



## A UTILIZAÇÃO DO RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA: PROBLEMATIZAÇÕES E POSSIBILIDADES DE ESTUDO

Doi: 10.4025/8cih.pphuem.3516

João Guilherme Walecki, UEM  
Leandro Brunelo, UEM

### Resumo

*Role Playing Game* (RPG) ou jogo de encenação é baseado em interpretações de papéis, no qual os jogadores participam de uma história narrada por outro jogador, o Mestre do jogo que é quem controla os personagens da história criada. Nesse sentido, mostraremos como o RPG pode ser utilizado como uma linguagem de ensino nas aulas de História, auxiliando os professores a problematizarem os conteúdos escolares, uma vez que os alunos/jogadores precisarão dominar o contexto histórico usado como pano de fundo da partida e necessitarão interpretar diretrizes pertinentes ao jogo. Especificamente, utilizaremos o período histórico do Brasil Colonial e ressaltaremos as relações travadas entre os bandeirantes e a população indígena, sobretudo a captura do índio para servir como mão de obra nos engenhos de cana-de-açúcar. Para alcançarmos nossos intentos, utilizaremos autores que dialogam com o ensino de História, apresentando a história do ensino da disciplina e o emprego de metodologias de trabalho que não ficam restritas apenas ao uso do livro didático, mas que se diversificam no cenário escolar a partir da adoção de linguagens de ensino alternativas como a do RPG. Além disso, usaremos o livro de regras do jogo: “Desafio dos bandeirantes: aventura na terra de Santa Cruz”, que fornece elementos para a criação de um sistema de jogo com suas características temporais peculiares. Visto assim, nossa pesquisa almeja apresentar possibilidades de trabalho com a disciplina História, mais dinâmicas e atentas ao universo de curiosidades dos/as jovens da atualidade, mas sem abrir mão da complexidade do fazer histórico.

### Palavras Chave:

RPG; ensino de História;  
linguagens de ensino.

## Introdução

Ensinar História é, sem dúvida alguma, uma das tarefas mais árduas que temos a enfrentar. Compreender nosso passado pode se mostrar deveras complexo se não nos debruçarmos antes em compreender do que se trata a História.

Marc Bloch em seu livro, *Apologia da História*, apresenta-nos o conceito de que a História é o estudo das humanidades em geral, o estudo das ações dos homens entre si, enquanto podemos encontrar várias outras definições sobre a história e o tempo, seja no nível metafísico, cultural, ou propriamente historiográfico. Mas seja qual for a explicação, entender a história e a sua complexidade são fundamentais para compreender o nosso entorno social, político, cultural, bem como projetar planos para o futuro.

De certo modo, esse é o objetivo deste texto. Durante o decorrer do assunto levantaremos a temática do ensino de História e das ferramentas que podem ser utilizadas para uma melhor aprendizagem do aluno sobre a temática.

Em especial iremos demonstrar o uso do Role Playing Game (RPG) como linguagem de ensino. O RPG como é conhecido, trata-se de um jogo de interpretações de papéis, no qual os jogadores assumem personagens fictícios em cenários variados e interpretam esses personagens com uma mistura de teatro e imaginação.

Sendo assim, procuramos neste artigo demonstrar como aliar o lúdico do RPG ao ensino de História, utilizando-se da narrativa empregada pelo jogo para auxiliar a compreensão do tempo e do sujeito histórico dentro de um momento específico a saber, o período do Brasil Colonial, para que o aluno possa se interessar pela temática e, por fim, compreender a realidade histórica.

## O uso do RPG em sala de aula

Durante muito tempo a educação brasileira foi pautada por um ensino categórico, elitista, no qual as pessoas comuns eram marginalizadas do fazer histórico e os métodos de ensino eram positivistas. Quando estudamos a história do ensino de História no Brasil, nos últimos anos do século XX, presenciamos uma abertura cada vez maior para a problematização do todo social, bem como para novas maneiras de se ensinar a disciplina que estão distantes de uma memorização mecânica de conteúdo.

A institucionalização da disciplina de História no cenário escolar brasileiro ocorreu em 1837 e almejou construir a história da nação independente a partir dos valores da elite. O trabalho com a disciplina no Brasil sofreu uma forte influência do Positivismo, pois havia uma preocupação em estudar os fatos históricos em uma sequência lógica, factual, progressiva. E a partir de uma perspectiva vista de cima (NADAI, 1991).

Nas últimas décadas do século XX, o trabalho escolar com a disciplina de História começou a sofrer alterações significativas, especialmente, com o final do regime militar, quando a sociedade presenciava a abertura política manifestada na segunda metade da década de 1970 e começo dos anos de 1980. Nesse contexto, os movimentos sociais começaram a se mostrar de forma mais sistemática e os professores e professoras, bem como pesquisadores e pesquisadoras da área da educação começaram a refletir e a questionar sobre os conteúdos, os métodos e as abordagens realizadas no ensino de História.

A produção acadêmica começou a apontar que o ensino da disciplina podia se basear em outras perspectivas teóricas, em métodos variados e no uso de fontes diversas. Destacou-se, a partir desse momento, o repensar sobre os referenciais teóricos e metodológicos para o ensino de

História, além de mostrar que era possível considerar o professor, a professora, o aluno e a aluna como figuras ativas do processo de ensino-aprendizagem, apresentando um ensino de História que tivesse sentido para os discentes e as discentes. O ensino de História precisava mostrar que o fazer histórico era e devia ser democrático (SCHMIDT; CAINELLI, 2009).

Em relação a este debate, podemos elencar, também, as ideias de Roberto Catelli Júnior (2009) sobre o ato de ensinar História:

É preciso encarar a história como um diálogo constante entre o presente e o passado nos mais diferentes espaços. Os conteúdos são todos os pertinentes aos objetivos do professor e do grupo de alunos naquela faixa etária. É preciso que a história exerça o espírito crítico, sendo uma linguagem capaz de falar de nosso tempo, sentimentos e questões que extrapolam os próprios limites do conhecimento (p 6).

Portanto, é imperioso que busquemos outros tipos de linguagens de ensino e de metodologias que sejam capazes de mostrar aos alunos e às alunas que a História pode ser compreendida e problematizada a partir de outras fontes de estudo. Nesse sentido, o emprego do RPG em sala de aula ajuda na percepção dos alunos. Afinal o uso do jogo em sala de aula é uma maneira do aluno experimentar a realidade histórica se colocando não apenas como observador, mas podendo por meio da imaginação se tornar um participante ativo. A vivência do aluno se torna importante para o seu aprendizado já que o mesmo tem a possibilidade de (re) imaginar a realidade histórica como Valério (2013) nos mostra em seu texto:

Todas essas interações dentro do jogo são vivências imaginadas, onde o aluno tem a possibilidade de repensar qualquer conceito ou

conteúdo que possa ser entendido como história. Chegando então a uma experiência elaborada não só pelo professor, mas por ele próprio (p.182).

Assim, tendo compreendido a evolução do ensino de História, e como o mesmo nos permite abordá-lo e estudá-lo a partir de métodos e linguagens enriquecidos nos dias atuais, devemos então ingressar mais a fundo em como essas novas abordagens se aplicam em sala de aula.

Para compreendermos como novas linguagens de ensino se encaixam dentro do ensino de História, podemos recorrer as Diretrizes Curriculares para a Educação Básica do Paraná, em especial, para o ensino de História. As Diretrizes Curriculares nos fornecem uma direção a respeito de como podemos lidar com o ensino de História dentro da sala de aula. Segundo seu texto:

(...) a aprendizagem histórica configura a capacidade dos jovens se orientarem na vida e constituírem uma identidade a partir da alteridade. A constituição desta identidade se dá na relação com os múltiplos sujeitos e suas respectivas visões de mundo e temporalidades em diversos contextos espaço temporais por meio da narrativa histórica. Entende-se que esta implica que o passado seja compreendido em relação ao processo de constituição das experiências sociais, culturais e políticas do Outro, no domínio próprio do conhecimento histórico (2008, p. 57).

Como podemos perceber, é importante antes de iniciarmos uma discussão sobre metodologias e linguagens de ensino e como utilizá-las, perceber qual o papel do aprendizado histórico em meio a toda essa discussão. Como visto acima, o aprendizado histórico tem como função situar o estudante, o jovem, em sua realidade, dando-lhe ferramentas para compreender sua história e, desse modo,

conseguir compreender aspectos políticos, culturais e sociais da sociedade, na qual está inserido.

As Diretrizes Curriculares nos mostram também a importância da narrativa para que ocorra o aprendizado de História. Afinal, sabemos que as primeiras sementes do que viria a ser a História estão ligadas diretamente a nossa capacidade de se comunicar e de transmitir nossa cultura. Conforme o texto:

A narrativa histórica é a forma de apresentação desse conhecimento e se refere à comunicação entre os sujeitos. O narrar é um procedimento fundamental da aprendizagem histórica como veremos mais adiante. Esta compreensão passa a ter uma função de orientação temporal na cultura contemporânea (2008, p. 58).

Dessa forma, a necessidade de comunicação, dentro da aprendizagem histórica, oferece-nos grande oportunidade de aprendizado e se faz essencial para a compreensão da História. Desse modo, podemos encontrar no RPG uma forte ajuda para o desenvolvimento da narrativa histórica.

O desejo por estudar e entender essas novas modalidades narrativas tem ganhado espaço considerável a partir do momento em que o ensino de História começou a ser (re) pensando no final do século passado. Como Selva Guimarães Fonseca (1989/1990) destacou:

Grande parte dos artigos publicados em revistas e livros especializados, atualmente, relatam experiências de professores e alunos que, ansiosos por mudança passaram a utilizar diferentes linguagens no processo ensino/aprendizagem. Partindo de um alargamento da noção do que é História, de seus objetos e das formas como se manifestam no social, os professores tem conseguido diversificar as maneiras de produzir história na escola de 1º

e 2º grau. As experiências com trabalhos através de músicas, da literatura, do cinema, da fotografia, etc. revelam possibilidades de se substituir ou confrontar a “única” linguagem “oficial” do livro didático com estas outras, que muitas vezes são desprezadas pelo historiador (p. 205).

Podemos perceber então como os empregos de narrativas e de linguagens alternativas eram almeçadas pelos educadores e estudadas nas academias.

Sobre o uso do próprio RPG em sala de aula devemos ressaltar algumas questões. Primeiramente é preciso compreender que o uso do mesmo, por si só, não se demonstra como objetivo deste trabalho. É preciso ter em mente que empregar tal linguagem de ensino deve estar interligada com a aprendizagem do aluno, assim como o uso de outras linguagens voltadas para o ensino de História como a literatura, a música, o filme, etc., (BITTENCOURT, 2012).

É com este objetivo que procuramos empregar o RPG em sala de aula, ou seja, como uma fonte para o aprendizado e uma maneira de desenvolver a capacidade de compreensão histórica e social do alunado.

## **A história do RPG**

Criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Ambos os personagens são de extrema importância para compreendermos do que se trata o RPG. Gary Gygax e Dave Arneson foram alunos da Faculdade de Minnesota que, em meados da década de 1970, criaram, cada qual, o seu próprio sistema de jogo e que podemos considerar como os primeiros no estilo. Os sistemas, respectivamente, *Chainmail* de Gygax, e *Balckmoore* de Dave Arneson, traziam

influências da literatura pulp<sup>1</sup> dos anos 1920.

A criação do jogo se deu pela vontade dos dois amigos citados acima. O objetivo era dar uma nova feição aos famosos jogos de guerra daquela época. Esses jogos traziam miniaturas que eram controladas em cima de um tabuleiro, tentando recriar batalhas históricas. Fora em uma dessas partidas que Gygax e Arneson se questionaram a respeito do que acontecia com os personagens isolados dentro dessa batalha e, desse modo, criaram a base para o que se trata hoje como um jogo de RPG: a interpretação de personagens dentro de um cenário fantasioso.

O jogo mais famoso surgiu no ano de 1974 e é conhecido até hoje, o popular *Dungeons and Dragons*. Esse foi o primeiro RPG a ganhar prestígio pelo menos nos Estados Unidos, virando febre anos depois, principalmente, durante a década de 1980, período, no qual, o mesmo foi relançado.

## O desenvolvimento do jogo

É necessário ressaltarmos que durante o desenvolvimento da nossa pesquisa de Iniciação Científica utilizamos o livro, *O desafio dos bandeirantes: aventuras na terra de Santa Cruz*. Porém, a utilização de sistemas e coisas afins, sempre poderá ficar a critério de quem for o jogo. Vale ressaltar também que, nesse artigo, não enfatizaremos as regras do jogo em si.

Primeiramente, a escolha do livro mencionando acima, deu-se pelo fato de querermos trabalhar com contexto histórico referente ao Brasil Colonial, assim sendo, *O desafio dos bandeirantes* se mostrou o melhor apoio para conduzirmos um RPG, já que no mesmo podemos encontrar todo um material necessário para ambientarmos nossa

aventura.

Sendo assim, como se deve aplicar tal dinâmica em sala de aula? É esta resposta que procuraremos responder a seguir.

Recomenda-se que o RPG seja jogado com grupos entre 3 (três), a 5 (cinco) pessoas. Para que a experiência se mostre agradável a todos. Vale ressaltar que, se caso nenhum membro tenha antes conhecido o jogo em si, que o mesmo leia não apenas esse artigo, mas procure ler com atenção o livro do jogo. Assim sendo, devemos começar a pensar em nossa partida. A primeira fase é definir quem jogará. O professor da turma pode se colocar como Mestre do jogo, enquanto os alunos assumirão o papel de jogadores durante a aventura.

Tendo escolhido todos os participantes para o jogo, a próxima fase é quando o Mestre do jogo define como se passará o mesmo. Tal parte se mostra importante, pois o seu desenvolvimento dará o tom de tudo o que virá adiante. Algumas perguntas devem ser feitas sobre isso. Onde ocorrerá minha aventura? Quanto tempo tenho disponível para gerenciar o jogo? Qual é a temática que pretendo seguir durante as partidas?

Todas essas questões se mostram importantes, principalmente, a última, pois devemos entender que cada idade necessita de uma maneira diferente para se abordar certos temas. Assim sendo, deve-se manter em mente que a escolha da maneira como se conduzirá a mesa ou o jogo deve estar vinculada com o saber do aluno, com a sua capacidade de abstração histórica e de interpretação, por exemplo.

Com esses passos iniciais definidos, devemos dar início a apresentação do mundo aos personagens e a apresentação dos personagens ao Mestre do jogo. Neste passo, usemos como exemplo o RPG que pretendemos

<sup>1</sup> Como Clive Bloom nos mostra: "Pulp is not only a descriptive term for certain forms of

publishing produced on poor quality paper, but it is also indicative of certain attitudes, reading habits and social concerns" (BLOOM, 1996, p. 3).

desenvolver neste trabalho.

Tendo em vista que abordaremos o período do Brasil Colonial, podemos apresentar aos alunos e jogadores do RPG a complexidade e os sujeitos históricos dessa época por meio de aula expositiva e dialogada, problematizando certas questões como, por exemplo: a situação do negro no Brasil durante o período colonial ou como eram dadas as questões de ligação entre Brasil e sua metrópole, Portugal. Apresentar a importância da cana-de-açúcar e dos engenhos para a economia colonial e a diversidade de povos indígenas. E não podemos deixar de mencionar que todas essas questões serão ainda mais trabalhadas e compreendidas com o desenvolvimento da partida de RPG. A finalidade do jogo é levantar ainda mais questionamentos, de gerar debate a fim de que os alunos possam entender esse momento histórico, bem como a trama sociocultural, política e econômica que o perpassava.

O Mestre deverá apresentar a ideia de como a aventura ocorrerá para só, então, os jogadores montarem os seus personagens. Para casos nos quais os alunos são iniciantes no jogo, o livro *Desafio dos bandeirantes* apresenta alguns personagens prontos para que os jogadores escolham. Alguns exemplos são: Fernão Dias da Rocha, um guerreiro branco e pequeno comerciante nascido em Piratininga; Pedro Jaguanã, mestiço rastreador que tem como ofício o de artesão, nascido em Vila Rica; Padre Bernardo, um padre jesuíta nascido em São Francisco do Sul; Huarí, um índio (Jaguari), Pajé nascido em Ilha Grande; N'Kono, um negro escravo que traz a magia africana consigo, nascido em Piratininga. Isso pode acelerar o processo inicial do jogo, mas vale lembrar que o RPG é sustentado na criatividade, então sempre se manter aberto para ideias dos jogadores sobre seus personagens é de vital importância para o desenrolar da partida.

Com os personagens criados e a ideia da aventura apresentada para os jogadores, o jogo pode ser iniciado.

Uma boa maneira para entendermos a dinâmica de um RPG e como o mesmo se desenvolve, é imaginá-lo como um filme ou uma peça de teatro, onde os jogadores e o Mestre do jogo são atores e roteiristas ao mesmo tempo. O Mestre deve deixar a imaginação de seus jogadores fluírem durante as partidas, colocando momentos de alegria, de tristeza, de suspense, etc. Tendo um papel importante para que a história se desenvolva.

Durante o decorrer do jogo, os jogadores devem ser apresentados para o mundo a sua volta, no caso da ideia presente nesse texto que deriva de nosso projeto de Iniciação Científica, os jogadores podem começar reunidos por um objetivo em comum. O desafio sempre é fazer grupos diferentes trabalharem juntos e a melhor maneira de se resolver tal problema é com a criatividade. Pode parecer um desafio extremamente difícil para iniciantes, mas a prática com certeza facilita o processo.

Para exemplificarmos, resgatamos a ideia presente em *O desafio dos bandeirantes*, no qual há uma aventura pronta que pode ser utilizada. De acordo com Pereira, Andrade e Freitas (1992):

Os aventureiros estão em Piratininga em busca de emprego para suas habilidades especiais (como guerreiros, rastreadores, feiticeiros, etc), podendo já se conhecerem há tempos ou terem se encontrado na vila. Descubrem que o importante fazendeiro D. Antônio Rodrigues e Martins está contratando homens e mulheres para escoltar uma remessa de couro e drogas do sertão para São Vicente (1992, p 123).

As habilidades especiais citadas acima, tratam-se de especialidades de cada jogador, como por exemplo: um índio criado na floresta desde pequeno pode ser

um ótimo rastreador, sendo importante para que todos os jogadores se guiem em uma mata fechada.

Assim como um comerciante experiente pode acabar conseguindo acordos de suma importância dentro de uma aventura. Cada personagem terá sua importância durante uma aventura. É interessante que um grupo de personagens seja o mais variado possível: um bandeirante, um exímio capoeirista, até a um astuto explorador ou um estudioso inteligente. Todos têm o seu espaço dentro do jogo.

### Considerações finais

Após esta breve explanação sobre o trabalho com RPG em sala de aula, pode-se concluir que o uso de novas linguagens de ensino traz enriquecimento epistemológico para o ensino de História. Assim, o uso do jogo como linguagem, ladeado por uma metodologia clara e coerente pode e deve ser empregada nas aulas de História, pois possibilitam aos discentes entenderem as questões históricas e o papel dos sujeitos históricos no tempo e no espaço.

Portanto, nesse texto, explicamos as características do jogo e o perfil dos personagens com o intuito de destacar que o mesmo pode ser usado na disciplina de História, ajudando o professor a trabalhar com os conteúdos em sala de aula, de uma forma criativa, inovadora e conjugada com a

problematização histórica.

### Referências

- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2004.
- BLOCH, March. **Apologia da História ou ofício do Historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2002.
- BLOOM, Clive. **Cult Fiction: popular reading and pulp theory**. St. Martin's Press: New York, 1998
- CATELLI JÚNIOR, Roberto. **Temas e linguagens da História: ferramentas para a sala de aula no ensino médio**. São Paulo: Scipione, 2009.
- FONSECA, Selva Guimarães. **Ensino de História: diversificação de abordagens**. Revista Brasileira de História, São Paulo, vol. 9, n. 19, p. 197-208, set.1989/fev.1990.
- NADAI, Elza. O ensino de História e a “pedagogia do cidadão”. In: PINSKY, Jaime *et. al.* **O ensino de História e a criação do fato**. São Paulo: Contexto, 1991, p. 23-29.
- PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares de Educação Física para os anos finais do Ensino Fundamental e para o Ensino Médio**. Curitiba: SEED, 2008.
- PEREIRA, Carlos Klimick; ANDRADE, Flavio; RICON, Luiz Eduardo. **O desafio dos Bandeirantes: Aventuras na terra de Santa Cruz**. 2. Ed. Rio de Janeiro: GSA – Entretenimento Editorial, 1992.
- SCHMIDT, Maria Auxiliadora; CAINELLI, Marlene. **Ensinar História**. Scipione, 2009.
- VALÉRIO, Alexandre Schwarzenegger dos Santos. **Ensino e Imaginação: O uso do RPG como ferramenta didática no ensino de história**. Paraná, 2013.