

O Uso dos Jogos Eletrônicos e do *Role Playing Game* (RPG) no Ensino e Aprendizagem de História

Autores

Welinton Martins Marques¹

Diego de Magalhães Barreto²

Resumo

O presente trabalho buscou discutir de forma teórica e prática o uso de jogos eletrônicos com temáticas históricas e do *Role Playing Game*- RPG no ensino e aprendizagem de História. Pautados nas teorias educacionais, buscamos discutir as questões que ligam os jogos mencionados ao ensino e aprendizagem de História, e para dar mais clareza no discurso, dividimos este trabalho em dois momentos distintos: um de cunho teórico, no qual discutimos autores e conceitos ligados ao universo dos jogos e do ensino de história, e outro de cunho prático, no qual desenvolvemos um minicurso voltado aos graduandos de História de uma Universidade localizada no Vale do Paraíba, no interior de São Paulo, onde desenvolvemos atividades teóricas e práticas a respeito dos jogos no contexto do ensino e aprendizagem em História. Pudemos constatar a necessidade no desenvolvimento de mais intervenções voltadas para a formação dos futuros professores de História no que diz respeito a novas linguagens, que muitas vezes não é possibilitado nos currículos já preestabelecidos dos cursos de graduação. Também constatamos a viabilidade do uso dos jogos eletrônicos e do RPG em sala de aula quando bem amparado por um aporte teórico consistente, tornando os jogos ferramentas lúdicas excelentes, capazes de trabalhar conceitos e questões históricas de um modo que foge ao dos métodos tradicionais de ensino. Ao incluir nas salas de aula o universo do aluno, suas afetividades e suas formas de leitura de mundo, estaremos dando um salto qualitativo no modo de ensinar, podendo assim agir na formação dos sujeitos que paulatinamente tornam-se mais capacitados a entender os meios midiáticos que consomem, ajudando a formar cidadãos críticos e ativos no mundo.

Palavras-chave: Educomunicação. Ensino de História. Jogos eletrônicos. Role Playing Game.

The Use of Electronic Games and Role Playing Game (RPG) in Teaching and Learning History

Abstract

The following article intended to discuss, from both theoretical and practical perspectives, the utilization of electronic games with historical themes and Role Playing Games – RPG in the teaching and learning of History. Based on the educative theories, we intended to discuss the questions that connect these mentioned games to the history education, and in order to do so more clearly, the study was divided in two different parts: one theoretical part in which are discussed the authors and concepts related to the universe of games and history education; and a second part, in which a course was offered to history graduation students in a university in the Paraíba Valley, in São Paulo, where there were developed theoretical and practical activities about the games in the context of teaching and learning history. It was possible to verify the necessity of more interventions addressed to the professional qualification of future

¹ Especialização em Docência do Ensino Superior: Educomunicação. E-mail: posgraduacao@fatea.br

² Mestre em Linguística Aplicada pelo Unifatec e docente no Unifatec. E-mail: professordiegobarreto@gmail.com

History teachers regarding the new types of language, fact that is not often made possible by the pre-established curriculum of the graduation courses. It was also verified the viability of the application of electronic games and RPGs in the classrooms, when sustained by a consistent theoretical support, turning the games into very useful ludic tools, able to exercise concepts and historical questions in a way that varies from the traditional teaching methods. By inserting the world of the learner in the classroom, their affections and their perspective of the world, it is possible to improve the quality of teaching, therefore enabling the shaping of subjects that will be able of understand the means of mass communication they consume, contributing to form critical citizens to act within the world they live.

Keywords: Educomunicação; History teaching; Eletronic Games; Role Playing Game;

INTRODUÇÃO

Não são recentes as discussões sobre a necessidade da implementação de novas linguagens e formas de ensinar dentro das teorias educacionais, tampouco é novidade que a educação brasileira ainda tem que trilhar um longo caminho para alcançar um ensino emancipador que, ao mesmo tempo, ensine aos alunos a serem cidadãos ativos e capazes de lidar com as mais diversas competências estudadas nas instituições de ensino.

É seguindo esta prerrogativa emancipadora que o presente trabalho pretende, por meio das teorias educacionais e com um foco no ensino e aprendizagem em História, discutir acerca da utilização de jogos no ensino. Para tanto, usaremos especificamente jogos eletrônicos que possuem uma temática histórica, os *history games*³, e o *Role Playing Games* – RPG, já que ambos apresentam grande potencial no ensino e aprendizagem em História, ajudando no desenvolvimento do raciocínio histórico bem como a *consciência histórica*, elementos fundamentais para a formação intelectual dos indivíduos (RÜSEN, 2011).

Os jogos ocupam um lugar de grande importância na vivência dos jovens com idade escolar e a utilização desta linguagem em sala de aula nos proporciona uma ponte entre a escola e a comunidade, como defendem muitos dos autores como Arruda (2009), Martín-Barbero (2014), Neves, Alves e Bastos (2012), dentre outros. Isso possibilita a nós, educadores, uma nova forma de interagir com os conhecimentos históricos lecionados nas escolas e o universo de interesse dos alunos. Vale ressaltar que os jogos eletrônicos não são considerados meros meios de entretenimento, sendo hoje objetos culturais distintos que fazem parte das práticas sociais das pessoas e ocupam uma importância tal qual a arte e o cinema (ARRUDA, 2009), da

³ Neves, Alves e Bastos (2012) trazem o conceito de *history game*, que são jogos eletrônicos com temáticas históricas bem delineadas, iremos abordar com mais profundidade este conceito ao longo deste trabalho.

mesma forma o RPG pode ser enquadrado, fazendo com que ambos, jogos eletrônicos e analógicos, sejam mídias de extrema valia enquanto objeto de análise científica.

Atualmente temos uma realidade escolar que, muitas vezes, destoa da condição de aprendizagem dos alunos, devido ao fato de que na contemporaneidade o conhecimento não é concebido por meio de uma única matriz ou forma de aprender, nesse sentido a escola tradicional falha por não possibilitar uma diversificação de formas e linguagens no ensino (MARTÍN-BARBERO, 2014). Portanto, ao discorrer as possibilidades e potencialidades do uso de jogos eletrônicos com temáticas históricas e o RPG em sala de aula, acreditamos estar contribuindo, mesmo que pouco, para o entendimento da diversificação e aproximação das linguagens cotidianas para dentro dos muros escolares, linguagens estas que são fundamentais nos dias atuais.

Neste sentido, a Educomunicação, área de estudo que busca a intersecção entre duas áreas distintas: a Educação e a Comunicação, nos traz um aporte teórico metodológico fundamental neste tema. Diversos autores fundamentais⁴ trazem em seus escritos grandes contribuições para a educação, independente da disciplina. Em linhas gerais, a Educomunicação busca um olhar conjunto do educador e das escolas frente às novas linguagens, tanto no aspecto teórico quando no prático, no qual o ensino deve ser dinâmico e interativo, criando um “ecossistema comunicativo”, que objetiva a formação de um indivíduo descentrado, capaz de compreender criticamente as diversas formas de linguagens e mídias que estão presentes no cotidiano dos discentes (SOARES, 2011).

O presente trabalho está organizado em duas etapas distintas em sua execução. A primeira voltada para uma revisão teórica que trata das seguintes áreas de conhecimento: Educomunicação e o ensino e aprendizagem em História, o uso de jogos eletrônicos no ensino de História e por último o RPG e suas potencialidades no ensino de História. O intuito é discutir os aspectos teóricos que fundamentam o uso dos jogos no ensino de História de uma forma dinâmica e ativa, evidenciando suas potencialidades e usos na educação.

Seguindo essa premissa, buscamos uma contribuição teórica para o trabalho do professor de História mediante às novas tecnologias e linguagens, com um foco específico na utilização de jogos no ensino. Na segunda etapa discutiremos a parte prática deste trabalho, que consistiu na execução de um minicurso de formação, voltado para os graduandos de História do Centro Universitário Salesiano de São Paulo – UNISAL. No minicurso fazemos uso da parte

⁴ Soares (2011); Orosco Gómez (2014); Martín-Barbero (2014); Citelli (2011) são alguns exemplos de teóricos que tratam desta nova área de pesquisa, a Educomunicação.

teórica presente na primeira etapa deste trabalho, porém, iremos focar na aplicação de exemplos práticos de *history games* e como os mesmos podem ser utilizados em sala de aula, e também será aplicada uma campanha de RPG ambientado em Esparta, de modo que os participantes do minicurso possam compreender como o RPG pode ser utilizado em sala de aula, permitindo discutir temas historiográficos de maneira lúdica e descontraída. Nesse sentido, através da experimentação, buscaremos evidenciar na prática a potencialidade existente no uso destas mídias.

Por fim, traremos uma conclusão, na qual serão evidenciados os resultados alcançados, com ênfase no aspecto prático, no qual buscaremos levantar as opiniões dos participantes acerca deste projeto educacional que visa a interação entre o ensino de História e o uso de jogos nesta disciplina.

2 A EDUCOMUNICAÇÃO E O ENSINO DE HISTÓRIA

A Educomunicação enquanto área de conhecimento traz consigo ganhos significativos na forma de agir e pensar a educação em sala de aula, pois pretende uma abordagem dinâmica e orgânica, que mesclam diversas formas de conhecimento com as disciplinas que são ensinadas. Em História, a Educomunicação permite um olhar aprofundado sobre fontes que já fazem parte do trabalho do historiador, tanto na pesquisa como no ensino, como o jornal, o rádio, a televisão, a propaganda entre outras tantas formas de linguagem que, por possuírem forte importância historiográfica, são fundamentais no trabalho do historiador.

Diversos estudiosos trabalham com a ideia de que vivem os eu um momento no qual as novas linguagens estão cada vez mais relevantes para os indivíduos, e por isso a Educomunicação busca discutir sobre a importância destas novas linguagens na educação. Autores como Ismar de Oliveira Soares (2011), Guilherme Orosco Gomes (2014) Adilson Citelli (2011), Jesus Martins-Barbero (2014) dentre outros, buscam discutir as questões que tocam essa nova área de pesquisa.

E nessa perspectiva de dinamização da educação, de inclusão das novas linguagens que a Educomunicação se insere: uma nova área teórico-prática que busca a interlocução de duas áreas distintas e consolidadas – a Educação e a Comunicação –, de forma pensar em uma nova perspectiva de ação, um campo que busca uma educação a partir das mídias com o intuito de desenvolver um pensamento crítico sobre as mesmas nos alunos.

Neste sentido a Educomunicação busca desenvolver uma interação entre a comunidade, a escola e os saberes ensinados de modo a conceber o que Soares (2011) chama de *ecossistema comunicativo* em que as diversas formas de linguagens que fazem parte da vida dos indivíduos sejam trazidas para dentro dos portões das instituições de ensino, de modo a se criar um sistema de ensino orgânico, no qual o saber passa por diversas formas de linguagens, onde o professor ocupa um lugar de mediador frente as diversas formas de conhecimento. Soares (2011, p.17) conceitua a Educomunicação como:

[...] uma comunicação essencialmente dialógica e participativa, no espaço do ecossistema comunicativo escolar, mediada pela gestão compartilhada (professor/aluno/comunidade escolar) dos recursos e processos da informação, contribui essencialmente para a prática educativa, cuja especificidade é o aumento imediato do grau de motivação por parte dos estudantes, e para o adequado relacionamento no convívio do professor/aluno maximizando as possibilidades de aprendizagem, de tomada de consciência e de mobilização para a ação. A essa precondição e a esse esforço multidisciplinar denominamos Educomunicação.

Essa relação interacionista que a Educomunicação traz corrobora e muito com as recentes tendências historiográficas, nas quais cada indivíduo é concebido como o construtor de sua própria história e deve agir de forma crítica e ativa no mundo. É dentro desta perspectiva que o ensino e aprendizagem de história tem buscado agir, pautado em uma educação que inclua os sujeitos de forma ativa, participativa, e que evidencie esse protagonismo dos sujeitos/alunos dentro e fora da escola.

Para tal temos que vencer o que Citelli (2011, p.61) chama de “alheamento” existentes no meio educacional em relação à área de comunicação, na qual as instituições de ensino superior muitas vezes ainda se veem amarradas a um currículo rígido, que não dá conta de incluir todas as formas de linguagens que efetivamente influenciam na sociedade atual. Essa rigidez existente no ensino superior é, da mesma forma, visível nas escolas de ensino básico e médio, onde um problema antigo paira sobre os profissionais e educadores: a herança da escola tradicional que anda existe nas nossas instituições de ensino.

Jesus Martín-Barbero (2014, p.121) relaciona o momento histórico de mudanças em que vivemos a três problemas que acabam por deslocar a escola frente ao novo contexto de mudança. O primeiro grande deslocamento proposto pelo autor é o deslocamento em que a escola se encontra da realidade escolar, tanto do aspecto temporal quanto espacial, que ao se fechar para as mudanças que batem à porta acaba por negar uma realidade e uma necessidade quase que óbvia: a de que “Estamos passando de uma sociedade com sistema educativo para uma sociedade educativa, ou seja, cuja rede educativa atravessa tudo: o trabalho, o ócio, o

escritório e o lar, a saúde e a velhice” (MARTÍN-BARBERO, 2014, p.10). Neste sentido inserimos a prerrogativa de que os jogos, assim como as demais formas de linguagem que tocam o universo dos alunos, sejam inseridas na educação, e não sejam vistas como um saber menor ou sem importância.

Seguindo o raciocínio proposto por Martín-Barbero (2014, p.83), essa nova configuração exigida pela sociedade, a de “*saberes-sem-lugar-próprio*” não diminuem a necessidade da ação escolar, muito pelo contrário, faz dela ainda mais importante para formação do indivíduo. A intenção deste trabalho converge com o pensamento dos autores e teóricos da área de Educomunicação aqui citados, no qual temos que educar para a mídia, trabalhar o olhar crítico sobre as novas linguagens, permitir aos sujeitos serem capazes de consumir uma mídia, neste caso em especial os jogos eletrônicos e analógicos, de forma crítica.

Mas para tal, é necessário que superemos também a segunda mudança proposta por Martín-Barbero (2014, p.123) a do esgotamento do sistema educativo, pois as instituições educacionais já não consegue articular as três dimensões que tencionam diretamente a educação pública na América Latina: a primeira é a que vincula a educação com a cultura, ou seja a educação falha em intermediar os processos de transmissão da herança cultural entre as gerações, o que para nós historiadores significa não conseguir por meio das aulas de história que esta seja significativa na vida dos sujeitos. A segunda diz respeito à *capacitação* do indivíduo para o mercado de trabalho; e a terceira é a *formação do cidadão* capaz de agir ativamente no mundo de forma crítica.

A terceira e última mudança colocada por Martín-Barbero (2014) é a de que existe uma desvalorização da escola pública, na qual a gestão pública não consegue pensar em políticas efetivas de longo prazo para rearticular a educação com as novas necessidades.

Vivemos em uma realidade completamente inundada de novas tecnologias, novas linguagens em que os sujeitos são multirreferenciados, tendo ao seu alcance uma infinidade de formas de aprender e se orientar, mas muitas vezes não conseguem fazê-lo, seja por falta de maturidade ou por falta de conhecimento. A escola precisa, neste sentido, agir de forma a orientar os indivíduos mediante as novas tecnologias. Essa educação para as mídias, trazidas por diversos autores⁵ é parte chave das teorias educacionais, e faz parte de um processo complexo, que aos poucos faz do consumidor midiático mais interativos e críticos. Não basta o aluno saber manusear dispositivos eletrônicos diversos, jogar videogames, escutar músicas,

⁵ OROZCO GÓMES, 2014; CITELLI A. O; COSTA, M.C.C (Org.), 2011; MARTÍN-BARBERO, 2014, entre outros.

assistir televisão, filmes e séries, ele precisa compreender o que é veiculado, dando um salto qualitativo na forma de usar as novas linguagens, isso fica bastante evidente na fala de Guilherme Orozco Gómes (2014, p.100):

Um cidadão não se torna interativo da noite para o dia. Deverá passar por um processo de tentativa e erro, e de transformação cultural importante. O que está em jogo, é preciso ressaltar, não é somente o domínio prático de um novo instrumento, mas o situar-se ativa e criticamente em uma epistemologia distinta e em uma estratégia cognitiva do intercâmbio, a ação criativa e não somente da memorização e repetição, em que o experimentar e o arriscar vão permitindo o conhecer e produzir, e finalmente o aprender.

Nossa intenção é discutir de forma teórica e prática como os jogos podem e devem ser utilizados em sala de aula, não como meros auxiliares, mas sim com fontes ricas em suas potencialidades e sentidos.

Essa possibilidade, de utilização de fontes como os jogos eletrônicos e o RPG, só é possível do ponto de vista historiográfico com as inovações postuladas a partir da corrente teórica da Escola dos *Annales*, que surge trazendo uma perspectiva de oposição à escola metódica, que defendia uma História pautada nos grandes acontecimentos e os grandes homens. Seguimos, portanto, a perspectiva que supera a perspectiva metódica, na qual a história de grandes datas e grandes figuras idealizadas dá lugar a uma interpretação que busca entender a ação do homem no tempo num sentido amplo, em que o coletivo humano é o cerne do conhecimento, no qual a História passa a ser fundamentada a partir dos seguintes preceitos:

[...] a interdisciplinaridade, a mudança dos objetos da pesquisa, que passavam a ser as estruturas econômico-social-mental, a mudança na estrutura da explicação-compreensão em história, a mudança no conceito de fonte histórica e, sobretudo, embasando todas as propostas anteriores, a mudança do conceito de tempo histórico, que agora consiste, fundamentalmente, na superação estrutural do evento (REIS, 2011, p. 83)

É a partir desta perspectiva historiográfica que o horizonte de possibilidades se amplia para o profissional de História, que, da mudança dos objetos de pesquisa ampliam-se as formas analíticas que os historiadores devem confrontar as fontes históricas (entendidas como vestígios materiais ou imateriais, que evidenciam a ação humana no tempo), que não mais se restringe aos documentos oficiais como sendo as únicas fontes históricas válidas (REIS, 2011; SOUZA; SOUZA; SILVA, 2012). Tendo isso como perspectiva de trabalho, entendemos os jogos também como fonte para o historiador, em especial os jogos eletrônicos com temáticas históricas já que os mesmos trazem em suas narrativas elementos históricos diversos acerca de

um período histórico bem delimitado, embora possua incoerências e inverdades que precisam ser debatidas.

O jogo torna-se, portanto, de extrema importância como fonte no ensino e na pesquisa, já que necessita de uma análise metodológica crítica, que inclusive deve ser passada para os alunos, para que os mesmos possam, ao longo do tempo, conseguir interpretar os discursos presentes neste tipo de mídia, sendo capazes de desconstruir as narrativas exageradas e anacrônicas presentes nos jogos eletrônicos e outras obras midiáticas que envolvem a História em seus enredos.

O anacronismo é para o historiador, segundo Marc Bloch (2001, p.144) “[...] entre todos os pecados, ao olhar de uma ciência do tempo, o mais imperdoável”. Esse conceito é de extrema importância, tanto na pesquisa quanto no ensino de história. Trata-se de um olhar sobre outra época/sociedade à luz de nossa própria, deturpando o significado histórico das ações, costumes, leis e hábitos de outras épocas. Nos jogos eletrônicos e no RPG o anacronismo estará presente, seja por meio de personagem anacrônico idealizado e romantizado presente nos jogos eletrônicos, ou seja, pela interpretação de um aluno jogando RPG, que ao se colocar no papel de um nativo do período Colonial, mantém as gírias e maneirismos falados atualmente. Com isso, o uso de jogos nos permite debater esse conceito tão importante para o entendimento de outras épocas.

Os desafios de ensinar História são muitos, anda mais se considerarmos que o ensino e aprendizagem em História deve passar por caminhos reflexivos complexos, que vão muito além da compreensão cronológica da História. Compartilhamos da perspectiva de Seffner (2000), no qual o ensinar História consiste também em ensinar elementos de teoria e metodologia referentes à historiografia e outras áreas dos estudos de humanidades, de modo a colocar o discente em contato com o processo de construção/reconstrução do passado, é dar ao aluno um vislumbre de como é concebido o conhecimento histórico que chega às escolas.

Neste sentido entendemos que os jogos nos permitem aos alunos incursões interessantes. Ao utilizar jogos eletrônicos, por exemplo, temos uma mídia que busca o entretenimento, mas que se baseia em períodos históricos bem delimitados. Ao colocar os alunos diante desse tipo de fonte, nos é permitido discutir questões que muitas vezes o aluno nem nota enquanto jogador, como por exemplo: Quem produziu este jogo? Qual a “versão” da história esse jogo busca retratar? Porque a fidedignidade histórica, muitas vezes não é levada em conta no processo de produção do *game*? Essas perguntas nos permitem analisar criticamente o jogo enquanto um artefato histórico, produzido e pensado por outrem, fazendo com que o aprendizado, ao jogar,

seja não só sobre um determinado período histórico, mas também sobre o seu processo de produção enquanto mídia, capacitando os alunos a terem uma visão processual de como o historiador analisa suas fontes.

Também o RPG nos fornece uma possibilidade ímpar enquanto fonte no ensino e aprendizagem de História, já que o mesmo pressupõe um processo de construção narrativa conjunta, no qual a pesquisa é parte essencial. Ao ambientarmos um jogo no período Colonial, por exemplo, tanto narrador/mestre quanto os jogadores (alunos) terão contato com um processo de pesquisa extenso, que consiste na caracterização histórica do período, como funcionava a sociedade da época, os aspectos culturais de colonizadores, indígenas e mestiços, enfim, as possibilidades de trazer para o jogo elementos da pesquisa histórica são muitas e variadas.

Partimos do pressuposto também, que o ensino de História desempenha papel central no processo de desenvolvimento da consciência histórica dos indivíduos (RÜSEN, 2011). É por meio da consciência histórica que os sujeitos se orientam no mundo, articulando as dimensões de passado, presente e futuro por meio da memória, que age constantemente junto a essas três dimensões, no qual o passado serve de orientação para o presente, que por sua vez monta suas projeções de futuro. Ainda na perspectiva do autor, a consciência histórica é formulada por três operações fundamentais: a *experiência*, a *interpretação* e a *orientação*.

Para o autor, a *experiência* representa o processo de aquisição de conhecimento sobre o passado dentro de uma perspectiva qualitativa, na qual o passado serve para orientar a vida do indivíduo, fazendo parte da aprendizagem histórica. Essa operação pode ser relacionada aos jogos quando colocamos a narrativa dos mesmos em cheque, a experiência do passado contida nas narrativas dos jogos pode servir para aquisição de conhecimento histórico, desde que bem trabalhada pelos professores.

Já a *interpretação* é a operação que permite à aprendizagem histórica se resignificar diante dos conhecimentos históricos adquiridos, neste sentido a História passa a ter maior flexibilidade, além de uma função prática de entendimento do mundo, permitindo ao sujeito uma maior capacidade de ação e compreensão da história, com fica evidente nas palavras do autor:

O processo de aprendizagem pode ser descrito como um passo à frente em relação ao dogmatismo quase natural nas atitudes históricas (a minha história- ou a história do professor- é a única possível e verdadeira), indo em direção a uma perspectiva em que o conhecimento histórico pode ser transformado por meio da argumentação (RÜSEN, 2011, p. 87).

Para nós, neste trabalho, isso significa que, por meio do uso de jogos no ensino e aprendizagem, os alunos poderão, em contato com as narrativas dos jogos, compreender quais as verdades e inverdades presentes nos jogos, e qual a função de tais elementos para a produção de um game. Ainda mais profunda é a competência da *interpretação* no RPG, já que o aluno irá ter contato com os conteúdos históricos presentes no jogo e terá que agir de forma lúdica, se colocando como um indivíduo de outra época, o que proporcionaria a eles um ressignificar do passado que, muitas vezes, não é possibilitado pelos meios tradicionais de ensino.

O último elemento fundamental da consciência histórica proposto por Jörn Rüsen (2011) é a *orientação*. É a partir desta competência que o indivíduo se entende como um ser histórico, é pela *orientação* que nós nos compreendemos temporalmente, ela nos faz compreender nossas “identidades históricas”, permitindo um reconhecimento de nossa própria historicidade e da historicidade contida no mundo. O aumento da competência da *orientação* faz com que a aprendizagem histórica seja libertadora, crítica, reflexiva e questionadora, na qual a História como algo pré-estabelecido, pronta e imutável cai por terra, e passa a ser compreendida enquanto um processo ativo e maleável.

Nós, enquanto profissionais de ensino, vivemos em um novo momento interacionista, em que somos convidados junto com as escolas a buscar novas formas de agir e ensinar. Esse processo é complexo e por vezes vai contra a comodidade já muito bem estabelecida pelo ensino tradicional de História. Compartilhamos do ideário de que a História deve ser libertadora e significativa para os sujeitos. Nesse sentido, o autor Paulo Miceli (2014) é feliz em colocar o professor como sendo alguém engajado, que deve se preparar para discutir com propriedade e opinião sobre temas fundamentais. Segundo o autor, não podemos nos omitir, por exemplo, ao trabalhar temas com a escravidão, não podemos simplesmente tratar com naturalidade e neutralidade um dos temas históricos mais pertinentes no que diz respeito ao racismo, já que ainda hoje vemos os desdobramentos dos mesmos diariamente, seja nos jornais ou em nosso cotidiano.

A História enquanto disciplina é complexa, pois trata do homem no tempo, e acaba por tocar em temas que precisam ser discutidos para que o passado, muitas vezes sombrio, sirva de lição para o presente e orientem o futuro. “A diferença é que ensinar História também significa comprometer-se com uma estética de mundo, onde guerras, massacres e outras formas de violência precisam ser tratados de modo crítico” (MICELI, 2014, p.39), ou seja o profissional de História deve ser ativo e questionador, ensinando aos alunos a serem, da mesma forma, capazes de questionar, opinar e decidir.

É nesse sentido que compartilhamos a ideia de um ensino de História militante, “Militante, sim, mas não aquela História interessada na produção em série de fanáticos soldadinhos do partido, em luta permanente contra os agentes do mal” (MICELI, 2014, p. 48), mas sim a busca de uma historiografia engajada, na qual se faz necessária a discussão e o debate, onde diversos vieses são discutidos e debatidos, um espaço de permanente construção crítica do conhecimento, que não sirva, de modo algum, a um interesse maior. Nós profissionais da educação objetivamos a formação de um sujeito capaz de agir, pensar e mudar o seu meio social, um indivíduo que tem plenas condições de se perceber como um agente histórico no mundo, fugindo daquela ideia canônica de que a História é feita apenas pelos grandes Homens, grandes acontecimentos e grandes datas.

Finalizo esta parte do trabalho evidenciando que a inserção dos jogos, ou de qualquer outra forma de linguagem “não tradicional”, embora não seja simples, nem tão pouco fácil, nos possibilita um novo leque de ação, e nos capacita a discutir temas de formas que não são possíveis no método tradicional de ensino e aprendizagem. E para aqueles que se perguntam se vale a pena ou não se envolver em um universo tão complexo quanto os propostos pelas inovações interacionistas que são postuladas pelas teorias educomunicativas, cito, mais uma vez, Paulo Miceli (2014, p.51):

Para finalizar, é forçoso concluir que qualquer esforço de renovação do ensino de História depende de uma prática corajosa. Sem querer produzir mandamentos ou regras de conduta recomendáveis, parece necessário ter coragem de jogar no lixo a comodidade emburecedora de anotações amarelecidas, repetidas dia após dia, classe após classe, ano após ano. É necessário ter coragem de transformar em cinzas ou adubo pilhas e pilhas de livros didáticos lidos e relidos sem curiosidade ou vontade de qualquer tipo, já que o famoso exemplar do professor traz respostas a todas as possíveis dúvidas. É necessário ter coragem de lutar de todas as formas para que, na voz de seus profissionais, a História ganhe respeito e importância, mesmo quando pareça impossível.

3 OS JOGOS ELETRÔNICOS E O ENSINO DE HISTÓRIA

É fato que cada vez mais os jogos eletrônicos têm ganhado crescente espaço e atenção dentro do cotidiano dos alunos em idade escolar. Portanto, capitalizar essa área de interesse nos parece uma decisão acertada. Os jogos eletrônicos deixaram de ser considerados apenas como um entretenimento ligado à infância e à juventude, pois cada vez mais as pessoas que consomem os jogos tendem a levar esse hábito para a vida adulta, ou seja, os jogos eletrônicos passam a ser considerados como um elemento da cultura desses sujeitos (ARRUDA, 2009, p.10).

Embora haja uma infinidade de jogos eletrônicos, sendo eles dos mais variados em tipos e jogabilidades, nosso foco são os jogos eletrônicos com temáticas históricas, já que os mesmos trazem em suas narrativas elementos historiográficos que podem ser aproveitados por professores na sala de aula.

Esse tipo de jogo eletrônico que traz consigo uma ambientação histórica pode ser denominado como um *history game (jogo histórico)*, e pode inclusive ser subdividido em duas classificações, segundo Neves, Alves e Bastos (2012). Essa subdivisão é feita pelo caráter que o jogo possui sendo eles classificados como: *history game serious e non-serious*. Se o jogo eletrônico se pretende a um fim pedagógico, foi criado e pensado para ser usado dentro das salas de aula, esse jogo é denominado como um *history game serious (jogo histórico sério)*, e tem um compromisso com o ensino e aprendizagem e com as informações presentes em sua narrativa. Caso o jogo seja um produto mercadológico voltado para o entretenimento, ou seja, sem maiores compromissos com a história ensinada nas escolas, o jogo é tido como um *history game non-serious (jogo histórico não-sério)* (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012).

É importante compreender que ambos, tanto os *serious* quanto os *non-serious*, trazem grandes possibilidades em seu uso em sala de aula, mas é fundamental ter em mente que esses jogos, principalmente os *non-serious*, são, antes de tudo, uma criação de outrem que busca um olhar para outra época, como mostra os autores ao citar Arruda e Siman (apud NEVES; ALVES; BASTOS, 2012, p.192):

[...] jogos de ficção histórica denominados aqui de *history games* resulta de adaptações, montagens, restrições, seleções, generalizações e, até mesmo, criações espontâneas e falsificadas, que, “às vezes, não guarda quaisquer relações com os acontecimentos ditos “reais” – tornando-se, assim, uma “história de mentira”.

Ou seja, é necessário um olhar crítico mediante de tais fontes, para evitar incorrer na deturpação de fatos e conceitos incoerentes que são veiculados nos jogos eletrônicos com temáticas históricas. Cabe ao professor orientar aos alunos os aspectos constitutivos dos jogos: Quem os produziu? Qual a intenção trazida pelo *game*? Ele tenta reproduzir com fidedignidade a história? Todos esses elementos devem ser considerados ao analisar um *history game*, exatamente para desconstruir muitos dos problemas conceituais contidos nos jogos.

Arruda (2014, p.247) deixa evidente a parcialidade dos discursos presentes nos jogos, e que precisam ser debatidos criticamente, já que “Os jogos produzem olhares enviesados sobre os outros, envolvem o jogador em interpretações eurocêntricas ou de predomínio cultural norte-americano, inscrevem-no em atividades de colaboração que privilegiam as relações de

consumo”. Ou seja, quando utilizamos os *history games* em sala de aula não só estaremos ensinando por meio do jogo, mas também estaremos ensinando os alunos a questionarem os jogos.

A História enquanto inspiração para as artes sempre existiu, e sempre despertou a curiosidade humana, Neves, Alves e Bastos (2012) discorrem sobre a utilização dos temas históricos nas mais diversas formas midiáticas e culturais, como cinema, novelas, teatro e tantos outros. Não é diferente com os jogos eletrônicos, que sempre visitaram a História para ambientar seus enredos, portanto essa área de pesquisa não é estática e inacabada e requer uma atenção crescente, já que os jogos têm, cada vez mais, se preocupado com a verossimilhança de suas obras, inclusive, com consultoria de historiadores envolvidos no processo criativo dos jogos, principalmente nos *history games serious* (PEREIRA; ALVES, 2009).

O vídeo jogo ainda traz uma possibilidade ímpar no que diz respeito à abordagem em sala de aula, já que possibilita aos alunos interagirem com o passado, “vivenciando” o passado através de uma tecnologia que simula outras épocas, como evidenciam Ferreira e Couto Junior (2009) ao discorrem sobre a imersão proporcionada pelos jogos, na qual o aluno age e interage com os jogo, cativando-os pelo aspecto afetivo ao mesmo tempo que possibilita uma vasta possibilidade de utilização dentro do campo da educação. No mesmo sentido, possibilita a discussão de questões fundamentais para o ensino de história, como a noção de tempo e espaço, já que permite aos alunos vivenciarem épocas diferentes, em contextos diferentes.

Os jogos eletrônicos possuem como característica constitutiva o caráter *hipermidiático*, ou seja, traz em si diversas formas de linguagens em um só formato. Essa característica hipermediática dos jogos complexifica esse formato de mídia, já que combina em si os elementos audiovisuais de forma dinâmica e interativa, no qual o jogador, além de experienciar os elementos audiovisuais, pode, ao mesmo tempo, interagir e criar dentro do jogo, no qual cada ação do jogador conta. Assim, a interação sai do interpretativo para o participativo, proporcionando um salto qualitativo na experiência de consumo de tais mídias, como mostra Arruda (2009, p.13) ao falar da hiperímídia:

Uma das grandes distinções reside na possibilidade de o sujeito acessar conteúdos e, concomitantemente, produzir conteúdo em uma mesma configuração midiática. Ou seja, vislumbra-se, nos ambientes telemáticos, espaços de autoria que permitem aos jovens produzir, aprender e ensinar. [...] É neste aspecto que se entrevê a necessidade da escola integrar o discurso hipermediático, buscando entender o universo textual que lhe é próprio, suas peculiaridades como instrumento de aprendizagem, de maneira a reconhecer o seu lugar em um mundo onde conhecimento e informação se situam fora do espaço e do tempo escolar e não são mais socializados pelos sujeitos que, aparentemente, “detêm saberes” mais elaborados que os outros.

Sabemos que o uso dos *history games* dentro das salas de aula não é simples, e passa por diversos entraves como: salas de computação equipadas com condições mínimas para a execução de certos jogos; desconhecimento do universo dos *games* por boa parte dos profissionais; em relação aos alunos, preconceito com a fonte (muitas vezes tratada como um “enrolar a aula” (FERMIANO, 2005, p.12), a complexidade da linguagem entre outras. Mas é fato que, cada vez mais, os jovens estão conectados aos jogos, e muitas vezes passam mais tempo jogando do que em sala de aula. Ensiná-los a “ler” esse tipo de mídia, pode transformar qualitativamente a condição crítica do raciocínio dos indivíduos frente aos jogos eletrônicos.

Compartilhamos a ideia de Arruda (2009) e tantos outros autores aqui discutidos, de que nós como profissionais da educação temos um dever, enquanto formadores de opinião, de trazer para dentro das salas de aula os jogos eletrônicos e outras linguagens, ao menos para desconstruir e educar o olhar dos alunos para algo que faz parte de suas vidas. Vale salientar que mesmo quando não utilizados como fonte, o debate sobre os jogos eletrônicos com os alunos pode ampliar a forma com que os mesmos enxergam as informações contidas nestas mídias.

O desafio está posto, mesmo que não seja possível a aplicação de tais jogos eletrônicos, os mesmos podem e devem ser considerados em sala de aula, sendo discutidos e compreendidos enquanto fonte midiática de alta incidência na sociedade, até como uma de forma a educar para as mídias, como aponta diversos autores aqui já citados⁶. O importante é ter em mente que tais jogos devem ser utilizados “Não como elementos que representam um conhecimento menor ou pior do que os outros, mas como uma nova forma de inteligibilidade, de possibilidades para novas práticas pedagógicas, capaz de trazer inovação e problematização de conceitos” (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012, p.195).

4 O ROLE PLAYING GAME NO ENSINO E APRENDIZAGEM EM HISTÓRIA

4.1 Os aspectos estruturais do RPG

O *Role Playing Game* (RPG) significa “Jogo de Interpretação de Personagens” e é um jogo em que os jogadores assumem o controle de personagens e devem agir e pensar de acordo com as características do mesmo e, como num teatro, esses jogadores serão protagonistas de uma história repleta de desafios impostos por outro jogador que assume o papel de Mestre do

⁶ ARRUDA (2009), OROZCO GÓMEZ(2014), SOARES (2011), MARTÍN-BARBERO (2014) entre outros.

Jogo ou Narrador⁷, que como um diretor, vai narrando a história mediante a interação participativa dos outros jogadores. No RPG, o foco é a criação colaborativa de uma história, em que o objetivo não é colocar os jogadores contra o Narrador, mas sim a criação conjunta de uma aventura em que cada decisão dos jogadores conta.

As partidas são chamadas de “sessões” ou “campanhas”, que serão ambientadas em um cenário a escolha do Narrador, que pode ou não ter relação com a realidade histórica, sendo muitas delas embasadas em universos inspirados pela literatura fantástica de mestres como J. R.R Tolkien (*O Senhor dos Anéis*), H.P Lovecraft (*Call of Cthulhu*) e muitos outros. Quando o jogo é inspirado em uma realidade histórica real, ela guarda em si um grande potencial de uso dentro das escolas.

Diferente dos jogos eletrônicos, o RPG é um tipo de jogo que pode ser jogado sem a necessidade de instrumentos tecnológicos, o que faz do mesmo um uma fonte de trabalho bem acessível, sendo necessário não mais do que papel, caneta e criatividade para se jogar. O RPG pressupõe o uso de normas e regras para ser jogado e essas regras podem ser mais ou menos complexas. Essas regras definem o que cada personagem pode fazer em jogo. O conjunto de regras representa o *sistemas* em que o jogo vai se desenrolar, e cada sistema trazem normas específicas de acordo com as temáticas que se propões a desenvolver. De um modo simplificado, podemos definir os sistemas como sendo de dois tipos: os genéricos e os específicos.

Os sistemas genéricos e universais são aqueles que podem ser utilizados em quaisquer tipos de ambientação, sejam elas em um universo medieval, nos dias atuais ou futuristas, suas regras mecânicas são as mesmas, modificando-se apenas os aspectos narrativos e interpretativos de acordo com cada ambientação de jogo. Existem vários sistemas genéricos como: *Savage Words*, *G.U.R.P.S* e *Z.I.P. 2.0*. Neste trabalho, utilizamos o sistema *Z.I.P 2.0*, desenvolvido por Paulo Micchi e reformulado por Marcos Paulo Ramos⁸, que é bem simples e de fácil acesso.

Já os sistemas específicos são aqueles que buscam desenvolver a fundo um tema ou período e, portanto, permite um aprofundamento maior nos aspectos de ambientação e regras, trazendo maior variedade de instruções tanto para o narrador, quanto para os jogadores. São

⁷ A denominação Mestre do Jogo é a mais utilizada dentro do universo do RPG, no entanto, como primamos por uma abordagem pedagógica do uso do RPG, entendemos que denominação “Narrador” é de melhor aplicação, pois afasta o professor/narrador de um lugar de poder, e o aproxima dos jogadores/ alunos.

⁸ O sistema é gratuito está disponível em: <http://zipdoisponzero.blogspot.com/>.

alguns exemplos de sistemas específicos: *Old Dragon*, *Dungeons and Dragon*, *A Bandeira do Elefante e da Arara* e *Jaguareté: O encontro*. Dou especial atenção aos dois últimos citados.

O sistema *A Bandeira do Elefante e da Arara* embora seja um RPG mercadológico baseado em uma obra literária de ficção ambientada no período colonial brasileiro, traz uma rica experiência literária criativa e muito bem pensada, além de um pequeno capítulo destinado ao uso do mesmo em sala de aula. Ainda mais importante de ser citado neste trabalho é o sistema *Jaguareté: O encontro*, que também trata do período colonial, mas com a diferença de ser uma obra acadêmica pensada para ser utilizado em sala de aula em sua totalidade, sendo assim uma excelente ferramenta a ser utilizada em sala de aula. O sistema possui dois livros, um destinado as regras e ambientação do sistema e outro destinado ao professor, trazendo diretrizes de como utilizar o sistema em sala de aula, além de disponibilizar tanto o livro de regras, quanto o livro do professor gratuitamente na versão em PDF.

Para este trabalho escolhemos para a aplicação da atividade em sala o sistema *Z.I.P 2.0*, isso se deu pelo fato de ser um sistema mais simples e gratuito, capaz de abranger uma diversidade de temas e assuntos (podendo ser utilizado em diversas ambientações históricas, independente do período e tema escolhido).

4.2. O RPG no ensino e aprendizagem em História

Entendemos que o RPG, assim como o jogo eletrônico, é uma tecnologia educacional profícua, que atua em uma grande diversidade de aspectos, como leitura, interpretação, interesse entre outros (SILVA, 2009, p.6509). Nesse sentido, o RPG guarda em si uma possibilidade de trato enquanto fonte educacional, dando aos professores uma nova forma de abordagem pedagógica.

Para que o educador/professor seja capaz de trabalhar com o RPG, é necessário que o mesmo compreenda suas possibilidades. Todo o trato documental exige do profissional uma preparação teórico-metodológico que o capacite para o uso de tais fontes, nesse sentido, este trabalho se propõe a discorrer sobre algumas das características constitutivas do RPG que podem ser utilizadas em sala.

O RPG embora seja um dos grandes influenciadores dos jogos eletrônicos, ocupa hoje o espaço inverso em termos de popularidade. Os jogos eletrônicos são os mais conhecidos e jogados pelos alunos em idade escolar. O RPG, no entanto, não possui a mesma popularidade, mas acaba por aproximar-se dos jogos eletrônicos em termos de linguagem, nos possibilitando uma abertura com os alunos, ao mesmo tempo, o RPG possui um aspecto lúdico que não existe

nos jogos eletrônicos, trabalhando assim uma importante função que, por vezes, deixa de ser exercitada ao longo da via: a imaginação (BORRALHO; VIEGAS, 2005),

A imaginação, por ser fator constituinte do RPG, modifica a forma de interação com o jogo, aproxima o jogador da narrativa e permite que a mesma seja incorporada de maneira orgânica, permitindo trabalhar conceitos históricos, por exemplo de uma forma que os meios tradicionais não alcançam. Nesse sentido, cito Borralho e Viegas (2005, p.1), que expões o aspecto lúdico do RPG:

Nas diversas áreas e disciplinas escolares, representar (imitar, mimetizar, dramatizar) transforma o conhecimento teórico em narrativas ficcionais, vividas como se fizessem parte da nossa vida, acabando assim por fazer parte dela. A fábula, a parábola, a alegoria são a corporização, a materialização de ideias abstractas: possuem o condão de nos tocar, de nos tornar literalmente sensíveis apreendendo o sentimento através dos sentidos, e os sentidos através do sentimento.

Imaginem dar ao professor de História uma ferramenta para fazer o seu aluno “participar” da história, mesmo que de forma lúdica, e ainda melhor, por meio de uma narrativa adaptável, de modo que o narrador, em geral no papel de professor, possa direcionar os conceitos, os conteúdos estudados/jogados. O RPG cumpre então essa função, permitindo traduzir conceitos teóricos e abstratos em aventuras protagonizadas pelos próprios alunos.

Uma das grandes dificuldades da história é fazer com que o modo de pensar do outro seja compreendido. O exercício de pensar como um sujeito de outra época, por exemplo, faz com que os alunos assimilem melhor as ideias de cultura e sociedade de outros períodos (GOMES; NETO; FIALHO, [s.d.], p.5). Nesse sentido, um RPG de cunho histórico deve ser pensando com bastante cautela, a ambientação, a caracterização dos personagens e NPC's⁹ devem estar alinhados com os aspectos históricos que queremos retratar num jogo. Esse processo de construção da aventura, deve passar por um processo de criação, “Procurando torná-la o mais verossímil possível, o Mestre deve previamente pesquisar sobre épocas, locais, clima, vegetação... Por outro lado, pode também envolver os alunos nessa fase como motivação” (BORRALHO; VIEGAS, 2005, p.8).

Esse aspecto torna o RPG uma ferramenta que induz a pesquisa, fundamento crucial para o desenvolvimento crítico do aluno, e também do ensino e aprendizagem em História. O aluno é instigado a pesquisar sobre outras épocas para poder entender o jogo, para montar o seu personagem, para enfrentar os desafios impostos pelo narrador. Além disso, destaco a

⁹ NPC é a sigla para *non-player character* (personagens não jogáveis), que são os personagens que o narrador controla para intermediar situações como, por exemplo, um negociante, um rei ou algum outro personagem que não seja de fato controlado pelos jogadores.

possibilidade de o professor inserir no RPG fontes materiais para a interação dentro de jogo com os alunos, aproximando a narrativa do jogo com o trabalho do historiador de análise de fontes. Imaginemos novamente um RPG ambientado no período colonial, um grupo de exploradores acaba de desembarcar no Brasil da época, acabam encontrando um *diário de viagem* de um padre relatando suas percepções sobre a nova terra, o professor poderia utilizar desse acontecimento no jogo, para introduzir um relato de viagem oficial, para que os alunos pudessem analisar e interagir com a fonte.

Outra característica fundamental do RPG é a coletividade. Diferente da maioria dos jogos existentes, no qual o propósito é a disputa, o jogo narrativo é cooperativo, ou seja, uma atividade construção compartilhada em que todos devem interagir juntos para solucionar as dificuldades proposta, esse caráter de coletividade do RPG é posto pelos autores da área como sendo um dos pontos centrais, até porque a vida em sociedade exige esse tipo de interação coletiva. É importante salientar a capacidade do RPG traz de “[...] problematizar questões do presente e atualidades do aluno, em cenários fantasiosos ou mesmo históricos” (TARDELLI FILHO, 2016, p.120). O que vem ao encontro da nossa proposta de problematizar o passado de modo a se fazer sentir no presente, de orientar a vida dos sujeitos.

Neste sentido, é imprescindível apontar para a questão de que o RPG em sala de aula deve ser inclusivo e respeitoso, de modo que questionar preconceitos existentes, desconstruindo-os de forma a caminhar para uma escola mais politizada e consciente. O papel do professor e do educador passa também pela obrigação de lutar contra as diversas formas de preconceito e intolerância, de modo a questionar a passividade existente em toda a sociedade com relação a(s) intolerância(s). Nossa indagação se alinha com as palavras de Martín-Barbero (2011, p.127), que, ao questionar a postura passiva da sociedade frente as intolerâncias, diz o seguinte:

Estou questionando uma escola que, no seu dia a dia, não educa democraticamente, por mais que dê cursos de educação cívica e urbanidade. Não se aprende a ser democrático em cursos sobre a democracia; aprende-se a ser democrático em famílias que admitem pais e filhos não convencionais, em escolas que assumem a dissidência e a diferença como riqueza, com meios de comunicação capazes de dar, verdadeiramente, a palavra aos cidadãos.

Por último, mas não menos importante, dissertaremos acerca de um dos aspectos mais fundamentais que permeia todo este trabalho, especialmente quando nos referimos ao uso do RPG como fonte no ensino e aprendizagem em história: o da *narrativa histórica* e como a mesma impacta de forma direta na formação da consciência histórica dos indivíduos. É por

meio da narrativa histórica que damos sentido as experiências do tempo. Segundo Rüsen (2011, p. 98), temos que a “narrativa histórica tem função geral de orientar a vida prática no tempo, mobilizando a memória da experiência temporal, por meio do desenvolvimento de um conceito de continuidade e pela estabilização da identidade”.

Ao utilizarmos o RPG em sala de aula, temos uma possibilidade enorme de desenvolver a capacidade crítica da narrativa histórica dos discentes, já que em sua essência o RPG é um jogo narrativo e interativo de embates discursivos e argumentativos. Experimentá-los dentro de uma temática histórica, faz com que os temas historiográficos sejam discutidos num processo formativo que utiliza a narrativa como sendo o motor principal, o que contribui com o processo de formação consciência histórica do sujeito, pois lida com questões intrínsecas do conhecimento histórico. Podemos entender melhor a função da narrativa histórica nas palavras do autor:

A forma linguística dentro da qual a consciência histórica realiza sua função de orientação é a da narração. A partir desta visão, as operações pelas quais a mente humana realiza a síntese histórica das dimensões de tempo simultaneamente com as do valor e experiência se encontram na narração: o relato de uma história (RÜSEN, 2011, p.59).

O RPG possui inegáveis pontos positivos para serem utilizados em sala de aula seus aspectos educativos vêm chamando a atenção de nós pesquisadores exatamente pela versatilidade e aplicabilidade que possui e, embora existam muitas teses e pesquisas que discutem o tema, muito ainda precisa ser produzido nessa área de conhecimento.

5 DO QUADRO AO DADO: UMA EXPERIÊNCIA PRÁTICA COM O USO DO RPG

O presente trabalho dedicou-se não apenas a discutir os aspectos teóricos do uso dos jogos no ensino e aprendizagem de História, pois acreditamos que as discussões, quando ficam apenas no campo das ideias, não geram todos os frutos possíveis. Nesse sentido executamos uma atividade de extensão de curta duração (no formato de um minicurso) com os graduandos do curso de licenciatura em História do Centro Universitário Salesiano de São Paulo – UNISAL. Neste minicurso buscamos não apenas tratar do aspecto teórico, mas também no aspecto prático, para que o conhecimento discutido fosse, antes de tudo, experimentado e vivenciado pelos participantes.

O minicurso foi organizado e executado em três encontros¹⁰, com total apoio e auxílio da coordenação do curso de História do UNISAL, que a todo momento buscou nos atender da melhor forma possível. A ideia era atingir, de maneira voluntária, os futuros professores de História, até por este motivo, a coordenação do curso optou por limitar o número de inscrições para o minicurso em 24 vagas, de modo a se adequar com a disponibilidade da sala que nos foi cedida. Se inscreveram e participaram do minicurso 22 estudantes (sendo apenas um destes estudante de Pedagogia, o restante do grupo eram estudantes de História), sendo que destes participantes 10 estiveram presentes em todos os três encontros¹¹.

Optamos por uma abordagem metodológica de cunho qualitativo, já que nos dirigimos a um grupo seletivo de indivíduos que serão futuros professores de História. Entendemos que “[...] as chamadas metodologias qualitativas, privilegiam, de modo geral, da análise de microprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais” (MARTINS, 2004, p.292). Neste sentido, através de um breve estudo de caso, aplicamos um minicurso voltado à formação docente que tratava do uso dos jogos no ensino de História e buscamos compreender como os participantes enxergavam essas fontes antes e depois do minicurso.

O minicurso foi dividido em três etapas. Na primeira foram discutidas as teorias educacionais e seu impacto no âmbito da educação; na segunda buscamos discutir acerca dos jogos eletrônicos no ensino e aprendizagem em História, tanto do ponto de vista teórico quanto prático; e a terceira e última etapa nos debruçamos sobre o tema do RPG como ferramenta de ensino, também trabalhando as duas formas de intangibilidade, teórica e prática.

Os aspectos teóricos utilizados e discutidos no minicurso tiveram como base os textos e autores utilizados neste trabalho. No que compete à parte prática do curso, os discentes puderam jogar e experimentar alguns exemplos de jogos com temáticas históricas que poderiam ser exploradas no ensino. Da parte dos jogos eletrônicos fizemos o uso de dois *history games*, um *non serious*, chamado *Call of Duty II*, ambientado no período da segunda guerra mundial, e um *serious*, uma produção brasileira chamada *Triade: ecos da liberdade*, que trabalha com a questão da revolução francesa. Já a parte prática do RPG, buscamos desenvolver uma breve aventura em que os alunos assumiam o papel de jovens espartanos no seu árduo processo de

¹⁰ Inicialmente o minicurso foi pensado para ser executado em quatro encontros, mas devido à greve dos caminhoneiros (que paralisou as estradas brasileiras do dia 21/05/2018 ao 30/05/2018) o curso de História teve que reorganizar todos os seus horários, influenciando assim diretamente no andamento do minicurso.

¹¹ A oscilação do número de participantes foi, segundo a nossa análise e também do coordenador do curso de História, fortemente impactada pelos acontecimentos grevistas ocorridos no mês de junho de 2018, mais detalhes vide a nota de rodapé anterior.

treinamento militar, trabalhando assim a questão da educação militarista contida na sociedade espartana.

Na parte prática dos jogos eletrônicos, com não era possível que todos jogassem, escolhemos algumas pessoas para jogar, e discutimos com o restante da turma. O jogo *Call of Duty II*, o jogador assumia o papel de um dos soldados no chamado *Dia D*, ocorrido na Normandia e que marca o início da vitória das forças aliadas sobre os Nazistas. Buscamos, por meio deste exemplo, evidenciar o discurso americanizado contido no jogo, bem como propiciar uma experiência lúdica em que o jogador pudesse “experimentar” o campo de batalha. Já no *Triade: ecos da liberdade*, o jogador assume o papel de um dos organizadores da revolução francesa. Buscamos evidenciar durante o jogo a importância dada a fatos históricos, a construção e ambientação, que trazem uma contextualização preocupada, com elementos visuais que tocam a realidade histórica, com quadros de arte históricos e figuras icônicas, como Jean Jacques Rousseau e Voltaire, que estão presentes no jogo, permitindo interação dos jogadores com pensadores da época que marcaram a história.

Já na campanha de RPG, todos os participantes presentes puderam participar, cada grupo de três ou quatro pessoas assumiam o papel de um jovem espartano, e foram colocados para sobreviver à própria sorte numa floresta, onde teriam que caçar, buscar abrigo e vencer juntos os desafios que lhes eram pedidos para provar a bravura necessária para ser um espartano. A ideia foi evidenciar como a sociedade espartana fortemente militarizada educava seus jovens, que seriam os futuros cidadãos espartanos. Como já mencionamos, para se trabalhar com esse tipo de ferramenta no ensino, o professor deve compreender bem o tema e, portanto, para fundamentar a história narrada utilizamos dois textos que tratavam da sociedade espartana e seu modelo educacional, sendo eles: Palma (2004) e Assumpção (2011). Bem como tomamos como base um vídeo produzido pelos acadêmicos da NeadUnicentro (2017), para nos inspirar na criação e execução da aventura.

Durante o minicurso, pudemos perceber que grande parte dos participantes se mostraram bastante interessados comentando e debatendo ao longo do andamento do curso. Fizemos o uso também de um questionário entregue no fim do minicurso para os participantes do último encontro. O questionário buscava compreender questões como: conhecimento prévio dos temas desenvolvidos, clareza da apresentação, importância dos temas quando relacionados ao ensino, a utilização de tais fontes no ensino, entre outras questões.

Analisando o questionário e também a participação durante o minicurso pudemos concluir que a temática trabalhada ocupa um lugar de preocupação para os graduandos de

História. Durante os encontros enfatizamos o aspecto teórico no uso de tais fontes, já que o profissional ao trabalhar com qualquer que sejam a forma de linguagem, deve ter domínio sobre o tema abordado, e isso parece ter sido bem assimilado por todos. Segundo os participantes, o minicurso foi bastante instrutivo de modo que o mesmo serviu ao propósito de disseminar e discutir sobre o uso de jogos eletrônicos e do RPG no ensino, tendo a consciência que o trabalhado é apenas uma pequena amostra acerca do tema.

Um dado que nos chamou atenção foi o desconhecimento sobre a área de Educomunicação. Nos questionários, todos os nove participantes que o responderam nunca haviam tido contato com o conceito de Educomunicação antes do minicurso, e todos também responderam de forma muito positiva quanto à importância do tema junto ao trabalho do professor.

Salientamos que os discentes tiveram contato com outras formas de linguagem como filmes, séries, jornais e outros meios de comunicação durante a graduação, mesmo que esporadicamente, o que deixa ainda mais evidente a importância de intervenções como essa que executamos, auxiliando o processo de formação dos professores, já que para o uso adequado de tais fontes, o profissional deve ser capaz de compreender as fontes trabalhadas. Neste sentido, o presente trabalho vem ajudar ativamente no processo de formação dos professores, pois permite, por meio de uma atividade de extensão, tratar de temas que normalmente não tem tanto espaço dentro dos currículos nos cursos de graduação.

Quando perguntamos acerca das principais dificuldades em utilizar os jogos eletrônico em sala, de acordo com as seguintes opções: *Desconhecimento do universo dos Jogos Eletrônicos, Desinteresse dos alunos, Falta de apoio por parte das instituições de ensino, Dificuldades técnicas (materiais e condições disponíveis para o uso da fonte como, por exemplo, computadores, retroprojetores entre outros)*, as mais citadas foram: *Falta de apoio por parte das instituições de ensino* com 7 menções dos nove que responderam, em seguida vinham respectivamente: *Dificuldades técnicas*, 6 menções; *Desconhecimento do universo dos Jogos Eletrônicos*, com 4 menções e por último, com apenas uma menção o *Desinteresse dos alunos* sobre o tema. Mesmo com todos os participantes apontando algum tipo de dificuldade, ficou claro que a grande maioria vê na utilização dos jogos eletrônicos grande potencial, e todos consideram viável, em menor ou maior grau, a utilização do mesmo como fonte em sala de aula.

Na mesma linha indagamos sobre as principais dificuldades na utilização do RPG em sala de aula, segundo o mesmo parâmetro de perguntas feitas sobre os jogos eletrônicos,

obtivemos os seguintes resultados: *Falta de apoio por parte das instituições de ensino*, com maior número de menções, 7 dos 9 marcaram essa opção, seguidos de *Desconhecimento do universo dos Jogos*, com 5 menções; *Dificuldades técnicas*, com 4 menções, e por último *Desinteresse dos alunos*, com nenhuma menção. Notem que houve uma diminuição nas menções a dificuldades técnicas e também ao desinteresse dos alunos, associamos essa mudança ao caráter mais simples de RPG enquanto ferramenta de ensino.

Infelizmente, devido ao movimento grevista dos caminhoneiros no mês de maio de 2018, que obrigou a coordenação de História a remanejar o cronograma do curso afetando assim a participação dos alunos no minicurso, que até então havia tido uma participação de 90% dos inscritos (chegando a menos de 50% de participação dos inscritos no último dia, dia o qual se aplicou o questionário). Mesmo com essa dificuldade, todos os participantes se mostraram amplamente satisfeitos com os questionamentos e práticas desenvolvidas no minicurso, evidenciando que a aplicação de minicursos direcionados aos graduandos, não só é viável, enquanto ferramenta para a capacitação para os futuros professores, como é necessário.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou evidenciar como as novas formas de linguagem afetam o cotidiano dos alunos que nós profissionais e futuros profissionais do ensino lidamos todos os dias em sala. Focalizando o discurso nos jogos buscamos mostrar como os mesmos, sejam eles analógicos ou digitais, guardam em si grande potencial, mas que para ser amplamente aproveitadas as fontes que o historiador/professor utiliza em sala de aula devem ser muito bem compreendidas, em seus mais diversos aspectos e dinamismos. Nesse sentido, este trabalho utiliza a Educomunicação como um novo e essencial campo de pesquisa para aqueles que querem, assim como nós, se debruçar sobre as mais variadas formas de linguagem que compõe nossa sociedade.

Entendemos que é necessária uma mudança de atitude por parte do professorado, uma mudança que exige a aceitação de desafios, do trabalhar com a diversidade, de inserir o local de fala dos próprios alunos para dentro das escolas. Pudemos constatar com este trabalho que a imaginação leva ao conhecimento, e o conhecimento amplia as fronteiras, destrói os preconceitos e age na construção de sujeitos mais críticos e capazes de agir mediante as tantas formas de linguagens existentes.

Acreditamos nos professores que seguram suas “espadas” de conhecimento todos os dias, frente aos temíveis “dragões”, personificados nas instituições que não atendem nossos jovens, nos discursos midiáticos vazios, nos preconceitos de uma sociedade que entende o debate sobre a diversidade como um problema que deve ser silenciado. Que cada um de nós possa ser o “herói” de sua própria história e, assim como num jogo, vencer os desafios que todos os dias nos são impostos, e a única forma que temos de concretizar essas vontades é através do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ARRUDA, Eucidio Pimenta. Aprender história com jogos eletrônicos em rede: possibilidades e desafios para os professores. In: MAGALHÃES, Marcelo et al (Org.). *Ensino de História: Usos do passado, memória e mídia*. Rio de Janeiro. FGV, 2014.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. *Jogos digitais e aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Minas Gerais: UFMG/FaE, 2009.

ASSUMPCÃO, Luis Filipe Bantim de. O Processo de formação do jovem em Esparta, no século V a.C.: a relevância político-social da agôgê. In: *X Jornada de Estudos Antigos e Medievais e II Jornada Internacional de Estudos Antigos e Medievais*, 2011, Maringá. Disponível em: <<http://www.ppe.uem.br/jeam/anais/2011/pdf/comun/03007.pdf>>. Acesso em: 17 maio 2018.

BLOCH, Marc L. B. *Apologia da História, ou, O ofício do Historiador*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BORRALHO, Maria Luísa Malato; VIEGAS, Ângela Maria Fonseca. Para uma escola com masmorras e dragões – as estratégias do jogo de RPG. Na sala de aula. *Revista Videtur*. Vol. 31, 2005. São Paulo: Universidade de São Paulo; Editora Mandruvá. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/23037/2/luisamalatoaparaumaescola000092681.pdf>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

CITELLI Adilson Odair. Comunicação e educação: implicações contemporâneas. In: CITELLI, A.O; COSTA, M.C.C. (Org.). *Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento*. São Paulo: Paulinas, 2011.

FERMIANO, Maria A. Belintane. O jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História? In: *Revista História Hoje: Revista eletrônica de História*, v.3, n.7, jul.2005. Disponível em: <https://www.anpuh.org/revistahistoria/view?ID_REVISTA_HISTORIA=7>. Acesso em: 06 jul. 2018.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro do. *Jogos eletrônicos e a educação*. Um diálogo possível com a escola. 2009. Disponível em:

<<http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/Vertentes/Helenice%20e%20Dilton.pdf>>.
Acessado em: 08 ago. 2018.

GOMES, M.C.A.; NETO, P.C.M.; FIALHO, S.S. *O Role Playind Game como ferramenta de ensino de História*. UFJF, [s.d.]. Disponível em: <<http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/REB/article/view/127>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

MARTINS, Heloisa Helena T. de Souza. Metodologia qualitativa de pesquisa. São Paulo. *Educação e pesquisa*, São Paulo, v.30, p.289-300, maio/ago. 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/%0D/ep/v30n2/v30n2a07.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2018.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *A comunicação na educação*. São Paulo: Contexto, 2014.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Desafios culturais: da comunicação à educação. In: CITELLI, A.O; COSTA, M.C.C. (Org.). *Educomunicação: construindo uma nova área de conhecimento*. São Paulo: Paulinas, 2011.

MICELI, Paulo. Uma pedagogia da História. In: PINSKY, Jaime (Org.). *O ensino de História e a criação do fato*. São Paulo: Contexto, 2014.

NEVES, Isa Beatriz da C.; ALVES, Lynn R.G.; BASTOS, Abelmon de O. Jogos digitais e História: desafios e possibilidades. *XISBGames – Brasília – DF – Brazil*, November 2nd - 4th, 2012. Páginas 192-195. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_S17.pdf>. Acesso em 13 maio de 2018.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo. Brincado e aprendendo: a necessidade de “reaprender” com videojogos. In: OROZCO GÓMES, Guilherme. *Educomunicação: recepção midiática, aprendizagem e cidadania*. São Paulo: Paulinas, 2014.

PALMA, Rodrigo Freitas. O Direito Espartano. *Consilium - Revista do Curso de direito do Centro Universitário Euro-Americano*, nº 2, 2004. Disponível em: <http://www.unieuro.edu.br/sitenovo/revistas/downloads/consilium_02_03.pdf>. Acesso em: 15 maio 2018.

PEREIRA, Filipe; ALVES, Lynn. O papel do historiador no desenvolvimento de um game. Rio de Janeiro. *VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment*. 2009. Disponível em: <https://slidex.tips/download/o-papel-do-historiador-no-desenvolvimento-de-um-game>. Acesso: 08 ago. 2018.

REIS, Jose Carlos. O programa (paradigma?) dos Annales. In: REIS, José Carlos. *Entre a Filosofia e a Ciência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

RÜSEN, Jörn. *Experiência, interpretação, orientação: as três dimensões da aprendizagem histórica*. In: SCHMIDT, M. A.; BARCA, I.; MARTINS, E. R. *Rüsen e a ensino de história*. Curitiba: Ed. UFPR, 2011.

SEFFNER, Fernando. Teoria, metodologia e ensino de História. In: GUAZZELLI, César A. B. et al. *Questões de teoria e metodologia da História*. Porto Alegre: Ed. da Universidade, 2000, p. 257-288.

SILVA, Matheus Vieira. O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio. *IX Congresso Nacional de Educação- EDUCERE- III Encontro Sul Brasileiro de Psicologia*. PUCPR, 2009. Disponível em: <http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2907_1281.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2018.

SOARES, Ismar de Oliveira. *Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio*. São Paulo: Paulinas, 2011.

SOUZA, R.S.; SOUZA, R.B.S.; SILVA, S.M.M. (Re)conquistando o paraíso: análise das narrativas sobre a “descoberta” da América no jogo Age of Empires III. *Caderno de Cultura e Ciência*, Ano VII, v.11, n.2, Dez, 2012 *Artigo Científico* Universidade Regional do Cariri – URCA.

TARDELLI FILHO, Fábio Alexandre. Didática dos dados: uma análise processual de trabalho pedagógico progressista com uso do RPG em aulas de História. UFSCAR: *Educação básica Revista*. v. 2, n. 1 (2016). Disponível em: <<http://www.laplageemrevista.ufscar.br/index.php/REB/article/view/127>>. Acesso em: 18 ago. 2018.

UNICENTRO. *Jogando RPG em sala de aula*. Youtube, 23 de agosto de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=GWGdu3cJIE0&t=791s>