O uso do *Role Playing Game* como recurso didático no ensino de História

The use of Role Playing Game as a teaching resource on the teaching of history

Joycimara de Morais Rodrigues
IFRN-Campus de Currais Novos
joycimara.rodrigues@ifrn.edu.br

Resumo: Este trabalho se propõe a analisar a viabilidade e relevância da utilização do *Role Playing Game* (RPG) no ensino de História através de textos que abordam o tema e a experiência prática em sala de aula no ensino fundamental. Inicialmente foram abordados fatos relacionados à situação da educação no Brasil desde a segunda metade do século XX até o fim da Década da Educação proposta pela LDB, o conceito do RPG, como ele funciona e os termos empregados dentro do jogo, e, por último, sua aplicação na sala de aula com ênfase na sua contribuição para a disciplina de História.
Palavras-chave: RPG; Ensino de História; Currículo e Ensino.

Abstract: This study aims to analyze the viability and relevance of the use of Role Playing Game (RPG) in the teaching of History through texts that address practical experience in the classroom in elementary school. Initially we discussed facts about the situation of education in Brazil since the second half of the twentieth century until the end of the Decade of Education proposed by the LDB, the concept of the RPG, how it works and the terms used in the game, and finally, its application in the classroom with emphasis on its contribution to the discipline of History.
Keyword: RPG. Teaching of History. Curriculum and Teaching.

Introdução

A busca por novas ferramentas de ensino não é um fenômeno recente. Desde que a avaliação quantitativa e seus métodos foram postos em cheque, educadores se veem diante do mesmo problema: conseguir uma forma de atrair o interesse do aluno e incentivar sua participação em sala, promovendo assim uma maior aprendizagem.

Dinâmicas e jogos sempre foram uma saída utilizada por professores de diversas áreas para promover uma maior participação em suas aulas, todavia, esses métodos nem sempre acompanham os conteúdos trabalhados em sala e, na maioria dos casos, são aplicados de forma esparsa e sem muita continuidade, apenas uma forma de fazer uma aula "diferente".

O tema desenvolvido neste trabalho procura mostrar uma nova perspectiva ao utilizar

o *Role Playing Game* como forma de dinamizar as aulas e também promover a experimentação dentro da disciplina de História, através da interação e interpretação, utilizando um jogo conhecido como RPG como mediador desse processo.

A educação no Brasil e seus problemas

Após décadas de uma elevada inflação, altas taxas de desemprego e uma desigualdade social absurda, o Brasil vem se destacando no cenário mundial como uma potência emergente. Junto com os outros países do Bric (Brasil, Rússia, Índia e China), o nosso país vem chamando a atenção de todo o mundo por manter sua estabilidade financeira, durante a recente crise, e ter conquistado o direito de sediar dois importantes eventos mundiais: a Copa do Mundo, em 2014 e as Olimpíadas, em 2016.

Contudo, apesar do perceptível desenvolvimento, a educação brasileira não tem acompanhado os passos da economia. Apesar do desempenho nacional no ENEM 2010 ter subido em relação ao de 2009 (a média nacional foi de 501,58 para 511,21), a realidade da maioria das escolas ainda é de sucateamento da estrutura, abandono do poder público e desmotivação dos docentes. A chamada Década da Educação no Brasil encerrou-se em 2006 quando se completaram os dez anos da implantação da Lei de Diretrizes e Bases em 1996 (LDB 9394/96), porém, ainda percebemos problemas que cotidianamente preocupam os educadores e os pais, que em muitos casos se veem de mãos atadas diante do crescente fracasso escolar e também do aumento da violência e indisciplina nas escolas.

A que se deve o fracasso escolar brasileiro?

Pensemos primeiramente que não existe apenas um *culpado*, mas sim uma série de *culpados* e suas relações que conduzem ao fracasso escolar. Devemos entender que o processo de ensino-aprendizagem depende de uma variação enorme de fatores, e que muitas vezes não estão presentes na sala de aula em si.

Desde a década de 60, o Brasil vem mudando de projetos pedagógicos, à medida que surgem novas linhas de pensamento. Essas inovações, necessárias, é claro, nem sempre

trazem consigo acompanhamento para que o profissional da educação possa aplicá-las em sua sala de aula. Algumas, muitas vezes, apenas são impostas, sem levar em consideração os anos de experiência que o professor tem, nem conseguem adequar sua teoria à realidade de cada escola. Mas o sistema exige que ela seja cumprida, muitas vezes de forma rápida sem dar tempo para nenhuma preparação.

Deste modo,

> no Brasil, as mudanças educacionais têm sido "de papel", ocorrem na "lei". Mas lá na sala de aula, o professor não recebe o treinamento de que necessita para efetivar com segurança o novo modelo. Muito menos chegam até ele suportes necessários de infra-estrutura física, material, ou equipamentos que poderiam ao menos possibilitar alguma chance de sucesso. (ZAGURY, 2006 p. 45)

Esse tipo de implantação rápida e sem planejamento acaba minando a segurança do professor, que mesmo sem nenhuma estrutura de apoio, é obrigado a fazer as alterações propostas pelo sistema. E quando ele começa a adaptar-se ao modelo, um novo governo entra em cena, com um novo secretariado e propõe uma nova linha de pesquisa, numa tentativa de mudar o que a outra não conseguiu, antes mesmo que os resultados comecem a aparecer no modelo anterior.

Além dos atropelos causados por métodos e teorias que aparecem como uma forma de tentar sanar os problemas da educação, precisamos olhar o que acontece na sociedade enquanto a escola se debate entre correntes pedagógicas. Nossa sociedade tem se tornado cada vez mais dinâmica e complexa graças ao desenvolvimento da tecnologia digital. De acordo com dados da INTERNET USAGE STATISTICS, cerca de 30,2% da população mundial tem acesso a internet (cerca de 2,09 bilhões de pessoas)[1]. Desta forma, os adolescentes e, cada vez mais cedo, as crianças, tem contato com o mundo de forma direta mais através dos meios de comunicação do que pelos métodos tradicionais de educação, bem diferente da forma como acontecia com seus pais.

Não pretendemos culpar, contudo, o desenvolvimento digital pelo fracasso da educação, mas alertar que, com informações mais acessíveis e a vida digital mais atraente, muitos jovens, em especial aqueles com problemas de socialização, podem considerar o universo escolar monótono e opaco, preferindo aquele oferecido pelas *lan houses* da

[1] Estatísticas referentes a março de 2011.

vizinhança. Esse comportamento, sem dúvida, acaba por distanciar o jovem da escola, comprometendo seu desempenho.

Dentro desse contexto, a disciplina de História é constantemente citada como fonte de conhecimento da realidade, e tida por muitos como um agente revolucionário, fazendo os alunos despertarem seu senso crítico e lutarem pela melhoria de sua vida e do país. Contudo, a disciplina de História é constantemente tida pelos alunos como "decoreba" e muito desse mito parte da dificuldade em conseguir que os alunos possam relacionar os conteúdos vistos em sala de aula com seu cotidiano.

O ensino de História visto dessa forma, acaba sendo inevitavelmente afetado pelo desinteresse dos alunos, principalmente se levarmos em consideração a facilidade com que os mesmos obtêm informações. Se resumirmos a História somente à sala de aula, ao puro e simples conteúdo, estamos condenando nossas aulas e nossos alunos à estagnação.

Ao abordar esse assunto, Maria Auxiliadora Schmidt diz que:

> ensinar História passa a ser, então, dar condições para que o aluno possa participar do processo do fazer, do construir a História. O aluno deve entender que o conhecimento histórico não é adquirido como um dom – comumente ouvimos os alunos afirmarem: "eu não dou para aprender História" -, nem como uma mercadoria que se compra bem ou mal. (SCHMIDT, 2009 p. 57,).

Diante disso, utilizar de novas ferramentas para auxiliar no processo de construção do conhecimento é, além de tudo, repensar a forma como o próprio professor, e porque não dizer o aluno, encara o ensino e também aquilo que deve ser ensinado. Permanecer preso apenas ao livro, ou utilizar de ferramentas sem o devido planejamento, ou ainda, não levar em consideração a própria capacidade de pensar e refletir do aluno, acabam condenando as aulas que poderiam se tornar interessantes e produtivas se devidamente trabalhadas como tal.

O papel do professor, nesse sentido é muito importante, pois ele não precisa somente conhecer o conteúdo que será ministrado, mas ter a sensibilidade de como fazê-lo. E deve fazê-lo, mesmo diante da carga horária reduzida das aulas de História ou da falta de material a ser trabalhado, da baixa remuneração e também a falta de estrutura das escolas públicas do país. Pois todo professor sabe que "'dar aula' é uma ação complexa que exige o domínio de vários saberes característicos e heterogêneos." (BITTENCOURT, 2004, p. 51).

Conceito do *Role* Playing Game e sua dinâmica

O *Role Playing Game* (Jogo de Interpretação de Personagem) mais conhecido por sua sigla em inglês RPG, foi criado nos EUA em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson trazendo uma nova filosofia para o mundo dos jogos. Inicialmente baseado nos jogos de miniatura e estratégia, o RPG se desenvolveu como um jogo-teatro, onde os jogadores são colocados em situações-problemas que seriam resolvidas através da ação dos personagens criados por cada jogador.

O primeiro RPG se baseava na fantasia medieval de J.R.R. Tolkien, autor da trilogia O Senhor dos Anéis, mas rapidamente incorporou outros temas e cenários, por não se tratar de um único jogo ou um único sistema, mas de uma forma de jogar.

Podemos caracterizar o RPG como uma

> mistura do "faz-de-conta" com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e de cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens, produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas, meses. (RODRIGUES, 2004, p. 18).

O RPG chegou ao Brasil através de estudantes de intercâmbio que tinham contato com o jogo nos Estados Unidos. Não há um registro oficial, mas acredita-se que o jogo tenha chegado no início da década de 1980. Como não havia títulos em português e os manuais em inglês eram muito caros, os primeiros jogadores brasileiros espalhavam o jogo no Brasil através de fotocópias dos manuais originais. Essa forma de difusão foi tão marcante dentro do cenário do RPG no Brasil, que os primeiros jogadores são conhecidos até hoje como "Geração Xérox", já que a fotocópia era a única maneira de repassar o material obtido no exterior. A consequência mais imediata dessa forma de divulgação é que até hoje a maioria dos termos falados pelos jogadores de RPG estão em inglês; inclusive a própria nominação do jogo.

Diferente de outros tipos de jogos, não existe competição dentro do RPG, e sim a cooperação. O importante não é ganhar, mas completar uma história, o que pode acontecer em apenas uma sessão de jogo (denominadas *one-shot* pelos jogadores), ou em várias sessões de jogo (recebendo o nome de *campanha*).

Para iniciar uma *one-shot* ou uma *campanha*, a primeira coisa a ser definida é o *sistema*. Como em um jogo de estratégia, existem regras que definem o que um personagem pode fazer ou não. Normalmente cada sistema trás sua própria *ambientação*. A ambientação

nada mais é que o cenário aonde irá se passar as sessões de jogos.

Não existe um único sistema e não é incomum o mesmo sistema ser adaptável a diversas ambientações. Nesse contexto, é possível dizer que se pode ambientar uma sessão de jogo em qualquer tempo histórico, futurístico ou fictício. Um dos cenários mais populares entre os jogadores brasileiros é o *Dungeons and Dragons* (D&D), um universo medieval fantástico, cm criaturas sobrenaturais como dragões e elfos, seguido de perto pelo título *Vampiro: a Máscara*, baseado nas histórias vampirescas de Anne Rice. [2]

No universo do RPG há padrões a serem seguidos não importando qual sistema ou ambientação seja escolhido para a aventura. O primeiro dele é a escolha do narrador ou mestre. Esse é o jogador mais importante pois,

> é o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar os outros personagens que não são controlados pelos jogadores [...] e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores irão resolver. (DEBBIO, 2004. p.6)

Deste modo podemos perceber que é o narrador que vai cumprir a principal tarefa dentro de uma sessão de RPG. É ele quem vai escolher o sistema e a ambientação, além de criar a meta a ser cumprida pelos jogadores. Do narrador é esperado que saiba todas as regras, ou pelo menos as mais importantes, para que não haja desentendimentos durante as sessões.

Usualmente é do próprio narrador que parte a iniciativa de formar uma *mesa,* gíria usada pelos jogadores de RPG para a sessão de jogo. O narrador então decide o sistema e a ambientação e contata outros jogadores, usualmente amigos do narrador, ou então dá a liberdade para que um ou mais jogadores chamem os participantes da mesa. O ideal dentro de uma mesa é que tenha no mínimo dois jogadores além do narrador e no máximo tenha até oito. Mas não são raras mesas em que se encontrem até doze ou mais jogadores.

Tendo o narrador escolhido o sistema e a ambientação e estando todos os jogadores definidos, começa o processo de elaboração de personagens. Cada jogador tem a liberdade de criar seu personagem, desde que ele não fuja a lógica da ambientação. Logo, se a aventura se passar no Brasil Colonial, os jogadores optarão por senhores de engenhos, índios, escravos e feitores. Se ocorrer na Idade Média, preferirão nobres cavaleiros, religiosos fervorosos ou

[2] D&D foi baseado livremente na trilogia "O Senhor dos Anéis", de J.R.R. Tolkien, clássico da literatura inglesa, enquanto "Vampiro: a Máscara" foi baseado principalmente no livro "Entrevista com o Vampiro" de Anne Rice.

mesmo mouros ansiosos pela Península Ibérica. Se o cenário for de super-heróis, não é estranho que o personagem possa ter uma força sobre-humana ou uma velocidade inigualável. Tudo é possível dependendo da ambientação.

O diferencial do RPG e o motivo por ele ter sido escolhido para nortear este trabalho é o fato de ele ser um jogo pouco convencional. Não existem vencedores ou perdedores; existem cooperadores. O objetivo é completar uma história utilizando a interpretação de papéis. Enquanto nos jogos de estratégias, o jogador precisa vencer os desafios impostos seguindo as regras em uma partida única, o RPG alia esse elemento à interpretação, onde a única restrição é a imaginação do narrador e dos jogadores.

A utilização do RPG como recurso didático no ensino de história

O uso de jogos na sala de aula não é nenhuma novidade no meio educacional brasileiro. Inúmeros são os livros que abordam essa prática e sugerem atividades que envolvam raciocínio e trabalho em grupo. A importância desse tipo de atividade se evidencia pelo fato de que são perceptíveis os benefícios que trazem ao processo de ensino-aprendizagem, pois

> essa metodologia pode propiciar uma escola mais saudável porque coloca o aluno no centro da ação, provocando a pesquisa, a investigação, propiciando a interação aluno-aluno e respeitando as características individuais de cada um. As atividades lúdicas podem dar disposição para explicações mais áridas e longas, que se fazem necessárias, ou ser uma interessante ferramenta de motivação ou avaliação de determinado aspecto de uma disciplina. (DOHME, 2008, P. 13).

Sendo os jogos considerados ferramentas relevantes na sala de aula, a utilização do RPG de forma pedagógica já seria considerada válida. Todavia, deve-se ressaltar o potencial lúdico que este pode trazer em comparação a outros jogos.

Como foi dito anteriormente, o RPG propicia o desenvolvimento de uma narrativa a partir da improvisação dentro de uma situação problema. Portanto, ele trabalha tanto a expressão oral como a capacidade de raciocínio, já que o jogador experimenta a necessidade de se posicionar diante das ações postas pelo mestre quanto pelas ações dos demais jogadores.

Ao utilizar o RPG no contexto da sala de aula, o professor estará criando um ambiente

propício ao desenvolvimento cognitivo de seus alunos, visto que, ao ambientar e sistematizar o jogo, o aluno possa assimilar melhor os conteúdos propostos pelo professor em qualquer disciplina.

A disciplina de História é sempre uma das mais citadas quando nos referimos ao RPG na sala de aula. Isso se deve à vasta gama de assuntos que podem ser ambientados para sessões de jogos dentro da referida disciplina. Diversos foram os projetos que tiveram o RPG aplicado em História, entre eles livros criados com regras próprias para ambientações no Brasil Colonial ou na Idade Antiga.[3]

A principal vantagem que o RPG trás ao ensino de História é a experimentação. Um dos grandes fatores da falta de interesse dos alunos nesta disciplina é o fato de que, diferente das outras matérias, não há como experimentar na maior parte dos conteúdos trabalhados. Enquanto há laboratórios para as Ciências Biológicas, redações para o Português, pinturas e dobraduras em Arte e uma gama de cálculos matemáticos, não há uma forma de se trabalhar a História a não ser que a sala de aula esteja situada em uma cidade de grande importância cultural.

Utilizando o RPG, temos uma forma de colocar o aluno em situações históricas que não seriam possíveis em outros jogos ou atividades, de forma que

> a aprendizagem aparece incrustada no ato de lazer, de forma teatral, possibilitando àquele que joga [o aluno] viver situações como um cônsul, pretor, um escravo, um padre, um deus, um general, um artista ou literato, estar em plena batalha – nas guerras púnicas ou na revolução russa. (MARCONDES, 2004 P. 5).

Essa interação possibilita que o aluno possa desenvolver uma maior compreensão dos conteúdos vistos em sala através da vivência desta realidade por meio das sessões de jogos. O aluno é levado a colocar em prática as situações que estudou, a fim de

> experienciar o passado, compreender a materialização das contradições históricas de determinada sociedade, as condições e limitações nas quais os homens desenvolveram suas capacidades e lutas. Todo o contexto social e político torna-se claro e, desta forma, compreende-se as perspectivas

[3] Uma pesquisa nas editoras GSA, Devir e Daemon revelará títulos como "O Desafio dos Bandeirantes" de Carlos Klimick, "O Império Romano" de C.J.Carella, "Vampiro: a Idade das Trevas" de Mark Hein-Ragen, "Inquisição" e "Templários" de Marcelo Del Debbio, "Jyhad – Guerra Santa" de Antônio Augusto Shaftiel dentre outros.

> históricas e suas lutas na busca por redenção, que é produzida através das visões de mundo existentes na ambientação. (VASQUES, 2008, p. 136)

Para este trabalho, o RPG foi aplicado na Escola Estadual Manoel Justiniano de Melo que está situada na Rua Dom Helder Câmara, Nº 79, bairro Belo Horizonte, na zona urbana de Mossoró/RN. A escolha desta instituição esteve no fato da mesma ser onde possuíamos vínculo empregatício, junto ao Estado do Rio Grande do Norte até o início de 2011, e conhecermos a realidade dos alunos e as dificuldades que apresentam. Também está ligado ao fato do interesse em propor aos alunos uma nova forma de encarar a disciplina de História, proporcionando também o contato com um jogo ainda pouco conhecido.

Os problemas encontrados na E.E. Manoel Justiniano de Melo não diferem muito daqueles encontrados nas escolas públicas do Brasil. E mesmo diante da violência, da falta de estrutura e acompanhamento, o problema que mais se ouve dentro da escola é com relação à aprendizagem, e a postura do aluno diante da escola.

Durante o período de dois meses, o RPG foi aplicado entre os alunos da Escola Estadual Manoel Justiniano de Melo para obterem-se os dados necessários para esta pesquisa. As sessões ocorreram aos sábados, fora do horário regular das aulas e o conteúdo abordado foi referente ao estudado pelos alunos durante o segundo bimestre do ano de 2010.

A metodologia adotada para esta pesquisa se constitui na pesquisa-ação. O tipo de pesquisa foi escolhido visto ser

> [...] uma investigação cuja meta é a transformação de determinada realidade, implicando diretamente a participação dos sujeitos envolvidos no processo, atribuindo ao pesquisador os papéis de pesquisador e de participante e ainda sinalizando para a necessária emergência dialógica da consciência dos sujeitos, na direção da mudança de percepção e de comportamento. (GHEDIN e FRANCO, 2008, p.216).

Partindo deste principio, a pesquisa-ação visa transformar uma situação com a participação do pesquisador, de forma que ajude no processo formativo dos envolvidos, atendendo então aos objetivos desta pesquisa.

As sessões de jogo feitas na escola para a pesquisa ocorreram entre os meses de maio e julho de 2010, e divididas em três etapas distintas.

Na primeira etapa, os alunos foram introduzidos nos conceitos do *Role Playing Game* e na proposta da pesquisa. Em seguida, os mesmos fizeram suas fichas de personagens e

depois participaram de quatro sessões de jogo. Na última etapa, foi feito o levantamento dos dados, seguida da análise dos mesmos.

O tema escolhido para a pesquisa foi as Cruzadas[4], pois era o tema estudado durante o período da pesquisa. Deu-se preferência a um tema recentemente abordado em sala de aula, para que houvesse possibilidade de analisar o desempenho dos alunos participantes do projeto com aqueles que não participaram.

As sessões de *Role Playing Game* na E.E. Manoel Justiniano de Melo mostraram uma realidade que não é desconhecida dos professores de História. Dos alunos que participaram do projeto, poucos tinham algum conhecimento sobre o tema relatado, ainda que fosse um conteúdo trabalhado em sala de aula no mesmo período em que ocorreram as sessões.

Durante as sessões, foram necessários muitos esclarecimentos do período em que foi ambientada a aventura, pois a maior parte dos alunos não estava familiarizada com o tema. Foram utilizados, além das próprias sessões de jogo, mapas e imagens, para que os alunos pudessem interpretar melhor seus personagens e se imaginar como eles.

Foi observado que os alunos tiveram dificuldades para se ambientar como personagens na Idade Média. Contudo, isso é uma dificuldade normal para jogadores iniciantes no RPG. E logo após a primeira sessão, eles se sentiram menos inibidos de fazerem perguntas ou falar como seu personagem.

Entre as atitudes dos alunos que chamaram a atenção no decorrer das sessões de jogo foi à revolta de todos em relação à realidade dos seus personagens como servos. Muitos demoraram a compreender porque eles não se revoltavam contra a exploração em que eles viviam. Foi relatado então aos alunos o imaginário do homem medieval, e também acrescentado que muitos, sim, se revoltavam, e como eram encaradas essas revoltas.

Após o término das sessões de jogos, foram aplicados questionários com alguns alunos que participaram da pesquisa e foi pedido que eles relatassem suas experiências e opinião sobre o RPG e o relacionando com seu aprendizado em História.

Todos os alunos questionados responderam que gostaram do projeto e todos estariam dispostos a continuar participando das sessões de RPG, com o mesmo tema ou com temas diferentes. Um dos motivos, sem dúvida, deste interesse dos alunos, está no fato, já comentado, da experimentação que o RPG produz dentro da História. Além disso, a

[4] As Cruzadas são tradicionalmente conceituadas como expedições militares e religiosas com o objetivo de libertar a Terra Santa (Jerusalém).

oportunidade do aluno de se sentir um personagem que participa de um evento, que tem uma importância dentro de determinado fato histórico, contribuíram para essa aceitação.

Ao serem questionados sobre a forma que a pesquisa os ajudou a entender o conteúdo, todos os alunos entrevistados foram unânimes em dizer que haviam entendido melhor os conteúdos trabalhados em sala de aula. Esse otimismo dos alunos foi bem justificado, já que foi constatado, nos período das avaliações, que os alunos que participaram das sessões tiveram um desempenho melhor no bimestre da pesquisa que no bimestre anterior, e um desempenho acima da média da sua sala.

Sobre a melhor compreensão dos conteúdos, antes mesmo da realização das provas, foi possível observar o interesse dos alunos, já que os mesmos, durante as sessões, procuravam participar, mesmo que timidamente, das discussões.

Apesar de a pesquisa ter sido realizada com poucos alunos da escola, e não poder abranger um público maior, principalmente pelo pouco tempo que foi disponibilizado para sua realização, é possível perceber que os alunos que participaram estavam mais confiantes sobre o período abordado do que aqueles que simplesmente assistiram às aulas. Mesmo o projeto tendo sido aplicado em poucas sessões, pode-se perceber uma maior receptividade dos alunos na própria aula de História

Foi possível observar que os resultados da pesquisa foram positivos. Os alunos que participaram se mostraram entusiasmados na disciplina de História, obtiveram melhores resultados se comparados aos demais de sua turma, e muitos tiveram notas melhores no bimestre da pesquisa que no anterior. Contudo, o mais importante dos resultados foi a possibilidade de permitir aos alunos que atuassem ativamente em um processo histórico já passado, proporcionando uma compreensão daquele cotidiano que dificilmente ele perceberia em outra situação.

Não devemos, contudo, tratar do RPG como recurso infalível e que deveria ser usado por todos os professores com todas as turmas. Há uma série de medidas que se deve tomar antes de aplicar o RPG como recurso didático. É necessário recorrer a narradores experientes, que possam conduzir a aventura dentro dos termos propostos pelo professor, e que este narrador esteja familiarizado com tema que será tratado. Além disso, é indispensável escolher um sistema de fácil compreensão, para que os alunos não se prendam somente às regras. Também se deve salientar que o RPG pode vir a ser um recurso didático, mas que ele não é completo por si só. Ele deve vir apoiado em diversas leituras, além do auxílio de mapas e

imagens, para a melhor compreensão dos alunos.

Se seguidas essas observações e com um pouco de empenho e paciência, o RPG se torna um importante aliado do professor de História para atrair o interesse dos alunos e ajudar numa maior compreensão dos conteúdos trabalhados em sala, além de ser uma ótima diversão para as aulas.

Considerações finais

O processo de ensino-aprendizagem desenvolvido com o RPG é elaborado a partir da interpretação, interação e socialização propiciadas pelo desafio em resolver a situação-problema proposta pelo jogo, que exige do aluno atenção, percepção e interpretação de diversos temas.

Ao elaborar a aula utilizando esse recurso, o professor de História precisa ter seu objetivo bem definido ao início do jogo, e também deve esclarecer os principais pontos a serem analisados durante a sessão. O sistema e a ambientação precisam estar no nível cognitivo dos alunos e ser condizente ao conteúdo do ano ou série frequentado por eles. É preciso levar em conta também a vivência do aluno e as dificuldades psicológicas ou sociais que ele possa apresentar.

Como o RPG trabalha o tempo todo com a improvisação, o professor deve estar preparado para o surgimento de questões não planejadas durante o curso da sessão, da mesma forma como se prepara para uma aula; o material didático não pode ser descartado e sim ter um papel importante no desenvolvimento da atividade, juntamente com qualquer material que o professor achar indispensável, como mapas e ilustrações.

Deve ter em mente, principalmente, que a maior meta do RPG é a diversão, e que o jogo nunca pode ser chato ou maçante e sim intrigante e desafiador, para que aluno possa, não apenas reproduzir o que leu nos livros, mas sentir-se dentro da história, e aprender com ela.

Referências

BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. Ensino de história: fundamentos e métodos / Circe Maria Fernandes Bittencourt – São Paulo: Cortez, 2004.

DEL DEBBIO, Marcelo. Trevas. Daemon Editora. São Paulo, 2004.

DOHME, Vania. O valor educacional dos jogos: jogos e dicas para empresas e instituições de educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

GHEDIN, Evandro; FRANCO, Mª Amélia S. Questões de método na construção da pesquisa em educação. São Paulo: Cortez, 2008. P. 211-248.

MARCONDES, Gustavo César. O Livro das Lendas: aventuras didáticas. São Paulo: Zouk, 2004.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora. A formação do professor de História e o cotidiano da sala de aula. In. BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes O saber histórico na sala de aula /Circe Maria Fernandes Bittencourt (org.) 11. Ed., 3ª reimpressão – São Paulo: Contexto, 2009. – (Repensando o Ensino) p. 54-66.

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

ZAGURY, Tania. O professor refém: para pais e professores entenderem por que fracassa a educação no Brasil. 9ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

RELATÓRIO do uso da internet no mundo. Miniwatts Marketing Group. Internet World Stats. March 31, 2011. Disponível em <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>. Acesso em 17 set. 2011.