

ROLANDO DADOS HISTÓRICOS: O ROLE-PLAYING GAME (RPG) E O ENSINO DE HISTÓRIA

Luiz Fabrício de Oliveira Mendes¹
 Lorena Temponi Boechat²

RESUMO

O *Role-Playing Game* (“Jogo de Interpretação de Papéis” – “RPG”) é um jogo de mesa cooperativo em que um participante assume o papel de “mestre” (ou narrador) de uma história e os demais interpretam seus personagens. Este artigo analisa como o RPG pode contribuir ao ensino de História. Como teoria, utilizamos por base o sociointeracionismo de Lev Vygotsky (1896-1934), visto o caráter colaborativo e interpretativo do RPG tornar possível a interação em grupo e a construção do conhecimento através da relação com o meio – no caso, o mestre da sessão e o jogo em si atuando como uma atividade mediadora. Para realização da pesquisa, foram realizados dois jogos de RPG com turmas dos oitavos e nonos anos de uma escola da rede pública paulista, entre julho e setembro de 2014. Com base na experiência das sessões e posterior questionário aplicado aos participantes, delineiam-se as vantagens do RPG à educação histórica.

Palavras-chave: RPG. Didática. Metodologia de Ensino. História.

ABSTRACT

A Role-Playing Game (RPG) is a cooperative board game in which one participant assumes the role of the "dungeon master" (or narrator) of a story, the other players interpreting its characters. This article analyzes how RPGs can contribute to History teaching. Lev Vygotsky's (1896-1934) social interactionist theory is used as basis for the analysis, since RPGs' collaborative and interpretive nature makes both group interaction and the construction of knowledge through contact with the environment possible – in this case, the dungeon master and the game itself acting as a mediating activity. To carry out the research, two RPG games were held with classes from the eighth and ninth years of a public school in the state of São Paulo, Brazil, between July and September 2014. Based on the experience of the game sessions and a questionnaire applied to the participants afterwards, advantages of RPG to History education can be traced.

Keywords: RPG. Didactics. Teaching Method. History.

1 INTRODUÇÃO

O *Role-Playing Game* (em português, “Jogo de Interpretação de Papéis”), mais conhecido como “RPG”, é uma variedade de jogo de mesa cooperativo em que um dos participantes, denominado “mestre” (ou “narrador”), conduz uma história e descreve o cenário na qual ela se passa, enquanto os “jogadores” interpretam personagens como em papéis teatrais, realizando testes para superar os desafios preparados pelo mestre ao longo do enredo, seguindo um

¹ Aluno do Programa de Mestrado Profissional ProfEPT do IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas. E-mail: goldfield888@hotmail.com

² Professora do IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas. E-mail: lorena.boechat@ifsuldeminas.edu.br

conjunto pré-definido de regras. Cada personagem possui acesso a uma ficha de jogo, em que as informações sobre seu personagem, de habilidades a recursos disponíveis, são sistematizadas, orientando jogadas envolvendo dados e, desse modo, o sucesso ou fracasso das ações realizadas dentro do enredo conduzido pelo mestre (VASQUES, 2008).

Desde o início de sua grande difusão com o lançamento do sistema “D&D” (*Dungeons & Dragons* – Masmorras e Dragões³, criado por Gary Gygax e Dave Arneson) em 1974, consistindo num conjunto de cenário e regras para se jogar RPG numa ambientação de fantasia medieval, a prática faz-se presente na cultura das mais variadas maneiras, desde a ampliação de cenários e sistemas como *Storytelling*, GURPS, 3D&T e muitos outros; passando pela influência que a ambientação de *Dungeons & Dragons* gerou no imaginário mundial para a criação de obras com fundo de fantasia medieval, sejam literárias ou cinematográficas; até a conversão dos sistemas de RPG “de mesa” para o gênero eletrônico de RPG em videogames e computadores, gerando franquias de sucesso como *Final Fantasy* e, mais recentemente, os RPGs online, chamados de MMORPGs⁴, tais quais *Tíbia*, *World of Warcraft*, *DotA* ou *League of Legends*, muito populares entre o público adolescente, cuja faixa etária encontra-se cursando o ensino básico.

Por suas características e versatilidade, o RPG não se resume a um mero jogo, mas constitui ferramenta para a construção coletiva de mundos ficcionais (VASQUES, 2008), proporcionando possibilidades de criação e imersão praticamente ilimitadas, o que traz à discussão sua relevância ao ensino.

Considerando a teoria de aprendizagem de Lev Vygotsky (VYGOTSKY, 1991, 2001, 2010, 2012), sociointeracionista, o uso do RPG mostra-se bastante proveitoso para o desenvolvimento cognitivo do aluno. Trabalhando nas bases do materialismo histórico, Vygotsky afirma como todo repertório imaginativo tem bases na experiência do real, tais dados sendo assimilados e reelaborados pela mente para que se tornem novos conceitos que, por sua vez, retornarão ao real – nele incidindo na forma da criatividade humana, modificando o meio material. Uma expressão primordial desse processo seria, justamente, o jogo. Em suas palavras:

³ O sistema “D&D” gerou, dentre inúmeros produtos, um desenho animado de mesmo nome visando sua popularização, exibido entre 1983 e 1985. No Brasil, ficou conhecido como “Caverna do Dragão” – e, embora bastante conhecido, poucos sabem ser baseado num sistema de RPG.

⁴ *Massive Multiplayer Online Role-Playing Games* – Jogos de Interpretação de Papéis Online com Multiplayer em Massa.

Na primeira infância encontramos processos criativos que se manifestam sobretudo nos jogos. O rapaz que cavalga um pau imagina que monta um cavalo, a menina que brinca com a boneca imagina-se como mãe dela, a criança que no jogo se transforma em ladrão, em soldado ou em marinheiro... [...] O jogo da criança não é uma simples recordação do que viveu, é antes uma reelaboração criativa das impressões já vividas, uma adaptação e construção, a partir dessas impressões, de uma nova realidade-resposta às suas exigências e necessidades afetivas. A propensão das crianças para o devaneio e para a fantasia é resultado da atividade imaginativa, tal como acontece na sua atividade lúdica (VYGOTSKY, 2012, pp. 26-27).

Por ser capaz de construir, através de sua narrativa, outras realidades, o RPG constitui grande reserva de ferramentas simbólicas para o ensino, possibilitando, através da vivência por meio dos personagens interpretados pelos jogadores, a apreensão de uma série de conceitos sobre outros contextos sociais – e, na pesquisa realizada, períodos históricos distintos – que poderiam não ser bem delineados numa aula expositiva comum, frequentemente desinteressante e incapaz de envolver os alunos (LAKOMY, 2008; MOREIRA e VASCONCELOS, 2007). Por exemplo: num mundo em que basta ter acesso a um computador ou celular com Internet para enviar mensagens a alguém, pode ser difícil a um aluno compreender o modo de vida numa sociedade em que cartas enviadas por mensageiros eram uma das únicas maneiras de se comunicar com alguém à distância. Se o aluno vivenciar essa situação durante a interpretação de um RPG, no qual necessita enviar uma mensagem a alguém distante e não dispõe dos recursos modernos para tal, visto que os cenários e as regras não os dispõem, ele pode se situar melhor na maneira como alguém do período estudado pensaria e agiria. O aluno, assim, constrói seu próprio conhecimento histórico.

Nesse sentido, o professor ajuda o aluno a adquirir as ferramentas de trabalho necessárias para aprender a pensar historicamente, o saber-fazer, o saber-fazer-bem, lançando os germes do histórico. Ele é o responsável por ensinar ao aluno como captar e valorizar a diversidade das fontes e dos pontos de vista históricos, levando-o a reconstruir, por adução, o percurso da narrativa histórica (SCHIMIDT, 2004, p. 30).

O mestre/narrador da sessão de RPG, no caso o professor, exerce a importante função de “andaime de aprendizagem” para os alunos jogadores, pois, coordenando a narrativa, acaba apresentando conceitos, cenários, personagens e modos de interação correspondentes à ambientação do jogo que os estudantes ainda não conseguiriam assimilar sozinhos, fornecendo as ferramentas para que ao longo da partida possam pouco a pouco interpretar por seus próprios meios a realidade apresentada. Dentro da concepção sociointeracionista de Vygotsky, o caráter cooperativo do RPG estimula a interação social e cultural para o desenvolvimento cognitivo –

com os jogadores, trabalhando em grupo entre seus pares, utilizando a linguagem⁵ para chegar a consensos sobre as decisões tomadas pelos jogadores dentro do jogo; passando pelo auxílio mútuo – os jogadores com maior facilidade para analisar os desafios e compreender a dinâmica do jogo (entender a lógica das jogadas de dados, ajudar os demais a encontrarem informações requeridas em suas fichas de personagem etc.⁶) auxiliando os demais nessas tarefas, dentro de suas respectivas Zonas de Desenvolvimento Proximal (ZDP). Isso auxiliaria os alunos a desenvolverem sociabilidade, influenciando e imitando uns aos outros e acelerando o desenvolvimento na resolução de problemas.

Ou seja, “[...] a verdadeira trajetória de desenvolvimento do pensamento não vai no sentido do pensamento individual para o socializado, mas do pensamento socializado para o individual” (VYGOTSKY, 2001, p. 25). O “interpsicológico” precede o “intrapicológico”. Assim, o RPG estimula o aprendizado e o desenvolvimento do imaginário, com posteriores implicações no mundo material, pela sociointeração. Proporcioná-la aos alunos, pelas aulas de História mediadas através do RPG, constituiu principal foco deste trabalho.

2 METODOLOGIA

Considerando o arcabouço teórico exposto, desenvolveu-se, entre os meses de julho e setembro de 2014, como parte de pesquisa de pós-graduação *lato-sensu* em Metodologia de Ensino de História e Geografia pela UNINTER, um projeto de implementação do RPG como ferramenta de ensino de História entre alunos dos oitavos e nonos anos da Escola Estadual Padre Geraldo Lourenço, situada em Aguai – SP.

Para tal, foi elaborada uma mecânica de regras de RPG própria, tomando como base o sistema “D20”, ou seja, em que o dado de vinte faces é o principal utilizado para determinar os resultados das ações dos personagens. Foram empregados também elementos como o uso de

⁵ E acabando também por trabalhar com suas diferentes variações, visto numa mesa de RPG existirem as conversas “normais”, “meta-jogo”, efetuadas entre os jogadores para discutirem entre si as soluções de problemas encontrados na narrativa, darem dicas uns aos outros e até fazerem brincadeiras; e a “fala dos personagens”, baseada na interpretação dos mesmos de acordo com o cenário e as características de cada papel – gerando diferentes tipos de mediação.

⁶ Segundo Ricon (2006, p.14), “Por lidarem com múltiplas linguagens e diferentes suportes midiáticos, articulando referências variadas com criatividade e imaginação e ainda devido ao caráter lúdico envolvido em sua prática, os jogos de RPG oferecem aos educadores a oportunidade de se trabalhar, de uma só vez, com um rol de diferentes competências lógicas, linguísticas, interpessoais e cognitivas, além de afetivas e criativas”.

listas de atributos e habilidades a cada personagem, tendo por base as respectivas épocas históricas usadas como cenários para o jogo, diferindo entre o conteúdo preparado para os alunos do oitavo e nono anos.

No primeiro caso, a aventura de RPG montada situou-se no Rio de Janeiro do Período Joanino (1808-1821), mais precisamente no ano de 1817, com os personagens tendo de solucionar uma trama de fundo policial sobre uma tentativa de resgatar Napoleão Bonaparte de seu exílio na ilha de Santa Helena para trazê-lo ao Brasil e realizar a independência política em relação a Portugal⁷. Dentre os nove personagens disponibilizados aos alunos para o jogo, procurou-se retratar características de todos os grupos sociais da época⁸: membros da Guarda Real de D. João, um filho de escravos alforriados lutador de capoeira (e vítima de preconceito racial), uma noviça recém-fugida de um convento, uma dama de companhia da princesa Carlota Joaquina, um acendedor de lampiões, uma índia Tremembé vinda do Maranhão, um jardineiro chinês trazido de Macau pelo rei para o plantio de chá, dentre outros. Para o cenário, foi realizada uma reconstituição minuciosa do Rio à época joanina, com diversas construções históricas presentes (muitas delas criadas com a vinda da Família Real), do Jardim Botânico e Largo do Paço ao Teatro de São João, e apresentadas aos alunos por meio de pinturas da época. Incluiu-se, igualmente, a presença de personagens históricos como o pintor Jean-Baptiste Debret e o próprio rei D. João VI, além da inserção do Major Miguel Nunes Vidigal e o fictício sargento Leonardo “Pataca”, do romance “Memórias de um Sargento de Milícias” – referência explicada aos alunos durante o jogo, visto que pela série que cursavam ainda não possuíam contato com a obra literária.

No caso do nono ano, o enredo situou-se na Segunda Guerra Mundial (1939-1945), retratando um grupo de pracinhas brasileiros em luta na Itália no início de 1945, com a reconstituição da batalha de Montese e uma subtrama fictícia criada para o jogo envolvendo o resgate de prisioneiros brasileiros de um acampamento inimigo. Oito personagens foram disponibilizados aos alunos, a maioria membros do 11º Batalhão de Infantaria de Montanha (real, e que participou do ataque a Montese), de características sociais e personalidade variadas, incluindo também uma enfermeira à procura do irmão desaparecido e uma combatente ítalo-

⁷ Durante a Revolução Pernambucana (1817), cogitou-se trazer Napoleão ao Brasil para apoiar a rebelião, resgatando-o da ilha de Santa Helena, onde já se encontrava preso, com o auxílio de bonapartistas exilados nos EUA. O plano jamais foi colocado em ação, mas o professor-narrador inseriu no RPG o cenário sobre o que aconteceria se houvesse êxito – os alunos-jogadores tendo a escolha de auxiliar o esquema ou não.

⁸ Evitando, assim, um modelo de “história dos grandes homens” na elaboração do jogo, colocando os personagens nos papéis de reis, generais ou personagens ilustres. “A História ensinada deve levar em consideração a multiplicidade e multilinearidade históricas” (SCHIMIDT, 2004, p. 50).

brasileira da Resistência italiana. A ambientação foi estruturada de modo aos alunos vivenciarem as contradições e dificuldades do conflito em relação à própria realidade vivida em seu país: a ditadura do Estado Novo (1937-1945) – além dos traumas e dificuldades de uma guerra real, refletidas principalmente no mecanismo de “Stress” agregado às fichas de jogo, em que os personagens poderiam se descontrolar ou até mesmo ficar incapazes de agir em reação ao que presenciavam em campo de batalha.



Tratando-se dos materiais utilizados, dispôs-se de fichas individuais de personagem para cada jogador (Figura 1), alternadas entre os alunos a cada grupo de jogo. O “mestre”, ou professor-narrador⁹ teve acesso a um notebook para coordenar o enredo, mapas, imagens, fichas de personagens não jogáveis (com que os jogadores interagem ao longo da narrativa), músicas de ambientação e outros materiais digitais utilizados para a condução do enredo e imersão no mesmo. Foram também utilizados lápis e borracha para anotações dos jogadores; uma folha de cartolina previamente dividida de forma quadriculada com peças de xadrez e de dominó para encenação de batalhas que viessem a eventualmente ocorrer no jogo¹⁰; outra folha de cartolina dobrada para servir de “escudo” ao mestre, ocultando as jogadas de dados feitas por este para personagens não jogáveis e inimigos (mantendo, assim, o suspense e a surpresa da narrativa); e por fim um conjunto de seis dados próprios para RPG, contendo quatro, seis, oito, dez, doze e vinte faces, um de cada tipo.

As sessões de jogo foram realizadas no ambiente da sala de leitura da escola, no contraturno em relação ao que os alunos estudam. Alguns grupos também tiveram seus jogos realizados durante as atividades do programa “Escola da Família” da rede estadual paulista, nas manhãs de sábado. Devido às salas numerosas, e ao fato de uma mesa padrão de RPG contar com poucos jogadores para um fluir satisfatório da narrativa, foram abertas seis vagas de adesão ao jogo em cada turma (somando 30 no total, das quais 28 foram preenchidas), para posterior divisão dos alunos em grupos – cada um jogando em dias diferentes, mas todos participando do mesmo enredo e ambientação preparados à sua série.

⁹ No caso, o professor e autor deste artigo, e papel que em outras sessões de RPG educativo seria atribuído, ao menos num primeiro momento, ao respectivo educador.

¹⁰ Existem, com base no sistema D20, regras específicas para controlar a movimentação e ação dos personagens nesse caso, como quanta distância pode ser percorrida por cada um durante um turno de jogo, daí a necessidade de um tabuleiro para exibir o espaço e obstáculos.

Figura 1. Modelo de ficha de jogo, RPG “Aventuras Joaninas” (Oitavos Anos).

Aventuras Joaninas – RPG		
Prof. Fabrício		
Nome do jogador:		
Nome do personagem: Sebastião (Nome originário angolano: Ngonga – “Falcão”)		
Dados do personagem:		
Gênero: Masculino	Altura / Peso: 1,77m / 80 kg	
Idade: 20 anos	Cabelos: Negros	
Pele: Negra	Olhos: Castanhos	
Traços históricos:		
Ocupação do personagem: Trabalhador livre, filho de escravos alforriados.		
Habilidade especial: Líder nato de um povo: +4 em todos os testes de Convencer, Ouvir e Tática envolvendo escravos ou quaisquer personagens de origem africana.		
Habilidades comuns:		
FORÇA: 5	REFLEXOS: 4	
SOCIABILIDADE: 3	INTELIGÊNCIA: 4	
Ações:		
ESCALAR: 5	NADAR: 5	EMPURRAR: 5
VER: 4	OUVIR: 4 (8)	CORRER: 4
INTIMIDAR: 3	DISFARÇAR: 3	CONVENCER: 3 (7)
DECIFRAR: 4	TÁTICA: 4 (8)	CONSERTAR: 4
Pontos de Vida: 10	Status Social: 1	Defesa (Armadura + Reflexos): 14
Ataques:		Armadura: Trajes normais - 10
Capoeira: 1d20 + Força (Dano: 1d6/2 + ½ Força).	Itens:	
Punhal: 1d20 + Força (Dano: 1d4 + ½ Força).	- Par de sapatos (símbolo de negro livre)	
	- Cantil	
	- Lamparina a óleo	
	Dinheiro: 3\$000 (3 mil réis)	

Fonte: Elaborada pelo autor.

Após os jogos e a análise das ações e reações dos alunos durante os mesmos, foi aplicado questionário de aspecto qualiquantitativo a cada um dos participantes, para que discorressem sobre sua experiência com o RPG, dificuldades e facilidades encontradas, e como a atividade auxiliou ou não sua aprendizagem dos respectivos conteúdos da disciplina de História.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De modo geral, todos os grupos analisados demonstraram grande interesse e envolvimento pela atividade, não apresentando dificuldade em compreender suas regras e assimilando a dinâmica do jogo logo nas primeiras jogadas. Foi observado grande empenho imaginativo na atividade, que cumpriu seu papel de estímulo à criatividade dos jogadores pela maneira como vários dos problemas a serem solucionados na narrativa foram contornados. Como por exemplo, desde a necessidade de um acordo com o pai da personagem noviça, no cenário do Período Joanino dos oitavos anos, para que ela pudesse ser liberada da promessa de ter de passar a vida no convento e assim poder acompanhar os demais jogadores no enredo; até a maneira como os jogadores souberam utilizar uma rede de túneis subterrâneos ou a habilidade de um dos personagens em falar alemão no cenário da Segunda Guerra dos nonos anos.

Mostrou-se igualmente relevante a assimilação de informações históricas pelos alunos no decorrer das sessões. Além de relacionarem o que encontravam ao longo da partida com o que já tinham visto em sala de aula (a atividade foi realizada poucas semanas após os alunos já terem estudado Período Joanino e Segunda Guerra Mundial nas aulas regulares), os jogadores se apropriaram desses conhecimentos para influenciar o andamento e resolução de desafios nas partidas. Isso pôde ser constatado no caso de um aluno do oitavo ano ter usado como critério se haveria ou não abolição da escravidão no Brasil para determinar se os jogadores deveriam auxiliar a Revolução Pernambucana na trama do Período Joanino; ou dos alunos do nono ano que utilizaram seus conhecimentos prévios sobre nazismo para prever e compreender as ações dos soldados inimigos no jogo de Segunda Guerra Mundial.

Do mesmo modo, os alunos continuaram a utilizar os conhecimentos assimilados durante o RPG nas aulas regulares pós-atividade, como no caso da quase totalidade dos estudantes do oitavo ano que “gabaram-se” em ter conhecido o pintor Debret quando encontraram um quadro do mesmo durante um exercício do caderno do aluno em aula, lembrando o papel que o personagem histórico teve no jogo. Outros que reconheceram com incrível facilidade as inovações trazidas por D. João ao Brasil durante um exercício depois de as terem encontrado diretamente no jogo; e o caso particular de um aluno do nono ano que demonstrou grande interesse pela FEB (Força Expedicionária Brasileira) após as atividades e passou a pesquisar conteúdo sobre ela na Internet e compartilhar suas novas descobertas do assunto nas redes sociais.

Retomando Vygotsky (1991), esses casos mostram como o jogo, dada a interação de cada aluno com os demais à mesa e o professor-narrador, permitiu uma melhor assimilação e até a descoberta de novos conteúdos históricos graças ao trabalho na ZDP. A única dificuldade demonstrada pelos alunos no decorrer da atividade foi, em alguns poucos casos, um déficit de interação com os demais jogadores à mesa – embora nem todos tenham descrito esse empecilho no questionário. Sendo um jogo cooperativo, o RPG estimula e necessita de uma constante troca de ideias entre os participantes. Alguns alunos apresentaram inibição nesse quesito devido à timidez, que se refletiu também na hora da interpretação dos personagens, limitando muito as falas dentro do jogo e a participação nas tomadas de decisão do grupo. Observou-se terem sido dois desses exatos alunos que avaliaram a atividade como “Boa” ao invés de “Ótima”, conforme exposto nos resultados do questionário pós-jogo aplicado aos alunos.

A amostragem total da pesquisa foi de 28 alunos. Primeiro, foi-lhes perguntado como avaliavam a atividade de RPG, dentre as opções “Ótima”, “Boa”, “Razoável”, “Ruim” ou “Péssima”. 92,86% (26 alunos) classificaram-na como “Ótima”, e 7,14% (2 alunos) como “Boa”. Em seguida foi questionado se o aluno teve dificuldades em entender ou participar da atividade. 96,43% (27 alunos) assinalaram “Não”, e somente 1 aluno (3,57%) o “Sim”, descrevendo suas dificuldades como entrosamento com o grupo e compreender as regras, principalmente nas batalhas do enredo. A pergunta posterior inquiria se o jogo auxiliara a compreender melhor o período histórico estudado. 100% (todos os 28 alunos) marcaram o “Sim”. Quando pedido que explicassem de que maneiras, 67,85% (19 alunos) responderam no sentido da atividade ser mais agradável que aulas expositivas, 39,28% (11 alunos) que a atividade permitiu reviver a época, 7,14% (2 alunos) que o número menor de alunos à mesa de jogo facilitou a aprendizagem e 3,57% (1 aluno) elogiou o estímulo ao trabalho em grupo. Quando indagados sobre se haviam se divertido com o RPG, todos os 28 alunos (100%) indicaram que “Sim”. A resposta foi a mesma quando perguntou-se se eles estariam interessados em outras partidas futuras. Por último, foi dado espaço a comentários adicionais que os alunos quisessem fazer. 53,57% (15 alunos) não comentaram, 42,85% (12 alunos) fizeram outros elogios ao jogo, e 10,71% (3 alunos) pediram para jogar novamente.

Um entrave à implementação contínua de sessões de RPG durante aulas de História, nas classes regulares, encontra-se justamente na já referida lotação das salas. Se uma mesa ideal de jogo contém no máximo cinco ou seis jogadores, as classes da rede pública superam facilmente os trinta ou até quarenta alunos. Optando-se por abrir uma adesão limitada à experiência, e

realizar as sessões fora das aulas de História em si, conseguiu-se reduzir os grupos de jogo à custa de excluir a maioria dos estudantes da metodologia. Pensando em alternativas, seria possível ao professor-narrador realizar uma atividade de RPG cobrindo toda uma turma mais numerosa dividindo-a em grupos de 5 a 6 alunos e cada um ficar responsável pela interpretação de um só personagem, os membros tendo de chegar a consensos entre si para definir as ações do mesmo diante do que o professor-narrador apresentar. Outra via seria, conforme a turma se habituar à dinâmica e às regras do RPG, fornecer aos alunos mais adiantados o encargo de narradores auxiliares – mestrando as sessões, de acordo com os conteúdos de História propostos, a parcelas reduzidas da sala e atuando como “andaimes de aprendizagem” do mesmo modo que o professor lhes serviu. As possibilidades são muitas e diversas, de modo a não deixar nenhum aluno excluído do processo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O RPG é uma ferramenta bem-vinda ao ensino de História e plenamente possível de ser utilizada em sala de aula. Ainda existem obstáculos a isso: tanto uma mistificação errônea sobre o jogo, como estar ligado a ocultismo e assassinatos, algo criado em grande parte por alarde da mídia e que, após a apuração dos casos, mostrou-se insustentável (VASQUES, 2008); quanto por fatores do próprio sistema de ensino público, tais quais salas numerosas, dificuldades de tempo (principalmente aos professores com extensa carga horária, um empecilho à programação e preparação das sessões), falta de recursos materiais na escola e outros – mas que não tornam inviável, entretanto, o uso do jogo como recurso didático, principalmente por sua flexibilidade tanto em regras quanto em material, permitindo que seja adaptado a diferentes espaços e realidades.

O retorno dos alunos, conforme mostraram os dados coletados, também foi majoritariamente positivo, contribuindo e muito para seu aprendizado e diminuindo a resistência que muitos deles apresentam perante as aulas de História, vistas não raro apenas como “decorar datas e nomes” de acontecimentos e pessoas sem nenhum envolvimento ou significado às suas vidas. Colocar os alunos no papel de indivíduos do passado encenando eventos e processos como se realmente fizessem parte deles é um caminho tanto para tornar o aprendizado mais divertido e envolvente, quanto para demonstrar em suas mentes a

importância que o conhecimento histórico tem à sociedade, nela se inserindo de modo consciente, participativo e significativo.

Por fim, as atuais atividades desenvolvidas dentro do programa de mestrado profissional “ProfEPT”, pelo IFSULDEMINAS – Campus Poços de Caldas, direcionam a presente pesquisa sobre RPG ao Ensino Profissional e Tecnológico (EPT), lançando a hipótese de como a experiência do jogo pode também contribuir à aprendizagem, numa perspectiva integral e emancipadora, dos conhecimentos relacionados ao mundo do trabalho. Utilizando o mesmo alicerce materialista histórico de Vygotsky (1991, 2001, 2010, 2012), que toma justamente o trabalho como atividade humana fundamental e base de seu repertório imaginativo, tem-se por objetivo explorar e debater as diversas concepções sobre o mesmo a partir de turmas do ensino médio integrado ao técnico – o RPG, mais uma vez, utilizado como método. As futuras conclusões sobre esse novo trabalho contribuirão à análise do relevante papel que os jogos de RPG apresentam no processo de ensino e aprendizagem.

5 REFERÊNCIAS

LAKOMY, A. M.. **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**. Curitiba: Ibpex, 2008.

MOREIRA, C. R. B. S.; VASCONCELOS, J. A. **Didática e avaliação de aprendizagem no ensino de História**. Curitiba: Ibpex, 2007.

RICON, L. E. **O Role Playing Game e a escola: múltiplas linguagens e competências em jogo** / Dissertação (Mestrado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2006.

SCHIMIDT, M. A. **Ensinar História**. Maria Auxiliadora Schmidt, Marlene Cainelli. São Paulo: Scipione, 2004.

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

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Tradução de Grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos – Departamento de Ciências Biomédias USP. 4ª edição: São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Imaginação e criatividade na infância: ensaio de psicologia**. Tradução de João Pedro Fróis. Lisboa, Portugal. Lisboa: Dinalivro, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem** / Lev Semenovich Vigotskii, Alexander Romanovich Luria, Alex N. Leontiev. Tradução de Maria da Pena Villalobos. 11a edição: São Paulo: Ícone, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Ebook. Editor: Ridendo Castig Mores, 2001. Disponível em: < <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/vigo.pdf> >. Acesso em: 26 de setembro de 2018.