

APRENDER E ENSINAR HISTÓRIA: OS JOGOS DE RPG NA SALA DE AULA

Marilda Ionta

Colégio de Aplicação – CAP-COLUNI
Universidade Federal de Viçosa (UFV)
Campus Universitário – Viçosa – MG
CEP – 36570-000
marilda@ufv.br

Resumo: Este artigo narra a experiência de aprender e ensinar a disciplina história para estudantes de Ensino Médio mediante a utilização dos jogos de RPGs em sala de aula. A partir do relato dessa experiência desenvolvida com os alunos CAP-COLUNI busca-se refletir sobre as possibilidades e limites de trabalhar com categorias centrais do conhecimento histórico com os jovens adolescente, tais como: fato histórico, sujeito, subjetividade na história e tempo histórico. Além disso, pretendo enfatizar a importância dos aspectos lúdicos na produção do saber histórico escolar. A utilização dos jogos de RPGs em sala de aula é uma tentativa de utilizar novas linguagens no ensino história. A apropriação dessa linguagem familiar aos adolescentes significou unir prazer, conhecimento e adotar uma postura ética e também política que visa fazer da história uma aventura a ser vivida pelos estudantes e produzir um conhecimento do passado/presente que fosse útil à vida dos jovens do século XXI.

Palavras chave: Ensino de história, Jogos de RPGs, novas linguagens.

Abstract: This work reports the experience of History teaching and learning in the high school context using RPG games in the classroom. Based on the experience developed with students from CAP-COLUNI, we have reflected about the possibilities and limits of developing with central categories of historical knowledge with adolescents, such as historical fact, subject, subjectivity in history and historical time. Moreover, we emphasize the importance of the production of school historical knowledge through a ludic pedagogy. The use of RPG games in the classroom is an attempt to use new languages in history teaching. The appropriation of this new language, which is familiar to teenagers, meant to unite pleasure, knowledge, and adopt an ethical-political attitude which sought to make history an adventure to be lived by the students and produce a knowledge of the past/present which was useful for the life of the XXI century youth.

Keywords: History teaching, RPGs Games, new languages.

Estar diante de irrequietos jovens, nas mais diversas salas de aula, para ensinar história hoje tem sido um desafio ao ofício dos professores, especialmente nesse momento histórico marcado pelo vertiginoso avanço das tecnologias de informações. Nesse cenário, as alterações ocorridas no processo de ensino-aprendizagem e principalmente na subjetividade dos jovens foram imensas.

É exatamente num tempo como esse que nós professoras/es de história somos obrigados, mais do que nunca, a fazer perguntas cruciais, por exemplo: como aprender e ensinar história num presente marcado por intensas transformações tecnológicas e pela crise da cultura escolar? Como lidar com uma realidade em que vemos nossa capacidade de conhecimento e de comunicação se ampliar a cada dia e simultaneamente assistimos o crescente desinteresse pelo saber na sala de aula? Como trabalhar essa disciplina escolar num momento paradoxal, em que o público estudantil debate-se entre um futuro incerto e um passado confuso, construído pelos diversos meios de comunicação?

Tempo fragmentado, mas também aberto a experimentações, à criação de novos significados para o saber histórico escolar. Nesse contexto, a utilização dos jogos de RPG em sala de aula é uma tentativa de experimentar novas possibilidades de ensinar e aprender história. Escolher essa vereda significa unir prazer e conhecimento e adotar uma postura ética-política que busca fazer da história uma disciplina que sirva a vida dos estudantes e não apenas as provas e os vestibulares.

Uma das primeiras funções do discurso histórico no passado era a diversão, isto é, a narrativa da história permitia gerar encantamento e despertar a curiosidade daqueles que ouviam a história. Talvez tenha chegado o tempo de recuperar essa função lúdica da história, principalmente no ensino fundamental e médio. Nos caminhos trilhados pelo saber histórico escolar a valorização demasiada da razão colonizou seu aspecto lúdico como também as demais dimensões ditas irracionais e emotivas da vida humana. A criação de aventuras com temas históricos e a utilização de técnicas de narração interativa com alunos buscam romper com essa tradição escolar que colonizou o *homo ludens* utilizando a expressão do famoso historiador holandês Johan Huizinga [1].

O RPG é um jogo bastante singular, é um modo de contar histórias oralmente e uma linguagem bastante familiar aos jovens. A tradução em inglês para *Role-Playing Game* significa “jogo de interpretações de papéis” e o jogo surgiu em 1974 nos Estados Unidos como uma derivação dos tradicionais jogos de guerra. O primeiro RPG publicado foi o *Dun-*

geons & Dragons, cujo sucesso estrondoso serviu de inspiração para os inúmeros jogos com diferentes sistemas de regras e temáticas. Marcos Tanaka Riyis escreveu um manual para o uso de RPG na Educação cujo o título é “Simples” (Sistema Inicial para Mestre-professores Lecionarem Através de uma Estratégia Motivadora) [2]. Assim, encontram-se hoje no mercado editorial diversos jogos de RPGs com diferentes sistemas de regras e bastante sofisticados, mas esse jogo pode se converter numa brincadeira simples que utiliza apenas imaginação, lápis, papel e, às vezes, dados. Aplicada ao ensino converte-se em uma metodologia de baixo custo e pode ser utilizada sem grandes dificuldades.

O jogo funciona da seguinte maneira: um jogador especial chamado de mestre ou narrador conta uma história e os demais jogadores interpretam os personagens dessa trama em um contexto específico. Como o saber histórico escolar, os jogos de RPG são narrativas e possuem personagem, trama e contexto. A aventura, como são chamadas as histórias de RPG, normalmente possuem um desafio, como por exemplo, desmascarar um ladrão, resgatar uma princesa ou desvendar um mistério. O objetivo dos jogadores é vencer esse obstáculo, para isso eles precisam cooperar entre si e não competir.

A elaboração do enredo da aventura pode assumir a forma de um romance, uma comédia, uma tragédia, uma sátira, entre outros gêneros narrativos. Nesse aspecto, as aventuras são instrumentos que aproximam a história da literatura. E como sublinhou Hayden White [3], em sua teoria dos tropos literários da história, as formas de narrar são correlatas de diferentes visões da história que podem ser mais conservadoras ou libertárias. Em outras palavras, não se conta uma história gratuitamente tanto na disciplina escolar quanto nos jogos de RPG em sala de aula.

Como nos faz crer diversas experiências, esse jogo não apenas rompe com uma cultura escolar tradicional e o individualismo competitivo, mas é uma forma privilegiada para construir o conhecimento histórico em sala de aula. Isso porque, fratura a imagem da história como uma ciência que desfila seus feitos diante de uma platéia passiva e contemplativa, problematiza a história e suas formas de produção e aproxima os alunos do ofício do historiador.

Para subsidiar essas afirmações recorrerei a um exemplo do uso do RPG nas aulas de história realizadas pelo Grupo de Pesquisa e Extensão em Técnicas de Narração Interativa e Ensino de História do Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Viçosa, Minas Gerais.¹ Esse grupo de trabalho criou uma aventura denominada *O Fantasma da Boa Vista: mistério e suspense numa fazenda do Vale do Paraíba Fluminense*.

A história narrada aos alunos da primeira série do segundo grau foi a seguinte: os jogadores interpretaram cinco primos que foram passar um fim de semana na suposta cidade de Serro Verde, interior do Vale do Paraíba Fluminense. O tio deles, o Sr. Carlos, programou a viagem. Ele era arquiteto no Rio de Janeiro e estava trabalhando na restauração de uma velha Fazenda. A propriedade pertencia a Aristides Prado, um remanescente da elite cafeeira fluminense.

Uma vez na pequena cidade, os cinco adolescentes se depararam com coisas estranhas. O sobrenatural tomou conta do lugar e os segredos e mistérios do passado começaram a emergir com o aparecimento de um fantasma ressentido. Para salvar a vida do tio ameaçada pela criatura amargurada com seu esquecimento, os personagens terão em suas mãos uma difícil missão: resgatar a memória desse ente fantasmagórico.

Nessa história, a tarefa do narrador/professor é envolver os jogadores/alunos num clima de suspense que os estimulem a desvendar o mistério envolvendo o fantasma da Fazenda Boa Vista. Como se pode notar, essa é uma aventura fantástica muito simples, aos moldes das narrativas do desenho animado Scooby Doo. Essa aventura foi elaborada com o objetivo de fazer uma reflexão sobre o contexto histórico da expansão cafeeira no século XIX e a transição do trabalho escravo para o assalariado no Brasil.

Para desvendar o mistério da identidade do fantasma os alunos receberam uma série de pistas do professor que na realidade eram fragmentos de documentos. Esses vestígios foram estratégias criadas para exercitar com eles análise e interpretação de diversos tipos de documentos, eram de fato fontes para coleta de informação sobre os temas estudados. Assim, ao longo da aventura, eles encontraram, por exemplo: cartas trocadas entre os fazendeiros; fotografias de família; páginas de um diário feminino; pinturas; recibo de compra e venda de escravos; dados estatísticos sobre a importação e exportação de escravo no Brasil no século XIX; trechos da Lei Eusébio de Queirós e da Lei Áurea; testamento dos antigos donos da fa-

¹ O grupo de pesquisa e extensão em Técnicas de Narração Interativa do CAP-COLUNI é formado por estudantes do curso de História da UFV e realiza diversas atividades relacionadas ao uso de jogos de interpretação em sala de aula. Entre 2004 e 2005 desenvolveu o projeto de pesquisa *Aventuras e desventuras na ordem republicana no Brasil* e desenvolveu um manual de RPG próprio para utilização nas aulas de história. Em 2006 criou um projeto de extensão intitulado: *Aprender e Ensinar História: os jogos de RPG na sala de aula*, e desde então realiza oficinas de capacitação de professores e alunos de licenciatura com o objetivo de difundir as estratégias de ensino baseadas nos RPGs. Além disso, o grupo oferece suporte aos professores interessados no uso das técnicas de interação narrativa. Contatos: e-mail marilda@ufv.br

zenda; mapas e gráficos. Enfim, ao longo de todo o jogo, os alunos tiveram que fazer a crítica interna e externa dos documentos, ou seja, interrogar de maneira crítica as fontes, questionando quem os elaborou, em que momento histórico e quais eram seus objetivos. Para isso foi fundamental a discussão em grupo, o auxílio do professor/narrador, leitura de textos didáticos e o direcionamento dos denominados Guias de investigação que são fichas que direcionam a interpretação dos documentos. Esse foi um instrumento construído pela equipe de pesquisa com o objetivo de problematizar as fontes.

No desejo de desvendar o mistério, os estudantes se reuniam nas escadas e corredores da escola para discutir sobre as pistas/fontes, e de maneira atenta comparavam e cruzavam as informações contidas nos documentos. Eles correlacionavam, por exemplo, os dados sobre a importação de escravos no século XIX com a Lei Eusébio de Queirós e ainda com uma correspondência privada referente ao Congresso Agrícola ocorrido no Brasil em 1878.

Várias situações foram assim vivenciadas pela equipe de trabalho durante o desenrolar dessa aventura no Colégio de Aplicação. Nas aulas/jogos foi possível observar como os alunos, com as devidas orientações, coletavam e organizavam os dados obtidos, articulavam explicações, levantavam hipóteses e sistematizavam o conhecimento que estava sendo elaborado sobre o tema.

Inquiridos sobre como foi a experiência pedagógica com a aventura, um dos alunos respondeu: “uma forma de estar por dentro dos acontecimentos de uma forma mais aprofundada do que a simples conceituação”. Para outro estudante, “foi legal, pois quebra a rotina da sala de aula e se aprende história brincando. Além de despertar o espírito investigativo.” Como se pode notar, os estudantes ressaltaram a importância dos aspectos lúdicos, da imaginação, do espírito investigativo e da interação para o aprendizado. Eles enfatizaram também a diferença de um conhecimento que é construído e não oriundo de conceitos generalizantes que não possuem significado para eles.



*Jogo em sala de aula: Aventura e desventura da ordem republicana no Brasil
Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Viçosa - Setembro de 2006*

Assim, os jogos de RPGs estimulam a imaginação, a curiosidade, a investigação e podem ser utilizados para aproximar o estudante do ofício do historiador. Com essa estratégia pedagógica lúdica os alunos podem experimentar a prática da pesquisa histórica e conhecer suas possibilidades e seus limites. Além disso, o jogo provoca a discussão – de acordo com a capacidade de abstração dos alunos – de categorias como fato, sujeito e tempo histórico.

Do ponto de vista pedagógico o RPG na sala de aula desfaz a dicotomia das categorias ensino-aprendizagem, pois problematiza tanto as pedagogias centradas no ensino quanto aquelas centradas na aprendizagem, uma vez que, o sucesso do jogo não depende apenas de conteúdo, mas também de procedimentos e atitudes. Cabe dizer ainda que a linguagem interativa do jogo minimiza a centralidade da figura do professor no processo de aprendizagem e cria uma rede de comunicação que propicia um encontro entre dois mundos, o dos alunos e o da história. Esse encontro estabelece um elo de sentido e significados entre passado e presente a partir da experiência e da pré-compreensão que os alunos possuem da vida e da história.



*Capacitação de professores no uso dos RPGs como ferramenta pedagógica
Colégio de Aplicação da Universidade Federal de Viçosa - Setembro de 2006*

Para concluir resta dizer que os jogos de RPG desenvolvem, sobretudo, a sensibilidade, acionando no processo de conhecimento não apenas as partes privilegiadas na hierarquia dos sentidos – a mente e o espírito. Mas no jogo aprende-se com os olhos, com o olfato, com o paladar, com o ouvido e com o tato. Enfim, nas técnicas de narração interativa, em especial nos jogos de RPG aprende-se com o corpo inteiro e sua finalidade é multiplicar as perspectivas forjando estudantes com posturas éticas e também políticas livres e intrépidas e ao mesmo tempo tornando a disciplina história uma aventura a ser vivida.

REFERÊNCIAS

- 1- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens. O jogo como um elemento da cultura*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. 243 p
- 2- TANAKA, Marcos. **Simples. Sistema Inicial para Mestres e Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora**. São Paulo: Ed. do autor, 2004. 87p.
- 3- WHITE, Hayden. *Trópicos do Discurso: ensaio sobre a crítica da cultura*. São Paulo: Edusp, 2001. 310 p.