se consideravam tais descrições verdadeiras ou uma mais verdadeira do que a outra.

O pesquisador concluiu em sua pesquisa que a maioria dos alunos afasta a ficção da realidade. E que o RPG pode ser uma maneira de trazer as fontes históricas e suas interpretações para dentro da sala de aula de uma maneira mais interessante, já que os alunos se mostraram estimulados ao longo do projeto e realizaram amplas reflexões acerca dos materiais estudados, levando-os para as narrativas e realizando pesquisas.

Considerações finais

As metodologias ativas e o uso de materiais didáticos alternativos são cada vez mais inseridos dentro da educação pública através de iniciativas como as aulas dos componentes do Inova (Eletivas, Projeto de vida e Tecnologia e Inovação), através das necessidades das escolas integrais e recentemente, através do ensino remoto e do ensino híbrido. Na educação privada também se tem falado bastante nesse tipo de abordagem, sendo vistas como um diferencial desejado. São, portanto, já uma realidade.

A respeito dos Jogos de Interpretação, fizemos questão de deixar evidente que não são uma solução para as crises ou dificuldades em sala de aula, nem mesmo são os materiais didáticos mais adequados para o ensino de história. Como foi observado nas diferentes dissertações analisadas, o uso desses jogos depende da finalidade que o professor busca e é muito mais eficaz em consonância com uma aula utilizando as fontes históricas, o livro didático, a aula expositiva e tudo o que tradicionalmente se faz em uma aula de história.

Os jogos de interpretação como materiais didáticos são uma boa possibilidade como facilitadores e auxiliares do professor de história ou mesmo de qualquer outro professor. São uma estratégia pedagógica que podem dispor para tratar de determinados conteúdos, para motivar uma sala particularmente desanimada, para explorar fontes históricas, para desenvolver projetos interdisciplinares, para exercitar a empatia histórica dos alunos, como meio de estimular um ensino-aprendizagem mais significativo e até como forma de fazer com que a sala se entrose mais, atuando em conjunto para resolver situações-problema, ou mesmo para que os alunos possam “aprender brincando”, vivenciando o prazer do lúdico enquanto assimilam conceitos históricos importantes.

É preciso que se produzam mais pesquisas a respeito dos potenciais dos jogos de interpretação na educação, são preciso mais estudos de caso e até mesmo a exploração de outras metodologias além da pesquisa-ação. É preciso também que essas pesquisas

contenham criticidade, que os jogos de interpretação sejam vistos não apenas sob a ótica de jogadores entusiastas, em que as considerações são sempre positivas. É preciso que se saiba as vantagens e desvantagens do uso desses jogos dentro das aulas de história, e dentro das escolas como um todo.

Referências

- ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 15. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- AMARAL, Ricardo Ribeiro do. RPG na escola: aventuras pedagógicas. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.
- BITTENCOURT, Circe. Ensino de História - Fundamentos e Métodos. 2a Edc. São Paulo: Ed Cortez, 2008.
- BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- CARDOSO, Eli Teresa. Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história. UNICAMP: 2008. 141f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP.
- CÔRREA, André Luiz Costa. Rolando dados, criando histórias, aprendendo história: o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história. 2017. 98f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS.
- FRANCISCO, Ricardo Jeferson da Silva. Os jogos de interpretação de personagem e suas perspectivas no ensino de história. UEL: 2011. 227f. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR.
- GIACOMONI, Marcello Paniz, PEREIRA, Nilton Mullet (Org). Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf, 2013.
- GOMEZ, Marcos Vinicius de Andrade, FIALHO, Samuel Sampaio, NETO, Pedro Celestino Moraes. O Role Playing Game como ferramenta de Ensino da História. Carangola: UEMG, 2017.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Tradução: João Paulo Monteiro. Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Editora Perspectiva, (1938) 2001.
- KARNAL, Leandro (org.). História na sala de aula. Conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2003. P.9

PAVÃO, Andrea. Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Roleplaying Game (RPG). 2.ed. São Paulo: Devir. 2000. 232p.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick; Eliana Lúcia Madureira Yunes Garcia. Uma ponte pela Escrita: A narratividade do RPG como estímulo à escrita e à leitura. Rio de Janeiro, 2008. 200 p. Tese de Doutorado Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PEREIRA, Juliano da Silva. Uma máquina do tempo movida à imaginação: RPG e empatia histórica no ensino de história. UEL: 2014. 149f. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR.

PINHO, Etelvina; AIRES, Eduardo; PRATA, Paula. Tolerância a falhas em jogos on-line. Prisma. com, n. 10, 2009.

PINSKY, Jaime e PINSKY, Carla Bassanezi. O que e como ensinar: por uma história prazerosa e consequente. In: KARNAL, Leandro (org.) História na sala de aula: conceitos, práticas e proposta. São Paulo: Contexto, 2003.

ROCHA, Rafael Correia. Narrativa da Imaginação: proposta pedagógica, metodologia role playing e reflexões sobre educação. Uberlândia: Narrativa da Imaginação, 2014

RODRIGUES, Joycimara de Moraes. Narração e imaginação: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afro-brasileira através do role playing game. UFCE: 2014. 119f. Dissertação (Mestrado em Educação Brasileira) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE.

VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar. UNESP-Araraquara: 2008.

NOTAS

IDENTIFICAÇÃO DE AUTORIA

Fernanda Mota de Oliveira. Licenciada em História pela Universidade Federal de São Paulo. Escola Estadual Professor Victor Romano, São Paulo, SP, Brasil.

E-mail: fernanda.mota@unifesp.br

 <https://orcid.org/0000-0001-7764-2480>

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao Professor Antonio Simplicio de Almeida Neto, meu orientador durante todo o processo da minha Iniciação Científica e do meu Trabalho de Conclusão de Curso, que foram a gênese desse artigo. Bem como agradeço às professoras Elaine Lourenço e Ana Nemi, que me incentivaram bastante a escrever o artigo.

FINANCIAMENTO

Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM

Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA

Não se aplica.

EDITORES

Eugenia Brunilda Opazo Uribe, Gerson dos Santos Farias.

HISTÓRICO

Recebido em: 12/11/2020 – Aprovado em: 27/11/2020 – Publicado em: 29/12/2020.

COMO CITAR

OLIVEIRA, F. M. O uso do Role-playing Game como Material Didático nas aulas de História em Relatos Experimentais de Professores-Historiadores. Revista ENSIN@ UFMS, Três Lagoas, v. 1, n. 5, p. 72-93. 2020.