



EPEPE
ENCONTRO DE PESQUISA
EDUCACIONAL
EM PERNAMBUCO

Educação e Desenvolvimento
na Perspectiva do Direito à Educação

PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO

O *ROLEPLAYING GAME* E A HISTÓRIA ENSINADA: POSSIBILIDADES LEGAIS NO USO DO *RPG* NA SALA DE AULA¹

Cláudio Rodrigo Vasconcelos Silva/UFPE²

Lucas Victor Silva/UFRPE³

RESUMO: Neste trabalho pesquisamos os usos pedagógicos de sistemas de *Roleplaying Games (RPG)* no ensino de história. Buscamos compreender e problematizar as possibilidades de novos processos de ensino-aprendizagem em ressignificar a História ensinada, metodológica e epistemologicamente. Isto porque, o uso de jogos como estratégia pedagógica representa uma importante ferramenta no processo ensino-aprendizagem. E os *RPGs* desenvolvem a capacidade de resolução de situações-problema, possibilitam a aplicação de conceitos em situações práticas do cotidiano escolar, exercitam a interdisciplinaridade, desenvolvem a escrita e a expressão oral, estimulam o exercício da alteridade e o respeito ao outro. A fim de comprovar tais hipóteses procedemos a uma revisão literária que foi refletida e confrontada com os marcos legais da educação. Com estes dados procuramos problematizar até que ponto o *RPG* estimula a interdisciplinaridade, a pesquisa e a capacidade em resolver situações-problema.

PALAVRAS-CHAVE: *Roleplaying Game*; ensino-aprendizagem; ensino de história.

Introdução

A sigla *RPG* vem do termo em inglês *Roleplaying Game* que, geralmente, é traduzido como Jogo de Interpretação de Papéis. A prática dos *RPGs* consiste, basicamente, em reunir um grupo de jogadores, criar personagens e construir histórias ficcionais a partir dos enredos pré-estabelecidos pelo jogador-narrador, também conhecido como mestre. A fim de facilitar o processo de construção coletiva do enredo faz-se necessário a escolha de um cenário e um sistema.

¹ Este artigo é um desdobramento do primeiro capítulo do trabalho de conclusão de curso intitulado **Usos (e abusos) do *Role Playing Game* no ensino de história**: um estudo sobre as possibilidades didáticas de sistemas de *RPG* na sala de aula, de autoria de Cláudio Rodrigo Vasconcelos Silva (2013) realizado sob orientação do Prof. Dr. Lucas Victor Silva (curso de Licenciatura em História – UFRPE)

² Mestrando em Educação pela UFPE e graduado em Licenciatura Plena em História pela UFRPE.

³ Doutor em História pela UFPE e professor adjunto do departamento de Educação da UFRPE.

Os jogadores envolvidos em uma sessão de *RPG* mobilizam conhecimentos prévios para a construção da narrativa, de maneira coletiva e colaborativa. Nesse sentido merece destaque a proposição de Sônia Rodrigues. A autora define o *RPG* como um jogo de produzir ficção. Em que, dentro de uma aventura proposta pelo mestre, a ação das personagens dos jogadores pode se passar em vários mundos ficcionais construídos a partir das regras da narrativa. (RODRIGUES, 2004, p. 18).

Cabe aqui ainda, no sentido de deliberar o que são *RPGs*, reproduzir uma das mais brilhantes e completas definições do jogo, presente no *RPG O Senhor dos Anéis* – livro básico:

Isto é um *RPG*, um jogo de interpretação. [...] Ao jogar *RPG*, seu objetivo não é “vencer”. Ao invés disso, seu objetivo é divertir-se com seus amigos, contando uma história fantástica na qual os personagens criados por vocês realizam feitos nobres e heroicos [...] É como as brincadeiras de faz-de-conta, que vocês brincavam quando eram pequenos, com a diferença que vocês não correm pela rua e existem regras para dizer se vocês atingiram o orç e o mataram (LONG *et al.*, 2002, p. 04).

A diversidade na definição do *RPG* reside nas várias possibilidades experimentadas pelos jogadores a partir dos diversos tipos de sistemas e cenários encontrados na atualidade. Portanto, se há diferentes tipos de sistemas e diversos tipos de olhares sobre os *RPGs*, há também enormes aplicabilidades destes no mundo do ensino.

Costuma-se apontar como marco histórico para o surgimento dos *Roleplaying Games* a publicação, de Gary Gygax e Dave Arneson, do título *Dungeons and Dragons* em 1974 (CUPERTINO, 2011; AMARAL, 2013; SILVA, 2013). Quarenta anos após o seu surgimento, e depois de ter encontrado diversas restrições às suas práticas, o *RPG* parece ter sido (re)descoberto pela sociedade atual. E agora suas potencialidades são debatidas e afirmadas com certa paixão e intensidade. Fazemos tal afirmação com base no aumento considerável de artigos, livros, dissertações e teses nos últimos dez anos, muitos destes, prestando-se a avaliar as possibilidades pedagógicas do *RPG* e apontando para resultados satisfatórios (PAVÃO, 2000; VIEIRA, 2012; AMARAL, 2013; SILVA, 2013; PESSOA; BARBOSA, 2013).

Seguindo este caminho, o presente trabalho pretende possibilitar e problematizar o uso do *Roleplaying Game* na sala de aula de história, oferecendo ao professor uma alternativa que pode ser incluída no seu *rol* de saberes e práticas docentes. Deixamos claro, entretanto, que não pretendemos dar ao professor uma fórmula mágica para uma aula brilhante e construtiva,

e nem criar um receituário de como usar o *RPG* na sala de aula, mas fazemos um convite à experimentação de uma prática educativa lúdica e responsável, a partir da revisão de literatura e da reflexão dos marcos legais da educação.

A revisão da literatura, que reflita a relação sobre o *RPG* e a educação, aponta os caminhos e as possibilidades, ainda pouco explorados, desta recente parceria⁴. Analisar as discussões sobre a temática dos jogos de interpretação de papéis na sala de aula define a situação real das pesquisas, nas mais diversas áreas do conhecimento. Além de nos permitir a problematização destas produções.

Cabe antes, uma análise documental dos marcos legais da educação. Segundo Santos (2000) há várias fontes que possibilitam a pesquisa documental, e entre elas figuram as leis. Os documentos legais são vistos como discursos que não apenas relatam fatos, mas os constituem. Nesse sentido a pesquisa documental é capaz de desvelar novos aspectos e perspectivas em um problema (LÜDKE; ANDRÉ, 1986).

Quatro leis, muitas possibilidades e um objetivo: renovar o ensino.

Haja vista os anseios em suprir o abismo das necessidades educacionais no país e de dar novos apontamentos a atual realidade das salas de aula foram criados os marcos legais da educação⁵. Entendê-los permite uma melhor compreensão acerca das possibilidades teórico-metodológicas do ensino de história. A fim de cumprir tal objetivo, fomos buscar na Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (a *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*, ou simplesmente *LDB*) os artigos que versem acerca das finalidades da história escolar e seus aspectos didáticos.

A *LDB* serve como marco político-pedagógico, uma vez que o país precisava reestruturar os princípios da educação pós-governo militar. E é nessa perspectiva que a *LDB* esclarece como finalidade da educação, em seu segundo artigo, “o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (BRASIL, 1996, p.28). E para o ensino de história interessa-nos essencialmente as questões

⁴ Visto que dentro da reflexão do assunto no Brasil o marco inaugural foi a tese de Sônia Rodrigues, defendida em 1997.

⁵ A fim de reverberar as vozes de alguns dos artigos presentes nos marcos legais da educação optamos por fazer citações diretas destes. O que compreendemos por marcos legais da educação brasileira compreende os quatro principais documentos legais que versam sobre a educação no país. Portanto, analisamos a *LDB* e as *DCNEM* de maneira geral, nos *PCNEM* e nas *OCEM* analisamos a parte referente ao ensino de história.

referentes à cidadania, haja vista que, a história, enquanto disciplina escolar, deve exercer papel preponderante na reflexão e formação crítica dos sujeitos.

Cabe, principalmente, à História (trabalhando de forma interdisciplinar) a construção coletiva de indivíduos capazes de analisar e tecer críticas à sociedade em que estão inseridos. E os professores têm papel fundamental nesse processo. Segundo a *LDB*, aos docentes compete “zelar pela aprendizagem dos alunos” (BRASIL, 1996, p.31), e retoma no ensino fundamental, obrigatório, o objetivo da “formação básica do cidadão, mediante [...] o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores” (BRASIL, 1996, p.35).

No ensino médio a *LDB* aponta como um dos objetivos “o aprimoramento do educando como pessoa humana, incluindo a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico” (BRASIL, 1996, p.36). A fim de atingir tais objetivos, a *LDB* propõe ao currículo, como uma das diretrizes, a adoção de “metodologias de ensino e de avaliação que estimulem a iniciativa dos estudantes” (BRASIL, 1996, p.36). Haja vista que as metodologias tradicionais, em geral, incapazes de estabelecer diálogos efetivos com os estudantes, são colocadas em xeque e devem abrir espaço ao uso de novas possibilidades metodológicas, dentre elas o *RPG*.

As *Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (DCNEM)* foram construídas a fim de reafirmar os pressupostos legais da *LDB*. E logo em seu artigo terceiro, o documento propõe a substituição da estética da repetição e da padronização pela da sensibilidade. Tal proposta busca estimular “a criatividade, o espírito inventivo, a curiosidade pelo inusitado [...] bem como facilitar a constituição de identidades capazes de suportar a inquietação, conviver com o incerto e imprevisível” (BRASIL, 1998, p.01).

A tônica da criatividade já havia sido colocada sob a perspectiva da dupla ruptura epistemológica apontada por Boaventura de Souza Santos. De acordo com o referido autor, as capacidades adaptativas dos sujeitos humanos na sociedade foram colocadas em *locus* privilegiado em detrimento de suas capacidades criativas. Ainda segundo Santos, é necessário trazer equilíbrio entre as capacidades adaptativas e criativas dos homens na sociedade, a fim de que a conquista e a preservação da identidade pessoal ou social e a construção da autonomia dos sujeitos sejam plenamente alcançadas (SANTOS, 1989).

E é sob o vislumbre do estímulo à criatividade que reside um dos aspectos fundantes na justificação legal para o uso do *Roleplaying Game* na sala de aula - não somente - de história. Isto porque a prática dos jogos de interpretação de papéis (*RPGs*) necessita do elemento criativo. Este se constitui sobre a narrativa, construída coletivamente. Em outras palavras, ao construir uma aventura, o mestre de *RPG* utiliza as bases da criatividade, pois o seu arsenal de histórias deve trazer elementos inovadores e, ao mesmo tempo, verossímeis para atrair a participação e interação de todos. Os jogadores por sua vez não sabem com quais elementos irão se deparar dentro da aventura proposta pelo mestre e terão que agir a partir dos elementos fornecidos pela narrativa deste último. Como as ações dos jogadores não podem ser previstas, o mestre vai reordenando os caminhos da narrativa. E, assim, mestre e jogadores vão construindo coletivamente o enredo da aventura de maneira criativa, a partir do incerto e imprevisível.

A partir de tais pressupostos, entendemos e apontamos a utilização do *RPG* a partir da sua essência enquanto jogo. Sobretudo porque, “o jogo é, na pedagogia, mais do que uma tática: é uma forma de conhecimento e, porque o é, forma e conforma o próprio conhecimento” (BORRALHO, 2005, p. 32). É necessário, portanto, estimular uma educação viva (MARCATTO, 2004, p. 158), insistir na mudança dos processos de construção do conhecimento. E o *RPG* possibilita a mobilização do conhecimento, tirando-o do estado inerte, presente nos livros didáticos, e transformando-o em um processo dinâmico de mão-dupla. Isto implica em uma renovação na educação, plenamente justificada pelo incentivo ao uso das “formas lúdicas e alegóricas de conhecer o mundo e fazer do lazer [...] e da imaginação um exercício de liberdade responsável” (BRASIL, 1998, p.01).

Concomitantemente, a questão metodológica é apontada pelas *DCNEM* no incentivo a adoção de “metodologias de ensino diversificadas, que estimulem a reconstrução do conhecimento e mobilizem o raciocínio, a experimentação, a solução de problemas e outras competências cognitivas superiores” (BRASIL, 1998, p.02). O *RPG* pode possibilitar a aplicação de diversas situações-problema na sala de aula. As aventuras de *RPG* vivenciadas pelos alunos podem transformar as suas experiências escolares e mobilizar seus conhecimentos prévios na resolução de problemas impostos em determinadas situações pela aventura. Além disso, a aventura pode incentivar a investigação de novos saberes, através da pesquisa. Uma vez que “para problematizar o primeiro passo é conhecer” (THEODORO, 2012, p. 51). Nesse sentido, o aluno poderá ser capaz de vivenciar situações difíceis (no jogo)

e precisará de seus conhecimentos para resolvê-las, sem que para tanto precise pôr em risco sua integridade, como aconteceria se precisasse vivencia-las fora da sala de aula.

Ao contrário da *LDB* e das *DCNEM*, ambas de caráter mais geral, os *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio (PCNEM)* e as *Orientações Curriculares para o Ensino Médio (OCM)* constituem documentos mais reflexivos e específicos. A discussão da importância do estudo da História, enquanto disciplina escolar, de seus elementos estruturadores e das estratégias didático-pedagógicas são temas comuns aos dois documentos.

Nos *PCNEM* a discussão acerca da construção da identidade dos estudantes é ponto central no documento. À História, enquanto ciência humana e disciplina escolar, cabe o papel central de articular através do tempo histórico as relações de mudanças e permanências. E dessa forma, o documento afirma que “a contribuição mais substantiva da aprendizagem da História é propiciar ao jovem situar-se na sociedade contemporânea para melhor compreendê-la” (BRASIL, 1999, p.24). Para isso

é de fundamental importância o desenvolvimento de competências ligadas à leitura, análise, contextualização e interpretação das diversas fontes e testemunhos das épocas passadas – e também do presente (BRASIL, 1999, p.22).

Os *PCNEM* mostram as várias possibilidades de análise historiográfica e afirmam que:

O ensino de História pode desempenhar um papel importante na configuração da identidade, ao incorporar a reflexão sobre a atuação do indivíduo nas suas relações pessoais com o grupo de convívio, suas afetividades, sua participação no coletivo e suas atitudes de compromisso com classes, grupos sociais, culturas, valores e com gerações do passado e do futuro (BRASIL, 1999, p.22).

Os *Parâmetros* apontam também a atual realidade no ensino de história quanto às diversas metodologias que foram “sendo introduzidas, redefinindo o papel da documentação” (BRASIL, 1999, p.22) e da análise e interpretação crítica destas. Para tal, o documento alerta e direciona o educador na busca de novos métodos que se adequem aos pressupostos teóricos da História baseada na organização por temas, o que requer cuidados específicos com relação à escolha dos métodos a serem utilizados.

O estudo de temas articulado à apropriação de conceitos ocorre por intermédio de métodos oriundos das investigações históricas, desenvolvendo a capacidade de extrair informações das diversas fontes documentais tais como textos escritos, iconográficos, musicais. A possibilidade de interpretar documentos e estabelecer relações e comparações entre problemáticas, contemporâneas ou não, depende do método de pesquisa a ser adotado.

Por conta disso, faz-se *mister* a escolha de formas que auxiliem a capacidade de relativizar as próprias ações e as de outras pessoas em qualquer situação temporal ou espacial.

O incentivo à História vista através de eixos temáticos é objeto central para os *PCNEM*, bem como a interdisciplinaridade e a contextualização da história. Esta última questão é apontada como essencial ao entendimento da História na sala de aula. A sua utilização a partir de temas e sendo trabalhada de forma interdisciplinar, a partir de métodos e linguagens alternativas ao ensino de história é amplamente valorizada nos *PCNEM*.

Dessa maneira, trabalhar com temas variados em épocas diversas, de forma comparada e a partir de diferentes fontes e linguagens, constitui uma escolha pedagógica que pode contribuir de forma significativa para que os educandos desenvolvam competências e habilidades que lhes permitam apreender as várias durações temporais nas quais os diferentes sujeitos sociais desenvolveram ou desenvolvem suas ações, condição básica para que sejam identificadas as semelhanças, diferenças, mudanças e permanências existentes no processo histórico (BRASIL, 1999, p.26).

Segundo as *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*, o acúmulo e a velocidade dos acontecimentos na sociedade atual caracterizam “um desafio que requer ações educativas articuladas” (BRASIL, 2006, p.65). A fim de superar tal imposição, as *OCEM* sugerem que no ensino médio as disciplinas trabalhem de forma contextualizada a suas realidades sociais e culturais. Este trabalho para a História deve ser feito temporal e espacialmente, a partir dos:

princípios estruturadores do currículo [que são, segundo o documento] a interdisciplinaridade, a contextualização, a definição de conceitos básicos da disciplina, a seleção dos conteúdos e sua organização, as estratégias didático-pedagógicas (BRASIL, 2006, p.67).

Permeia o cerne das *OCEM*, no tocante a História, a discussão sobre a contextualização e a interdisciplinaridade. Da mesma forma que nos *PCNEM*, as *OCEM* apontam a História como detentora de uma força transformadora capaz de inserir o educando em um mundo social de forma reflexiva e crítica. Mas, tal objetivo só será cumprido se trabalhado o conteúdo de maneira contextualizada. Nesse aspecto, a contextualização denotaria “o trabalho de atribuir sentido e significado aos temas e aos assuntos no âmbito da vida e sociedade” (BRASIL, 2006, p. 69).

Com o objetivo de iniciar os alunos nos processos de ensino-aprendizagem, as *OCEM* sugerem “uma reflexão sobre alguns conceitos e procedimentos do conhecimento histórico considerados fundamentais” (BRASIL, 2006, p.71). No caso da História é fundamental o

entendimento da historicidade dos conceitos. Nesse caso, historicidade e contextualização seriam ponto fundamental na construção do saber histórico escolar. Haja vista que o emprego de alguns conceitos da História sem certos cuidados pode gerar anacronismo. O que implicaria na falta de sentido e significado aos fatos históricos e conceitos próprios da História em suas historicidades.

A fim de alcançar estes pleitos, as OCEM sugerem que o educador amplie o seu arsenal teórico-metodológico para assegurar a eficiência do processo de ensino-aprendizagem. Buscando sempre garantir a esse processo a maior participação dos educandos. E não uma participação passiva e receptiva, mas a concretização de parcerias no sentido da busca pelo conhecimento de forma adjuvante.

Podemos perceber que os marcos legais da educação preocupam-se com a questão teórico-metodológica e sugerem a utilização de linguagens alternativas no ensino de história. A questão central neste trabalho se refere ao uso do *RPG* no processo ensino-aprendizagem da História enquanto disciplina escolar e a utilização de elementos de jogos de *RPG* no ambiente da sala de aula como possibilidade metodológica para a construção de conhecimento de maneira coletiva.

Como os *RPGs* podem ressignificar o ensino de história?

Após apontar e refletir sobre os pressupostos legais da educação, parece-nos inevitável refletir sobre: como o *RPG* pode ressignificar o ensino de história na sala de aula. Possíveis respostas a esta questão fazem alusão ao modo como os professores utilizam, ou pretendem utilizar, o *RPG* em sala de aula. De nada adianta uma aula que se proponha lúdica e inovadora, mas que em sua essência mantenha todos os elementos das aulas tradicionais. Ou seja, se o professor propuser uma aula lúdica e inovadora, mas mantiver uma prática autoritária e tradicional os seus esforços serão inúteis.

De nada adiantará, também, uma aula vista de “vanguarda” que não carregue uma intenção fundamental à construção do conhecimento. O lúdico pelo lúdico não pode ser a única e/ou essencial justificativa para utilização do *RPG* em sala de aula. O esforço dos professores em utilizar o *RPG* nestes espaços deve fundamentar-se nos princípios legais da educação e nas pesquisas que apontem para as positivities da utilização do *RPG* em sala de aula.

Neste âmbito, um dos primeiro argumentos favorável ao uso do *RPG* na sala de aula é o estímulo a pesquisa. As possibilidades pedagógicas do *RPG* serão, maiormente exploradas se esta experiência ficcional estimular o processo de pesquisa. E os jogos de interpretação de personagens incentivam a pesquisa, espontaneamente (RICON, 2004, p. 18). E não apenas a pesquisa de elementos ficcionais. Não raro os jogadores vão à busca de elementos históricos e culturais contemporâneos a fim de dar verossimilhança às ações de suas personagens dentro da aventura.

Em uma sessão de *RPG*, desde a construção das personagens pelos alunos/jogadores reside uma rica possibilidade de pesquisa escolar. Apresentar aos alunos as raças e classes, detalhar o cenário que será utilizado para a aventura em sala de aula e sugerir que criem a história de suas personagens é uma possibilidade para que os alunos-jogadores exercitem a escrita dos saberes históricos escolares, ainda que por elementos ficcionais. E para tal, estes devem embasar a história de suas personagens em contextos históricos através de pesquisas.

Outro elemento, muito próprio das sessões de *RPG*, que pode ser explorado por professores-mestres é a interdisciplinaridade. Articular dentro da aventura os diversos saberes é proporcionar aos alunos-jogadores a possibilidade de interdisciplinaridade. E o *RPG* é interdisciplinar por excelência. E o é, pois, uma sessão de *RPG* simula a vida. Em uma aventura de *RPG* não é possível separar os conhecimentos dos jogadores na hora de resolver situações-problema. Para resolvê-los os jogadores precisam utilizar conhecimentos matemáticos (nas rolagens de dados, somas, subtrações, divisões e multiplicações de perícias), ter boa argumentação e embasamento histórico para convencer as outras personagens no jogo, ter conhecimentos cartográficos e topográficos na leitura dos mapas do jogo, tudo de uma só vez. A vida simulada em uma aventura de *RPG* traz para sala de aula uma construção imagética da própria vida real (MARCATTO, 2004).

Da mesma maneira, o processo de produção do conhecimento escolar ocorre a partir da esfera simbólica e imagética. Construimos imagens nem sempre materiais. Barbosa aponta, nesse sentido, que:

Através de seu método, o jogo de *RPG* constrói um Universo Lúdico, uma cidade imaginária, com uma geografia, uma política e dinâmica própria e os personagens que habitam essa cidade. Os jogadores representam alguns desses habitantes. E há um narrador do jogo que é o responsável por criar a dinâmica da história a ser desenvolvida, bem como seus pontos básicos: a época, a organização da cidade, os povos que habitam essa cidade, qual a sua estrutura religiosa, econômica, etc. É nesse ambiente que se desencadeia a história (BARBOSA, 1998, p. 46).

A construção deste universo lúdico é capaz de transformar e proporcionar o exercício da interdisciplinaridade. É possível perceber nas palavras de Barbosa uma série de elementos próprios de diversas ciências, incorporados na atmosfera lúdica do *RPG*. Além do mais, a prática do *RPG* possibilita a materialização (ainda que ficcional) de elementos simbólicos ou que não fazem parte da realidade dos estudantes. Como fazer um aluno entender a ideia de átomo? Como fazer o aluno entender a concepção e as vicissitudes do período pré-histórico? Fazendo-os viver uma aventura. Proporcionando que os estudantes através da dinâmica do *RPG* mobilizem saberes para resolver problemas.

E resolver situações-problema em sala de aula é outro aspecto que merece destaque nos usos pedagógicos do *RPG*. Como a História não se propõe a buscar respostas, mas problemas. O *RPG* usado em sala de aula pode ser capaz de inserir o aluno-jogador no cerne de situações-problema que exigirão deste o uso do conhecimento disponível à época para resolver tais situações. E quando o professor-mestre conduz os alunos-jogadores, através de suas personagens, nas soluções das situações-problemas a partir dos recursos e conhecimentos próprios da época abordada na aventura, o que ele está fazendo é contextualizando a história. E ao fazê-lo o professor-mestre impregna de historicidade a aventura ficcional e cumpre sua ação pedagógica de forma lúdica e prazerosa.

A realidade pós-moderna impõe à construção da “história-problema” (BLOCH, 2001). Tal perspectiva é apoiada e incentivada pelos marcos legais da educação nacional e pretendem problematizar e refletir de forma crítica a sociedade atual. Os educadores não devem visualizar nas tramas sociais da contemporaneidade um problema, mas devem problematizar a realidade contemporânea. Se o livro didático e as pesquisas foram substituídos por consultas rápidas e sem rigor na internet, o professor deve saber resolver tais problemas. “Portanto, para que possamos vencer o desafio da vida contemporânea temos que problematizar a realidade que nos cerca” (THEODORO, 2012, p. 51).

Cabe esclarecer que o sucesso da utilização do *RPG* em sala de aula depende, em grande parte, da atuação do professor. Ao transformar-se em professor-mestre, este ressignifica suas práticas pedagógicas. Uma vez que a relação professor-mestre/aluno-jogador se estabelece, essencialmente, por vias de interação distintas da relação, já muito complexa e desgastada, professor/aluno. O que queremos dizer com esta afirmação é que o modelo de ensino tradicional, centrado na figura do professor, coloca os alunos como meros receptores

de um conhecimento acabado. A utilização do *RPG* em sala de aula não tira do professor-mestre a responsabilidade pela construção do conhecimento, mas coloca-o em processo de constante construção e transforma os sujeitos em colaboradores deste processo.

É necessário, pois, que o professor conheça a realidade de seus alunos para adequar melhor as aventuras. Cada sala de aula é formada pelo conjunto das várias realidades de cada um de seus integrantes. E ninguém melhor para determinar a construção da aventura do que o professor. Ele conhece a realidade do seu grupo-classe e é o mais indicado para construir as aventuras que possam proporcionar as mais variadas experiências aos seus alunos.

Acreditamos que o processo de ensino-aprendizagem pode experimentar o uso do *RPG* de forma distinta. E entendemos que esta utilização na sala de aula depende de vários fatores. E a intensidade da experiência depende da construção narrativa a partir de situações-problema que estimulem a participação efetiva dos alunos-jogadores. Mas, o professor é quem sempre tem a escolha sobre como utilizar. E deve partir de dois pontos principais para o uso do *RPG* na sala de aula: primeiro, como já apontamos, a produção do conhecimento deve partir dos lugares-comuns dos alunos. Isto se refere também às suas experiências com jogos. Muitas vezes os alunos conhecem muito bem a mecânica dos *RPGs* através, sobretudo, das aventuras eletrônicas solo ou dos *MMORPGs*⁶. Neste caso, levar um sistema simplificado pode não mobilizar os alunos na aventura. A segunda questão se refere à própria experiência do professor com a mecânica dos jogos de interpretação de personagens. De nada adianta o docente levar algo complexo que não domina e nem é capaz de explicar aos alunos.

Os professores que optarem por utilizar o *RPG* terão a possibilidade de intensificar o trabalho cooperativo entre os alunos e dos alunos consigo. Isto porque, o *RPG* é essencialmente cooperativo. Não há um ganhador no jogo. Na construção de uma boa história (narrativa ficcional) todos saem vencedores. A própria prática do *RPG* estimula a cooperação. Pois os alunos-jogadores perceberão que para conseguirem completar as *quests*⁷ precisarão utilizar as especificidades de cada personagem do jogo. Um precisará do outro. E em um mundo onde o processo de fechamento do indivíduo em si mesmo é cada vez maior, o *RPG*

⁶ O *Massive Multiplayer On-Line Roleplaying Game* é o jogo de interpretação de papéis que é jogado na rede mundial de computadores. Cada jogador realiza suas ações sem o contato face a face dos *RPGs* de mesa.

⁷ *Quests* são as missões dadas pelo mestre de jogo que as personagens dos jogadores terão que cumprir.

atrai nossa atenção pela grande quantidade de jovens que se propõem a jogar cooperativamente (PAVÃO, 2000, p. 28).

Considerações finais

Como já dissemos, os estudos sobre o *RPG*, seja enquanto jogo ou sua aplicabilidade à sala de aula, tem crescido muito nos últimos dez anos. E esse crescimento refere-se a descoberta das potencialidades dos jogos de interpretação de papéis dentro da modernidade tardia. Analisar e refletir, bem como problematizar, as possibilidades no uso do *RPG* na sala de aula de história é o objetivo fundamental desta pesquisa.

Para tal fomos buscar nos marcos legais da educação os pressupostos que legitimem o uso de metodologias inovadoras no ensino de história. E nos deparamos com o artigo terceiro das DCNEM que nas entrelinhas de seu texto parece clamar por iniciativas que transformem a realidade atual do ensino de história. Embora artigo da lei não faça alusão ao *RPG*, está nele a maior referência à justificação em sua utilização na sala de aula.

E buscando responder o clamor da sociedade atual, o *RPG*, se bem utilizado em sala de aula, pode ressignificar o ensino de história. E o faz ao transformar a relação professor-aluno, estimulando o trabalho educativo numa democracia, que segundo Paulo Freire: “deve ser eminentemente um trabalho **com**. Nunca um trabalho verticalmente **sobre** ou assistencialistamente **para** o homem” (FREIRE, 1998, p. 28, grifos nosso).

Na iminência de nossas considerações finais devemos apontar que este trabalho não pretende dar conta de toda a potencialidade pedagógica de sistemas de *RPG* e, portanto, tomou negligentemente três aspectos: o estímulo a pesquisa, o exercício da interdisciplinaridade e a construção e resolução de situações-problema. Estes aspectos constituem importantes justificativas ao uso dos jogos de interpretações de papéis em sala de aula, mas não são os únicos. E, portanto, é preciso pesquisar mais. E estas pesquisas devem refletir os processos de ensino-aprendizagem como em um ciclo que vai das práticas pedagógicas à pesquisa, da pesquisa à formação de professores, e desta última ao chão da escola de novo. Mas, não do mesmo jeito que saiu, retornará renovada e, portanto, ressignificada.

Referências bibliográficas

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG na Escola: aventuras pedagógicas**. Recife: Ed. Universitária da UFPPE, 2013.

BARBOSA, Lúcia Falcão. **Entrevista com Vampiros: uma reconstrução da cultura a partir de jogos de RPG**. 1998. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Antropologia Cultural – Departamento de Ciências Sociais, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1998.

BLOCH, Marc Leopold Benjamin. **A Apologia da História** ou o ofício de historiador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BORRALHO, Maria Luísa Mulato. MAGISTER LUDI: o jogo no espaço fechado da sala de aula. **Revista da Faculdade de Letras — Línguas e Literaturas**. II Série, vol. XXII, Porto, 2005, p. 29-45.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília, 1998.

_____. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996.

_____. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares Para o Ensino Médio**. Vol. 3 Ciências Humanas e Suas Tecnologias. Brasília: Ministério da Educação, Secretária de Educação Básica, 2006.

_____. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília: Secretaria de Educação Média e Tecnológica (Semtec/MEC), 1999.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos Jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. São Paulo: Biblioteca 24 Horas, 2011.

FREIRE, Paulo. **O pensar e o fazer freireanos**. Recife: Centro Paulo Freire: Estudos e Pesquisas, 1998.

LONG, Steven S.; ET AL. **O Senhor dos Anéis – RPG: Livro Básico**. São Paulo: Devir, 2002.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo, EPU, 1986.

MARCATTO, Alfeu. **RPG como Instrumento de Ensino e Aprendizagem**: uma abordagem psicológica. In: ZANINI, Maria do Carmo (Org.). Anais do I Simpósio *RPG & Educação*. São Paulo: Devir, p. 152-179, 2004.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita Entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.

PESSOA, Brunno Manoel Azevedo; BARBOSA, Lúcia Falcão. **Roleplaying Game e o Ensino de História**: narrativa, simulação e criação em sala de aula. In: PACHECO, Ricardo de Aguiar (Org.). *Iniciação à Docência no Contexto da Escola: registros da formação de professores no PIBID/UFRPE*. Recife: Ed. Universitária da UFPE, p. 89-96, 2013.

RICON, Luis Eduardo. **Introdução**: o que é *RPG*? In: ZANINI, Maria do Carmo (Org.). Anais do I Simpósio *RPG & Educação*. São Paulo: Devir, p. 14-19, 2004.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

SANTOS, Antonio Raimundo dos. **Metodologia Científica**: a construção do conhecimento. 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

SANTOS, Boaventura de Souza. **Introdução à Ciência Pós-moderna**. Edições Graal, Rio de Janeiro, 1989.

SILVA, Cláudio Rodrigo Vasconcelos. **Usos (e abusos) do Role Playing Game no ensino de história**: um estudo sobre as possibilidades didáticas de sistemas de RPG na sala de aula. 2013. 100f. Monografia (Licenciatura Plena em História) – Universidade Federal Rural de Pernambuco, Departamento de História, Recife, 2013.

THEODORO, Janice. **Educação para um Mundo em Transformação**. In: KARNAL, Leandro (Org.). *História na Sala de Aula: Conceitos, Práticas e Propostas*. 6 ed. São Paulo: Contexto, p. 49-56, 2012.

VIEIRA, Matheus. **RPG & Educação**: pensamentos soltos. Curitiba: Íthala, 2012.