

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
CURSO DE HISTÓRIA**

RENAN ANTONIO DA ROCHA

**JORNADA ENTRE A IMAGINAÇÃO E A INTERPRETAÇÃO: O USO E
A PRÁTICA DO RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA**

**CRICIÚMA
2014**

RENAN ANTONIO DA ROCHA

**JORNADA ENTRE A IMAGINAÇÃO E A INTERPRETAÇÃO: O USO E
A PRÁTICA DO RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão do Curso, apresentado para
obtenção do grau de Licenciatura e Bacharel no
curso de História da Universidade do Extremo Sul
Catarinense, UNESC.

Orientador: Prof. Me. Tiago da Silva Coêlho.

**CRICIÚMA
2014**

RENAN ANTONIO DA ROCHA

**JORNADA ENTRE A IMAGINAÇÃO E A INTERPRETAÇÃO: O USO E
A PRÁTICA DO RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Licenciatura e Bacharel, no curso de História da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Práticas de Ensino de História.

Criciúma, 05 de dezembro de 2014.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Tiago da Silva Coêlho – Mestre – UNESC – Orientador

Prof. Lucy Cristina Ostetto – Mestra – UNESC

Prof. Michelle Maria Stankonski Cechinel – Mestra – SATC

À Selina por tudo!
À Paola sempre!

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a minha amada princesa e esposa Paola, que me ajudou sempre a encontrar motivação para continuar tentando e apoiando em todos os momentos até aqui, é meu amor verdadeiro, a mulher da minha vida desde nosso primeiro beijo. Além de um exemplo de bondade para mim. Também a nossa linda princesinha Isis, nossa filha que esta para fazer seis meses e que nesse tempo de vida já nos deu tanta alegria e noites de sono perdidas, mas, com ela descobri o que é chegar em casa com peso dos compromissos e estresse do trabalho, e serem transformados em alegria e força de vontade depois de um sorriso sincero seu. Essas duas me dão felicidade sem igual na vida.

Aos meus pais por terem se amado um dia e dado a família em que cresci. A minha mãe por ter sido grande parte da vida para mim uma mãe líder da casa, “fazendo das tripas o coração” como se diz, para que nunca faltasse nada para mim e meus irmãos. Te amo mãe! Ao meu pai que mesmo distante por muito tempo, hoje faz tudo que pode dar amor e solidariedade a nós. Te amo pai! A minha tia Saléte que me ajudou com seus mimos e puxões de orelha quando necessário também.

A minha irmã Patrícia pelos cuidados na infância, os conselhos na adolescência e o carinho na vida adulta. Ao meu sobrinho Gabriel pela parceria e risadas de sempre. E ao meu irmão Rafael, a quem deve muito, pois foi dele que veio caráter de homem que sou hoje, agradeço por me mostrar o que é responsabilidade, honra, honestidade e determinação.

Aos meus amigos que sempre agiram com companheirismo e faziam de tudo para que eu gargalhasse mesmo nas horas de tristeza. Ao Igor e ao meu primo Duda por ter me apresentado esse mundo fantástico que é o RPG, e aos meus jogadores lindos e a Ingrid, que fazem ou fizeram parte da minha mesa, a vocês devo muito desse trabalho, pois foi lá que as experimentações aconteceram e sem isso esse trabalho não seria feito.

E principalmente a Deus, a quem sou grato por ter possibilitado tudo isso na minha vida. Agradeço por cada lição que aprendi depois das dificuldades e por cada socorro que recebi no desespero. Obrigado!

Obrigado a todos! E perdão pelos que não couberam aqui, mas, vocês têm seus lugares no meu coração pessoal!

“O conhecimento fragmentado, estático, fixo, definido e previsível deu lugar a um conhecimento inacabado, que está em constante construção, parte de uma rede. Não há mais conhecimento isolado”.

Matheus Vieira

RESUMO

Inicialmente este trabalho pretende contextualizar o ensino de História de modo geral, trazendo uma breve reflexão sobre as linguagens de ensino e os conteúdos históricos utilizados na formação dessa disciplina nas escolas brasileiras e alguns métodos utilizados para lecioná-los. Recorte feito para laborar com os conceitos de ensino-aprendizagem, imaginação e a ludicidade de métodos mais atuais no ensino, para disciplina de história. A proposta é apresentar algumas linguagens de ensino já bem conhecidas em sala de aula como o uso de imagem e cinema, e de outras não tão exploradas como o teatro, jogos de vídeo game e o RPG de mesa. Como segundo momento, este estudo pretende apresentar um foco nessa última linguagem, o RPG. Dando seu contexto histórico, juntamente com seu uso no ensino da disciplina e a proposta de sua utilização como linguagem de ensino na sala de aula.

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

SUMARIO

INTRODUÇÃO.....	8
1 SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA.....	10
1.1 O ENSINO DE HISTÓRIA COM RENOVAÇÕES.....	10
1.2 A IMAGEM COMO LINGUAGEM DE ENSINO.....	14
1.3 O CINEMA COMO LINGUAGEM DE ENSINO.....	16
1.4 O VIDEO GAME COMO LINGUAGEM DE ENSINO.....	18
1.5 O TEATRO COMO LINGUAGEM DE ENSINO.....	20
2 O RPG PARA O ENSINO DE HISTÓRIA.....	23
2.1 EXPLICANDO O RPG E SEUS AFINS.....	23
2.2 RPG E A EDUCAÇÃO.....	25
2.3 PRÁTICA DE RPG: A VIDA NOS ANOS DE CHUMBO.....	30
3 CONCLUSÃO.....	33
REFERÊNCIAS.....	34
ANEXOS.....	38

INTRODUÇÃO

“O mundo esta mudando: posso senti-lo na terra, posso senti-lo na água, posso farejar no ar.” Essa é uma ilustre frase dita pelo personagem Barbárvore no terceiro livro da saga *O Senhor dos Anéis*, obra literária do escritor britânico J. R. R. Tolkien, que tem centenas de milhares de fãs apaixonados pela suas obras no mundo todo.

As obras de Tolkien são referência em vários temas. O escritor criou um cenário de imaginação magnífico cheio de fantasia, temores, raças, magia, vilões, heróis até mesmo criou um tronco linguístico já que era um professor de letras e filosofia, apaixonado por idiomas e variações linguísticas. Os personagens de *O Senhor dos Anéis*, são criados de maneira a se parecer com nossa raça, simples e verdadeiros, pois demonstram ter fraquezas, dúvidas, medos, força de vontade, conquistas e também por desfrutar de pequenos prazeres da vida. Talvez por essa proximidade do que somos ou queremos nos tornar, os fãs demonstrem tamanha contemplação por essa obra.

O personagem que fala a frase de abertura dessa introdução, como já mencionado, chama-se Barbárvore, ele é um ente, uma criatura com o corpo que lembra um humanoide gigante, porém literalmente de uma árvore. Sua figura é de fato uma árvore com vida e ambulante. Por ser uma criatura viva, essa criatura tem um porque de existir. Ele é o pastor de árvores, responsável por cuidar das florestas e criaturas que vivem nela, trazendo o equilíbrio a esse ecossistema. Uma criatura similar a esta existe no folclore de povos celtas e nórdicos.

Quando esse personagem fictício diz: “O mundo esta mudando”, faz todo sentido a todo o momento sobre o mundo real. Inclusive quando falamos do tema “educação”. O mundo do ensino tende a mudar constantemente para acompanhar o contexto social e cultural dos alunos. Isso se dá através da busca constante de atualizações sobre o ensino de história, com abordagens diferenciadas para cada tema e com ferramentas de ensino que prendam a atenção do aluno e o instrua a chegar à fonte desse conhecimento.

Com o passar dos anos novos métodos tem sido incorporado com frequência em sala de aula para ajudar os professores a ensinar os conteúdos para seus lecionados. O uso de imagem, fotografia, cinema, audiovisual, games, teatro e RPG. Algumas dessas linguagens já são bem conhecidas e utilizadas para esse fim, já outras são pouco exploradas pelo professor por falta de estudos mais esclarecedores de como implantá-las em sua prática, ou pelo até então desconhecimento delas. Logicamente que não deve ser desmerecido todo tipo de

metodologia tradicional, pois sem elas esse processo de mudança, adaptação e criação não seria possível. E trabalhos como esse não seriam produzidos.

O maior foco desse trabalho é apresentar o RPG, o Role Playing Game, conhecido nacionalmente como *Jogo de Interpretação de Papéis*, de maneira que se conheça como ele foi pensado, como é jogado e como serve para o ensino de história.

Essa pesquisa foi desenvolvida a partir de uma prática de RPG como aula de reforço de história, em julho de 2014, em Araranguá, na casa de um dos alunos, onde o tema abordado era: Ditadura Militar no Brasil, junto a obras, artigos publicados com relação ao tema. A partir disso o trabalho propõe apresentar em seu primeiro capítulo um contexto histórico sobre o ensino de história e algumas linguagens de ensino que podem ser usadas em sala de aula. São elas: a imagem, o cinema, o vídeo game e o teatro. Já o segundo capítulo apresenta um contexto do que é o RPG, algumas formas de usá-lo em sala de aula, como apresentá-lo aos alunos, que fontes e linguagens podem ser usadas em cooperação com ele, além da prática de aula/jogo, que deu origem a esta pesquisa.

As discussões apresentadas nos capítulos visam confrontar a problemática quanto ao preconceito no uso dessas linguagens, especialmente o RPG, no ensino de História. Objetivando dialogar com as possibilidades apresentadas à utilização dessas linguagens, principalmente devido às mudanças socioculturais que os alunos vêm apresentando nas últimas décadas, com a finalidade de atender a essa tendência de atualização de métodos e linguagens. Apresentando em conclusão o RPG como igualmente útil para esse fim.

1 SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA

1.1 O ENSINO DE HISTÓRIA COM RENOVAÇÕES.

O ensino de história é o sujeito de muitas pesquisas atualmente. Muitos pesquisadores relacionam a implantação da disciplina como uma estratégia de influência institucional desde a formação da República brasileira. Apontam sujeitos, feitos, e conceitos como sendo criações intencionadas para motivar o sentimento cívico e patriótico dos cidadãos de uma nação recém-criada. Enquanto outros se preocupam em discutir a coerência entre o desenvolvimento do currículo teórico da disciplina, a aplicabilidade e vivência de fato que o professor e o aluno têm, sem deixar de lado o conteúdo apresentado no livro didático.

De fato a consolidação do ensino de História nas escolas primárias no Brasil, veio posterior ao intuito de alfabetização. Seu papel naquele momento, ou seja, depois da metade do século XIX, era apresentar uma “história nacional” e constituir uma “identidade nacional”, como Circe Maria Fernandes Bittencourt trata em um dos pontos de seu livro *Ensino de História: fundamentos e métodos*¹. O método de ensino naquele momento era semelhante ao de ensino religioso da época. Os alunos deveriam decorar os textos para ter a resposta certa, que era inflexível, pois no caso do esquecimento de uma palavra ou da mudança de um termo na resposta pré-determinado pela cartilha, ele seria corrigido pelo professor com o método da palmatória. Famoso método conhecido por aqueles que foram alunos do ensino fundamental até algumas décadas atrás no Brasil. Ele consistia em agredir o aluno que errava a resposta com um golpe de vara de madeira na palma de sua mão.

Esse método de ensino tinha como intenção fazer o aluno decorar as informações do livro, que trazia uma concepção histórica linear, cronológica e evolutiva. Cheia de datas, nomes, lugares, alianças e acontecimentos que o aluno deveria memorizar e reproduzir para mostrar seu saber histórico. Circe Maria aponta no mesmo ponto, que a crítica ao método não é a capacidade de memorização do aluno, mas sim a prática de decorar e reproduzir sem o questionamento e reflexão do conteúdo. É válido lembrar que neste momento histórico o método da palmatória era comum e aceito com naturalidade, pois eram as técnicas que condiziam com a cultura e entendimentos da época. Assim como a maneira linear e evolutiva

¹ BITTENCOURT, Circe Maria. **Ensino de História: fundamentos e metodologias**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

que os conteúdos apresentados nos materiais de ensino só vieram a ser questionados muitos anos mais tarde.

Com o passar das décadas a disciplina sofreu varias alterações, como a fusão com a disciplina de Geografia e estudos de cidadania para a criação da disciplina de estudos sociais, mas que posteriormente volta a se separar e ser ministrada apenas como história, que gerou inúmeras discussões sobre a formação de seu currículo escolar.

Para os currículos do ensino fundamental e médio foram elaborados os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), sob uma orientação internacional oriunda de pressupostos da psicologia da aprendizagem piagetiana. Cabe ressaltar que essa tendência psicologista dos currículos não é nova, mas foi redimensionada sob novas perspectivas, prevalecendo as interpretações de alguns educadores, notadamente a do espanhol César Coll, daquilo que se denomina de construtivismo. Essa linha de orientação para os currículos norteou as reformulações dos países ibéricos e da América Latina, especialmente os do Mercosul. (BITTENCOURT, 2011, p. 103)

Nessa mesma obra, a autora confronta a teoria de dois teóricos dessa perspectiva construtivista. Piaget e Vygotsky. Teóricos da educação que servem como base até hoje para a construção de currículos de ensino das escolas. Para Piaget o desenvolvimento da capacidade cognitiva do aluno depende diretamente da maturação física do sujeito e de seu sistema nervoso, para que haja um reequilíbrio em seu desenvolvimento durante seu processo de crescimento biológico, e que dessa forma possa em contato com o meio, abrir possibilidade para novos confrontos intelectuais que trará novas respostas. Ou seja, um desenvolvimento de sua aprendizagem. Essa teoria foi muito utilizada nas propostas curriculares principalmente na década de 60 e 70, e em algumas escolas utilizam-na até hoje para o mesmo fim. Embora, outros educadores confrontem essa teoria com o argumento de ser um problema para trabalhar com temas sociais com alunos de series iniciais, pois isso seria considerado inapropriado para a capacidade cognitiva que se encontra, biologicamente falando. Afinal, para Piaget o pensamento espontâneo da criança era um problema que atrapalhava o conhecimento científico, por isso deveria ser compreendido e anulado.

Por sua vez, Vygotsky tinha um entendimento contrário quando se trata do desenvolvimento cognitivo do indivíduo. Em sua teoria ele expressa que o pensamento espontâneo e o pensamento científico não devem trabalhar distintamente, mas trabalhar juntos, com equilíbrio entre si. Sua teoria afirma que os conceitos sociais não dependem do desenvolvimento biológico, e sim são desenvolvidos através da experiência de vida, pelas

relações sociais e culturais que esse aluno mantém, e que esse processo se dá através do uso da linguagem. Sobre a teoria de *zona de desenvolvimento proximal* Vygotsky² explica:

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1896 – 1934 p.112)

Por sua vez Bittencourt pontua que,

A linguagem humana, sistema simbólico por excelência que possibilita a mediação entre sujeito e objetivo do conhecimento, favorece o intercâmbio social e a formação conceitual. A linguagem é o atributo humano que favorece os processos básicos da constituição dos conceitos: abstração e a generalização. Vygotsky entende assim que pela comunicação social o ser humano pode progressivamente chegar ao desenvolvimento dos conceitos, que para ele significa o entendimento das palavras. (BITTENCOURT, 2001 p. 187).

Ao tratar dos conceitos científicos, Vygotsky aponta como responsável pelo ensino do significado dessas palavras a escola. Que só através da metodologia organizada e sistemática vai poder então, dar um significado a esse ajuntamento de letras e firmar seus conceitos de maneira material para o aluno. Ou seja, através da alfabetização.

Como argumento final no posicionamento desse trabalho pela teoria de Vygotsky, fica o seguinte pensamento:

As inúmeras interferências sociais nesse processo, sobretudo a organização familiar, a saúde e as condições econômicas, entre outras contingências, forçam os indivíduos a resolver problemas e se “reequilibrar” de modos diversos em seu processo cognitivo e nem sempre dentro da faixa etária prevista. Ressaltam todos esses autores e a importância das situações interindividuais e da aquisição social do conhecimento, assim como da interferência do grupo de convívio, da afetividade e dos níveis de socialização. (BITTENCOURT, 2001 p. 188).

Deste modo, para chegar ao tema central desse trabalho se faz necessário nesse ponto, refletir sobre as formas de interação apresentadas ao professor para que ele possa desenvolver nos seus educandos, não importando a idade ou o ciclo de ensino qual se encontre os conhecimentos curriculares necessários para a sua formação e convívio em

² VYGOTSKY, Lev Semenovich. 1864 – 1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológico superiores.** Organizadores: Michael cole ... [et all.] ; Tradução: José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afege.

sociedade. Inicialmente é importante pensar a relação do professor com as linguagens e ferramentas das quais ele dispõe.

A condenação ou apoio do uso do livro didático é tema de inúmeras discussões de teóricos de educação e pesquisadores do meio acadêmico. Segundo Chartier (apud NEED...1999, p126) “Façam o que fizerem, os autores não escrevem livros. Os livros não são de modo nenhum escritos. São manufaturados por escribas e outros artesões, por mecânicos e outros engenheiros, e por impressoras e outras máquinas”. Muitos são os educadores que tem essa visão sobre alguns livros didáticos distribuídos nas escolas brasileiras atualmente. Geralmente isso se dá durante seu contato com esse material nos seus estágios obrigatórios e estudos de levantamento na academia. Esse posicionamento é tomado por aqueles que julgamos demasiadamente simplificado, devido à reedição feita pelas editoras nos textos dos conteúdos, para tornar a linguagem mais acessível ao aluno, tornando assim o livro didático nada mais que um produto de comércio. Então, se este material trás consigo uma carga cultural e ideológica que pode moldar os valores sociais de seus leitores, e é manipulado pelos editores, tornar-se-ia um placebo às mentes.

Por outro lado o livro didático também serve como suporte básico para o auxílio de aulas ministradas pelo professor, sendo um depósito de conteúdos pré-requisitados nas propostas curriculares. Além de ser a ferramenta usada para passar conhecimentos e técnicas consideradas fundamentais de uma sociedade em determinada época. Comenta Circe Bittencourt (2004). Ainda sobre o tema ela segue dizendo que:

O livro didático realiza uma transposição do saber acadêmico para o saber escolar no processo de explicitação curricular. Nesse processo, ele cria padrões linguísticos e formas de comunicação específicas ao elaborar textos com vocabulário próprio, ordenando capítulos e conceitos, selecionando ilustrações, fazendo resumos etc. (BITTENCOURT, 2004, p 72)

Além disso, o livro didático também auxilia o professor de maneiras pré-orientadas de como ele pode passar esses conteúdos, pois muitas vezes o livro tem a versão completa, com questionamentos já solucionados, para facilitar nesse método que produz uma série de técnicas de aprendizagem. Outro uso frequente é através de questionários, exercícios e sugestões de trabalhos, que são feitos para o aluno desenvolver o conteúdo e o retenha para si. O que condiz com a metodologia de muitos professores, em sua maioria aqueles que preferem trabalhar de maneira mais tradicional.

Mas, atualmente o aluno que vai se formar na disciplina de história esta, familiarizado com a discussão crítica do uso do livro didático, sendo orientado a não usar do método de repetição de conteúdos, mas sim buscar novas maneiras de formar um pensamento crítico e participativo para seus alunos, dando bases históricas para questões do passado, que possam ser refletidas sobre seu presente para gerar contribuição e ação social.

1.2 A IMAGEM COMO LINGUAGEM DE ENSINO

Por décadas os alunos atravessaram um caminho sem cor ou atrativos visuais em suas cartilhas, livros e outros materiais de ensino, tudo que se tinha era o preto das palavras no branco da folha. Atualmente o aluno dispõe de ferramentas de pesquisa que com frequência tenta prender sua atenção com um apelo visual. A crítica que se faz não é contra o uso da imagem como fonte histórica, mas sim do uso dela apenas como mera ilustração, que leva a desvalorização do conteúdo que se pretende passar com essa linguagem.

O uso da iconografia tem sido mais comum a cada nova geração de historiadores que buscam por desenhos, filmes de foto, gravuras, telas, esculturas, figuras, ilustrações e por ai vai, repassar o conteúdo aos seus alunos. Esta é uma observação feita por Eduardo França Paiva (2006), em sua obra *História & Imagem*, que também chama a atenção para, por exemplo, o erro do professor que toma como verdade absoluta a representação de uma época trazida por uma imagem. O autor aponta a importância de filtrar todos esses elementos iconográficos da mesma maneira que outras fontes, e algumas vezes de maneira mais rigorosa:

Quando? Onde? Quem? Para quem? Para quê? Por quê? Como? A essas perguntas deve-se, contudo, acrescentar outros procedimentos. Primeiramente deve-se se preocupar com as apropriações sofridas por esses registros com o passar dos anos e, evidentemente, diante das necessidades e dos projetos de seus usuários. Além disso, temos que nos perguntar sobre os silêncios, as ausências e os vazios, que sempre compõe o conjunto e que nem sempre são facilmente detectáveis. (PAIVA, 2006 p.18)

Esses elementos iconográficos são carregados de contextos em sua produção, não são meras representações finitas nos traços de seu criador. Reconhecer o que esta além das linhas e formas pode remeter o observador à outra realidade seja no passado ou no presente. Além de essa fonte carregar consigo a carga emocional, a ideológica de seu criador, que a

produziu com uma intenção, um propósito e uma influência, também deve se levar em conta o que esse ícone representa para um observador, anos depois. Da mesma maneira que olhamos para outras fontes a partir do nosso presente, influenciados por nosso contexto, um ícone é interpretado de diversas formas diferentes em uma mesma época, isso tudo depende do contexto histórico e cultural em que o aluno e o observador em geral é formado.

Mas, mesmo com a natural preocupação que se tem em selecionar as fontes de maneira correta, não se deve deixar de lado a oportunidade do uso dessa linguagem de ensino. Ela dá uma oportunidade diferente de compreensão aos alunos; através do uso de uma imagem fica muito mais fácil passar conceitos abstratos como o do tempo histórico por exemplo. Utilizar de uma imagem com boas orientações sobre sua produção, contextualização e seu objetivo, dá ao aluno maior noção do viver, naquele momento histórico que esta sendo lecionado. Circe Maria discute que livros didáticos que trazem em seu conteúdo imagens e gravuras intercalados com os textos, para que o aluno seja atraído também dessa maneira a esse material. Dessa forma o aluno tem sua atenção nas páginas e pode facilitar na memorização e compreensão do conteúdo escrito por relacionar com as imagens. Isso ajuda principalmente as crianças, pois necessitam de um apoio visual com maior frequência para alcançar em sua imaginação com mais facilidade o que aquilo quer traduzir do tempo histórico apresentado. (BITTENCOURT, 2004 p. 75)

Nessa mesma obra a Circe faz o uso de uma análise de imagens quando fala sobre o recente uso dessa linguagem para o estudo da história política e social do Brasil, linguagem essa que sempre foi mais utilizada para dar destaque ao falar sobre os povos indígenas no país. Nessa análise iconográfica trata das imagens produzidas para representar duas figuras políticas do Brasil império, Dom Pedro I e seu filho Dom Pedro II. A análise feita é:

Das figuras políticas é interessante destacar como têm sido representados os dois imperadores do Brasil: D. Pedro I, sempre jovem, por que afinal morreu com 34 anos; seu filho D. Pedro II, sempre velho, apesar dos textos escolares darem destaque ao episódio da “Maioridade” que tornou D. Pedro II chefe de estado com apenas 15 anos. A ilustração do pai jovem e do filho velho tem causado uma certa perplexidade aos jovens leitores e falta a explicação do aparente paradoxo. A imagem de D. Pedro II velho foi construída no período pós-monárquico e demonstrava a intenção dos republicanos em explicar a queda de uma monarquia envelhecida que não teria continuidade. É interessante destacar a permanência dessas ilustrações na produção atual dos manuais, reforçando uma interpretação utilizada pelos republicanos no início do século XX, mesmo depois de variadas pesquisas e publicações historiográficas sobre os conflitos e tensões do período. (BITTENCOURT, 2004 p.80.)

Além disso fica como responsabilidade do professor fazer sempre os questionamentos sobre essa produção iconográfica, levando as questões de: *Por que ela foi produzida? Por quem foi produzida? Como pedido de quem foi feita essa produção? Com interesse de relatar o que?* E ainda podendo expor outras produções do mesmo gênero e mesma época para compará-las e gerar um melhor entendimento sobre o conceito de produção delas. Se ainda ficarem dúvidas a respeito delas por parte dos alunos, o professor deve então buscar apoio em produções textuais que trabalhem esse período temporal, para melhor esclarecimento dos alunos.

1.3 O CINEMA COMO LINGUAGEM DE ENSINO

O cinema está no mesmo patamar do rádio, televisão e outras tecnologias de informação e comunicação quando a questão é a formação da cultura de massas, mas, além disso, ela pode ser usada para levar às salas de aula questões mais amplas, do cotidiano e do imaginário junto as mediações do professor.

É notado que história e cinema podem trabalhar de maneira cooperativa com muito sucesso para ambos. Para fazer uma obra cinematográfica com um tema histórico, a produção desse filme usa de pesquisas históricas para dar embasamento, ambientação, uma estrutura de cenários e figurinos, tornando mais real possível a sua produção. É claro que não são todos os produtores de cinema que acolhem todo trabalho de pesquisa. Como nenhum historiador é completamente imparcial, e carrega em seu discurso um posicionamento, a produção de um filme faz muitas vezes adaptações em seus roteiros de maneira que fique mais atraente ao gosto do público, já que esta obra tem que gerar um retorno financeiro para cobrir seus custos e gerar lucro.

O filme é adaptado de acordo com o gosto do público, pois esta obra cinematográfica tem de ser comum ao gosto da sua crítica ou deve trazer discussões completamente inquietantes para fazer sucesso. Aqui também cabe outra oportunidade para o profissional de história em utilizar do cinema em suas análises. O que faz isso dar certo é a cultura popular. O momento histórico e a cultura tradicional de um povo é o que vai atraí-los para essas produções, e é partindo daí que o historiador pode gerar seu estudo. Ao analisar os conceitos e elementos de um filme, e se este fez sucesso em seu lançamento, pode se perceber

qual era a realidade cultural do público daquela época, o que também é material para tema de pesquisas históricas.

O cinema é outra linguagem de ensino que vem sendo utilizada por educadores de maneira crescente, que também sofreu com preconceitos, mas, que dá mesma maneira virou objeto de estudo e sendo aceita, contudo, para validar seu objetivo, deve enfrentar a mesma barreira de questionamentos que as imagens para seu uso.

Infelizmente não são raras as vezes que essa linguagem é mal utilizada pelos professores, orientadores e também mal interpretada pelos alunos. É frequente o uso de um filme nas escolas para tapar o buraco da falta de um professor em sala, dando aos alunos a impressão de pouca importância do método. Usar do filme como mero entretenimento passa aos alunos descaso da parte do professor, que por sua vez acha que o filme fala por si só, sendo desnecessário uma análise, questionamentos, pontuações ou outros esclarecimentos.

Empregar o cinema na metodologia de ensino é interessante e importante, pois usando dessa linguagem o professor pode incitar o senso crítico dos alunos. O cinema carrega na produção de seus filmes valores sociais, ideologias e culturas unidas em uma mesma obra de arte, podendo ser fruto de muitas discussões e reflexões ministradas em sala de aula. Para isso se faz efetiva a análise do professor sobre o filme que deseja usar em sala, fazendo uma série de questionamentos da mesma forma que faz quando seleciona um texto, imagem ou discurso para usar na educação de seus alunos. Além dos questionamentos tradicionais o professor também deve levar em conta: qual o uso ele pode dar para o filme; se a faixa etária e escolar ele pode usar desse filme; como se encaixa no planejamento da disciplina e qual a cultura cinematográfica que seus alunos têm. Além disso, o professor Nielson Ribeiro (2006), fala o seguinte sobre os cuidados na seleção dos filmes:

Outro cuidado que deve existir é com relação à veracidade das obras. Todos os filmes são apenas uma representação do real, trata-se da realidade transposta para a imagem pelo ponto de vista de algumas pessoas que o realizam, e mesmo os filmes que se propõem a realizarem um resgate histórico fiel, caso dos documentários, possuem sempre uma visão segmentada. Assim, os filmes são uma base representativa para poder ser analisada a realidade, e nunca devem ser vistos como representantes fiéis de fatos e acontecimentos, por mais verossímeis que sejam. (MODRO, 2006 p.12)

O cinema pode ser utilizado desde os primeiros anos de escola, é o que aponta a pesquisa descrita no livro de Marcos Napolitano (2004), onde ele defende esse uso para o desenvolvimento que a criança tem ao interpretar imagens em movimento desde cedo,

aprendendo a “compreender as convenções narrativas e prever possíveis desenvolvimentos na história, o que lhes será benéfico nos primeiros contatos com textos escritos.” (NAPOLITANO, 2004 p.22). Mas, ele também adverte sobre o cuidado que o professor deve ter em razão do olhar crédulo da criança, que pode ter como verdade e real tudo que acontece em um desenho animado, por isso o educador deve acompanhar essa atividade com noções e conceitos formados para explicar o que é científico e o que faz parte do imaginário e fantasioso.

Para seu uso em turmas com pré-adolescentes de uma faixa etária entre 11 e 13 anos de idade, o autor assinala para as curiosidades que os alunos despertam para questões um pouco mais complexas como as regras e funcionamentos do mundo e diferenças sobre as culturas, épocas históricas e civilizações que encontraram seu fim. E aponta como sugestão o questionamento e relatório simples sobre pontos do conteúdo e conceitos que o filme aborde.

Já na adolescência e início da vida adulta do aluno, que gira por volta dos 14 aos 18 anos, o uso do cinema fica mais acessível já que a grande parte da produção comercial dessa área é voltada para esse público. Nesta faixa etária fica mais fácil trabalhar a interpretação e o senso crítico, com filmes que abordem questões sociais, culturais e ideológicas de maneira mais abstrata, dando também ao professor a opção do uso de filmes um pouco mais complexos e ousados, mas, sempre de acordo com a faixa etária.

O professor deve levar em conta algumas características dessa faixa etária e escolar: aumento da interdependência grupal, maior interesse pelo sexo oposto, redefinições ideológicas, questionamento do sentido existencial e social da vida e do mundo, primeiras exigências de vida civil (elementos que variam de intensidade conforme o grupo socioeconômico em questão). (NAPOLITANO 2004, p.26).

Essa união de fatores possibilita ao professor trabalhar com mais profundidade os conteúdos e conceitos, gerando discussões mais densas e propiciando assim maior absorção da matéria aos alunos.

1.4 O VIDEO GAME COMO LINGUAGEM DE ENSINO

Com o surgimento de novas fontes de pesquisa no campo da história, também foram surgindo discussões a cerca de novas linguagens e tecnologias em prol do ensino dessa disciplina. Embora, muitas dessas novas linguagens de ensino sejam práticas e atraiam os

alunos, não devem ser vistas como bengalas para que o professor deixe de lado as reflexões e discussões com base no conteúdo por achar que essa linguagem é o bastante.

Como tecnologia em prol do ensino que já vem sendo utilizado a muito nas salas de aula, pode ser citado, por exemplo, o projetor de imagens. Equipamento que dá a possibilidade ao professor de ter o conteúdo dividido em pontos resumidos por ele, facilitando o ministrar das aulas em forma de roteiro a se seguir. Além disso, dá ao aluno um elemento visual para se orientar no decorrer do conteúdo. Atualmente é frequente o uso desse equipamento em escolas e universidade, tanto para essas funções como também para a utilização de outras linguagens de ensino. A imagem e o cinema por exemplo. Em algumas instituições o uso de computadores e *tablets* por cada aluno, são comuns para acompanhar a aula e responder as lições no final, dando ao professor controle sobre todas as suas atividades. Certamente antes do funcionamento efetivo dessas tecnologias e linguagens, as falhas de aplicação delas foram motivos de serem apontados como problemáticos ou ineficazes. Mas, isso não impediu os sujeitos que acreditavam na sua eficiência de buscar essa concretização.

Nesse momento a cultura popular chega até o indivíduo principalmente através das mídias digitais e sociais. Todo tipo de conhecimento e produção cultural é exibido nessas mídias, a construção cultural e social do indivíduo só depende de qual seu interesse de busca e adesão desses conteúdos. Por tanto sujeitos que tenham acesso a essas mídias tem a oportunidade de criar novas relações de saberes, gerando também novas maneiras de interpretar o mundo e por tanto criando novas maneiras de ensinar história. (ARRUDA 2007, p. 2)

Uma tecnologia que tem sido usada com certa frequência para o ensino de história são os jogos de computador e jogos de vídeo games, como é o caso da pesquisa relatada no artigo de Cristiane Bereta da Silva (2009), desenvolvido e aplicado em 2008, pelo Departamento de História, Centro de Ciências Humanas e da Educação/Udesc, na Escola Básica Municipal Luiz Cândido da Luz, em Florianópolis, SC. Onde 20 alunos entre 12 e 14 anos que estudavam entre a 6^a, 7^a e 8^a séries, participaram de um estudo jogando o jogo de computador *Age of Empires*, que é ambientado na Idade Média, e que resultou em satisfação quanto ao aprendizado dos alunos sobre o tema e sobre o que é o ensino de história.

Existem diversos jogos com temas históricos que atraem adolescentes e jovens que podem ser utilizados para o fim de aprendizado de história, como foi o caso da pesquisa citada que usou do jogo *Age of Empires*, que tem além da sua versão na idade média também

na colonização da América do Norte e na antiguidade com os povos do Mediterrâneo, além de outros como o *Valiant Hearts – The Great War*, que faz a história ser completamente interativa como o jogador. *Valiant Hearts – The Great War*, tem quatro personagens que o jogador controla no cenário da primeira guerra mundial, que no decorrer do jogo vai apresentando a história de cada personagem além de fatos e fotos, originais sobre a época histórica conforme a interação do jogador com o cenário. O contato que o jogador tem com a história de cada personagem vai lhe dando noções mais profundas sobre o tempo histórico que ele está vivendo no jogo, fazendo valer o conceito de empatia apresentado na citação do artigo de ARRUDA e SIMAN a seguir:

[...] a empatia procura vincular a leitura do presente às atividades que façam o aluno assumir o lugar de outro sujeito de outro tempo histórico, para que, dessa forma, ele possa compreender as nuances, as características do pensamento histórico. As formas de assumir tais papéis passam pelas produções teatrais, de vídeos, de jogos etc. No jogo de computador há, necessariamente, situações semelhantes, na medida em que o jogador assume, literalmente, o papel de um rei, de um soldado, servo, clero ou guerreiro. O jogador, ao assumir o papel de um personagem histórico no jogo, precisa, necessariamente, pensar nos problemas vividos por esse personagem (ainda que seus referenciais estejam vinculados completamente às suas experiências do presente), nas reações que tem diante do outro, nas relações que empreendem com outros personagens, o que potencializa, a nosso ver, a sua compreensão a respeito da complexidade da ação humana ao longo da história. (ARRUDA, SIMAN 2007, p. 6)

Cristiane Bereta faz apontamentos em seu estudo que jogos de computador como os citados acima são “produtos culturais que também produzem saberes sobre a História, no sentido de que fazem circular representações sobre períodos e conceitos históricos, modos de vidas, relações etc” (2009 p.3), além de também poder ser usados em sala de aula com esses efeitos.

1.5 O TEATRO COMO LINGUAGEM DE ENSINO

A intenção direta ou indireta do sujeito na sociedade pode ficar marcada na história dele, de outro ou de todos. A história é o material de orgulho para a raça humana, esteja ela retratando ações boas ou criminosas ela é a representação do percorrer da espécie através das eras. Os primeiros sinais de comunicação para posteridade dessa espécie são representações de animais e homens desenhados nas cavernas que eles habitavam há milhares

de anos atrás. Dai a necessidade que o ser humano tem de se expressar, se comunicar e querer deixar sua marca. Uma forma de arte.

A arte é produzida pelo sujeito que é inspirado por algo, gerando em si a vontade de se expressar, de produzir algo encorajado por seus sentimentos. E a partir disso ele pode gerar algo palpável, transformando esse sentimento em lazer, podendo moldá-la com técnica, e produzindo em outros, novas inspirações. Para Vasconcelos a arte é:

A arte, como um universo de expressões e transgressões, demonstra, ao longo dos séculos, que é possível transformar a vida humana a partir de uma mudança pessoal. A experiência estética favorece ao indivíduo o reconhecimento das diferenças, das semelhanças, dos contrastes e conflitos, possibilita múltiplas leituras, diferentes interpretações e dessa forma, vai nos permitindo assumir uma atitude criativa diante da vida. A arte sempre propõe a (re)significação da realidade. (VASCONCELOS 2011 p. 3)

A arte que será objeto de apontamentos nesse momento é o teatro. Ele é apontado por Vasconcelos (2011) como arte milenar que retrata a partir de um diálogo de questões pertinentes do ser humano. A autora aponta dois aspectos que estão presentes em praticamente todos os gêneros teatrais, são eles o conflito e a necessidade de representação da humanidade. Aspectos que ela também aponta como fundamentais para o pensamento histórico. Ela defende que o uso do teatro no ensino pode levar o aluno a compreender as representações do indivíduo na sociedade através do que é posto em cena, para que ele olhe para o passado e questione seu presente. Apoiando sua proposta de usar o teatro como linguagem de ensino no ambiente escolar, em razão de trazer mais transformação e produção com os métodos. Além do aprendizado que é gerado pela necessidade do aluno se aprofundar nos temas para a construção de representações sociais que ele terá de representar em cena.

Além da contribuição para o ensino aprendizagem do aluno o teatro também é apontado como fator de estreitamento de relações sociais entre eles e um facilitador para combater os preconceitos que existem entre eles. Moura comenta:

Pelo fazer teatral é possível reinventar as relações. Abre-se portas e rompe-se barreiras, destrói-se os traços e marcas do preconceito na história pessoal, sobretudo, o preconceito racial, fundado pela ignorância e pela distância em relação ao outro, devendo ser combatido com diálogo e ações afirmativas e sustentáveis de respeito, reconhecimento e valorização do diferente. E com o teatro é possível aproxima os diferentes, colocá-los frente a frente, e permitir que se toquem, se sintam, se tolerem por escolha e decisão livre. No teatro, as discriminações são combatidas pelo toque, pelo sentir. (MOURA, 2008, p. 5)

Outra modalidade de teatro que é apontada por Moura para o uso no ambiente escolar é o teatro de improviso. O teatro de improviso é explicado com as palavras dele como:

O Teatro de Improviso, também chamado de Teatro Espontâneo, é uma modalidade de teatro na qual o texto e a representação são criados no decorrer do espetáculo, e, na maioria das vezes, sem ensaio prévio, excluindo-se os textos pré-definidos. Para compor histórias são utilizados temas e a platéia é solicitada a participar da representação e o enredo é encenado na medida em que é construído, de forma envolvente e participativa. Os participantes – atores e atrizes - contracenam entre si e a beleza do espetáculo resulta da criatividade coletiva, cultivada pela imaginação livre e espontânea. (MOURA, 2008, p. 5)

Ele explica sobre o uso desse teatro que o ator/atriz registra no momento de seu exercício o reencontro dele mesmo com suas ideias e formação de si que guarda em seu interior, colocando-as para fora com a revisão de novos aspectos, desfazendo assim estereótipos e dogmas que vão sendo maturados pela segurança que é gerado nele mesmo.

Então quando usada de maneira correta em sala de aula, de maneira lúdica para o desenvolvimento da criança e adolescente, ele “permite imaginação, fantasia, interação e convivência com o diferente” (MOURA, 2008 p. 6), fator importante para que o aluno se descubra como pessoa, dando oportunidade de colocação àqueles que são mais tímidos de interagir junto aqueles que já são extrovertidos.

Do mesmo modo, possibilita aos alunos a oportunidade de descobrir que as diferenças que existem entre eles devem ser tratadas de maneira igual e justa, descobrindo assim as perspectivas do conhecimento do mundo, indo contra o preconceito e a discriminação do outro. Além de apontar também resultados positivos como “a) autoconhecimento; b) administração de humores; c) automotivação; d) controle de impulsos; e) sociabilidade.” Desenvolvendo resultados inovadores obtidos “graças a um processo gradativo de empoderamento diante da construção da autonomia. O que só acontece pela interação com a diversidade.” (MOURA, 2008 p. 8).

2 O RPG PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

2.1 EXPLICANDO O RPG E SEUS AFINS

RPG, essa é a sigla de *Role Playing Game*, que pode ser traduzido literalmente para o português como, Jogo de Interpretação de Papéis, que ficou muito famoso nas décadas de 80 e 90 nos Estados Unidos, onde foi criado, e também no Brasil. O jogo consiste na interpretação de personagens fictícios ou reais, por parte dos jogadores em um cenário montado e apresentado pelo mestre, também chamado de narrador.

Para melhor situar aqueles que ainda não tiveram a oportunidade de participar de um jogo de RPG de modo físico, ele geralmente ocorre em uma mesa entre um grupo de 3 a 6 pessoas que devem ter em mãos as ferramentas para o jogo. Essas ferramentas variam dependendo do sistema escolhido pelos participantes. Com frequência se faz necessário papel para rascunho, lápis, borracha, ficha de personagem, dados e os livros do sistema de RPG escolhido. Um dos mais famosos sistemas é o D&D³, que é um jogo de fantasia medieval com sua primeira edição lançada em 1976. Atualmente a detentora dos direitos do sistema do jogo é a empresa americana Wizards, que lança em 2014 sua 5ª edição. Nesta pesquisa o sistema de jogo escolhido como base é o D&D 3.5⁴.

Porém, a principal ferramenta do jogo é a imaginação. Fisicamente tudo ocorre como um jogo de tabuleiro normal entre amigos, sentados ao redor da mesa, comendo, rindo e se divertindo. Mas, a intenção do RPG é que o jogador interprete um personagem escolhido por ele e viva aventuras em um mundo de fantasia. Para isso, o jogador deve apenas estar familiarizado com o cenário do jogo, que é onde a história acontece, e deixar sua imaginação o levar a uma experiência nova a cada sessão de jogo. É válido supor que o RPG é em partes semelhantes a um filme, ou uma peça de teatro, onde o ator está representando um personagem em uma trama redigida pelo roteirista do filme. Mas, no caso do RPG o jogador não tem conhecimento dos acontecimentos futuros da trama e o roteirista é o mestre.

O mestre, ou narrador da história, é a pessoa responsável por criar o enredo da história, interpretar personagens que vão reagir aos jogadores⁵, ter o conhecimento das regras

³ Sigla para Dungeons & Dragons.

⁴ Essa é uma versão atualizada da 3ª edição de Dungeons & Dragons lançada pela Wizards em 2003.

⁵ Os jogadores interpretam um único personagem criado por eles mesmos. Enquanto o narrador fica responsável por reagir a eles interpretando todos os outros personagens no cenário imaginário do jogo.

e suas aplicações, além de estar preparado a improvisar caso os jogadores tomem um rumo diferente do que ele havia imaginado. No RPG o jogador pode tomar o rumo que quiser para seu personagem, mas deve estar ciente que suas ações terão consequências assim como no mundo real. Por isso o narrador deve conhecer bem o cenário de seu jogo para que possa continuar escrevendo suas histórias baseadas nos interesses futuros dos jogadores. Vale citar o que o próprio livro do jogador apresenta como aventura nesse jogo:

Seu personagem é um aventureiro, um herói que se envolveu numa missão épica em busca de fortuna e glória. Outros personagens se unirão a ele, em grupo de aventureiros, para explorar masmorras e combater monstros, como os terríveis dragões ou trolls carnívoros. Essas buscas se transformarão em histórias, determinadas pelas ações que o seu personagem executa e pelas situações que o Mestre apresenta. Uma aventura de Dungeons & Dragons é composta de ações, combates espetaculares, monstros aterrorizantes, desafios épicos e vários tipos de mistérios a serem desvendados. (COOK, M; WILLIAMS, S; TWEET, J, 2003 p.4).

Como suporte para o narrador existem diversos livros de cenários para, a partir daí criar suas aventuras, que é o nome que se dá a essas tramas. O cenário mais usado por jogadores do D&D é o *Forgotten Realms*⁶. Esse é um mundo de fantasia cheio de elementos características e conceitos que lembram o mundo real na era medieval, e mostra o desenvolvimento de diferentes culturas no mundo de *Aber Toril*. Que tem como base os livros do jogador, livro do mestre, livro dos monstros e variedades de outros livros de complementos que trazem novas habilidades, talentos, classes para personagens e usos para o jogo do D&D.

Outro ponto que deve ser observado são as variáveis de certas ações dos jogadores. Um jogador não pode simplesmente atacar um inimigo esperando que tenha sempre completo êxito de derrotar seu adversário, para isso existem as regras e os dados. As regras como mencionado anteriormente estão presentes nos livros do D&D. Já os dados, são objetos lançados representando a variável que o personagem tem para o sucesso de sua ação. Conforme a escolha do jogador nas características da construção inicial de seu personagem, ele terá mais facilidade em usar uma espada ou em lançar uma magia por exemplo. Assim, conforme a aptidão do personagem do jogador em uma ação, ele dependerá menos da sorte nas variáveis do lançamento de dados. Aqui também pode ser citado o que o livro trás sobre a utilização de dados no seu sistema de jogo:

⁶ Que pode ser traduzido como “Fronteiras Esquecida”. Cenário de fantasia criado pelo game designer Ed Greenwood a partir de seu imaginário de histórias na infância.

[...] conjunto de dados para cada jogador. Este conjunto inclui, no mínimo, um dado de quatro faces (d4), quatro dados de seis faces (d6), um dado de oito lados (d8), dois dados de dez faces (d10), um dado de doze faces (d12) e um dado de vinte faces (d20). (COOK, M; WILLIAMS, S; TWEET, J, 2003 p.5).

O conjunto de dados é composto então por seis tipos de dados diferentes. Cada um dele é utilizado em uma estatística diferente. E alguns deles em mais de um tipo de jogada de estatística. Dessa maneira se define a conclusão de uma ação realizada pelo personagem de um jogador. Assim, nem tudo no jogo fica amarrado a decisões dos jogadores ou do narrador, gerando possibilidades imprevisíveis para a sequência das aventuras.

Lembrando que o sistema escolhido para trabalhar aqui é o D&D 3.5, e ele é apenas um dos muitos sistemas de jogo de RPG disponíveis. Outros sistemas de RPG muito utilizados por jogadores é o *storyteller*, o *GURPS*, que tem também como base a imaginação de seus jogadores, mas, tem mecânicas de jogo e regras distintas. E vale também lembrar que existem vários RPGs diferentes para se jogar. Schimt (2008, p. 38), aponta em sua tese cinco tipos diferentes de RPGs, são eles o RPG de mesa, que é o tipo de RPG que este presente trabalho se refere, o *live-action*, as aventuras solo, RPG eletrônicos solo e os MMORPG⁷. Esse dois últimos são muitas vezes criticados por jogadores de RPG de mesa, pois por se tratar de jogos online, o jogador não tem de interagir ou representar seu personagem, ele apenas o comanda através do computador, tirando assim toda a essência do jogo que é a imaginação e interação que se tem em um RPG de mesa.

2.2 O RPG E A EDUCAÇÃO

Como o crescente interesse nas discussões sobre o ensino de história, novas linguagens e metodologias têm sido apontadas para serem usadas na área. Esse trabalho vem apontar o uso do RPG como uma delas. Esse tema já é abordado a algum tempo por pesquisadores do tema e tem ganhado mais força nas publicações⁸ de duas décadas para cá. Esse crescimento pode ser devido o interesse se contrapor a métodos tradicionais de

⁷ Sigla para Massive Multiplayer Online Role Playing Game.

⁸ SOARES, Ingrid Krauser. Entre a Interpretação e a Rolagem de Dados: O Uso do RPG para o Ensino de História. Criciúma. 2013

XAVIER, Raphael. RPG e o Ensino de História: Diálogos e Perspectivas. Revista Encontros em vista Sétima edição. 2011.

TEIXEIRA, Pedro Emanuel de Medeiros; SILVA, Isayane Karinne de Oliveira; OLIVEIRA, Marçal José de. Jogos de RPG Como Auxílio no Ensino de História. Palmas. VII CONNEPI. 2012.

memorização e ensino, buscando usar de tecnologias e mídias para a construção do conhecimento, como já apresentado no primeiro capítulo.

Para fundamentar o RPG no ensino, Vygotsky (2011) é o autor que tem os apontamentos teóricos que se associam a pesquisa. Observando a teoria sócio-historico-cultural de Vygotsky, onde o ser humano se forma ao longo de seu desenvolvimento, através da interação do indivíduo com a sociedade, sua cultura e seu histórico de vida. Além de todas as situações de aprendizado que resultam nesse desenvolvimento durante sua existência, podemos utilizar então de um método onde o imaginário do indivíduo o leva para situações e interações, que vão o obrigar a aprender sobre as circunstâncias onde se encontra e refletir a partir de seus conhecimentos para encontrar uma solução. Esse método utiliza do RPG, que já é usado para lecionar disciplinas em países como Noruega e Finlândia. O próprio ministro do desenvolvimento internacional da Noruega, Heikki Holmas em uma entrevista⁹ ao site imagonen.org, diz que o RPG é capaz de mudar o mundo. Para Holmas ele é uma ferramenta onde os jogadores aprendem sobre diferenças sócio-culturais do outro e, portanto, se orientados de maneira positivas vão aprender a respeitá-las. Na ocasião Heikki Holmas era ministro de educação da Noruega.

Também baseado na teoria de Vygotsky (2011), podemos observar que o aprendizado do aluno não termina com o tempo, mas se consolida com situações onde o aluno exercita esses conhecimentos, assim o aluno tem chance de se apropriar dos conhecimentos aprendidos. (SCHMIT, 2008 p.60).

Com a utilização do RPG em sala de aula, o professor se torna o narrador da história. Papel que cabe ao mestre/narrador nos jogos de RPG de mesa. Em teoria o professor será o responsável por estudar uma adaptação de um sistema de RPG a sua escolha e apresentar aos seus alunos. Visto que deve se escolher o sistema dependendo da complexidade de suas regras, jogabilidade e aceitação dos alunos. Vale apontar que o professor é livre para fazer suas adaptações de regras e execução do jogo, desde que isso faça com que o método seja dinâmico no sentido da educação do conteúdo e de seus conceitos, além de garantir a interação entre alunos e com o cenário apresentado pelo professor/narrador¹⁰.

⁹ Nas referências deste artigo estão os links para acessar a entrevista original no site imagonem em norueguês e da entrevista traduzida para o português no site vila do RPG.

¹⁰ Esse é o título usado no artigo para designar o professor que utiliza do método de RPG para lecionar aulas.

Ao escolher um cenário de jogo o professor deve ficar atento a suas perspectivas. O cenário terá as características, cultura e dinâmica que o educador desejar, portanto, é importante ter como material de pesquisa na construção de cenários, autores e obras com perspectivas distintas para que o professor/narrador não tenha como foco apenas a visão de um livro didático ou mesmo da reprodução de um único filme ou imagem, cuidados que já foram apontados anteriormente nesse trabalho quando tratados como linguagens de ensino de história.

Em seguida o professor pode apresentar o resultado da produção do cenário imaginário, como uma aula expositiva normal. Após, pode conduzir seus alunos através da imaginação até o cenário, e então questionar seus lecionando, o que eles seriam se suas vidas fossem nesse cenário. É indicado que em suas primeiras experiências, o professor produza os personagens para seus alunos, pois eles ainda não têm a prática de jogo para montar um personagem no período de uma aula. O processo muitas vezes é demorado, portanto fica como responsabilidade e a critério do professor esta tarefa. Para melhor execução do método, inicialmente é considerável que o professor/narrador não dê um personagem para cada aluno controlar. Fica como indicação que o professor/narrador junte em grupos de quatro ou cinco alunos e distribua um personagem para cada grupo, elegendo um porta voz entre eles que comunicará as ações desse personagem para o professor/narrador. Ações essas que foram anteriormente discutidas e tomadas pelo coletivo de cada grupo.

O RPG é um jogo interessante de ser usado em sala de aula, pois não é um jogo convencional de tabuleiro, onde um jogador tem que derrotar seu adversário para alcançar a vitória. No RPG os jogadores são um grupo que tem objetivos em comum, (nem sempre os objetivos dos personagens dos jogadores será o mesmo, mas na história o narrador deve induzir os jogadores a compreender que seus objetivos individuais serão alcançados de maneira mais fácil se cooperadas em grupo) onde a experiência do outro pode ajudá-lo a alcançar o que deseja. Portanto o grupo deve cooperar entre si para alcançar o sucesso em suas aventuras. Isso torna possível na mente do aluno um sentimento de compreensão do outro e uma vivência de trabalho em equipe.

Uma aventura representa uma missão dada a esse grupo de personagens que é chamada normalmente assim. Essa aventura não precisa durar o tempo de uma única aula. Ela pode se estender por várias aulas com contínuas aventuras criadas pelo professor/narrador a partir do cenário e história já feita por ele. O que dá origem a uma saga. Essa saga nada mais é

que seguidas histórias no cenário criado. Ou seja, onde o objetivo da missão/aventura é alcançado. Se mesmo assim o professor deseja iniciar uma nova saga com o mesmo grupo, no mesmo cenário, ele está criando então uma campanha de jogo. Que é um conjunto de sagas feitas naquele cenário.

A partir de alguma experiência dos alunos com o RPG, eles vão se sentir mais à vontade para interagir uns com os outros e com o sistema de jogo. Deste ponto em diante é mais interessante que cada grupo de alunos/jogadores construa seu próprio personagem com as orientações e ajuda do professor/narrador. Isso é significativo por que cada aluno/jogador vai dar uma ou mais características ao personagem que o grupo vai interpretar. O que concretiza o personagem como criação dos alunos/jogadores baseados no cenário exposto do professor/narrador que é pautado inteiramente em conceitos, momentos e recortes dos conteúdos de história. Além de psicologicamente falando, a construção do personagem dos alunos/jogadores com base nas características dadas a ele, é baseado nas características que esses alunos conhecem ou tem em sua própria vida. O que é um descortinar de seu próprio eu, para o externo. (VIEIRA, 2012, p. 25). O que ajuda muito para alunos que são introvertidos ao se relacionar com o outro.

Vale lembrar que assim como as linguagens de ensino citadas anteriormente, também deve se tomar os cuidados necessários na utilização do RPG em sala. Um dos principais problemas que se pode apontar é a falta de experiência do professor/narrador na atividade em sala, o que pode levar a uma falta de domínio da turma na atividade causando desordem, desatenção e desinteresse dos alunos pela aula. Também é muito importante resaltar que assim como as outras linguagens destacadas, o RPG não deve ser usado de maneira isolada, sendo necessário sempre as orientações, discussões, reflexões e acompanhamento por parte do professor para com seus alunos. Igualmente importante, a produção do jogo feita pelo professor/narrador deve estar bem embasada e amarrada entre as fontes que ele vai buscar para montá-la e os objetivos e conceitos que ele deseja passar com a aula/jogo de RPG.

Outro conceito que é válido para a utilização do RPG no ensino em sala de aula é o da empatia; significado por Ferreira como “a capacidade de se colocar e simular a perspectiva subjetiva do outro para compreender seus sentimentos e emoções. É uma resposta afetiva deflagrada pelo estado emocional do outro e uma compreensão dos estados mentais da

outra pessoa” (FERREIRA, 2001, p. 1), significado descrito também na pesquisa de Pereira (2013) que usa das citações de Pavarini e Souza (2010) para dizer que:

A empatia seria uma ferramenta necessária, segundo estes autores, para que o ser humano possa entender o outro e desta forma agir de uma forma mais social. Reconhecer sentimentos no outro nos ajudaria a sobreviver, na medida em que este reconhecimento traz consigo o próprio sentimento. Em outras palavras, a empatia faz surgir no observador não a mesma dor, mas a ideia próxima do que o outro sente e nossa vontade de protegê-lo. Sem este sentimento não sentiríamos a necessidade de proteger o outro, pois não conseguiríamos compreender sua necessidade de ajuda. (PEREIRA, apud PAVARINI, SOUZA, 2013, p.7)

Isso vem como base quando o aluno/jogador deve interpretar um personagem real, que fez parte de um período histórico passado, sendo colocado no cenário para ser interpretado com base em suas memórias ou pesquisas históricas sobre ele. Por exemplo, um soldado da segunda guerra mundial que dá entrevista sobre sua rotina no *front* de batalha; sobre o convívio com seus companheiros e suas sensações quando viu o horror através do sofrimento de civis, companheiros e até mesmo do seu adversário, ao perceber que ele também é um ser humano, e que a guerra divide as pessoas e destrói o que deveria ser cultivado; observando como foi um alívio receber a notícia de que a guerra acabou e finalmente ele vai voltar para casa.

Esses elementos de construção do personagem e de orientar o aluno/jogador ficam é claro sob-responsabilidade do professor, quando exerce seu papel de narrador e responsável para que o que o aluno/jogador esta imaginando e interpretando esteja de acordo com a perspectiva de verossimilhança que aquela base de pesquisa propõe.

A respeito do conceito de empatia também apontar que é válido para pensar no sentimento que o aluno/jogador desenvolve ao interpretar um personagem que precisa cooperar com o outro para atingir seu objetivo e sobreviver aos desafios que acontecem no decorrer das aventuras propostas pelo professor/narrador. Espera-se que esta atividade acabe fortalecendo o sentimento de grupo entre os alunos/jogadores e possibilite compreender que as diferenças devem ser tratadas com respeito e responsabilidade social por parte deles, pois a partir desse imaginário fica mais fácil trabalhar situações reais da sociedade e do convívio desses alunos.

É visto que o professor pode criar para o RPG o cenário que desejar. O jogo é inteiramente adaptável a qualquer momento histórico. Fazendo possível que os alunos joguem imaginando viver desde a Roma antiga, com lutas entre legiões e povos nórdicos, ou em meio

às articulações políticas do império, até conflitos da guerra do Iraque e seus interesses econômicos e ideológicos. Tudo isso dependerá apenas da capacidade do professor em montar um jogo bem estruturado com base em material histórico e na habilidade de manter o jogo focado no seu objetivo. Lembrando que os improvisos são comuns, já que cada personagem faz o que achar melhor, por isso o professor deve conhecer muito bem o cenário para dar possibilidade de continuar a história a partir dessas ações não previstas por ele.

Essas histórias podem conter além do conteúdo histórico, conceitos que o professor deseja passar para seus alunos. Já que fica como responsabilidade do professor/narrador interagir com os personagens dos alunos/jogadores, representando personagens de seu cenário, fica fácil para ele se utilizar de falas e discursos desses NPCs¹¹, para passar um conceito, ideologia ou aspecto que o professor/narrador está lecionando.

2.3 PRÁTICA DE RPG: A VIDA NOS ANOS DE CHUMBO

Como visto neste trabalho, o RPG pode ser usado para lecionar conteúdos, conceitos, momentos e recortes históricos. Mas, ele também pode ser uma ferramenta extra-aula, como método de reforço ou de avaliação de conteúdos passados em aulas expositivas. A construção do cenário, sistemática de jogo e confecção de personagens será o mesmo, a única coisa que será alterada é o objetivo do jogo.

O professor pode passar seu conteúdo normalmente em suas aulas expositivas, com apresentações, textos, filmes e materiais que ele comumente utiliza para embasar a ambientação da aula/aventura. Basta montar um jogo no cenário da matéria onde os alunos serão os protagonistas da história. Caso o professor leccione uma aula que tem como tema a revolução francesa, e ele deseja que os alunos se apropriem do sentimento que os revolucionários tinham naquele momento, o professor faz sua aula expositiva com elementos históricos que reproduzam o cotidiano e as situações vividas por essas classes e as especulações de o que levou essa classe a buscar uma revolução. No momento de aplicação os alunos interpretarão membros dessa classe. Líderes de partidos, combates de armas,

¹¹ NPC é a sigla para *Non-Player Character*. Ele, ou eles, no caso todos os personagens que não são controlados pelos jogadores e sim pelo narrador, são os personagens que estão no cenário para interagir com os personagens dos jogadores.

especialistas ou o que desejarem ser, desde que coeso com o cenário e situação. As ações dos jogadores representando seus personagens revelarão se compreenderam o tema ou não.

Como parte prática, o presente trabalho apresenta um reforço da matéria de história do Brasil, no momento da ditadura militar. Essa prática foi realizada no mês de junho do ano de 2014, tendo como professor/narrador o autor do presente trabalho, Renan Antônio da Rocha, e como aluno/jogadores participantes de graus diferentes de escolaridade. São eles: Augusto Meinster, já experiente na prática do RPG e graduando de Tecnologia da Informação e Comunicação da UFSC de Araranguá; Lucas Malgaresi, já experiente na prática do RPG, aluno da SATC. Lucas Becker, já experiente na prática do RPG, estudante de curso pré-vestibular; Matheus C. Pecantet, sem experiência na prática de RPG, aluno de ensino médio da Escola de Educação Básica Maria Garcia Pessi e André A. Rodrigues, sem prática em RPG, aluno do ensino médio da Escola de Educação Básica Professora Maria Garcia Pessi. O sistema usado foi o D&D 3.5.

Na ocasião de jogo os alunos/jogadores interpretaram personagens com características e vivências distintas, vindos de regiões e culturas diferentes do Brasil e do exterior, e todos eram membros da ALN (Aliança Libertadora Nacional), e tinham como objetivo ajudar a organização a depor a ditadura militar do poder no Brasil.

O cenário foi construído com base em obras historiográficas e filmes sobre o tema, com objetivo de passar o conceito de revolução, guerrilha armada, capitalismo, socialismo, além de acontecimentos históricos e elementos sociais e culturais desse recorte histórico. A seguir as construções dos personagens foram feitas a partir de características e ideias dos próprios alunos/jogadores e conhecimentos que tinham a partir do tema, resultando em um personagem para cada jogador com suas diferenças e peculiaridades.

De início o professor/narrador do jogo juntou os jogadores e como introdução lecionou de maneira expositiva se utilizando de falas baseados nas obras historiográficas, sobre o tema. Dando assim o contexto do cenário, o objetivo dos jogadores e os acontecimentos que era de conhecimento deles até o momento sobre os fatos do jogo.

O momento histórico escolhido pelo professor/narrador foi o sequestro do embaixador da Suíça, Giovanni Enrico Bucher, pelos membros da ALN entre eles, Carlos Lamarca. Sequestro que teve como objetivo trocar o embaixador por 70 presos políticos. A partir daí uma fantasia foi montada, onde o objetivo dos jogadores não era sequestrar o embaixador junto com Lamarca, mas sim atacar a embaixada da Inglaterra para que o outro

grupo da ALN sequestrasse o suíço se aproveitando da distração causada pelos personagens dos jogadores.

Para fazer isso os jogadores tiveram de pensar como seus personagens. No jogo os personagens tiveram de assaltar bancos, roubar carro, conseguir armas, alugar casas, como faziam os membros de guerrilha armada da ALN no Brasil. Além de criar um plano que não tivessem baixas nos seus ataques. Baixas que não seriam boas nem para eles nem para os militares, pois estavam conscientes de que se matassem um militar, eles seriam ainda mais perseguidos por conta dessa visibilidade. Entre planos, ações e rolagem de dados os jogadores atingem seu objetivo e depois conseguem ajudar o membro da ALN, Carlos Lamarca a fugir dos militares para o nordeste do país. Concluindo assim a aventura programada.

A aventura teve a duração de duas sessões normais de RPG. Que geralmente varia entre duas ou três horas de jogo. Além das obras e filmes para montar o cenário e trama do jogo, foram utilizados imagens e músicas desse momento histórico para dar aos jogadores uma ambientação mais representativa, e assim dar bases para ações e interações mais detalhadas no jogo. Por fim os alunos/jogadores foram questionados pelo professor/narrador sobre a utilização do método para o ensino da história. Em suas falas os jogadores elogiaram o jogo e o método, afirmando que se eles tivessem aulas assim na escola se sentiriam muito mais interessados pelos temas, e iriam pesquisar mais sobre os assuntos fora de aula, para desenvolver melhor seus personagens e ajudar nas ações deles e dos companheiros no cenário de jogo. Em depoimento o aluno/jogador Lucas afirma que:

Eu apoio totalmente a utilização do RPG no ensino, para mim a utilização dele no ensino da história da Ditadura Militar foi muito bom. Como eu disse, com o RPG você deixa de apenas observar a história e passa a interagir com ela. Que do meu ponto de vista é a maior trunfo do jogo, já que prende a atenção dos jogadores, os imergem na época do jogo e você passa a “viver” aquilo. Deixando assim a aprendizagem muito mais divertida e espontânea. (BECKER 2014, p.2)¹²

Confirmando que utilizar do jogo de RPG para o ensino de história é proveitoso e prazeroso para o aluno, gerando assim mais interesse da parte dele na busca por conhecer o tema abordado. Outro jogador comenta o seguinte: “Muito do que aprendi jogando RPG sobre ditadura militar eu não tinha aprendido antes, ou pelo menos não lembrava de ter aprendido” (MALGARESI 2014, p.1), mostrando que mesmo que o que está sendo lecionado através do

¹² Entrevista escrita concedida a Renan Antonio da Rocha, sobre a aula/jogo.

jogo já foi dito a ele, isso é feito de maneira marcante, fazendo com que ele recorde e aprenda. Em depoimento outro jogador declara que:

Algo interessante no quesito de um jogo de RPG que é ambientado em algum período histórico do mundo real, vamos dizer assim, é que os jogadores se sentem mais presentes. É interessante pois antes eu não entendia os objetivos, as motivações, as ambições, não entendia como pensava alguém que lutou pela liberdade naquela época. Por não entender essas coisas, esses pensamentos, por vezes eu nem dava muito valor e até preconceituosa. Mas ao me colocar no lugar de uma dessas pessoas, minha perspectiva mudou. Eu passei não apenas a respeitar o modo de pensar, como também entender, de certa forma, os motivos que levaram os revolucionários fazerem o que faziam. (VIANA 2014, p 1)¹³

Mostrando o entendimento de uma nova perspectiva apresentada no jogo através da interpretação de seu personagem. Para maiores constatações sobre a opinião dos alunos/jogadores deve se pesquisar nos anexos deste trabalho onde está o depoimento coletado de alguns participantes da aula/jogo sobre a ditadura.

3 CONCLUSÃO

Através das análises do material de pesquisa e do estudo feito a partir da proposta inicial, é notado que o uso de linguagens de ensino vem a somar como método de aula para o professor que deseja se manter atualizado conforme as mudanças da realidade sociocultural de seus alunos. Outra conclusão é que o RPG além de por si só ser útil da mesma maneira também pode contribuir ricamente em conjunto com as demais linguagens apresentadas, para fim do ensino aprendizagem em sala de aula. E que além do RPG servir para passar os conteúdos em sala e aulas de reforço da matéria, ele também pode ser pensado para uma aplicação de avaliação, substituindo uma avaliação objetiva ou dissertativa. O processo é semelhante a uma avaliação oral com a turma. Fica aqui este apontamento para o desenvolvimento de um estudo futuro.

De maneira conclusiva o resultado da aplicação do jogo no ensino de História foi muito produtivo e gratificante. Perceber que os alunos/jogadores se divertindo e buscando

¹³ Idem

informações para compreender o assunto e reagir a ele, é a experiência que todo professor busca de seus alunos, independente da linguagem ou método que utilize em suas aulas.

Parece um trabalho árduo e complicado muitas vezes. Mas, os resultados são muito positivos. Para aqueles que desejam montar uma aula/jogo, mas, julgam não terem bases para fazê-lo, no início da utilização do RPG, é possível comprar uma história pronta como é o caso do livro jogo: “O Resgate de “Retirantes”, que é uma obra com esse objetivo do autor Carlos Eduardo Lourenço, que utiliza o sistema Mini GURPS. Ou também a obra: “As Cruzadas”, que usa do mesmo sistema e foi produzida pelo autor Luiz Eduardo Ricon. Além de existir uma variedade grande de ideias para jogos e metodologias em obras sobre o tema RPG e educação.

Referências:

- ARRUDA, Eucídio; SIMAN, Lana Mara de Castro. **A História é um jogo? Games, juventude e aprendizagens em história.** ANPUH – XXIV Simpósio nacional de história. 2007
- BITTENCOURT, Circe Maria. **Ensino de História: fundamentos e metodologias.** 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- BITTENCOURT, Circe Maria (org.). **O Saber histórico na Sala de Aula.** 9. Ed. São Paulo. Contexto, 2004.
- CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações.** Lisboa: Diel/Rio de Janeiro: Bertand do Brasil, 1999.
- COOK, Monte, WILLIAMS, Skip, TWEET, Jonathan. **Dungeons & Dragons. Livro do Jogador. Livro de Regras Básicas 1 v 3.5.** Devir Livraria. 2003
- COOK, Monte, WILLIAMS, Skip, TWEET, Jonathan. **Dungeons & Dragons. Livro do Mestre. Livro de Regras Básicas 2 v 3.5.** Devir Livraria. 2003
- LOURENÇO, Carlos Eduardo. **Mini GURPS. O Resgate de “Retirantes”.** Devir Livraria 2003.
- MODRO, Nielson Ribeiro. **Cineducação 2: Usando o cinema na sala de aula.** Joinville, SC. UNIVILLE, 2006.
- MOURA, Assis Souza de. **O teatro de improviso como prática educacional no ensino de história.** –Guarabira. XIII Encontro Estadual da ANPUH.
- NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula.** 2. ed. São Paulo, Contexto, 2004.
- PAIVA, Eduardo França. **História e Imagens.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.
- PAVARINI, Gabriela e SOUZA, Débora de Hollanda. **Teoria da Mente, Empatia E Motivação Pró-Social Em Crianças Pré-Escolares.** Psicologia em Estudo, Maringá, v.15, n. 3, p. 613-622, jul./set. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pe/v15n3/v15n3a19.pdf> . Acesso em 24/01/2012 pelo citado.
- PEREIRA, Juliano da Silva. **Algumas Reflexões sobre o conceito de empatia e o jogo de RPG no ensino de história.** – Natal, RN. XXVII Simpósio Nacional de História ANPUH. 2013

- RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Bertrand Brasil. 2004
- RINCON, Luiz Eduardo. **Mini GURPS. As Cruzadas**. Devir Livraria. 1999
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2008
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Vigotski: Perspectivas para a Prática Pedagógica**. Londrina. Universidade Estadual de Londrina. 2007
- SILVA, Cristiane Bereta da. **Os Jogos e o conhecimento histórico no Ensino Fundamental**. Fortaleza: ANPUH – XXV Simpósio Nacional de História. 2009
- VALÉRIO, Alexandre Schwarzenegger dos Santos. **Ensino e Imaginação: O uso do RPG como ferramenta didática no ensino de história**. Artigo apresentado na Primeira Jornada da Didática – O Ensino Como Foco. PR. 2012.
- VASCONCELOS, Cláudia Pereira. **O teatro como linguagem e fonte de ensino de história**. São Paulo – Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH. 2011
- VIEIRA, Matheus. **RPG & Educação. Pensamentos Soltos**. Editora Íthala. 2012
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. 1864 – 1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológico superiores**. Organizadores: Michael cole ... [et all.] ; Tradução: José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afege.
<http://www.wizards.com/dnd/> acessado em 09 de julho de 2014
<http://imagonem.org/2012/03/27/laiv-kan-forandre-verden/> acessado em 09 de julho de 2014
<http://viladorpg.wordpress.com/2012/03/29/em-entrevista-ministro-noruegues-fala-sobre-o-potencial-socio-interacionista-do-rpg/> acessado em 09 de julho de 2014

Depoimentos:

- BECKER, L. **A vida nos anos de Chumbo**: Depoimento [02 de dezembro, 2014]. Criciúma: Entrevista concedida a Renan Antonio da Rocha.
- MALGARESI, L. **A vida nos anos de Chumbo**: Depoimento [02 de dezembro, 2014]. Criciúma: Entrevista concedida a Renan Antonio da Rocha.
- SILVA, A. M. da. **A vida nos anos de Chumbo**: Depoimento [02 de dezembro, 2014]. Criciúma: Entrevista concedida a Renan Antonio da Rocha.
- VIANA, W. T. **A vida nos anos de Chumbo**: Depoimento [02 de dezembro, 2014]. Criciúma: Entrevista concedida a Renan Antonio da Rocha.

Referências da aula/jogo de ditadura:

COUTO, Ronaldo Costa. **História Indiscreta da Ditadura e da Abertura - Brasil: 1964 – 1985.** – Editora Record. Brasil. 1999

FICO, Carlos. **Como eles agiam: Os Subterrâneos da Ditadura Militar: espionagem e polícia política.** Rio de Janeiro: Record, 2001.

REZENDE, Maria José de. **A ditadura militar no Brasil: repressão e pretensão delegitimidade : 1964-1984** [livro eletrônico] / Maria José de Rezende. – Londrina : Eduel, 2013.1 Livro digital, acessado em 23 de maio de 2014.

RODEGHERO, Carla Simone. **Reflexões sobre historia e historiografia da ditadura militar: o caso do Rio Grande do Sul.** Artigo do IX Encontro Estadual de História do Rio Grande do Sul.

VALLE, Maria Ribeiro do. **1968: O diálogo é a violência: Movimento estudantil e ditadura militar no Brasil – 2ª ed.** UNICAMP. 2008

Filmes:

BATISMO de Sangue. Direção: Helvério Ratton. Produção: Helvério Ratton. Interpretes: Caio Blat; Daniel de Oliveira; Cássio Gabus Mendes; Ângelo Antônio; José Carlos Aragão. Roteiro: Helvécio Ratton e Dani Patarra. Música: Marco Antônio Guimarães. Distribuidora: Downtown Filmes e ANCINE. Brasil, 2007. 1 DVD (110 MIN)

O Que é Isso Companheiro. Direção: Bruno Barreto. Produção: Lucy Barreto e Luiz Carlos Barreto. Interpretes: Alan Arkin; Claudia Abreu; Fernanda Torres; Luiz Fernando Guimarães; Pedro Cardoso e outros. Música: Stewart Copeland. Distribuido por: Rio Filmes e Miramax. Brasil, 1996. 1 DVD (113 MIN)

OLGA. Direção: Jayme Monjardim. Produção: Claudia Braga. Interpretes: Camila Morgado; Caco Ciocler; Fernanda Montenegro e outros. Roteiro: Rita Buzzar. Música: Marcus Viana. Distribuição: Lumière. Brasil, 2004. 1 DVD (141 MIN).

O Ano Em Que Meus Pais Saíram de Férias. Direção: Cao Hamburger. Produção:Caio Gullane; Cao Hamburger e Fabio Gullane. Interpretes: Caio Blat; Daniela Piepszyk; Eduardo Moreira; Germano Haiut e outros. Roteiro: Anna Muylaert; Bráulio Mantovani; Cao Hamburger e Cláudio Galperin. Música: Beto Villares. Gullane Filmes. Brasil, 2006. 1 DVD (106 MIN).

ANEXOS

DEPOIMENTO SOBRE A PRÁTICA DA AULA/JOGO: A VIDA NOS ANOS DE CHUMBO.

Autor e Narrador da Prática: Renan Antonio da Rocha

Data da Realização da prática: Julho de 2014

Nome do depoente: Augusto Meister da Silva

Data: 13/11/2014

- Qual foi sua compreensão da história do Brasil na ditadura, a partir da linguagem do RPG?
- Antes de começar o jogo, vocês tiveram alguns esclarecimentos sobre o cenário do jogo (ditadura militar no Brasil), com alguns vídeos e uma aula introdutória do professor/narrador. Você teve o mesmo entendimento sobre o tema depois do jogo?
- A aula/jogo foi o que mais ajudou em seu entendimento?
- Quais seus comentários acerca do uso do RPG como linguagem de ensino? Você aprova ou desaprova?

Com base na sessão criada pelo Mestre, tive uma noção mais abrangente dos fatos que aconteceram na época da Ditadura Militar. Por controlar personagens ligados a VPR, consegui entender como eles movimentavam, se escondiam e efetuavam alguns tipos de crimes no decorrer da história.

Já que alguns integrantes eram bem conhecidos, eles utilizavam de disfarces e codinomes, para que suas presenças não fossem notadas, e normalmente ficavam pouco tempo em residências alugadas, o mesmo só era feito a vista e antecipando seis meses do aluguel, sendo que só ficavam nas residências por pouco tempo, o suficiente para terminar algum serviço necessário para a Vanguarda.

Tive esse entendimento baseado na aventura proposta pelo Mestre de mesa, que deu início a um grupo da VPR que precisava fazer certo “barulho” na Embaixada Inglesa, para que o Exército, e toda a força policial, se aproximasse do mesmo e se afastasse da Embaixada Suíça, tendo em mente iniciar o sequestro do embaixador da Suíça, tendo essa missão a ser resolvida precisávamos de um local para morar, e ficar olhando para a Embaixada Inglesa, armas, disfarces e principalmente dinheiro. Recebemos essa missão do Carlos Lamarca, codinome Cicero, e nesse momento damos o início a uma série de perseguições e assaltos para conseguirmos chegar ao nosso objetivo, com uma pitada de bom

humor, diversão e boas histórias, já que esses são os fundamentos básicos para uma boa mesa de RPG.

DEPOIMENTO SOBRE A PRÁTICA DA AULA/JOGO: A VIDA NOS ANOS DE CHUMBO.

Autor e Narrador da Prática: Renan Antonio da Rocha

Data da Realização da prática: Julho de 2014

Nome do depoente: Lucas Becker Felisberto

Data: 12/11/2014

- Qual foi sua compreensão da história do Brasil na ditadura, a partir da linguagem do RPG?
- Antes de começar o jogo, vocês tiveram alguns esclarecimentos sobre o cenário do jogo (ditadura militar no Brasil), com alguns vídeos e uma aula introdutória do professor/narrador. Você teve o mesmo entendimento sobre o tema depois da jogo?
- A aula/jogo foi o que mais ajudou em seu entendimento?
- Quais seus comentários acerca do uso do RPG como linguagem de ensino? Você aprova ou desaprova?

Antes de começar o jogo tivemos uma introdução ao cenário da época, de como andava a econômica, a política e o humor da população. Tanto na introdução quanto no decorrer do jogo o Mestre/Professor utilizou manchetes de jornais, vídeos, fotos, músicas e muita descrição para nos deixar por dentro dos fatos históricos da época. E assim nos começamos a jogar.

Nos éramos personagens sem quase nenhuma semelhança, além dos nossos ideais, que foram chamados pela VPR no Rio de Janeiro para formar um grupo que os auxiliariam no seqüestro do embaixador da Suíça. Já que o ato de seqüestrar embaixadores era muito utilizado nessa época para trocar por presos políticos, como tinha sido explicado pelo Mestre. E a nossa parte nisso era fazer uma “bagunça” na embaixada Ingressa para que os militares focassem em nós ao invés do seqüestro na embaixada Suíça realizada pelo Lamarca e o seu grupo. Sempre deixado claro pelo Mestre que esse acontecimento na embaixada Ingressa nunca ocorreu realmente. Mas para o nosso grupo fazer isso, primeiramente, teríamos que arrecadar recursos, como: esconderijo, dinheiro, armas, munição e claro, informações.

Nos invadimos uma casa para observar a embaixada Ingressa, assaltamos um banco que quase deu errado por eu ter errado o primeiro golpe. Negociamos armas com contrabandistas, roubamos carros e motos, apostamos e roubamos no Jockey Club. Alugamos

uma casa para ser o nosso esconderijo e pagamos três meses adiantados, pratica comum na época entre os revolucionários. Fizemos documentos falsos e nos disfarçavam e saíamos para colher informações, até que em uma fatídica noite, alguns agentes do governo nos pegaram.

Antes do jogo eu não fazia muita idéia do que realmente aconteceu nessa época, já que esse tema não foi muito abordado no meu ensino médio, tudo o que eu sabia vinha na sua maioria de mídias como a televisão e o cinema. Porém após as nossas seções de RPG eu fui vendo e aprendendo como as coisas funcionavam naquela época. Com o RPG eu deixei de observar o passado para interagir com ele e isso me deu uma visão completamente diferente sobre os fatos. Assim o entendimento sobre os ocorridos e causas que levaram a ditadura militar acontecer ficaram mais claro. Um exemplo disso é que até começar a jogar e adquirir informação sobre o cenário do jogo eu não sabia que houve apoio dos empresários brasileiros e bancos a ditadura militar pois eles aviam medo de que o comunismo afetasse seus negócios. Também desconhecia o fato que o Brasil, na época, fez uma grande campanha para promover o nacionalismo na população e que a seleção brasileira de futebol foi muito usada para isso. Até então eu via a ditadura como algo que todos eram absolutamente contra, que ocorriam brigas entre a população e os revolucionários contra os militares diariamente. Agora eu vejo com outros olhos e quando penso na Ditadura não me vem mais a mente apenas torturas, militares versus revolucionários e censura. Agora eu até imagino como era para um cidadão de classe média levar sua vida naquela época, coisa que não conseguia fazer até então.

Eu apoio totalmente a utilização do RPG no ensino, para mim a utilização dele no ensino da historia da Ditadura Militar foi muito bom. Como eu disse, com o RPG você deixa de apenas observar a historia e passa a interagir com ela. Que do meu ponto de vista é a maior trunfo do jogo, já que prende a atenção dos jogadores, os imergem na época do jogo e você passa a “viver” aquilo. Deixando assim a aprendizagem muito mais divertida e espontânea.

DEPOIMENTO SOBRE A PRÁTICA DA AULA/JOGO: A VIDA NOS ANOS DE CHUMBO.

Autor e Narrador da Prática: Renan Antonio da Rocha

Data da Realização da prática: Julho de 2014

Nome do depoente: Lucas Lorenzi Malgaresi

Data: 10/11/2014

- Qual foi sua compreensão da história do Brasil na ditadura, a partir da linguagem do RPG?
- Antes de começar o jogo, vocês tiveram alguns esclarecimentos sobre o cenário do jogo (ditadura militar no Brasil), com alguns vídeos e uma aula introdutória do professor/narrador. Você teve o mesmo entendimento sobre o tema depois da jogo?
- A aula/jogo foi o que mais ajudou em seu entendimento?
- Quais seus comentários acerca do uso do RPG como linguagem de ensino? Você aprova ou desaprova?

Aos embalos de uma boa música popular brasileira ou de uma bossa da época, o jogo de RPG muito bem ambientado historicamente trouxe para mim uma compreensão muito maior do que foi a ditadura brasileira do que eu jamais tive. Com ensino médio completo, já tive aulas sobre a história do país anteriormente, porém, o fato de estar dentro da história, interagindo diretamente com a mesma, podendo reconstruí-la mesmo que ficticiamente, torna o aprendizado muito mais interessante e divertido. Muito do que aprendi jogando RPG sobre ditadura militar eu não tinha aprendido antes, ou pelo menos não lembrava de ter aprendido, pois apenas aulas maçantes não foram suficientes para fixar um conteúdo extenso. Após a partida, meu entendimento sobre o assunto foi muito mais expandido, entendi a cabeça dos revolucionários por poder interpretar um deles, soube das dificuldades que eles tiveram por sentir tal dificuldade jogando. Por fim, tenho a dizer que o RPG é uma ótima ferramenta de ensino quando bem usada, e posso afirmar que por mais chata que parecesse alguma parte da história do mundo, eu me animaria só de pensar em poder vivenciar tal história dentro de uma boa partida de RPG.

DEPOIMENTO SOBRE A PRÁTICA DA AULA/JOGO: A VIDA NOS ANOS DE CHUMBO.

Autor e Narrador da Prática: Renan Antonio da Rocha

Data da Realização da prática: Julho de 2014

Nome do depoente: William Teixeira Viana

- Qual foi sua compreensão da história do Brasil na ditadura, a partir da linguagem do RPG?
- Antes de começar o jogo, vocês tiveram alguns esclarecimentos sobre o cenário do jogo (ditadura militar no Brasil), com alguns vídeos e uma aula introdutória do professor/narrador. Você teve o mesmo entendimento sobre o tema depois do jogo?
- A aula/jogo foi o que mais ajudou em seu entendimento?
- Quais seus comentários acerca do uso do RPG como linguagem de ensino? Você aprova ou desaprova?

Inicialmente, acho interessante frisar que eu, particularmente, não conhecia muito bem esse período nebuloso na história do Brasil, que foi a ditadura militar. Obviamente já havia escutado coisas sobre, até mesmo estudado a respeito no ensino fundamental. Mas, na época, acabei não me interessando muito pelo assunto. Mesmo me interessando por fatos isolados relacionados a esse período, nunca parei para saber mais sobre.

O RPG foi responsável por me mostrar à ditadura militar de um ponto de vista diferente. Dando uma nova perspectiva sobre os fatos históricos. Me foram apresentados vários pontos os quais antes eu não era familiarizado. Por exemplo, eu não fazia ideia de algumas das estratégias usadas pelos revolucionários ou pelos militares. Não conhecia as torturas nem os personagens históricos importantes como o revolucionário Carlos Lamarca (O Cicero).

Algo interessante no quesito de um jogo de RPG que é ambientado em algum período histórico do mundo real, vamos dizer assim, é que os jogadores se sentem mais presentes. É interessante pois antes eu não entendia os objetivos, as motivações, as ambições, não entendia como pensava alguém que lutou pela liberdade naquela época. Por não entender essas coisas, esses pensamentos, por vezes eu nem dava muito valor e até preconceituosa. Mas ao me colocar no lugar de uma dessas pessoas, minha perspectiva mudou. Eu passei não apenas a respeitar o modo de pensar, como também entender, de certa forma, os motivos que levaram os revolucionários fazerem o que faziam.

Como foi dito anteriormente, pra mim particularmente, a sessão de RPG ambientada na ditadura militar serviu realmente para ampliar meus horizontes sobre esse período. Fez eu me interessar mais por um assunto que é de grande importância, mas que antes eu não me interessava tanto. Creio que esse método acaba sendo mais eficaz para ensinar um aluno a aprender sobre determinados temas. Acredito nisso pois jogando uma sessão de RPG ambientada em um período histórico, isso acaba estimulando o aluno a pensar como alguém que vivia naquele período e, conseqüentemente, entender de uma forma mais concreta sobre o que se passava e a compreender tudo que aconteceu.