

ENSINO E IMAGINAÇÃO: O USO DO RPG COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

Alexandre Schwarzenegger dos Santos Valério

Graduando em História pela Universidade Estadual do Norte do Paraná-

UENP

asdsv@uol.com.br

Didática e Práticas de Ensino na Educação Básica

RESUMO: O presente artigo traz reflexões incipientes sobre as potencialidades do jogo de RPG no ensino de História. Expõe-se, primeiramente, uma breve explicação do funcionamento básico do RPG. Na educação o jogo tem como principal base teórica o trabalho de Vigotski, sendo a teoria Sócio-Interacionista essencial para a compreensão de como deve ser elaborado um trabalho diferenciado na sala de aula, visando o diálogo e a interação de todos. A análise do jogo educativo *O Resgate de Retirantes*, com foco na área de História da Arte, traz os principais aspectos da vida e obra de Candido Portinari, levando os alunos a uma aventura por localidades importantes na vida desse autor e apresentando algumas de suas principais obras. Essa aventura serve de base para analisar a metodologia em prática, uma vez que além de ser uma aventura Pronta, serve também de modelo para a criação dos mais variados cenários e aventuras educacionais.

Palavras-chave: RPG. Ensino de História. Sócio-interacionismo.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Aponto aqui algumas observações a respeito das possibilidades do uso dos jogos de RPG¹ no ensino de história, tal trabalho busca metodologias para que seja possível a aplicação desses jogos visando ensinar conteúdos e conceitos que remetam as atuais propostas curriculares do ensino de História.

O primeiro passo é explicar o funcionamento do jogo, o que não é algo tão simples quando se trata de explicar com palavras algo que

¹ O RPG é a sigla para *Roleplaying Game*, geralmente traduzido como Jogo de Interpretação de Papéis, é o teatro improvisado onde a única limitação de seus jogadores é a imaginação.

funciona quase que totalmente na imaginação. É preciso ressaltar que o RPG possui diversas maneiras de ser jogado, entre elas, Schmit classifica cinco tipos distintos, são eles o RPG de mesa, *live-action*, aventuras solo, RPG eletrônico solo e os *massive multiplayer online role playing game (MMORPG)* (2008 p.38). O presente trabalho terá como base as concepções do RPG de mesa, pois este não necessita de material adicional, utilizando apenas papel, lápis, borracha e os dados.

O RPG de mesa normalmente tem entre três e seis jogadores que se reúnem em uma mesa para que se iniciem as atividades. Um desses jogadores irá exercer o papel de *mestre*, ou *narrador* que descende do antigo *juiz* dos primeiros jogos de guerra. Todos os outros jogadores estarão sendo mediados pelo *mestre*. A este é incumbida à missão de narrar o clima aventureiro enquanto os outros devem ouvir sua narração e a partir daí interpretar as ações de seu personagem de acordo com as propostas do narrador (FAIRCHILD, 2007, p.100).

A essa trama de atividades, pode-se dar o nome de *aventura*, ao encontro dos jogadores chamamos de partida e à sucessão de partidas com os mesmos personagens seguindo uma história, como em episódios de uma série de televisão, chamamos de *campanha*. Assim o mestre é o responsável por preparar previamente, os desafios pelos quais os personagens vão passar, os antagonistas que eles vão enfrentar, e qualquer outro tipo de pessoa ou situação que eles poderão encontrar dentro da *aventura*. O mestre deve se comprometer a criar uma aventura coesa e satisfatória à expectativa de seus jogadores, em outras palavras, deve fazê-los se divertirem. Aos jogadores está a missão - na maioria das vezes - de criar seus próprios personagens baseados na ambientação do cenário que o *mestre* criou e de acordo com as regras de um determinado sistema elaborado especificamente para a atividade (FAIRCHILD, 2007, p.101).

O jogo de RPG em si tem um grande potencial criativo, podendo levar seus jogadores aos mais variados locais e vivenciarem as mais diversas experiências através da imaginação, portanto, espera-se com a aplicação dessa metodologia levar os alunos a conhecerem situações históricas de forma a participarem da construção do conhecimento. O próprio RPG, quando não objetivando o ensino já trazia vários livros com propostas de

ambientações históricas, onde eram descritos cenários completos a fim de possibilitar um jogo em locais como o Império Romano, a Pré-História ou a Segunda Guerra Mundial. Tais livros como o *GURPS: Império Romano*² eram elaborados com uma vasta pesquisa histórica, todo referenciado e bem estruturado, apresenta diversas interpretações de determinados conceitos e traz quadros explicativos com o objetivo de explicitar o pensamento da época a fim de evitar o anacronismo, tudo isso escrito de forma que um não historiador entendera com certa facilidade.

Com essa metodologia é possível se trabalhar de varias maneiras diferentes dentro da sala de aula, ou em atividades extraclasse, pode-se ensinar o conteúdo através do jogo ou usá-lo para avaliar o aprendizado que foi construído em aulas anteriores sem necessariamente ter utilizado o RPG, mas sim outras abordagens tais como filmes, livros ou documentos.

Um dos pontos mais divergentes entre os autores que trabalham a temática é a aplicação na sala de aula, pois muitas dificuldades são encontradas, sendo a principal o próprio conceito de aula pré-estabelecido pelos alunos. O RPG traz comunicação na sala de aula, necessita de um ambiente descontraído, mas os alunos confundem essa descontração com falta de estudo, por isso a intenção educativa deve ficar bem clara quando se iniciam as atividades. Com o incentivo certo, todos podem se comunicar e construir conhecimentos juntos sem que toda essa conversa seja encarada como um comportamento não educacional, é aí o maior problema do método, não só por causa dos alunos, mas também de toda a cultura enraizada na maioria das escolas brasileiras.

RPG E SÓCIO-INTERACIONISMO

O diálogo e a interação entre os alunos são incentivados pelo professor durante a prática do RPG, uma vez que não é apenas ele o transmissor do conhecimento. Esse é um dos argumentos pelo qual outros

² O suplemento propõe um mundo de glória, intrigas políticas e lutas épicas nas arenas de Roma. Opções para desenvolver as campanhas envolvendo o submundo de Roma e suas gangues, debates no Senado, combates navais com piratas no mediterrâneo.

autores dentro da temática do RPG utilizam teorias de Vigotski, relacionando vários aspectos destas com o aprendizado proporcionado pelo jogo. Aqui são apresentados alguns apontamentos de pesquisadores na área do RPG e ensino utilizando as concepções deste autor, que é a maior base filosófica para os trabalhos na área (SCHMIT, 2011, p. 87).

Baseado nos textos básicos de Vigotski, podemos observar que o aprendizado dos conteúdos não se esgota em um tempo determinado, ele apenas se consolida enquanto são oferecidas as situações para que se possa exercitar o conhecimento obtido, assim os alunos tem a chance de dar novos sentidos ao conteúdo que foi anteriormente aprendido (SCHMIT, 2008, p.60).

Ao se interessar pelo jogo o personagem-jogador irá à procura de ideias para seu personagem, estudará locais que serão úteis de se conhecer durante a aventura e pesquisará sobre os aspectos que são a base para uma melhor interpretação do seu personagem, já o mestre – que pode ser também um dos alunos interessados que já aprendeu a dinâmica do RPG – deverá reconstruir um espaçotempo e uma sociedade, criando a ideia de que a criatividade será utilizada como uma caixa de ferramentas na busca por soluções dentro do jogo, e segundo Vigotski, essa atividade é “pavimentadora de uma via rumo à consciência” (FRANCISCO, 2011, p.33).

O aluno passa por vários processos de aprendizado, que se iniciam com as relações sociais do indivíduo, esses processos buscam preencher as lacunas conceituais formadas pelo indivíduo. Com base em Vigotski, Francisco afirma que a imaginação é a responsável pela maior parte desse preenchimento, ficando a cargo das interações sociais preencherem o restante das lacunas conceituais (2011, p. 39). A questão da moralidade é também levantada, uma vez que os jogadores atuarão em diversos níveis de relação, tendo diversas formas de lidar com o outro – que pode ser um jogador, um personagem do jogador ou um personagem do mestre (NPC) – e também passar por diferentes situações que jamais se imaginaria passando na vida real. As aventuras giram em torno de conflitos que necessitam de soluções, seja por meio de soluções pacíficas ou qualquer outra maneira.

Um educador pode utilizar esta possibilidade de gerar vivências imaginárias para trabalhar questões morais e éticas, com maiores elaborações, pois as situações e as ações não são limitadas como no real. O RPG seria uma espécie de laboratório de vivências onde o limite é a imaginação dos participantes. Assim, por meio do RPG, os jogadores podem conferir novos sentidos às suas experiências, podendo ser uma ótima ferramenta para intervenções do educador. (SCHMIT, 2008, p.62)

Todas essas interações dentro do jogo são vivências imaginadas, onde o aluno tem a possibilidade de repensar qualquer conceito ou conteúdo que possa ser entendido como história. Chegando então a uma experiência elaborada não só pelo professor, mas por ele próprio.

A teoria sócio-interacionista de Vigotski é utilizada para explicar a necessidade de interação entre os alunos com um propósito em comum, que é o jogo, Braga afirma:

(...) nos grupos de RPG observados em que uns ajudam os outros inclusive no processo da escrita. Na confecção dos históricos o Mestre orientam os jogadores a descreverem, a vida do personagem em detalhes, com riqueza de elementos para que a interpretação seja fiel e coesa, e nesse processo uns auxiliam aos outros, seja no empréstimo de livros, na correção ortográfica ou na conclusividade das histórias individuais. (2000, pg. 71)

Nesse sentido percebemos o nível de relação entre a teoria e o método apresentado, uma base sólida para a construção de vários objetivos que sempre estão sendo procurados no ensino. Esses aspectos podem ser destacados e apresentados resumidamente em ideias como: o professor será o mediador do conhecimento, estará motivando o aluno e evitando a rotina, incentivando este a chegar a uma conclusão própria, fazendo com que resolva os conflitos apresentados com o objetivo de melhorar sua cognição, e a mais importante de todas, que é permitir que se sinta ativo na construção do conhecimento.

Essas ideias acima apresentadas são as mais básicas das teorias de Vigotski, mas utilizá-las implicam no uso de metodologias diferenciadas que muitas vezes são deixadas de lado em virtude de uma aula repetitiva de leitura e referência em um único livro, pois o professor muitas vezes não tem nem tempo de buscar conhecimentos acerca desta tal aula

diferenciada. Mas todas essas reflexões básicas estão no RPG naturalmente, não sendo necessário lembrar-se de utilizar desta ou daquela ideia, o jogo por ele mesmo traz todas as reflexões aqui apresentadas que Vigotski nos apresentou como maneiras de se buscar um ensino diferenciado, pois levam em conta as interações dos alunos uns com os outros, com o professor e com toda a sociedade, para não dizer também com a sociedade imaginada proporcionada pelo jogo.

Para que seja possível apresentar maneiras de se ensinar a História do Brasil por meio do RPG, faz-se necessário uma análise dos trabalhos relacionados ao tema, que se iniciam no país na década de noventa, com a tese de doutorado de Sônia Rodrigues, chamado Roleplaying Game: a ficção como jogo que foi publicada em livro.

Nessa tese a autora faz uma relação do RPG com o trabalho literário de Monteiro Lobato. Para ela, esse autor compreende “que a narrativa não tem dono, as histórias são sempre reescritas porque transmitem verdades primordiais” (RODRIGUES, 2004, p. 9). Os primeiros esforços da autora são para a compreensão das “matrizes narrativas” do RPG e para isso utiliza unicamente o livro do jogo, o que segundo Vasques é uma limitação, já que é fundamental para a compreensão do RPG uma análise da narrativa ficcional produzida pelos jogadores no ato de jogar. Pode-se apenas compreender o jogo em sua totalidade quando observado a relação do livro com a interpretação deste pelos jogadores em sua narrativa dentro do jogo (2008, p.69).

MATERIAL E MÉTODOS

Com a pesquisa em desenvolvimento, já é possível apresentar possibilidades de criação de um jogo histórico-educativo, ou a utilização de um já pronto. Neste caso, foi utilizado um jogo já publicado pela editora Devir, que apresenta uma aventura dentro do campo de história da arte, com o título de *Mini GURPS: O Resgate de Retirantes de Carlos Eduardo Lourenço*.

A aventura foi elaborada para ser utilizada de forma educativa, seja na sala de aula, seja fora dela em atividades paralelas, e apresenta uma

breve introdução de como funciona o jogo de RPG. Os livros da série Mini GURPS é uma versão resumida do GURPS Módulo Básico, um sistema de regras para RPG criadas Por Steve Jackson, e foi desenvolvida para ajudar os jogadores iniciantes em suas partidas de RPG, a obra citada é um livro Cenário, ou seja, traz a ambientação necessária para que seja possível construir uma narrativa a partir dele.

O objetivo principal da aventura é apresentar de maneira divertida alguns aspectos relevantes da vida e da obra de Cândido Portinari, um dos mais prestigiados artistas plásticos brasileiros, portanto o cenário da aventura é o nosso próprio mundo – o que é totalmente adequado para a maioria das propostas educativas e históricas – e se passa em meados da década de 90, sendo facilmente adaptado para o presente caso o professor ache mais adequado. A sinopse da aventura traz o resumo do que o professor/narrador deverá esperar e também proporcionar aos alunos seguindo a proposta do livro.

Durante a *vernissage* de um jovem e promissor artista plástico numa galeria de arte em São Paulo, um dos famosos quadros da série *Retirantes*, de Cândido Portinari, é roubado de maneira audaciosa. O ladrão, Leo “Tigrão” Baptista, considera-se discípulo de Portinari e procura imitar o mestre em tudo. As pistas do caso se confundem com detalhes da vida e do trabalho do grande pintor brasileiro e os personagens são levados a Paris, Nova Iorque, Rio de Janeiro e Brodowski – SP, numa verdadeira viagem de investigação e descoberta. (LOURENÇO, 2003, p. 09)

A partir daí cabe ao professor, ler e se familiarizar com toda a aventura proposta para que seja possível aplicá-la aos alunos.

Os personagens que serão interpretados pelos jogadores/alunos já estão criados no livro, e trazem um histórico que os deixam ligados ao roubo do quadro, e, portanto todos tem alguma motivação para perseguir as pistas e encontrarem o culpado, mas em qualquer outra aventura, se o professor tiver tempo, ele pode ajudar os alunos a criarem os próprios personagens, essa é uma atividade por si só que pode ser educativa e também muito divertida, mas aconselha-se que esses personagens tenham algo que os inclinem a seguirem pela aventura, como no exemplo dos personagens criados para a aventura de Lourenço, onde se encontram um colecionador de arte, um

agente policial, um falsificador de obras de artes ou uma ex-ladra de obras de arte, as possibilidades são inúmeras, mas trazem sempre ligações entre os personagens e a aventura proposta para que não se perca muito tempo com trivialidades que não vão levar os jogadores a lugar nenhum, essa ligação se chama “gancho” no RPG e é totalmente necessária para que a aventura se desenrole adequadamente.

Nessa viagem por vários locais que trazem pistas a respeito do meliante, pode-se observar a ligação desses pontos com fatos importantes da vida e da Obra de Portinari, assim durante as investigações, os alunos estão aprendendo de forma espontânea e divertida. Um exemplo de local a ser visitado é a Sede do PCB em São Paulo.

Cena 7: São Paulo, Sede do PCB

Na sede do Partido comunista Brasileiro, as paredes estão repletas de fotos antigas, mostrando membros ilustres do PCB: Luís Carlos Prestes, Jorge Amado e Cândido Portinari. A foto de Portinari é uma reprodução do Jornal Hoje de 4 de janeiro de 1947, com os dizeres “PORTINARI, candidato do povo para o Senado ao lado de Prestes. Mais habitações! CRÉDITO AGRÍCOLA A 3 POR CENTO! TERRA PARA OS CAMPONESES! AUXÍLIO FINANCEIRO E TÉCNICO AOS LAVRADORES! Mais habitações, mais escolas!” E logo abaixo do recorte, há uma citação do próprio Portinari: *Não pretendo entender a política. Minhas convicções, que são fundas, cheguei a elas por força da minha infância pobre, de minha vida de trabalho e luta, e porque sou um artista. Tenho pena dos que sofrem, e gostaria de ajudar a remediara injustiça social existente. Qualquer artista consciente sente o mesmo.*

Apenas uma moça magra se encontra no local. Ela parece ser a recepcionista. Os personagens podem interrogar a recepcionista se desejarem. (LOURENÇO, 2003, p. 20)

Então é descrito as possíveis perguntas e respostas para o diálogo entre os personagens e a recepcionista (que é interpretada pelo mestre do jogo), e assim eles descobrem mais pistas que os levarão a outros locais importantes para a investigação e para a construção do conhecimento a respeito de Portinari. Assim se desenrola uma aventura de RPG. O professor mais familiarizado com o método pode tentar aplica-lo a qualquer ambiente que desejar utilizando algum livro como referencia do cenário, ele pode criar aventuras para ensinar qualquer fato, período ou conceito histórico, ou tudo

isso de uma vez, a única coisa que ele vai precisar, é um conjunto de regras, um cenário e muita criatividade, tanto da parte dele quanto da dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O narrador/professor deve estar atento às divergências do desenrolar da aventura, pois por essa incrível capacidade do RPG de criar Histórias, é muito provável que uma narração não se desenrole exatamente como o narrador propôs, pois cada jogador está de certa forma independente para fazer suas escolhas, que muitas vezes não são as esperadas pelo narrador, o que é ótimo para desenvolvê-lo da narração e para o aprendizado de devida situação, pois segundo Vasques, esse aprendizado jogando RPG, é realizado por vivência, o que torna muito mais profunda a experiência. O RPG como é utilizado hoje também para treinamento empresarial, pode ser considerado como uma ferramenta que vai inserir o jogador em uma experiência de vivência, e que por meio do professor de História, trará para a sala de aula, ou para a oficina lúdica em questão o cenário e perspectivas de determinado assunto histórico que será vivenciado pelos alunos/jogadores.

As mudanças de comportamentos enraizados na sala de aula não mudam da noite para o dia, mas são iniciativas como a proposta neste artigo que podem ajudar os professores a proporcionar um ensino diferenciado de História. De acordo com as atuais propostas curriculares, tais como As diretrizes curriculares de educação Básica do Paraná, o ensino de história deve proporcionar muito mais que memorização de conteúdos como datas e nomes, é preciso construir consciência histórica, fazer os alunos se sentirem participantes da construção da sociedade em que estão inseridos e entender cada momento histórico como importante para a construção do mundo como ele é hoje. (PARANÁ, 2008).

Vivenciar um fato histórico por meio da imaginação é uma maneira de incentivar essa ligação do passado com o presente de maneira natural, o interesse pelo jogo é também um interesse pelo conhecimento, mas de maneira camuflada, pois se fosse apenas conhecimento, seria difícil explicar

a importância de certo acontecimento ou mesmo relacioná-lo com a vida atual desse aluno.

O modelo proposto por Lourenço é muito importante, pois a partir dele é possível adaptar qualquer ambiente histórico de modo que os alunos/jogadores, ao se aventurarem descubram pistas importantes para o desenrolar da aventura, e que essas pistas trazem consigo conhecimento que o professor pretende ensinar.

Pode parecer uma tarefa complicada de se aplicar em uma sala de aula cheia de alunos falando ao mesmo tempo, mas os estudos abordados apresentam resultados satisfatórios que condizem com a metodologia aplicada, esse sucesso depende muitas vezes da capacidade e vontade de professor em proporcionar essa experiência diferenciada e ter a chance de obter resultados que antes pareciam muito mais difíceis de conseguir.

REFERENCIAS

CARELLA, C.J. **GURPS Império Romano**. São Paulo. Devir, 1995

FAIRCHILD, Thomas Massao. **Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular**. São Paulo, FEUSP, 2007.

FRANCISCO, RICARDO JEFERSON DA SILVA. **Os Jogos de Interpretação de Personagens e suas Perspectivas no Ensino de História**. Londrina, Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Londrina, 2011.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. **O Resgate de “Retirantes”**. Série Mini **GURPS**. São Paulo: Devir, 2003.

PAVÃO, Andréa. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game**. São Paulo: Editora Devir, 2a edição, 2000.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. 2008.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Vigotski: Perspectivas para a Prática Pedagógica**. Londrina. Universidade Estadual de Londrina, 2007.