



**UNIVERSIDADE DE UBERABA**

**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO: FORMAÇÃO DOCENTE  
PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA - MESTRADO PROFISSIONAL**

**DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA**

**O RPG COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE  
HISTÓRIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PLAUSIBILIDADE E  
ENGAJAMENTO.**

Uberlândia - MG  
2024



# **DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA**

## **O RPG COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PLAUSIBILIDADE E ENGAJAMENTO.**

Dissertação/Produto apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação: Formação Docente para a Educação Básica da Universidade de Uberaba, curso de Mestrado Profissional, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Selva Guimarães  
Linha de Pesquisa: Práticas Docentes na Educação Básica

Uberlândia - MG  
2024

Trabalho desenvolvido com o apoio da SEE/MG, no âmbito do Projeto de Formação Continuada e Desenvolvimento Profissional dos Servidores da Educação do Estado de Minas Gerais, Trilhas de Futuro - Educadores, nos termos da Resolução SEE Nº 4.707, de 17 de fevereiro de 2022.

Catálogo elaborado pelo Setor de Referência da Biblioteca Central UNIUBE

S38r Silva, Danilo Américo Pereira da.  
O RPG como recurso didático no ensino-aprendizagem de história nos anos finais do ensino fundamental: plausibilidade e engajamento / Danilo Américo Pereira da Silva. – Uberlândia (MG), 2024.  
146 f. : il., color.

Dissertação (Mestrado) – Universidade de Uberaba. Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação. Linha de pesquisa: Práticas Docentes para a Educação Básica.  
Orientadora: Profa. Dra. Selva Guimarães.

1. História (Ensino fundamental). 2. Ensino – Aprendizagem – Jogos de fantasia. 3. História – Estudo ensino. 4. Jogos de fantasia. I. Guimarães, Selva. II. Universidade de Uberaba. Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação. III. Título.

CDD 372.8981



## Ficha Aprovação

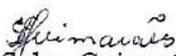
**DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA**

**O RPG COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PLAUSIBILIDADE E ENGAJAMENTO**

Dissertação/Produto apresentada ao Programa de Pós – Graduação Profissional em Educação – Mestrado e Doutorado da Universidade de Uberaba, como requisito final para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Aprovado em 29/06/2024

BANCA EXAMINADORA

  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Selva Guimarães  
(Orientadora)  
Universidade de Uberaba – UNIUBE

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** REGMA MARIA DOS SANTOS  
Data: 19/08/2024 18:03:39-0300  
Verifique em <https://validar.itu.gov.br>

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Regma Maria dos Santos  
Universidade Federal de Catalão -  
UFCAT

  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sandra Gonçalves Vilas  
Bôas  
Universidade de Uberaba – UNIUBE

# **DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA**

## **O RPG COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PLAUSIBILIDADE E ENGAJAMENTO.**

Dissertação/Produto apresentado ao Programa de Pós-graduação em Educação: Formação Docente para a Educação Básica da Universidade de Uberaba, curso de Mestrado Profissional, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Selva Guimarães  
Linha de Pesquisa: Práticas Docentes para a Educação Básica

Uberlândia - MG  
2024



*Dedico este trabalho à memória da minha amada mãe, cuja partida prematura moldou todos os aspectos da minha vida. A meu pai, que mesmo sem saber, proporcionou-me as condições ideais para desenvolver minha curiosidade incessante. À minha família, a quem desejo ser um exemplo inspirador de perseverança e dedicação.*



## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente, gostaria de expressar minha profunda gratidão à minha orientadora, Dra. Selva Guimarães, por me acolher, orientar e guiar durante esta jornada de dois anos. Dra. Selva foi essencial nesse percurso, abrindo meus olhos para diferentes pontos de vista e oportunidades, formas de expressão e maneiras de lidar com o meio acadêmico.

Gostaria de agradecer de todo coração à minha família, minha esposa e filhas, que atravessaram esta jornada comigo. Apenas elas sabem o que eu passei nesses dois anos, enfrentando problemas de saúde, familiares e profissionais. Foi muito difícil conciliar o trabalho e os estudos, além de todas as responsabilidades e dificuldades domésticas. Apenas elas entendem as transformações que nossa família passou. Houve brigas porque meu tempo livre era exclusivamente dedicado aos estudos ou para resolver alguma pendência no trabalho. Não foram uma, nem duas, nem três vezes que discutimos, e até minha caçula ouviu minhas frustrações.

Para mim, foi inegável o apoio de minha orientadora e a compreensão familiar sobre o momento que estava passando. Uma transformação, um sonho realizado, a prova de que sou capaz de mais, de ir além.

Agradeço também a todos que, mesmo de maneira sutil, me apoiaram nesta jornada, que termina, mas dá início a uma nova etapa em minha vida.

Obrigado.

Danilo Américo Pereira da Silva



## **RESUMO**

O estudo analisa o RPG (Role-playing game), criado nos anos 1970, como ferramenta educacional para o ensino de História, vinculado ao Programa de Pós-graduação Profissional em Educação: Mestrado em Formação Docente para a Educação Básica da Universidade de Uberaba, no escopo da Linha de Pesquisa Saberes e Práticas Docentes na Educação Básica e ao Projeto de Pesquisa “Observatório do Ensino de História e Geografia. Objetiva-se investigar o potencial do RPG para tornar o ensino de História mais significativo para alunos do 6º ano do ensino fundamental, anos finais. Situa-se no campo da abordagem metodológica qualitativa, uma investigação narrativa (Clandinin; Connelly, 2015), com observação da experiência do professor-pesquisador e vivência dos participantes alunos-jogadores durante um período de consolidação do conhecimento e a culminância de uma-aula jogo com RPG, fundamentando-se teoricamente na perspectiva lúdica educacional de Huizinga (1938) e Elkonin (1978). A pesquisa focaliza o uso do RPG como recurso didático interativo e colaborativo, avaliando sua eficácia no engajamento dos alunos e na promoção de habilidades como pensamento crítico e colaboração. Os resultados evidenciaram que a integração do RPG nas aulas de História promove um aprendizado mais significativo e engajador. Constatou-se a importância da experiência do professor no desenvolvimento da pesquisa e a necessidade de um planejamento detalhado para o desenvolvimento pedagógico. Ao final, apresenta-se um produto educacional prático: um manual para professores de História utilizarem o RPG como recurso didático, por meio de exemplos passíveis de serem utilizados em sala de aula.

**Palavras-chave:** Ensino-aprendizagem de História, RPG, Recurso Didático.



## **ABSTRACT**

The study analyzes the RPG (Role-playing game), created in the 1970s, as an educational tool for teaching History, linked to the Professional Postgraduate Program in Education: Master's Degree in Teacher Training for Basic Education at the University of Uberaba, within the scope of the Research Line Knowledge and Teaching Practices in Basic Education and the Research Project "Observatory of Teaching History and Geography. The objective is to investigate the potential of RPG to make History teaching more meaningful for students in the 6th year of elementary school, final years. It is in the field of qualitative methodological approach, a narrative investigation (Clandinin; Connelly, 2015), with observation of the experience of the teacher-researcher and the experience of student-player participants during a period of consolidation of knowledge and the culmination of a class game with RPG, theoretically based on the playful educational perspective of Huizinga (1938) and Elkonin (1978). The research focuses on the use of RPG as an interactive and collaborative teaching resource, evaluating its effectiveness in engaging students and promoting skills such as critical thinking and collaboration. The results showed that the integration of RPG into History classes promotes more meaningful and engaging learning. The importance of the teacher's experience in developing research and the need for detailed planning for pedagogical development was noted. In the end, a practical educational product is presented: a manual for History teachers to use RPG as a teaching resource, through examples that can be used in the classroom.

**Keywords:** Teaching of History, RPG, Didactic Resource.

*“Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um.”*

*Platão (427-347 a.C.)*





## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Foto da fachada da EE José Soares Diniz e Silva localizada na cidade de Ribeirão das Neves, MG	19
Figura 2: Desenho de pesquisa	39
Figura 3: Caixa “Introdutória” para iniciantes do Dungeons & Dragons de 1991.	77
Figura 4: Dados multifacetados (d4, d6, d8, d10, d12 e d20)	79



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Marcos normativos do ensino de História pós LDB	49
Quadro 2: Portal do Profhistória - Resumo das Dissertações sobre RPG no Ensino de História	88
Quadro 3: Catálogo de Teses da CAPES - Resumo das Dissertações sobre RPG no ensino	90
Quadro 4: Habilidades pertinentes ao ensino do conteúdo Grécia Antiga elencadas para esta pesquisa.	98
Quadro 5: Situações de Jogo Hipotéticas.	105
Quadro 7: Aulas Expositivas e Abordagens	111
Quadro 8: Perguntas preparadas previamente para a aula-jogo e possíveis resoluções	113
Quadro 9: Situações problema, justificativa e possíveis decisões durante a aula-jogo.	114



## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AWE	<i>Apocalypse World Engine</i>
BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
D&D	<i>Dungeons &amp; Dragons</i>
EJA	Educação de Jovens e Adultos
EE	Escola Estadual
FEMIC	Feira Mineira de Iniciação Científica
FEBRAT	Feira Brasileira dos Colégios de Aplicação Técnica
FORDAPP	Grupo de Pesquisa Formação Docente para a Prática Pedagógica
GEPEGH	Grupo de Estudos e Pesquisa em Educação, Gênero e História
GURPS	<i>Generic Universal RolePlaying System</i>
ICEB	Iniciação Científica na Educação Básica
IES	Instituição de Ensino Superior
LARP	<i>Live Action Roleplaying</i>
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
MG	Minas Gerais
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
PNE	Plano Nacional de Educação
REANP	Regime Especial de Atividades Não Presenciais
RPG	<i>Role-Playing Game</i>
TSR	<i>Tactical Studies Rules</i>
UNIUBE	Universidade de Uberaba



## SUMÁRIO

<b>PRÓLOGO - MEMORIAL</b>	<b>15</b>
<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>26</b>
1.1 Justificativas	27
1.2 Problema, hipóteses e objetivos da pesquisa.	29
1.3. Estrutura da dissertação/produto	30
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO</b>	<b>32</b>
2.1 Metodologia	36
2.1.2 Desenho	38
2.3 A investigação narrativa	40
<b>3. SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA</b>	<b>43</b>
3.1 Ensinar História no século XX e XXI	46
3.2 Leis e transformações no ensino de História no tempo recente	49
3.3 O que se espera do ensino de História no século XXI	61
<b>4. JOGAR PARA APRENDER E APRENDER PARA JOGAR</b>	<b>63</b>
4.1 Jogos digitais X Jogos analógicos	69
4.2 Jogos Analógicos	71
4.3 Praticidade, uma necessidade.	74
<b>5 RPG, O QUE É?</b>	<b>75</b>
5.1 RPG, como recurso didático	80
5.2 RPG, um estado do conhecimento	87
5.3 RPG e Integração no currículo de História	95
<b>6 METODOLOGIA</b>	<b>97</b>
6.1 Definindo a abordagem	100
6.2 Escolhendo o Sistema de Regras	101
6.3 Forma de Avaliação	104
<b>7 DESENVOLVIMENTO DO JOGO</b>	<b>107</b>
7.1 A turma e a proposta.	109
7.2 Consolidando conhecimentos prévios	110
7.3 Aplicando o RPG como recurso didático.	112
7.4 Como foi a aula-jogo?	115
<b>8 PLAUSIBILIDADE</b>	<b>119</b>
8.1 Benefícios do uso de RPG de mesa em aulas de História	122
8.2 Limitações e desafios do uso de RPG de mesa em aulas de História	124
<b>9 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>125</b>
<b>10. REFERÊNCIAS</b>	<b>128</b>
<b>11. PRODUTO: “QUADROS &amp; DADOS: UM MANUAL PARA USAR O JOGO DE RPG NAS AULAS DE HISTÓRIA”</b>	<b>137</b>



## PRÓLOGO - MEMORIAL

Sou<sup>1</sup> brasileiro, tenho 36 anos de idade, morador da região noroeste de Belo Horizonte – MG, cidade onde nasci e vivi, sou professor efetivo<sup>2</sup> da rede pública do estado de Minas Gerais, sou pai de duas meninas Helena e Laura, 12 e 7 anos respectivamente, e esposo de Elen, também professora da rede pública estadual.

Minha história de vida começa com as escassas lembranças sobre a pré-escola e a minha preferência por atividades lúdicas, como televisão, brincadeiras e jogos dos mais variados tipos. Fui, desde o princípio, uma criança curiosa, gostava de saber nomes e seus significados, animais e suas origens, sempre buscando fatos, curiosidades e histórias por trás de tudo o que me interessava; gostava de “saber tudo” e carregou esses traços de personalidade até os dias atuais. Lembro de ficar folheando as páginas da Enciclopédia de 12 volumes de meu pai por horas, lendo sobre diversas coisas, além de preferir assistir *Discovery Channel*<sup>3</sup> e seus documentários, ignorando em parte os programas infantis da época.

Durante a adolescência voltei minha atenção aos jogos digitais, jogos recreativos e livros dos mais variados tipos, em especial os livros de RPG<sup>4</sup>, que continham regras e temáticas para construção de minhas próprias aventuras. Diante das mais variadas fontes de entretenimento, sempre notei a possibilidade de aprendizado a partir da simples diversão, afinal, funcionava para mim.

Na fase adulta, entre 2007 e 2010, segui com a formação inicial no curso de Bacharelado e Licenciatura em História, enquanto adentrava no mundo do trabalho no Cartório de Venda Nova, na zona norte de Belo Horizonte. Logo, segui pela

---

<sup>1</sup> Ao narrar fatos de minha história de vida, escrevo na primeira pessoa.

<sup>2</sup> Cargo efetivo é aquele que pode ser exercido exclusivamente por meio de aprovação em concurso público de provas ou de provas e títulos.

<sup>3</sup> O Discovery Channel é um canal de televisão por assinatura distribuído pela Warner Bros. Discovery destinado a apresentação de documentários, séries e programas educativos sobre Ciência, tecnologia, História, meio ambiente e Geografia.

<sup>4</sup> Sigla em inglês para Role Playing Game, um jogo de interpretação de papéis, onde os jogadores usam dados e regras pré-definidas para construir histórias e aventuras dos mais variados tipos de forma colaborativa.

licenciatura em Geografia e atualmente possuo pós-graduações *lato sensu* em Metodologia do Ensino em História e Geografia, Apoio Educacional Especializado, Gestão Escolar Integradora, Docência no Ensino Superior e Educação a Distância

Meus interesses pessoais se voltam para o aprendizado, didáticas diferenciadas e a diversidade de conhecimentos. De um ponto de vista mais acadêmico me interesso pela inovação, didática lúdica e tecnologias aplicadas a uma educação transformadora, subjetiva e interativa, que utilize conhecimentos prévios e cativa os alunos, principalmente os alunos das regiões periféricas de Belo Horizonte - MG.

Iniciei meus trabalhos como professor de História na rede estadual de Minas Gerais em agosto de 2011, tive o privilégio de trabalhar com turmas do ensino fundamental nos anos finais e no ensino médio, porém em condições precárias de atuação, infelizmente estas condições perdurariam ao longo destes doze anos em que atuo na rede como professor efetivo. Neste tempo trabalhei a História nos mais variados seguimentos educacionais dentro do ensino estadual: como professor do ensino regular, professor de projetos de readaptação e defasagem escolar, professor interdisciplinar de História, Ensino Religioso e Geografia, professor de Tecnologia da Informação no extinto projeto Reinventando o Ensino Médio, atualmente professor orientador de iniciação científica na educação básica, coordenador e integrador de áreas de conhecimento do novo ensino médio.

Ao longo deste percurso trabalhei em diversas escolas e percebo que as formas de ensinar continuam “estacionadas” no tempo na rede pública estadual, são as mesmas condições que vivenciei em minha época escolar: professores repetitivos, excesso de conteúdos didáticos, péssimas estruturas educacionais para professores e alunos, baixíssima interação dos saberes escolares com as tecnologias da informação, entre outras mazelas educacionais características da falta de compromisso das entidades governamentais para com o ensino público.

Paralelamente às atividades profissionais na rede pública, atuei como Professor Colaborador em Jogos Digitais Educacionais nos anos de 2011 a 2013. Meu trabalho neste segmento consistia em consultoria educacional e na adequação dos

conteúdos disciplinares de História e Geografia aos jogos digitais desenvolvidos pela empresa ATHEVA, uma empresa que focava na distribuição de uma plataforma gamificada de ensino para o ensino fundamental anos finais. Neste seguimento, com auxílio de outros profissionais, revisava a forma como os conteúdos eram inseridos em jogos dos mais variados tipos, como caça-palavras, quebra-cabeças, quizzes<sup>5</sup>, ligue-pontos etc.

Entre os anos de 2012 e 2013, me especializei em Metodologia do Ensino em História e Geografia, buscando aproximar minha didática aos conteúdos de História, tentando alcançar um ensino que seja mais atrativo à realidade contemporânea de meus alunos, uma necessidade imediata da era digital regida pela internet. No entanto, a disponibilidade de recursos didáticos e tecnológicos nas escolas estaduais foi, e ainda é, uma barreira a ser transposta.

A partir de 2013 comecei a expor meus textos e conhecimentos educacionais em blogs e sites educacionais pela internet, condição que exerci sem fins lucrativos junto ao site Portal Educação<sup>6</sup> e outros. Meus textos abordavam questionamentos sobre as práticas educacionais, problemas na educação básica, a problemática do ensino de História contemporâneo, entre outros assuntos pertinentes à educação básica. No momento não atuo mais nestes.

No ano de 2014, iniciei minha carreira como professor de História para o ensino fundamental anos finais na rede particular de ensino, trabalhando simultaneamente na rede pública estadual. Neste seguimento profissional foi possível pôr em prática minhas expectativas didáticas para o ensino de História. A rede particular me permitiu o uso de materiais como computadores, televisores, retroprojetores e outros materiais tecnológicos, recursos didáticos que possibilitaram um ensino mais versátil e diversificado. Nesta escola em especial, era possível praticar abordagens pedagógicas diferenciadas com jogos de tabuleiro, era possível citar referências contemporâneas de jogos de videogames, excursões a diferentes museus e cinemas,

---

<sup>5</sup> Quiz é o nome de um jogo de questionários que tem como objetivo fazer uma avaliação dos conhecimentos sobre determinado assunto.

<sup>6</sup> <https://www.portaleducacao.com.br/>

pois estes alunos tinham um poder aquisitivo considerável. Infelizmente, fui desligado da rede no final de 2015.

Ainda em 2014, comecei a apresentar na internet, aulas diferenciadas de História, um projeto pessoal de vídeo aulas rápidas e simples, chamado de “Boru<sup>7</sup> Explica”<sup>8</sup>, o mesmo pode ser visto por meio do site Youtube.com. Infelizmente o projeto não é mais uma prioridade, com publicações escassas até os dias atuais, devido a problemas pessoais e financeiros, impossibilitando assim a sua execução. Pretendo retornar às atividades assim que possível.

Formei-me licenciado em Geografia em 2015, buscando a interdisciplinaridade como foco educacional, situação em que obtive êxito ao conciliar o ensino de História e Geografia na rede pública estadual, devido a falta de professores ser corriqueira. Entre os anos de 2017 e 2019 procurei me especializar na área de Educação Especial, visando um atendimento especializado aos educandos com as mais variadas necessidades especiais e busquei, pela especialização em Gestão Escolar Integradora, o que me possibilitou compreender melhor os campos de gestão, supervisão e inspeção escolar.

Ao longo do percurso, como professor efetivo estadual, me vi aprovado e certificado pela Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais (SEE MG), como gestor escolar, capaz de assumir a gestão de uma escola estadual. Assim, em 2019, me tornei Diretor da Escola Estadual da Escola Estadual José Soares Diniz e Silva, região de Justinópolis, município de Ribeirão das Neves - MG, conforme capacitação e processo de eleição devidamente logrados. Administrei uma escola com cerca de 750 alunos e 82 profissionais, estive a frente de programas que visavam a melhoria da educação como o programa de melhorias do ensino médio Jovens do Futuro, em parceria com o Instituto Unibanco, implementamos conforme orientações da secretaria o programa de Ensino Integral para os anos finais do ensino fundamental

---

<sup>7</sup> Apelido carinhoso que recebi na pré-adolescência e perdura, até hoje, entre meus amigos, colegas e alunos próximos. Significado em japonês: bola.

<sup>8</sup> <https://www.youtube.com/@boruexplica>

estadual, inauguramos o turno noturno da escola com turmas do EJA<sup>9</sup> e o curso Técnico em Administração.

Em 2020, como diretor, participei ativamente do processo de implantação do Regime Especial de Atividades Não Presenciais (REANP), modalidade de ensino a distância que visava garantir a educação aos educandos da rede pública de ensino, enquanto durasse a pandemia do COVID-19<sup>10</sup> que impossibilitava a permanência dos profissionais e alunos em ambiente escolar. Nesta experiência, tive altos e baixos, lidar com funcionários da escola era o mais estressante, lidar com os alunos era um alívio, ser diretor me possibilitou ampliar minha visão sobre o funcionamento escolar, além de desenvolver uma maior empatia sobre as dificuldades gerenciais de uma escola pública.

Figura 1: Foto da fachada da EE José Soares Diniz e Silva localizada na cidade de Ribeirão das Neves, MG



Fonte: autor, 2023

---

<sup>9</sup> Educação de Jovens e Adultos, ensino fundamental – anos finais e ensino médio.

<sup>10</sup> A pandemia de COVID-19 foi um surto global de doença causado pelo coronavírus SARS-CoV-2, começando na cidade chinesa de Wuhan em 2019. Espalhou-se rapidamente pelo mundo, resultando em restrições de viagens, lockdowns e mudanças significativas na vida cotidiana. Teve impactos graves na saúde, economia e sociedade, com milhões de mortes registradas. O desenvolvimento e distribuição de vacinas têm sido cruciais para controlar a propagação do vírus.

Ainda nos anos de pandemia, isto é, 2019 a 2022, decidi fazer mais uma licenciatura, focando no ensino e aprendizado básico infanto juvenil, concluí o curso de Pedagogia rapidamente e concomitante me especializei em Docência do Ensino Superior e Educação a Distância. Durante o período de atividades a distância, o ensino EAD pareceu-me o futuro da educação, talvez não a educação pública básica, mas de fato o ensino superior, público e privado seguiu esta tendência.

No ano de 2022, formei-me licenciado em Letras, Português-inglês, graduação que fiz para aprimorar meu currículo, como professor da educação básica. Felizmente, também em 2022, fui aprovado no programa de pós-graduação stricto sensu da UNIUBE, modalidade mestrado profissional, foco em Formação Docente para a Educação Básica, por meio do Projeto de Formação dos professores da rede estadual de Minas Gerais, o Trilhas Educadores, parte do programa Trilhas do Futuro<sup>11</sup>. Ter conseguido a aprovação no programa de Mestrado provou-se um sonho realizado, pois tentava ingressar em programas de várias IES (Instituição de Ensino Superior) desde que me formei, em minha primeira licenciatura em 2011, História.

Estudante na UNIUBE, meu foco de pesquisa é a didática e metodologia do lúdico em sala de aula, meu objeto é o RPG em sala de aula, onde proponho a interação direta entre professor e alunos por meio do incentivo à participação em aventuras didáticas narradas pelo professor regente de História. Acredito que esta metodologia deva ser estudada mais afincamente, pois a utilizo em minhas aulas, há alguns anos e tenho logrado êxito, junto aos alunos entre 11 e 18 anos.

Ao final de 2022, terminei meu mandato como diretor escolar, deixando o cargo e uma escola abrangendo, três turnos de funcionamento, cerca de mil alunos e 120 funcionários e as mais diversas modalidades de ensino possíveis na rede estadual. Iniciei-me em 2023, na função de vice-diretor escolar, atuando também como coordenador do programa Novo Ensino Médio, professor de História, integrador para

---

<sup>11</sup> Projeto do Governo do Estado de Minas Gerais que visa oferecer, gratuitamente, cursos de Graduação, Pós-Graduação Lato Sensu e Stricto Sensu para servidores da Educação do Estado de Minas Gerais, implantado na gestão do Governador Romeu Zema em 2022. Resolução SEEMG nº 4.697, de 13 de janeiro de 2022.

as turmas de ensino médio na modalidade EJA e professor de orientação científica para alunos da rede pública estadual.

Minha primeira experiência como pesquisador foi na conclusão da primeira licenciatura em 2011, História, nesta época trabalhava como escriturário<sup>12</sup> de um cartório de notas e registro civil, no distrito de Venda Nova em Belo Horizonte. No cartório, como escriturário, tinha acesso aos livros de registros de nascimentos do século XIX, os mais antigos eram chamados de “registros paroquiais”, resquícios da transição da monarquia para república onde o registro de nascimento, casamento e óbitos da região eram oficiais, mas ainda feitos pelo pároco<sup>13</sup> da região. Com esses registros em mãos propus ao meu orientador na época, Prof. Dr. Hilton César, correlacionar os homens e mulheres que se declararam “testemunhas” dos nascimentos, por muitas vezes os padrinhos destas crianças. Por meio desta pesquisa foi possível elencar os homens, cujo testemunho repetia-se por diversas vezes, aqueles cuja “palavra” era tida como a “veracidade dos fatos” relatados. Feita a pesquisa, apresentei-a na forma de monografia, concluindo assim minha graduação de bacharel e licenciado em História.

Em 2013, optei por me especializar como professor de História, fazendo então uma pós-graduação de metodologia na área, nesta também optei como trabalho de conclusão de curso uma pesquisa sobre o uso de um jogo específico como material pedagógico. Nesta pesquisa, analisei o alcance da percepção e correlação do conteúdo de História, Independência dos Estados Unidos da América, aliado a interatividade propiciada pelo jogo *Assassin's Creed*<sup>14</sup> *III*, cujo enredo se passa no mesmo período. A pesquisa se tornou um estudo de caso, onde foram entrevistados cerca de 10 jovens, entre 12 e 14 anos, onde eles puderam apontar similaridades do que foi relatado durante uma aula prévia sobre o conteúdo e a interação propiciada pelo jogo. Concluída, foi produzido um artigo apresentado como trabalho de conclusão de curso para obtenção do título de pós-graduado.

---

<sup>12</sup> Encarregado de redigir, verificar, autenticar e pesquisar os mais variados tipos de documentos públicos que necessitem de registro notarial.

<sup>13</sup> Padre ou sacerdote católico responsável por uma paróquia, uma região com seus devidos fiéis.

<sup>14</sup> *Assassin's Creed* é uma série de jogos eletrônicos desenvolvida pela empresa Ubisoft. Nestes games o enredo e a ambientação se focam em momentos históricos específicos, respeitando as figuras e os acontecimentos históricos e suas temporalidades.

Em 2018 e 2019, cursei duas pós-graduações ao mesmo tempo, em ambas meu papel como pesquisador resumiu-se em pesquisar e correlacionar as legislações pertinentes ao meu objeto de pesquisa para a produção de dois artigos como trabalho de conclusão de curso. Na pós de Gestão Escolar, analisei a proposta de avaliação escolar por meio de das resoluções apontadas pela Secretaria Estadual de Educação de MG. Na pós de Educação Especial, aponte as informações dos professores regentes e dos professores de apoio em face ao aprendizado dos alunos da educação especial, também mediante aos apontamentos das resoluções da secretaria. Em ambas, a análise criteriosa dos documentos e a discussão de suas correlações se fizeram necessárias para concluir as pesquisas.

Ainda durante minha trajetória como gestor escolar em 2021 tive a oportunidade de auxiliar, como coorientador de pesquisa, o professor de Ciências e mestre em Biologia, Thiago Fernandes da Silva, selecionado como professor-orientador do Núcleo de Pesquisa da EE José Soares Diniz e Silva por meio de qualificação no edital do programa ICEB (Iniciação Científica na Educação Básica) da Secretaria Estadual de Educação de Minas Gerais. Neste programa o objetivo era orientar cerca de 12 estudantes do ensino fundamental e médio como potenciais pesquisadores. O objeto de pesquisa escolhido pelo professor foi a análise dos cursos d'água urbanos presentes na região do bairro Fortaleza, no município de Ribeirão das Neves – MG. Concluídos os trabalhos em 2022, os alunos em parceria com seus orientadores elaboraram um relatório de pesquisa, convertido em artigo científico que será futuramente publicado pela secretaria de educação.

Durante o início do processo de mestrado em 2022, felizmente me vi acolhido pela professora Dra. Selva Guimarães, minha orientadora, sempre se mostrando alegre e prestativa para com as dificuldades que viria a enfrentar no mestrado, que foram muitas. A princípio senti-me deslocado, fazia tempos que não praticava a pesquisa acadêmica como forma de aprimoramento dos estudos, confesso que tenho dificuldades até agora enquanto escrevo este memorial.

Na minha proposta de pesquisa, sugiro uma abordagem que privilegie aplicação e incorporação do jogo de RPG como um recurso didático inovador na metodologia do ensino de História. Essa abordagem específica concentra-se na

utilização analógica do RPG, direcionada ao aprendizado subjetivo de um grupo de alunos do 6º ano do ensino público em uma escola estadual de Minas Gerais.

A proposta se distancia do uso de recursos digitais, enfatizando a criação de uma experiência mediada por um professor, e requer pouco material, contando apenas com lápis, papel, dados e a imaginação vívida tanto dos alunos quanto dos professores. Essa perspectiva visa promover uma abordagem mais acessível, fomentando a participação ativa e a construção conjunta de conhecimento no ambiente educacional.

Iniciado meus estudos junto a UNIUBE me espantei com toda a carga de compromissos e tarefas a serem concluídas para obtenção do título de Mestre. Tive problemas de saúde no meio do 2º semestre de 2022, tendo que me afastar de todas as atividades escolares e profissionais por um período longo, não podendo focar minha atenção nos estudos. Felizmente superei, em partes, a debilidade momentânea e consegui apresentar cerca de três artigos para a instituição no final daquele ano, um sobre legislações pertinentes ao ensino de História, outro sobre a história na história da educação brasileira ao longo do século XX e XXI e outro sobre um trabalho interdisciplinar para jovens do ensino médio focando no ambiente da cozinha como mediador da aprendizagem. Superadas as dificuldades iniciais, iniciei no 1º semestre de 2023 disposto a focar na minha pesquisa.

No primeiro semestre de 2023, optei por fazer apenas duas disciplinas, uma obrigatória e outra optativa, nestas os objetivos se mostraram a prática efetiva da escrita do objeto de pesquisa, confesso que a princípio não consegui direcionar bem “sobre o que escrever” acerca, optei por escrever este memorial como forma de exercitar os pensamentos, focando no processo de mestrado. Felizmente, a profª Selva Guimarães, minha orientadora, clareou um pouco para mim o caminho para o meu objeto de pesquisa, sou muito grato por isto.

Hoje, junto ao programa de formação, faço parte dos grupos de pesquisa FORDAPP<sup>15</sup> e GEPEGH<sup>16</sup>, ambos sobre a linha de pesquisa “Práticas Docentes para

---

<sup>15</sup> Formação Docente, Direito de Aprender e Práticas Pedagógicas, UNIUBE – MG.

<sup>16</sup> Grupo de Estudos e Pesquisas em Ensino de Geografia e História. UFU - MG

a Educação Básica. Em 2023, com a devida orientação da professora, me atentei ao estado do conhecimento do meu tema, entre os anos de 2017 e 2022<sup>17</sup>, não encontrando muitos estudos, talvez pela dificuldade imposta pelo período pandêmico as publicações foram escassas.

Em maio de 2023 fui selecionado como professor-orientador pela Secretaria de Educação de MG, no programa ICEB<sup>18</sup> para acompanhar e instruir jovens do ensino médio e fundamental nos caminhos da pesquisa acadêmica, com a proposta de inovação para o novo ensino médio. O objeto de pesquisa aprovado foi a análise da franquia *Assassin's Creed* como potencial recurso didático-pedagógico para auxiliar na aprendizagem de conteúdos históricos. A previsão é que esta pesquisa seja terminada em dezembro de 2024. Ensino jovens do ensino fundamental e médio, com idades entre 13 e 17 anos, os primeiros passos como pesquisadores mirins, visando incrementar seu currículo e fomentar sua criatividade acadêmica. Formamos um Núcleo de Pesquisa sobre Jogos Digitais e seu potencial didático-pedagógico, os jovens promissores propõem suas próprias pesquisas, indagando diferentes questões sobre jogos digitais e disciplinas escolares.

No segundo semestre de 2023 me inscrevi em duas disciplinas optativas para incrementar meu currículo, precisei aproveitar a oportunidade, ambas são focadas na prática de ensino-aprendizagem escolar. Pretendo com estas disciplinas “a mais” melhorar meu *currículum* profissional e me candidatar para o processo de Doutorado assim que possível, terminado o Mestrado.

Também no segundo semestre de 2023, tive a oportunidade de inscrever meus alunos de Iniciação Científica em feiras de ciências, estes são promissores, sigo incentivando-os e contando com a ajuda dos professores colaboradores de diferentes conteúdos, como Português, Ciências, Biologia e Língua Inglesa. Felizmente, no mês de agosto tivemos dois trabalhos de autoria dos alunos aprovados na FEMIC<sup>19</sup>, e no

---

<sup>17</sup> O recorte se faz necessário uma vez que os trabalhos produzidos em 2023 ainda não foram publicados, por estarem sendo produzidos.

<sup>18</sup> Iniciação Científica na Educação Básica, programa implantado pela SEE MG que visa aproximar pesquisa científica a formação dos estudantes.

<sup>19</sup> Feira Mineira de Iniciação Científica, realizada pela AMPIC - Associação Mineira de Pesquisa e Iniciação Científica. É um movimento de promoção e divulgação científica que incentiva a criatividade,

mês de outubro tive a notícia de que seis resumos expandidos foram aprovados na FEBRAT<sup>20</sup>. Os alunos precisaram apresentar seus trabalhos remotamente junto a um grupo de avaliadores na FEMIC, na FEBRAT, solicitaram cinco dos resumos expandidos para serem publicados nos anais do evento, após revisão. Um orgulho pessoal para mim, um marco na minha carreira como professor.

Sigo neste final do segundo semestre de 2023 escrevendo alguns artigos esporádicos sobre jogos digitais, jogos analógicos e seu potencial educacional, além de ter o prazer de escrever em colaboração com outros professores de minha unidade escolar um capítulo de livro, cuja proposta foi apresentada por minha filha mais velha, Helena.

Logo no começo do primeiro semestre de 2024, me vi imerso em um cenário desafiador, com mudanças drásticas nos horários, finalização de turmas, ajustes na carga de trabalho e nos turnos - uma verdadeira desorganização do trabalho pedagógico institucional. Em meio a esse turbilhão, obtivemos uma conquista notável: cinco trabalhos produzidos pelos alunos do ICEB foram publicados em uma revista acadêmica, um feito excepcional para uma escola pública. Somente após a calmaria pude retomar a escrita da minha dissertação e relatar minhas experiências com o uso do RPG na sala de aula.

Ao finalizar este memorial, faço uma reflexão profunda sobre toda a jornada vivenciada, repleta de desafios e superações, durante meu período como mestrando, professor, coordenador, orientador e vice-diretor. A vida de pesquisador se revelou desafiadora, exigindo um esforço árduo daqueles que trabalham e estudam simultaneamente, como eu, que acumula funções.

Agora, como Mestre em Educação, apenas quero que as coisas melhorem e mais portas se abram no meu caminho.

---

a inovação e o protagonismo em estudantes e professores, através de ações diversas de ensino, pesquisa e extensão.

<sup>20</sup> Feira Brasileira dos Colégios de Aplicação Técnica, promovida pela UFMG. é uma feira científica que promove a divulgação dos trabalhos desenvolvidos por estudantes da Educação Básica e Educação Profissional e Tecnológica sob a orientação de professores das diferentes áreas de conhecimento.

## 1. INTRODUÇÃO

O RPG, ou *Role-Playing Game* (jogo de interpretação de papéis), teve sua origem na década de 1970 nos Estados Unidos, com o lançamento comercial do jogo "*Dungeons & Dragons*" em 1974 pela *Tactical Studies Rules* (TSR), desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson (Gygax e Arneson, 1974). Desde então, o RPG se difundiu, apresentando variações e sistemas em jogos de tabuleiro e videogames. Este tipo de jogo, centrado na criação colaborativa de uma aventura, ganhou popularidade entre os jovens no final do século XX e XXI em todo o mundo, tanto em formato analógico quanto digital, abrangendo livros, jogos de tabuleiro e interpretação pura.

Uma partida típica de RPG permite que o jogador interaja, participe ativamente, faça escolhas e enfrente desafios junto aos seus colegas, transformando o entretenimento em um processo interativo e colaborativo. O objetivo é fazer com que os participantes se tornem protagonistas de uma aventura fictícia, embasada no conhecimento coletivo dos jogadores. Ao incorporar elementos como regras, história, enredo, ambientação, lógica, desafios e objetivos, as partidas de RPG tornam-se um meio viável para abordar, positivamente, os conteúdos ministrados pelos professores, especialmente em História. Isso ocorre ao proporcionar uma imersão em diferentes momentos históricos, apresentando situações fictícias, mas plausíveis, para serem exploradas e resolvidas em sala de aula.

Neste trabalho, sugiro empregar o RPG para enriquecer o ensino lúdico no ensino fundamental, particularmente no componente curricular de História. A incorporação de abordagens lúdicas no processo de ensino-aprendizagem tem evidenciado benefícios à prática pedagógica ao tornar o ensino mais dinâmico e envolvente, resultando no aumento da motivação e do interesse dos alunos.

O RPG, em particular, constitui-se um meio poderoso para explorar temas históricos, permitindo que os alunos assumam papéis de personagens da época e vivenciem eventos de maneira imersiva. Isso não apenas contribui para uma

compreensão mais subjetiva<sup>21</sup> dos contextos históricos, mas também promove o desenvolvimento de habilidades cruciais, como pensamento crítico, criatividade e empatia.

O RPG em sala de aula fomenta atividades colaborativas, estimulando a comunicação e a interação entre os alunos. Ao trabalhar em equipe para superar desafios, os alunos desenvolvem habilidades sociais fundamentais, como a capacidade de colaborar e se comunicar efetivamente.

Em resumo, o uso do RPG em sala de aula, especialmente nas aulas de História, é uma abordagem pioneira e divertida para promover um ensino envolvente e lúdico, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos. Nesta dissertação, focaremos no uso do RPG, sua interação com o aluno-jogador e seu potencial educacional, visando aproximar o objeto de ensino dos educandos, permitindo-lhes participar ativamente de uma atividade lúdica com uma ambientação adequada ao conteúdo desejado.

### **1.1 Justificativas**

Propor a adoção do RPG como recurso didático-pedagógico no ensino de História no século XXI apresenta plausibilidade por várias razões. Na proposta lúdica e imaginativa do RPG, os alunos são transportados para o passado, guiados pelo professor-narrador na apresentação prévia dos conteúdos históricos. Isso possibilita uma abordagem mais íntima e envolvente dos contextos históricos em sala de aula, potencialmente contribuindo para uma compreensão mais subjetiva dos eventos e o desenvolvimento de um senso crítico mais aguçado.

Na dissertação de mestrado "O RPG como recurso didático para o ensino de história", de Cláudia Maria Coêlho Alves (2015), a autora aborda a possibilidade de usar o RPG como recurso didático no ensino da disciplina. Segundo ela, o RPG se como um recurso lúdico e participativo, envolve os alunos no processo de aprendizagem e tornando-o mais significativo. A conclusão da autora é de que o RPG

---

<sup>21</sup> O uso da palavra "subjetiva" refere-se à compreensão pessoal e individual dos contextos históricos pelos alunos, sublinhando que o RPG permite uma experiência imersiva e pessoal, conectando os estudantes de maneira mais individualizada aos eventos históricos.

estimula a criatividade dos alunos, permitindo a construção de personagens e narrativas vinculadas ao contexto histórico estudado. Esse engajamento promove um processo de aprendizagem mais lúdico e divertido, potencialmente mais atrativo para os educandos do século XXI.

Para Caiado (2012), o RPG é caracterizado como um recurso didático-pedagógico que possibilita aos alunos a criar, interpretar e vivenciar personagens em um ambiente fictício, possibilitando a exploração de uma variedade de temas, inclusive os históricos. Nessa perspectiva, o RPG surge como um recurso capaz de estimular o pensamento crítico e promover uma compreensão mais profunda dos eventos históricos.

Outro aspecto no uso do RPG como recurso didático-pedagógico é a contribuição para desenvolver habilidades sociais relevantes como a comunicação, a colaboração e a resolução de conflitos. Segundo Abrantes e Carvalho (2018), o RPG pode ser utilizado como um recurso para desenvolver habilidades sociais em crianças e jovens, uma vez que exige a interação e a negociação entre os jogadores. Ao interpretar personagens e interagir com outros alunos-jogadores, os alunos aprendem a trabalhar em equipe e a lidar com as diferenças individuais, habilidades essenciais para o mundo contemporâneo.

O RPG pode ser explorado como um recurso para tornar o processo de aprendizagem mais ativo e participativo, permitindo que os alunos-jogadores sejam protagonistas no processo de construção do conhecimento. Segundo Bacich e Tanzi Neto (2015), a utilização de jogos e atividades lúdicas no processo de aprendizagem pode contribuir para tornar a escola um ambiente mais estimulante e atrativo para os alunos, permitindo que eles desenvolvam habilidades básicas para a vida em sociedade, tornando-os protagonistas, e por consequência mais ativos e envolvidos, o RPG propiciaria um ambiente onde todos os envolvidos possam contribuir para o processo de construção do conhecimento.

Em síntese, o RPG como recurso didático-pedagógico no processo de ensino da de História no século XXI, se justifica por ser considerado um recurso pedagógico, amplamente discutido na literatura acadêmica nos últimos anos, uma vez que pode

contribuir para tornar o processo de aprendizagem mais significativo, envolvente e participativo, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades relevantes para a vida no mundo contemporâneo.

### **1.2 Problema, hipóteses e objetivos da pesquisa.**

No contexto da pesquisa, o problema central que buscamos abordar é: O RPG, como recurso didático no ensino-aprendizagem, pode tornar o ensino de História mais envolvente e interessante para os estudantes do 6º ano do ensino fundamental em escolas públicas?

A hipótese do estudo sugere que o RPG pode ser um recurso didático viável para ser utilizado no ambiente escolar, especialmente em turmas do ensino fundamental anos finais, promovendo maior engajamento dos alunos e tornando o ensino de História mais significativo às demandas dos jovens na cultura contemporânea.

#### **Objetivo Geral**

Analisar as potencialidades do uso do RPG analógico como um recurso didático-pedagógico interativo e colaborativo no processo de ensino-aprendizagem em História no ensino fundamental, anos finais, em uma escola pública do estado de Minas Gerais.

#### **Objetivos específicos:**

- Discutir o papel do jogo e do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.
- Identificar o RPG como recurso didático de aprendizagem dos saberes históricos escolares.
- Mapear estudos e pesquisas sobre o uso do RPG como recurso didático em História entre os anos de 2017 e 2022.
- Relatar uma experiência didática em uma turma do 6º ano do ensino fundamental e refletir sobre a efetividade do RPG como uma estratégia pedagógica em História

- Analisar como o RPG pode ser incorporado para explorar temas históricos de maneira mais profunda e crítica.
- Avaliar a experiência didática, identificando limites, potencialidades e plausibilidade do uso do RPG narrativo como recurso didático-pedagógico.
- Formular um manual de orientações pedagógicas sobre como incorporar o RPG como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem em História na educação básica.

Esses objetivos norteiam o estudo acerca de experiências realizadas com os estudantes de uma turma de 6º ano do ensino público estadual da Escola Estadual José Soares Diniz e Silva, localizada na periferia de Ribeirão das Neves, em Minas Gerais, em diálogo com outros professores/pesquisadores que também abordaram o RPG como recurso didático.

### **1.3. Estrutura da dissertação/produto**

A dissertação inicia-se com um prólogo ou memorial, proporcionando uma visão inicial, compartilhando experiências pessoais do pesquisador e motivações relacionadas ao tema. Em seguida, na **Introdução** estabeleceu-se as bases da pesquisa, as justificativas para o estudo, apresentando o problema a ser abordado, delineando hipóteses e definindo o objetivo geral e os específicos.

**No referencial teórico-metodológico**, são exploradas as teorias e conceitos que fundamentam a pesquisa, oferecendo um arcabouço teórico consistente. A metodologia detalha o desenho da pesquisa, os métodos de coleta e análise de dados, proporcionam uma compreensão clara de como o estudo será conduzido.

**No item três**, explora diferentes aspectos do ensino de história, desde o contexto atual até as expectativas para o século XXI, enfatizando as transformações e marcos legais do ensino de História e, portanto, a atuação do professor.

**No item quatro**, realiza-se uma breve análise das perspectivas de diferentes autores acerca do papel dos jogos no processo educacional e no desenvolvimento humano. Apresenta a distinção entre jogos digitais e analógicos, oferecendo uma argumentação que respalda o uso específico do RPG como um recurso educacional.

Essa abordagem visa enriquecer a compreensão sobre como os jogos, em particular o RPG, podem desempenhar significativo no contexto educacional, proporcionando perspectiva sobre suas vantagens e potenciais contribuições para o aprendizado e desenvolvimento dos indivíduos.

O RPG é introduzido **no item 5** e posteriormente examinado como um recurso didático, imergindo em um estado de conhecimento sobre seu uso em sala de aula ao longo dos anos de 2017 a 2022. A análise busca compreender a integração positiva do RPG no currículo de História, o potencial impacto no processo de ensino-aprendizagem. Essa abordagem visa proporcionar uma visão mais abrangente e informada sobre como o RPG pode ser efetivamente incorporado no contexto educacional, em particular na disciplina de História.

Na seção de **metodologia, item seis**, o pesquisador detalha a abordagem que será adotada, incluindo aspectos como o sistema de regras a ser utilizado no RPG, além de esclarecer que a avaliação será feita de maneira holística, levando em conta todos os aspectos do processo educacional. Essa visão abrangente permitirá uma compreensão mais profunda do impacto do RPG no ensino de História.

No contexto da aplicação do RPG como ferramenta educacional, **no item sete**, é ressaltada a necessidade de uma cuidadosa preparação e planejamento. Isso implica não apenas na consideração da dinâmica da turma e na colaboração com o professor-pesquisador, mas também na consolidação prévia do conhecimento dos alunos relacionado ao tema a ser abordado. O pesquisador se dedica a elaborar perguntas e desafios que serão integrados à dinâmica da aula-jogo, buscando assim promover uma imersão mais significativa e engajadora. A descrição detalhada da aplicação prática oferece conhecimentos sobre como o RPG é implementado na prática, o potencial para estimular o aprendizado dos alunos de forma lúdica e participativa.

**No item oito**, o pesquisador compartilha suas observações sobre os resultados da aplicação do RPG como recurso didático. O sucesso percebido no engajamento dos alunos durante a aula-jogo, evidenciando um maior interesse e participação ativa no processo de aprendizagem. São registrados possíveis benefícios, como o estímulo ao pensamento crítico, à criatividade e à colaboração entre os estudantes. No entanto,

também são reconhecidas algumas limitações, como a necessidade de um planejamento detalhado e a disponibilidade de tempo para a implementação adequada do RPG em sala de aula. Essa reflexão busca fornecer uma visão equilibrada dos prós e contras do uso do RPG como ferramenta educacional no contexto escolar contemporâneo.

Após feitas as **considerações finais**, nos é apresentado um produto pedagógico: um manual para professores de história que desejam utilizar o RPG como recurso didático, com base nas conclusões e perspectivas de sua aplicação percebidas ao longo da pesquisa.

**O produto**, um manual didático oferece um guia prático para professores que desejam utilizar o RPG como recurso educacional no ensino de História nos anos finais do ensino fundamental. Dividido em quatro capítulos, aborda desde a preparação até a avaliação das aulas, proporcionando exemplos práticos e estratégias para envolver os alunos, consolidar o conhecimento histórico e promover uma abordagem mais dinâmica e participativa. Ao final, são apresentadas três aulas-jogo prontas para serem utilizadas, fornecendo diretrizes claras e práticas para os educadores interessados em utilizar este recurso pedagógico

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO**

Como referencial teórico que possibilite uma análise crítica da utilização do jogo de RPG como recurso didático no ensino dos conteúdos de História, autores como Johan Huizinga que defende, em sua obra *Homo Ludens*, que os jogos são atividades humanas fundamentais, presentes em todas as culturas e sociedades (Huizinga, 2010, p. 11), Paulo Freire, em “Pedagogia da Autonomia” argumentou que o jogo pode ser uma forma de estimular a curiosidade, o interesse e a participação dos alunos no processo educacional (Freire, 1996, p.73), Lev Vygotsky, que em seus estudos sobre a aprendizagem investigou acerca do jogo simbólico na construção do pensamento e na socialização das crianças (Vygotsky, 1984) e Daniil B. Elkonin que conceituou o "jogo protagonizado", atividades em que as crianças têm o desejo de assumir papéis imaginários para compreender o mundo ao seu redor (Elkonin, 1998), são alicerces

que afirmam as potencialidades do uso de jogos na educação, suas ideias serão discutidas mais adiante no item 3.

Dentre os pesquisadores nacionais que defendem a gamificação como um recurso pedagógico eficaz para facilitar a assimilação de conteúdos escolares, o trabalho de Marcelo Fardo que explora o potencial da gamificação como mediador no processo de ensino-aprendizagem quando expõe que “A gamificação pode ser um recurso muito poderoso para transformar atividades de aprendizagem em experiências mais envolventes e efetivas, estimulando o engajamento dos alunos e aumentando sua motivação para aprender.” (FARDO, 2017).

As ideias de Marcelo Fardo sobre o engajamento e a motivação dos alunos do século XXI estão alinhadas à abordagem da aprendizagem por descoberta, como analisado por Ana Maria Lakomy (2010), que defende essa abordagem pedagógica como forma de estimular a participação ativa dos alunos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e criativas. Lakomy também se baseia nas pesquisas de Jerome Bruner, que enfatizam a influência dos meios culturais na construção de nossas percepções e entendimentos sobre o mundo, no processo de aprendizagem.

Marcello Paniz Giacomoni explora a gamificação como recurso pedagógico para o ensino de História em seu livro "Jogos e Ensino de História". Ressalta, o autor, as potencialidades do uso de jogos para engajar os alunos e promover uma assimilação dos conteúdos de forma mais dinâmica e envolvente. O autor ressalta a relevância do RPG como um recurso plausível de ser aplicado em sala de aula, argumentando que essa atividade lúdica permite a simulação de situações históricas e o desenvolvimento de habilidades para a formação dos alunos. De acordo com Giacomoni:

O RPG pode ser utilizado para o ensino de História como uma atividade lúdica que permite a simulação de situações históricas e o desenvolvimento de habilidades como a criatividade, a comunicação, a cooperação e a resolução de problemas, ao mesmo tempo em que promove a aprendizagem dos conteúdos de forma mais significativa e envolvente (Giacomoni, 2013, p. 57).

Nos últimos anos no Brasil, identificou-se diversos pesquisadores que têm se dedicado a estudar a utilização do RPG como recurso didático para o ensino de História. Entre os anos de 2018 e 2022, registra-se se os trabalhos de Azevedo,

Gomes e Kniess, que concordam sobre o potencial desse recurso pedagógico para engajar e motivar os alunos do século XXI.

Azevedo (2019) enfatiza que o RPG histórico é uma atividade que permite ao aluno vivenciar de forma concreta os aspectos da vida e cultura de determinada época, proporcionando uma imersão no contexto histórico e facilitando a compreensão dos acontecimentos. Segundo a autora, essa abordagem pedagógica contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos alunos.

Gomes (2020) também defende o uso do RPG como recurso didático para o ensino de História, evidenciando que essa estratégia pedagógica proporciona uma aprendizagem ativa e significativa, em que os alunos se tornam protagonistas da própria aprendizagem. O autor explica que o RPG favorece a interdisciplinaridade e o desenvolvimento da criatividade e imaginação dos estudantes.

Kniess (2022) argumenta que o RPG pode ser um recurso pedagógico eficaz para o ensino de História, pois permite a construção do conhecimento de forma lúdica e participativa. Para o autor, a utilização do RPG possibilita uma maior aproximação do aluno com o conteúdo histórico, incentivando a reflexão crítica e a análise dos fatos históricos sob diferentes perspectivas.

Sobre o ensino de história contemporâneo, Guimarães e Silva nos esclarecem:

Ao Ensino de História cabe um papel educativo, formativo, cultural e político, e sua relação com a construção da cidadania perpassa diferentes espaços de produção de saberes históricos. Desse modo, no atual debate da área, fica evidente a preocupação em localizar, no campo da História, questões problematizadoras que remetam ao tempo em que vivemos e a outros tempos, num diálogo crítico entre a multiplicidade de sujeitos, tempos, lugares e culturas. (Guimarães; Silva, 2010, p. 24)

Se considerarmos o papel educativo, formativo, cultural e político do ensino de História, é possível utilizar o RPG como recurso didático aliado aos conteúdos históricos. O RPG apresenta desafios que podem ser configurados como "questões problematizadoras", como sugerido por Silva e Guimarães. Tais questões são importantes no campo da História, pois desafiam o senso comum e as visões tradicionais sobre um tema ou período histórico, estimulando a reflexão crítica sobre

o passado e o presente e permitindo que estudantes e pesquisadores compreendam de forma mais aprofundada as complexidades do mundo em que vivemos e as relações de poder que moldam as sociedades humanas. Em resumo, as “questões problematizadoras” instigam o pensamento crítico e promovem uma análise mais aprofundada das relações históricas.

Nos últimos anos, os recursos pedagógicos no ensino de História deram um salto significativo, com um enfoque, cada vez maior, nas novas possibilidades pedagógicas oferecidas por diferentes recursos em sala de aula. Ainda, no final dos anos 1970 e início dos anos 2000, os professores, no contexto de democratização política e curricular no Brasil os professores passaram a incorporar e até mesmo resignificar, progressivamente o imenso potencial das novas linguagens no ensino de História, levando a uma mudança profunda na formulação do processo educacional.

Nesse contexto, os educadores se dedicaram a explorar o uso de diversas ferramentas e tecnologias em suas práticas de ensino. A coletânea organizada por Marcos Silva, em 1984, intitulada “Repensando a História” e a editada por Circe Bittencourt em 1997, intitulada "O saber histórico na sala de aula", foram marcos nesse movimento. Os professores autores dos textos da coletânea realizaram pesquisas didáticas voltadas para a implementação das novas tecnologias disponíveis em sua época, desbravando novas estratégias e metodologias. Assim, surgiram análises sobre o uso do cinema, da música, das imagens, dos jornais, das revistas, do rádio, dos museus e de diversas fontes e materiais, que iam além dos tradicionais giz e quadro-negro, embora estes ainda sejam essenciais.

Dada demanda para se inserir novas tecnologias e propor novos recursos de ensino, Bittencourt ressalta a necessidade de mudanças nas metodologias e práticas de ensino de História:

As mudanças curriculares devem atender a uma articulação entre os fundamentos conceituais e históricos, proveniente da ciência de referência, e as transformações pelas quais a sociedade tem passado, em especial as que se referem às novas gerações [...]. Diversidade cultural, problemas de identidade social e questões sobre as formas de apreensão e domínio das informações impostas pelos jovens formados pela mídia, com novas perspectivas e formas de comunicação, têm provocado mudanças no ato de conhecer e aprender. (Bittencourt, 1992, p. 134)

O reconhecimento de que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também podem ser utilizados como um modelo didático plausível, abriu caminho para a gamificação no aprendizado histórico. No tempo presente, os jogos podem ser incorporados ao currículo escolar não apenas como uma recursos pedagógicos complementares, mas como uma abordagem integral no processo de ensino-aprendizagem.

Essas novas abordagens no ensino de História têm como objetivo proporcionar aos alunos uma experiência mais envolvente, participativa e contextualizada, permitindo-lhes vivenciar de forma mais concreta os eventos históricos e compreender as complexidades do passado. Ao incorporar múltiplas linguagens, tecnologias e estratégias lúdicas, os educadores estão criando um ambiente de aprendizagem dinâmico, no qual os alunos são motivados a explorar, questionar e construir seu próprio conhecimento histórico. Essas inovações no ensino de História estão contribuindo para tornar a disciplina mais relevante, estimulante e significativa para as novas gerações de estudantes.

Diante desses estudos, é possível afirmar que o uso do RPG como recurso didático para o ensino de História pode ser uma metodologia de ensino inovadora, uma vez que pode ser eficaz para engajar e motivar os alunos do século XXI, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais dos estudantes.

## **2.1 Metodologia**

A abordagem metodológica qualitativa foi considerada a mais adequada para a investigação acerca do RPG como recurso didático no ensino-aprendizagem de História, uma vez que possibilita uma compreensão mais aprofundada dos fenômenos sociais e humanos. No entanto, a pesquisa qualitativa tem, como característica geral que a identifica, o fato de se ocupar em estudar o mundo “lá fora” (FLICK, 2009a, p. 8). Essa perspectiva proporciona uma riqueza de detalhes e nuances, permitindo uma análise mais contextualizada e imersiva dos elementos em estudo.

Sobre a flexibilidade da análise qualitativa, André (2008) afirmou:

[...] as abordagens qualitativas de pesquisa se fundamentam numa perspectiva que concebe o conhecimento como um processo socialmente construído pelos sujeitos e suas interações cotidianas, enquanto atuam na realidade, transformando-a e sendo por ela transformados. (p.97).

Não se fixando rigidamente em um referencial teórico e metodológico para a avaliação dos resultados e percurso, o pesquisador pode se atentar a novos aspectos relevantes que possam surgir no decorrer da pesquisa. Essa abordagem flexível, como defendido por Flick (2009b), pode ajudar a elucidar diversas dimensões do processo de ensino-aprendizagem e da proposta lúdica do uso e aplicação do RPG em sala de aula, e evitar uma pesquisa que não traz nada de novo, considerada por ele como antiética.

No contexto do ensino de História contemporâneo, que engloba o final do século XX e, as primeiras décadas do século XXI, foram realizadas uma revisão bibliográfica e a análise de documentos públicos não apenas relacionados, mas centrada na compreensão do ensino, para isto, propõe-se conduzir uma investigação bibliográfico-documental. Essa pesquisa visa explorar contribuições de estudiosos que se dedicaram a compreender o ensino de História, bem como examinar os marcos normativos educacionais e sua contínua influência no processo de ensino dessa disciplina.

Para atender aos propósitos desta pesquisa, se fez necessária uma revisão bibliográfica abrangente e crítica de materiais sobre os fundamentos, metodologia e práticas de ensino dos conteúdos de História. Esse estudo foi orientado por critérios específicos, definidos a partir do ponto de vista dos autores das obras escolhidas. O objetivo principal foi ordenar e sumarizar as informações contidas nos textos selecionados, buscando, assim, responder efetivamente aos objetivos da pesquisa (Lima; Mito, 2007). Essa análise crítica é essencial para a construção de bases sólidas no âmbito da Educação Básica e do processo de ensino-aprendizagem.

A análise explicativa das soluções é construída a partir dos dados obtidos nas obras selecionadas, conforme a metodologia proposta e baseada no referencial teórico construído para a pesquisa. Dessa forma, realiza-se a sua exposição sempre observando os procedimentos metodológicos definidos e as classificações realizadas de modo que esta fase 'apresente os dados a partir da classificação referente ao conteúdo das obras pesquisadas. (Lima Mito, 2007, p.43)

Após coletadas diversas perspectivas e opiniões foram informadas as distintas visões acerca do ensino de História contemporâneo e as transformações pedagógicas, fundamentando assim, pedagogicamente, o uso do RPG como recurso didático no ensino-aprendizagem de História.

Sobre as fontes documentais, exige-se compreendê-las, adotando uma perspectiva crítica ao analisá-las; examinar o contexto de produção desses documentos, explorando a conjuntura política, econômica, social e cultural que motivou sua criação. Essa abordagem visa proporcionar uma compreensão mais aprofundada dos fatores que configuraram o panorama educacional no campo da História contemporânea no Brasil.

Uma boa compreensão do contexto é, pois, crucial, em todas as etapas de uma pesquisa documental, tanto no momento da elaboração de um problema, da escolha das pistas a seguir para descobrir as principais bases de arquivos, quanto no momento da análise propriamente dita. Esse conhecimento deve também ser global, pois nunca se pode saber de antemão quais são os elementos da vida social que será útil conhecer, quando chegar o momento de formular interpretações e explicações (Cellard, 2008, p. 300).

Deve-se atribuir valor ao uso de documentos em pesquisa devido à riqueza de informações que proporcionam, contribuindo para a ampliação do entendimento do objeto em estudo. Os documentos não apenas enriquecem a observação dos processos de maturação ou evolução de indivíduos, grupos, comportamentos, práticas, entre outros, mas também oferecem conhecimentos valiosos.

Conforme salientado por Cellard (2008, p. 303), essa valorização começa com uma avaliação preliminar do documento, envolvendo o exame crítico de elementos como contexto, autores, interesses, confiabilidade, natureza do texto e conceitos-chave. Esse processo é, nas palavras da autora, um "momento de reunir todas as partes - elementos da problemática ou do quadro teórico".

### **2.1.2 Desenho**

Com o objetivo de auxiliar o desenvolvimento da pesquisa abrangente e comprovar a hipótese, explorando o uso do RPG como recurso didático de ensino-aprendizagem no contexto do ensino de História. O processo foi planejado,

começando com uma análise minuciosa do estado atual do conhecimento, por meio de um extenso levantamento bibliográfico.

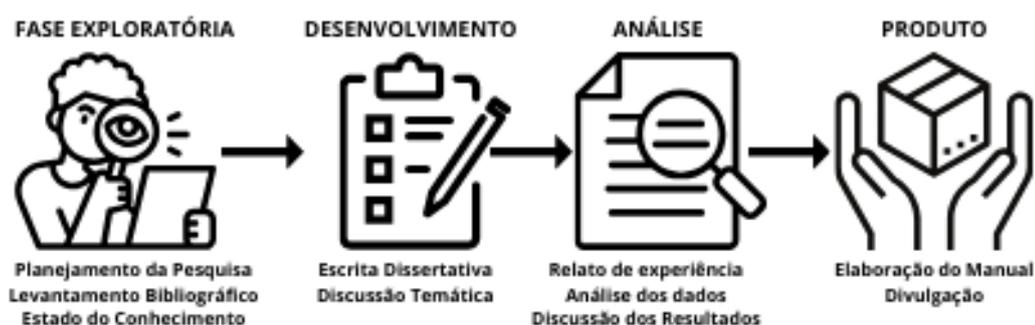
A dissertação resultante aborda a temática do ensino de História na contemporaneidade, fundamentada nas contribuições acadêmicas identificadas durante o levantamento bibliográfico. Estabeleceu-se conexões entre o RPG e os objetivos pedagógicos, e como essa abordagem pode enriquecer a experiência de aprendizagem histórica.

A pesquisa não se limitou à teoria, mas às experiências práticas desenvolvidas nas turmas do ensino fundamental anos finais. Os resultados dessas experiências foram analisados, proporcionando uma compreensão mais profunda do impacto do RPG no processo de ensino-aprendizagem.

Com base nessas descobertas, o objetivo desta pesquisa foi desenvolver um produto educacional que apresentado na forma de um manual didático e prático. Este “manual” servirá como guia para professores de História interessados em incorporar o RPG como um recurso pedagógico capaz de mediação da aprendizagem em suas práticas pedagógicas.

Não pretendo restringir os resultados da pesquisa apenas ao âmbito acadêmico. Planejo divulgar amplamente os achados, por meio de palestras, workshops e publicações, buscando compartilhar conhecimento e incentivar a adoção do RPG como recurso pedagógico inovador no ensino de História.

Figura 2: Desenho de pesquisa



Fonte: elaborado pelo autor, 2023

Na condução da pesquisa sobre o RPG como recurso didático na aprendizagem no ensino de História, a opção pela abordagem metodológica qualitativa é respaldada pela busca por uma compreensão mais profunda dos fenômenos sociais e humanos envolvidos. Conforme André (2008), a pesquisa qualitativa caracteriza-se por seu foco no estudo do mundo empírico, proporcionando uma análise rica em detalhes e nuances, permitindo uma imersão contextualizada nos elementos em estudo. Na coleta e análise de perspectivas e opiniões diversas, para fundamentar pedagogicamente o uso do RPG como recurso didático na aprendizagem de História.

A flexibilidade inerente à análise qualitativa, como salientado por André (2008), fundamenta-se na concepção do conhecimento como um processo socialmente construído pelos sujeitos em suas interações cotidianas. Essa abordagem não se fixa rigidamente em um referencial teórico ou metodológico, permitindo que o pesquisador esteja atento a novos aspectos relevantes que possam surgir durante a pesquisa. Essa flexibilidade é considerada essencial para evitar uma pesquisa que não traga contribuições inovadoras (FLICK, 2009b).

Nesta pesquisa, o relato de experiências didáticas tem como embasamento metodológico o estudo de Clandinin e Connelly (2015), e as percepções de Larrosa (2002) sobre a vivência do professor/pesquisador, o que será abordado na próxima seção.

### **2.3 A investigação narrativa**

A experiência do professor, abrangendo aspectos pessoais, profissionais e sociais, é fundamental para o desenvolvimento profissional. Construída ao longo do tempo por meio de interações com alunos, colegas e comunidade, essa experiência vivida é essencial.

A dimensão pessoal proporciona compreensão própria e dos alunos, estabelecendo confiança e empatia. A experiência profissional, adquirida na prática docente, desenvolve competências pedagógicas e didáticas. A experiência social, derivada das interações com a comunidade, possibilita compreender o contexto dos alunos.

Em conjunto, essas três experiências formam a base da educação, capacitando o professor e criando um ambiente de aprendizagem deste profissional. Dessa maneira, parafraseando as ideias de John Dewey<sup>22</sup> (1976), a experiência de vida torna-se a peça fundamental na Educação, constituindo o alicerce do processo de ensino-aprendizagem.

Larrosa (2002) discute a importância da experiência na vida humana, para ele, “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” (2002, p. 21). O autor ainda afirma que a experiência é diferente da informação, pois a informação é passiva, enquanto a experiência é ativa. A informação é algo que nos é dado, enquanto a experiência é algo que nós vivemos.

Larrosa (2002) argumenta que, no mundo moderno, estamos constantemente bombardeados com informação. Temos acesso a uma quantidade infinita de informações, por meio da televisão, da internet, dos jornais etc. No entanto, essa abundância de informação não nos leva a ter mais experiências ou vivências.

À medida que exploramos a complexidade da experiência do professor, torna-se evidente a sua relevância não apenas para o indivíduo, mas para o cenário educacional como um todo. Nas palavras instigantes de Thompson (1981), sobre “experiência”, observamos:

“[...]se voltarmos à "experiência" podemos passar, desse ponto, novamente para uma exploração aberta do mundo e de nós mesmos. Essa exploração faz exigências de igual rigor teórico, mas dentro do diálogo entre a conceptualização e a confrontação empírica[...]" (p. 185)

Em sua prática diária, e por sua vez empírica, um professor pode refletir sobre como equilibrar o fornecimento de informações com a promoção de atividades que permitam aos alunos aplicar, questionar e relacionar os conhecimentos. Conforme Clandini e Connelly, “o conhecimento de professor é composto narrativamente, incorporado em uma pessoa e expressado na prática [...]” (2015, p. 169). Isso implica não apenas na simples exposição de informações, mas na construção de uma

---

<sup>22</sup> John Dewey foi um influente filósofo e pedagogo norte-americano, conhecido por sua abordagem pragmática e progressista da educação. Defendeu uma educação centrada no aluno, enfatizando a aprendizagem pela experiência e a participação ativa. Suas ideias influenciaram profundamente a teoria e prática educacional.

narrativa ou contexto em torno desse conhecimento, na prática *in loco*. Assim, é crucial evitar uma abordagem meramente informativa que possa tornar os alunos passivos. O professor, ao buscar novos recursos, estratégias, deve fomentar a participação ativa, a reflexão e a construção de significados pelos alunos.

Dada a relevância da prática, vivência e experiência do professor no processo de ensino-aprendizagem, enfatizamos a seguinte declaração:

[...]Educação, experiência e vida estão inextricavelmente inter-relacionadas. Quando alguém questiona sobre o que significa estudar Educação, a resposta é, em geral, estudar a experiência. [...]. Aprendemos sobre Educação pensando sobre a vida, e aprendemos sobre a vida pensando em Educação. Esta atenção voltada para a experiência e o pensamento sobre Educação como experiência é parte do que os educadores fazem nas escolas. (Clandinin; Connelly, 2015, p. 24)

Thompson (1981), afirmou que a experiência humana é essencial para a formação dos sujeitos, e que ela não pode ser reduzida a uma construção ideológica, em suas palavras:

O que descobrimos [...] está num termo que falta: "experiência humana".[...] Os homens e mulheres também retornam como sujeitos, dentro deste termo - não como sujeitos autônomos, "indivíduos livres", mas como pessoas que experimentam suas situações e relações produtivas determinadas como necessidades e interesses e como antagonismos, e em seguida "tratam" essa experiência em sua consciência e sua cultura [...] (p.182)

A experiência do professor é uma experiência humana, e como tal, ela é afetada pelas mesmas tendências que caracterizam o mundo moderno. No entanto, a experiência do professor também é específica, pois ela envolve um conjunto de saberes e práticas que são necessários para a realização da prática docente.

A experiência do professor é um processo contínuo de aprendizagem e crescimento, enriquecendo-se a partir das interações do professor com o mundo que o cerca. Partindo desta afirmativa, os professores devem ser incentivados a refletir sobre sua prática e a buscar novas experiências que possam enriquecer sua formação profissional e pessoal, visando também o benefício dos alunos.

Adquirir novas experiências é uma jornada de vida; viver é, essencialmente, estabelecer conexões. Para um professor, essa interação direta se concentra principalmente nos alunos. Portanto, educar é cultivar um profundo interesse em seus

pupilos.

Educadores estão interessados em vidas. Vida, pegando emprestada a metáfora de John Dewey, é Educação. Educadores estão interessados na aprendizagem e no ensino e como esse processo ocorre; eles estão interessados em saber lidar com as vidas diferentes, os valores diferentes, as atitudes diferentes, as crenças, os sistemas sociais, as instituições e estruturas e como eles estão todos unidos para aprender e ensinar. Pesquisadores da área de Educação são, primeiro, educadores e estamos também interessados nas pessoas. Esses pesquisadores, com seus interesses voltados para as pessoas, [...] A vida das pessoas e como elas são compostas e vividas é o que nos interessava observar, participar, pensar sobre dizer e escrever sobre o fazer e o ir e vir de nossos colegas, seres humanos. (Clandinin; Connelly, 2015, p.22)

A citação de Clandinin e Connelly ressalta a natureza do conhecimento do professor, ressaltando sua incorporação pessoal e expressão na prática.

Enfim, a reflexão sobre a prática diária e a busca por novas experiências são encorajadas para enriquecer a formação do professor. A vida, como metaforicamente proposto por John Dewey, é educação. Educadores, tanto na pesquisa quanto na prática, estão profundamente interessados nas Histórias e experiências humanas, reconhecendo a inter-relação inseparável entre educação, experiência e vida.

### **3. SOBRE O ENSINO DE HISTÓRIA**

Qual é o lugar e o papel da História na educação básica? Para responder, é necessário apontar visões, mudanças e propostas pertinentes ao ensino de História no Brasil ao longo do século XX e sua realidade educacional no século XXI, partindo de sua fundamentação e objetivos como conteúdo didático-pedagógico, passando por sua prática e função socializante para a sociedade brasileira. Tentarei abranger os aspectos legais e os pensamentos sobre como foi o atuar junto à disciplina no decorrer do século XX e suas transformações a partir das mudanças sociais que impactaram o ensino dos conteúdos históricos em ambiente escolar. Para tanto foi feita uma breve análise das diferentes abordagens políticas e as legislações educacionais brasileiras, a área de História, incluem a LDB 9394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996), os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais), os PNEs (Planos Nacionais de Educação) e o contemporâneo BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Esses instrumentos normativos desempenham papéis fundamentais na

orientação e organização do sistema educacional, refletindo diretamente nas práticas pedagógicas dos professores de História.

Ao se propor uma discussão acerca das condições atuais do ensino dos conteúdos de História em ambiente escolar, antes é preciso se situar sobre quais as concepções e visões pertinentes ao ensino de história que permearam a realidade brasileira no século XX e estão presentes no século XXI, além de suas transformações e permanências que possam afetar o processo de ensino-aprendizagem do conteúdo escolar. Analisar as diferentes visões que possam afetar a aplicação da em sala de aula, como também a forma como é percebida academicamente no decorrer dos anos, podem auxiliar professores e pesquisadores do currículo escolar brasileiro a compreender a finalidade e a relevância do conteúdo escolar.

Em suas origens greco-romanas, a História como conteúdo a ser ensinado pelos tutores e filósofos do período visava “*oferecer uma preparação do indivíduo para ser homem em toda a plenitude do seu sentido*” (Chervel; Compère, 1999, p.150). Em poucas palavras, o sentido de se ensinar a disciplina tinha em sua raiz a intenção objetiva de incrementar o processo de transformação dos indivíduos em cidadãos, participativos e capazes intelectualmente de viver em sociedade. Tal condição seria preponderante ainda século XX, não se distanciando de suas raízes clássicas, como alega Bittencourt ao citar Laville:

[...]o ensino de História, no período pós-Segunda Guerra Mundial, com uma vitória da democracia na maioria dos países ocidentais, transformou-se em uma disciplina alinhada à função primordial de uma formação para a cidadania participativa e, nessa perspectiva, deveria “desenvolver (nos alunos) as capacidades intelectuais e efetivas necessárias para esta forma de construção política democrática. (Laville, 1999, P.152. Apud. Bittencourt, 2018).

Neste sentido socializador dado ao ensino do conteúdo de História, podemos notar que ele se tornou crucial no processo de desenvolvimento dos indivíduos em âmbito escolar, sobretudo os mais jovens, para que estes possam participar ativamente da sociedade que se inserem. A participação do movimento docente, notadamente de professores e alunos de História, na mobilização da sociedade durante o processo constituinte dos intensos anos 1980 (Silva; Guimarães, 2012, p. 16), é um exemplo concreto de como o ensino de História pode contribuir para a

formação de cidadãos ativos e participativos. Uma vez cidadãos plenos de suas capacidades político-culturais, é esperado que os indivíduos venham a compor o processo de melhorias e estruturação de uma sociedade justa e igualitária.

Sobre o que se esperar acerca do aprendizado dos educandos na disciplina de História, Andrada afirmou que o aluno deveria “seguir a ordem dos tempos, e ordenar no espaço e no tempo, os fatos e observações diversas que lhe forem transmitidos” e, por esta atividade, o discente constituiria o hábito de “abarcando suas relações e a criar para si uma filosofia da História” (Andrada, 1945, p.104). Assim o educando poderia por meio de seus estudos construir uma consciência histórica pessoal e utilizar-se desta para nortear seu papel como sujeito ativo socialmente.

Após a Proclamação da República, no final do século XIX, a História teve destaque na construção da ideia da nação brasileira. Para os políticos e intelectuais do período, além de sua finalidade crítica, e de cunho socializante, desempenhado como auxiliar na composição de uma identidade nacional, como ressaltou Bittencourt:

O ensino de História da Pátria ou História regional nas escolas primárias, após a instauração do regime republicano, integrou os novos programas curriculares com o objetivo explícito de sedimentar uma identidade nacional capaz de justificar o predomínio de uma política oligárquica sobre uma população composta por ex-escravos, indígenas e mestiços despossuídos de bens e de propriedades. Diante de uma sociedade em processo de mudanças quanto às concepções de trabalho, o ensino de História do Brasil passou a ter como objetivo principal formar alunos sob os princípios limitados de cidadania e continuou a selecionar os “grandes homens” provenientes de uma elite predestinada da nação. (Bittencourt, 2018, p. 137)

Como consolidadora de uma “identidade nacional” pode-se ressaltar o foco dado pela disciplina ao aprendizado sobre “heróis” locais ou nacionais, fundadores de cidades, exaltação de festas cívicas e a pátria, bandeirantes e o desbravamento do território brasileiro etc. Esta visão identitária dada à história escolar perdura como norteadora dos conteúdos durante o período oligárquico (1894 a 1930) e até o final da Era Vargas (1930 a 1945).

### **3.1 Ensinar História no século XX e XXI**

Dada a realidade brasileira dos pós 2ª Guerra Mundial, sobretudo no período ditatorial, isto é, após 1964, o ensino de Ciências Humanas e Sociais passaria por

diretrizes regulatórias, deixando de existir como conteúdo *per se*, junto com a de Geografia, dando espaço para a uma nova, a disciplina “Estudos Sociais”, oficializada pela Lei 5692/71. Este novo conteúdo teria suas origens nos fundamentos escolanovistas<sup>23</sup> estadunidenses, trazidos pelos educadores brasileiros ao Brasil visando transformar as metodologias e didáticas pedagógicas nacionais. A finalidade do movimento escolanovista “se caracterizava pela atenção dada às necessidades e interesses individuais, privilegiando o ensino que considerava o aluno como sujeito do conhecimento e o preparava para adaptar-se ao meio” (Santos, 2012). Para os entusiastas do movimento, os educandos viriam a se tornar os protagonistas do processo educacional, e os conteúdos deveriam abarcar essa nova realidade, transformando assim a instituição escolar.

A disciplina Estudos Sociais era uma mescla, uma fusão dos conteúdos das disciplinas História, Sociologia e Geografia, sendo implementado ainda na década de 1960 nos currículos escolares durante o regime militar civil brasileiro. Sobre o que se ensinava a disciplina Estudos Sociais em torno dos conteúdos históricos, Santos descreve que a princípio “privilegiava-se os conteúdos da História, caracterizados pela memorização de nomes e datas. Posteriormente, foram inseridos conteúdos da Geografia, da Sociologia, da Política e da Economia” (Santos, 2012), uma visão similar à visão freiriana de “educação bancária”.

A priorização da memorização como foco da aprendizagem foi discutida por Paulo Freire (2008) quando tratou da imposição de um conhecimento pragmático realizada pelo professor sobre seu educando, o que tornaria o aluno apenas um depósito de conhecimento, não fazendo a utilização prática ou construindo saberes a partir do mesmo. O processo de memorização dos fatos históricos, no período parece se distanciar e muito do protagonismo proposto pelos preceitos escolanovistas, no entanto, a prática persiste nas práticas escolares, persistindo ainda nas concepções de alguns profissionais e alunos. Não obstante, nota-se que ao longo do tempo, o papel do professor passou por uma transformação significativa:

---

<sup>23</sup> A Escola Nova no Brasil (anos 1930 )defendia uma abordagem educacional centrada no aluno e influenciada por métodos pedagógicos ativos. Essa proposta impactou reformas, modernizando o ensino e favorecendo uma educação mais participativa.

De mero executor de decisões advindas de outras instâncias, "de cima para baixo", de técnico, transmissor de conhecimentos escolares veiculados pelo livro didático, o professor passa a ter reconhecimento como produtor de um conhecimento que é fruto de múltiplas fontes de saber e de suas ações cotidianas. Os professores e futuros professores são motivados a observar, refletir, descrever, questionar, reorganizar, sistematizar e transgredir os múltiplos acontecimentos e relações que configuram o ambiente escolar. (Silva; Guimarães, 2012, p.39)

Apesar de toda a problemática regulatória pertinente ao período ditatorial brasileiro, e a de História ter sido colocada apenas como componente somatório de uma outra, que melhor se encaixasse aos interesses políticos do poder, neste período, é importante frisar que mesmo em papel secundário os conteúdos didático-pedagógicos pertinentes à história escolar ainda detinham em seus alicerces o objetivo de formar indivíduos sujeitos plenos de sua cidadania, no entanto, dada a realidade contemporânea, deveria balizar-se pelo viés ditatorial militar.

Durante os primeiros anos do período ditatorial, apenas uma pequena parcela da população teve acesso aos mais elevados níveis de escolarização, enquanto a significativa fração do povo não teve, nem mesmo o acesso à escola (Germano, 2005). Ao final da década de 1970 e início dos anos 1980 a oferta de educação primária no país começaria a abranger mais indivíduos da sociedade brasileira, principalmente na faixa de 7 aos 14 anos. Embora significativos contingentes das camadas populares tenham tido acesso à escola, foi ofertada a esse público uma educação de baixa qualidade e de segunda categoria (Germano, 2005).

Após ampla discussão entre acadêmicos, na década de 1980, a disciplina voltaria a entrar em debates que sobre o lugar de protagonista, como explica Bittencourt:

A partir de 1980 foram propostos novos currículos de História para as escolas de Primeiro e Segundo Graus, mas sob novas condições quanto ao atendimento de um público escolar diferenciado, com experiências complexas em salas de aulas sempre precárias e professores em constantes lutas para melhoria das condições de trabalho e de salário. Era urgente introduzir novos conteúdos que estimulassem os alunos ao mesmo tempo que havia necessidade de propostas que incorporassem a nova produção da história sócio/cultural e a do mundo do trabalho. (Bittencourt, 2018, p. 142)

Nesse contexto, surgem os conceitos escolares de "História Geral" e "do Brasil", numa tentativa de diferenciar o foco do conteúdo a ser estudado na disciplina, o primeiro conceito se destinaria a compreender os acontecimentos históricos e

transformações em uma escala global, focando principalmente nas civilizações ocidentais, o segundo estaria intimamente ligado aos acontecimentos históricos e transformações nacionais. Além disto, a exposição dos conteúdos históricos nos livros didáticos do período privilegiava aos fatos, acontecimentos e transformações sociais que se centrasse nas esferas do econômico e do social, perpassando os aspectos políticos e culturais, uma visão eurocêntrica da História.

Ao final da década de 1980 e, principalmente, após iniciado o processo de democratização e a promulgação da Constituição Cidadã de 1988<sup>24</sup>, o papel das disciplinas escolares passa a ser discutido por especialistas em educação dos mais variados segmentos. Para estes, a escola agora deveria cumprir o objetivo democrático, o de abranger todo e qualquer indivíduo independente de classe, setor ou região. Assim, dada a realidade brasileira e a presença marcante de um público escolar massivo, constituído por alunos pertencentes às classes trabalhadoras do país. Esta nova realidade traria a necessidade de mudanças nas diretrizes escolares, além de mudanças nos focos dados pelos conteúdos presentes nas disciplinas.

Se os papéis desempenhados pelas disciplinas escolares deveriam ser revistos, portanto o papel de História também seria, e se constituiria como ciência que nas palavras de Nadai:

Ciência que estuda o movimento das sociedades, só muito recentemente, seus pesquisadores se deram conta de que tratavam, preferencialmente, da memória oficial, que quase sempre se confundia com a memória política, o que, por si só, não era suficiente para garantir a incorporação de amplos segmentos sociais que vêm procurando a escola, insistindo em seu direito a ela, na construção de sua História e na preservação de sua memória. (Nadai, 1988, p.1)

Uma vez constituída como ciência, a História veria uma transformação de seus currículos, sobretudo uma alteração historiográfica. Antes o modelo marxista cultural, voltado para as visões acerca da luta de classe, este passaria a dar lugar a uma visão mais próxima à realidade brasileira.

Com esta análise, o ensino de História, a partir de sua historiografia, deveria voltar-se para as especificidades das experiências históricas locais em nosso país,

---

<sup>24</sup> Disponível em [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicao.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm)

bem como nos diferentes estados, municípios e regiões, permitindo assim uma maior discussão histórica em um nível mais próximo da realidade cotidiana dos educandos.

### 3.2 Leis e transformações no ensino de História no tempo recente

Para a análise do ensino de História no Brasil nas últimas décadas, é crucial realizar um levantamento dos marcos educacionais, tendo como base documentos oficiais. A perspectiva documental, conforme preconizado por Cellard (2008), ressalta a diversidade de documentos escritos e a necessidade de abordá-los de maneira inventiva. A pesquisa documental demanda um esforço desde o início, envolvendo o reconhecimento de depósitos de arquivos e fontes potenciais de informação. Esse processo, fundamental não apenas em relação ao objeto de pesquisa, mas também ao questionamento, requer uma preparação adequada e um exame minucioso das fontes documentais identificadas. Assim, ao analisar o ensino contemporâneo, a abordagem documental se revela como um instrumento valioso, integrando a compreensão dos marcos educacionais com uma apreciação criteriosa das fontes históricas disponíveis.

Para entender as expectativas do ensino de História contemporâneo, serão examinados a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), a Lei nº 10.639/2003, a Lei nº 11.648/2008, o Plano Nacional de Educação (PNE) de 2014, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017.

Quadro 1: Marcos normativos do ensino de História pós LDB

Referência Legal	Texto base	ITENS, ARTIGOS PERTINENTES AO ENSINO DE HISTÓRIA
Lei de Diretrizes e Bases Nacional da Educação Nacional. Lei nº 9.394 de 20/12/1996	Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.	Art. 3º Inciso II - "liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber", inciso III - "pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas", Inciso X, "valorização da experiência extraescolar" Art. 26 -§ 4º O ensino da História do Brasil levará em conta as contribuições das diferentes culturas e etnias para a formação do povo brasileiro, especialmente das matrizes indígena, africana e europeia.
Parâmetros Curriculares Nacionais. Homologado em dezembro de 1997.	Diretrizes elaboradas para orientar os educadores por meio da normatização de alguns aspectos fundamentais	Item 1 - A organização de conteúdos por temas requer cuidados específicos com a escolha dos métodos. O estudo de temas articulado à apropriação de conceitos ocorre por intermédio de métodos oriundos das investigações históricas, desenvolvendo a capacidade de extrair informações das diversas fontes documentais tais como

	concernentes a cada disciplina	<p>textos escritos, iconográficos e musicais. A apropriação do método da pesquisa historiográfica, reelaborada em situações pedagógicas, possibilita interpretar documentos e estabelecer relações e comparações entre problemáticas atuais e de outros tempos. Torna-se necessário escolher métodos que auxiliem a capacidade de relativizar as próprias ações e as de outras pessoas no tempo e no espaço.</p> <p>Item 2 - Quanto ao ensino de História, os PCN's indicam que devem ser trabalhados conteúdos que tenham o objetivo de contribuir para a formação intelectual e cultural dos estudantes; favorecer o conhecimento de diversas sociedades historicamente constituídas, por meio de estudos que considerem múltiplas temporalidades; propiciar a compreensão de que as histórias individuais e coletivas se integram e fazem parte da História.</p>
Lei nº 10.639/2003.	Inserir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira" e tomar outras providências.	<p>Alterações previstas na Leis 9394/96</p> <p>Art. 1o A Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar acrescida dos seguintes Arts. 26-A, 79-A e 79-B:</p> <p>"Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, oficiais e particulares, torna-se obrigatório o ensino sobre História e Cultura Afro-Brasileira.</p> <p>§ 1o O conteúdo programático a que se refere o caput deste artigo incluirá o estudo da História da África e dos Africanos, a luta dos negros no Brasil, a cultura negra brasileira e o negro na formação da sociedade nacional, resgatando a contribuição do povo negro nas áreas social, econômica e política pertinentes à História do Brasil.</p> <p>§ 2o Os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileiras.</p> <p>"Art. 79-B. O calendário escolar incluirá o dia 20 de novembro como 'Dia Nacional da Consciência Negra'."</p>
Lei nº 11.645/2008	Tornou obrigatório o estudo da História e cultura indígena e afro-brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio,	<p>Art. 1º O art. 26-A da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, passa a vigorar com a seguinte redação:</p> <p>"Art. 26-A. Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da História e cultura afro-brasileira e indígena.</p> <p>§ 1º O conteúdo programático a que se refere este artigo incluirá diversos aspectos da História e da cultura que caracterizam a formação da população brasileira, a partir desses dois grupos étnicos, tais como o estudo da História da África e dos africanos, a luta dos negros e dos povos indígenas no Brasil, a cultura negra e indígena brasileira e o negro e o índio na formação da sociedade nacional, resgatando as suas contribuições nas áreas social, econômica e política, pertinentes à História do Brasil.</p> <p>§ 2º Os conteúdos referentes à História e cultura afro-brasileira e dos povos indígenas brasileiros serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de educação artística e de literatura e História brasileiras."</p>

Lei nº 13.005/2014, que estabeleceu o Plano Nacional de Educação (PNE)	Determina diretrizes, metas e estratégias para a política educacional no período de 2014 a 2024.	Estratégia 7.25) garantir nos currículos escolares conteúdos sobre a História e as culturas afro-brasileira e indígenas e implementar ações educacionais, nos termos das Leis nºs 10.639, de 9 de janeiro de 2003, e 11.645, de 10 de março de 2008, assegurando-se a implementação das respectivas diretrizes curriculares nacionais, por meio de ações colaborativas com fóruns de educação para a diversidade étnico-racial, conselhos escolares, equipes pedagógicas e a sociedade civil;
Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2017	A Base estabelece conhecimentos, competências e habilidades que se espera que todos os estudantes desenvolvam ao longo da escolaridade básica.	<p>Competências:</p> <p>Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.</p> <p>2. Compreender a historicidade no tempo e no espaço, relacionando acontecimentos e processos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais, bem como problematizar os significados das lógicas de organização cronológica.</p> <p>3. Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.</p> <p>4. Identificar interpretações que expressem visões de diferentes sujeitos, culturas e povos com relação a um mesmo contexto histórico, e posicionar-se criticamente com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.</p> <p>5. Analisar e compreender o movimento de populações e mercadorias no tempo e no espaço e seus significados históricos, levando em conta o respeito e a solidariedade com as diferentes populações.</p> <p>6. Compreender e problematizar os conceitos e procedimentos norteadores da produção historiográfica.</p> <p>7. Produzir, avaliar e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de modo crítico, ético e responsável, compreendendo seus significados para os diferentes grupos ou estratos sociais.</p>

**Fonte:** Elaborada pelo autor, 2023

Conforme Cellard (2008, p. 295), o documento, muitas vezes, é o único registro das atividades específicas que ocorreram em um passado recente, enfatizando que por meio do documento, é possível realizar uma análise longitudinal que facilita a observação do processo de maturação ou evolução de indivíduos, grupos, conceitos, conhecimentos, comportamentos, mentalidades, práticas, entre outros.

O autor complementa:

O pesquisador que trabalha com documentos deve superar vários obstáculos e desconfiar de inúmeras armadilhas, antes de estar em condição de fazer uma análise em profundidade de seu material. Em primeiro lugar ele deve localizar os textos pertinentes e avaliar a sua credibilidade, assim como a sua representatividade (Cellard, 2008, p. 296).

Com base nos elementos e dispositivos relevantes ao ensino de História, procuramos abordar as transformações ocorridas desde o final da década de 1990 até os dias atuais no campo educacional voltado para a disciplina histórica.

O documento não é inócuo. É antes de mais nada o resultado de uma montagem, consciente ou inconsciente, da História, da época, da sociedade que o produziram, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a viver, talvez esquecido, durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio. O documento é uma coisa que fica, que dura, e o testemunho, o ensinamento (para evocar a etimologia) que ele traz devem ser em primeiro lugar analisados, desmistificando-lhe o seu significado aparente (Le Goff, 2003, p. 537-538)

No início da década de 1990 a educação e sua finalidade no território brasileiro foram revistos. Com a promulgação da LDB 9394/96<sup>25</sup> (Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996) a ampliação do programa de ensino nacional passaria a ser parte obrigatória dos deveres do Estado, condição prevista em seu Artigo 5º:

[...] o acesso ao ensino fundamental é direito público subjetivo, podendo qualquer cidadão, grupo de cidadãos, associação comunitária, organização sindical, entidade de classe ou outra legalmente constituída, e, ainda, o Ministério Público, acionar o Poder Público para exigi-lo. (Brasil, 1996).

Além da obrigatoriedade Estatal em prover o acesso à educação para todos os cidadãos brasileiros, estabeleceu os princípios pertinentes ao processo de ensino, previstos pelo artigo 3º, em especial os incisos II, III e X que se aliados ao pensamento

---

<sup>25</sup> A versão atualizada encontra-se disponível em [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)

de valorização das experiências históricas regionais brasileiras trariam ao ensino do conteúdo histórico uma perspectiva mais íntima da realidade brasileira.

Se pensarmos o inciso II, “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber” (Brasil, 1996), percebemos que o inciso foca nos aspectos identitários do povo brasileiro, isto é sua cultura, seu pensamento, sua arte e seu saber. Dado o princípio de liberdade, quando pensamos neste e no processo do ensino do conteúdo de História, o inciso II torna-se um aliado importantíssimo aos educadores desta disciplina.

O inciso III ao ressaltar o “pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas” (Brasil, 1996) como princípio de ensino, enfatiza a compreensão do processo educacional a partir de diferentes visões pedagógicas. Este inciso traz consigo a situação implícita de que diferentes profissionais terão diferentes formas de lidar com seus conteúdos. Para a História o respeito às diferentes percepções individuais dos fatos e conteúdos históricos é uma condição primordial para a transmissão de seus saberes.

No Inciso X, “valorização da experiência extraescolar” (Brasil, 1996), o respeito aos fatos e acontecimentos pessoais nas vidas dos indivíduos o valor do conhecimento prévio, dos saberes vividos, isto é, da experiência individual além do ambiente escolar. Este artigo traz consigo a valorização dos processos de formação dos indivíduos que vão além das barreiras educacionais, e para o ensino do conteúdo histórico torna também importante a “história de vida” de uma comunidade e de seus membros.

Por mais autonomia que a LDB 9394/96 trouxera para as escolas também previa a criação de currículos educacionais padronizados, os PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais), uma tentativa de direcionar a nível nacional o que “se esperar de ser aprendido” nos conteúdos escolares dada determinada etapa da educação. Esta padronização viria a delinear o processo de transmissão dos conteúdos históricos, estabelecendo uma linearidade dos fatos e acontecimentos a serem lecionados em determinados anos e/ou séries de ensino.

Ainda assim, mesmos parametrizados pelos PCN's, os conteúdos de História ainda detinham em sua raiz o foco socializador, de construção da cidadania dos brasileiros, a saber:

Quanto ao ensino de História, os PCN's indicam que devem ser trabalhados conteúdos que tenham o objetivo de contribuir para a formação intelectual e cultural dos estudantes; favorecer o conhecimento de diversas sociedades historicamente constituídas, por meio de estudos que considerem múltiplas temporalidades; propiciar a compreensão de que as Histórias individuais e coletivas se integram e fazem parte da História. (Brasil, 1998. apud Silva, 2014, p 92).

Desta forma os PCN's não limitaram a ação dos professores de História em prover a acumulação dos conteúdos para seus alunos, mas tendem a propor processos que permitam que estes reflitam, interpretem e compreendam os fatos e acontecimentos históricos a partir de suas próprias visões e vivências, isto é, formar seus saberes individuais a partir das concepções pessoais. Condição também analisada por Silva, sobre os PCN's no ensino-aprendizagem:

Nos PCNs há indicações sobre trabalhos com fontes históricas, e isto pode ser considerado como um grande avanço. Nesta perspectiva, o aluno deve criticar, analisar e interpretar fontes documentais de natureza diversa, reconhecendo o papel das diferentes linguagens, dos diferentes agentes sociais e dos diferentes contextos envolvidos em sua produção. Produzir textos analíticos e interpretativos sobre os processos históricos, a partir das categorias e procedimentos próprios do discurso historiográfico. (Silva, 2014, p. 93)

Os PCN's trouxeram a necessidade de perceber a História a partir das diferentes realidades regionais brasileiras, dando ênfase ao multiculturalismo brasileiro. Dada a extensão territorial e a imensa diversidade cultural do Brasil, a História não se focava apenas em um grupo ou região como "protagonistas" do processo histórico brasileiro, esta tentaria abranger os diferentes grupos sociais e regiões brasileiras, suas participações e percepções ao longo da trajetória de nosso país. Se parte de um grupo ou determinada região, os professores de História também se tornam protagonistas a partir deste momento, como ressaltam Silva e Guimarães:

O professor passou a ser concebido e a se conceber como alguém dotado de historicidade, ser que produz, sente, vive de forma crítica, criativa, sensível, enfim, autor, produtor de saberes e de práticas educativas. Se a racionalidade técnica implicava a dissociação entre o eu pessoal e o eu profissional, entre teoria e prática, nessas novas concepções, tais dimensões se aproximam. São fluidas as relações entre a formação e a prática docentes, entre os espaços de vida e de trabalho. Como movimento dialético, tem tensões, distanciamentos e aproximações. (2012, p.39)

Dotados agora de respaldo legal, por meio do viés dos PCN's, os professores de História agora poderiam mudar suas abordagens, trazendo suas vivências à sala de aula, suas e de seus alunos, suas e de suas comunidades.

Novas concepções e abordagens seriam implementadas na educação brasileira no início do século XXI, uma delas foi a promulgação da Lei nº 10.639/2003 que marca um marco significativo no contexto educacional brasileiro, visando a promoção da diversidade e a superação de lacunas históricas. O principal objetivo desta legislação é a inclusão, nos currículos escolares, do estudo da História da África e dos africanos, da luta dos negros no Brasil, da cultura negra brasileira e lugar do negro na formação da sociedade nacional.

Para Guimarães (2003), o ensino de História deve ser uma forma de luta política e cultural. Ele deve ajudar os alunos a compreender as desigualdades e as injustiças da sociedade e a se mobilizar para a sua transformação. A pesquisadora ressalta sobre o ensino de História:

[...] ensinar e aprender História requer de nós, professores de História, a retomada de uma velha questão: o papel formativo do ensino de História. Devemos pensar sobre a possibilidade educativa da História, ou seja, a História como saber disciplinar que tem um papel fundamental na formação da consciência histórica do homem, sujeito de uma sociedade marcada por diferenças e desigualdades múltiplas. Requer assumir o ofício de professor de História como uma forma de luta política e cultural (Guimarães, 2003, p. 37-38).

Guimarães (2003) enfatiza que o ensino de História não é apenas um ato de transmitir conhecimento, mas um compromisso político e cultural. Para ela, assumir a docência em História é essencialmente, abraçar uma forma de luta, contribuindo para a conscientização e transformação social.

No que tange às disciplinas envolvidas, a Lei estabeleceu a necessidade de integração da temática aos componentes curriculares, especialmente nos níveis de Educação Infantil, Fundamental e Médio. Esse enfoque não se limita a aulas específicas, mas busca uma abordagem transversal, permeando diversas áreas do conhecimento. A proposta é criar uma consciência crítica nos alunos, promovendo a compreensão da diversidade e a desconstrução de estereótipos.

Outro aspecto fundamental é a atenção à produção e distribuição de material didático adequado para o ensino da História e cultura afro-brasileira. A norma estabelece a necessidade de recursos apropriados para garantir que os professores possam abordar esses temas de maneira integradora. Isso não apenas proporciona um respaldo didático consistente, mas também contribui para a construção de um ambiente educacional inclusivo e enriquecedor.

A formação continuada dos professores é um pilar segundo a Lei nº 10.639/2003. Reconhecendo a importância do docente na efetiva implementação dessas mudanças curriculares, a legislação ressalta a necessidade de programas que capacitem os educadores para o ensino qualificado das temáticas africanas e de seus descendentes. A formação contínua não apenas aprimora as habilidades pedagógicas, mas também fomenta a sensibilização e o engajamento dos professores na promoção da diversidade cultural brasileira.

A Lei nº 10.639/2003 representa um avanço significativo no âmbito educacional brasileiro, promovendo a valorização da História e cultura afro-brasileira. Ao estabelecer objetivos claros, integrar áreas, assegurar material didático apropriado e investir na formação docente, essa legislação contribui para a construção de uma educação mais inclusiva, crítica e consciente da riqueza da diversidade cultural brasileira.

A Lei nº 11.645/2008 representa um avanço nas políticas educacionais brasileiras ao introduzir alterações na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, estabelecendo a obrigatoriedade do ensino de História e cultura indígena nos currículos escolares. Este marco legal reflete um compromisso em reconhecer e valorizar a rica diversidade étnico-cultural do Brasil, especialmente no que diz respeito aos povos indígenas.

No âmbito da questão indígena, a legislação visa integrar de maneira mais aprofundada o estudo das tradições, línguas, saberes e contribuições dos povos originários à formação da sociedade brasileira. Essa inclusão propõe uma abordagem mais ampla e respeitosa, superando estereótipos e promovendo um entendimento mais rico e contextualizado sobre a História e cultura indígena.

Quanto à cultura afro-brasileira, a Lei nº 11.645/2008 não apenas reforça a importância do ensino sobre a contribuição dos afro-brasileiros para a formação do país, mas também a necessidade de superar estereótipos e preconceitos. Embora a lei não acrescente especificidades à cultura afro-brasileira, reforça a importância de abordagens respeitadas e aprofundadas sobre esse tema.

Com o estabelecimento do PNE em 2014, o Estado brasileiro estabeleceria um conjunto de metas a serem alcançadas a partir de então para que fosse garantido o acesso à educação de qualidade no Brasil até 2024. O PNE é um documento criado pela Lei Nº 13.005, sancionada em 25 de junho de 2014, neste são estabelecidas 20 metas e também 254 estratégias para assegurar que os objetivos sejam cumpridos em todos os níveis da educação. O plano foi criado para conter as desigualdades sociais e econômicas que persistem há décadas no Brasil em relação ao aprendizado e às oportunidades das crianças e dos jovens.

O PNE foi concebido com a finalidade de garantir o futuro do nosso país por meio do aumento do nível e da qualidade escolar de seus cidadãos. Baseando-se na realidade nos últimos anos do baixo desempenho dos alunos brasileiros em leitura, matemática e ciências nas avaliações internacionais como o PISA (Programa Internacional de Avaliação de Estudantes), os dados apontam que o nível de aprendizagem no país está distante das exigências internacionais. Portanto o PNE torna-se um norteador para a implementação de políticas públicas educacionais, visando diminuir as disparidades educacionais e combater a precarização do trabalho dos professores.

O ensino de História, embora não explicitamente mencionado na redação da Lei nº 13.005, revela sua relevância por meio das diretrizes apresentadas em seu artigo 2º, especialmente nos incisos III e V. No inciso III, - registra-se a necessidade de superar desigualdades educacionais, com ênfase na promoção da cidadania e erradicação de formas de discriminação. A promoção da cidadania, ressaltada nesse contexto, integra-se organicamente ao processo de transmissão de conteúdos de História, uma vez que a formação de cidadãos plenos é uma das proposições mais antigas da disciplina.

No inciso V, a ênfase na condição cidadã é novamente abordada, agora com destaque para os valores morais e éticos de uma sociedade, elementos intrinsecamente pertinentes à história escolar. Essa perspectiva ressoa diretamente com a meta 7.25 do PNE, que preconiza a inclusão, nos currículos escolares, de conteúdos sobre a História e as culturas afro-brasileira e indígena.

A meta 7.25 do PNE, ao sublinhar a importância de ensinar sobre a contribuição desses grupos para a formação da sociedade brasileira, reforça o valor central da História na construção de uma educação mais inclusiva e representativa da diversidade do país. Essa abordagem necessita da colaboração efetiva de diversos atores da comunidade escolar, incluindo fóruns de educação para a diversidade étnico-racial, conselhos escolares, equipes pedagógicas e a sociedade civil. Em síntese, a Meta 7.25 visa assegurar que os alunos brasileiros tenham acesso a uma educação que reflita de maneira mais abrangente a riqueza e pluralidade da sociedade brasileira.

O PNE também propõe em seu texto a criação de um documento normativo, que viria a estabelecer as diretrizes de ensino para a educação brasileira, visando aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas pelos educandos. Neste sentido foi redigido também em 2014 a BNCC, homologada em dezembro de 2017, um documento de cunho obrigatório às instituições de ensino cujo propósito é trazer conteúdos mínimos a serem lecionados por, pelas áreas, nas diferentes etapas de ensino. Segundo a BNCC, 10 competências gerais deveriam ser alcançadas junto aos discentes para que a qualidade do ensino no país atingisse níveis mais elevados, além de competências específicas a serem alcançadas no componente curricular de História. Neste contexto, de estabelecimento de conteúdos básicos obrigatórios a serem ensinados, a BNCC prescreve a História a ser ensinada, como ensinar, avaliar a história e a história a ser aprendida pelos brasileiros nas próximas décadas.

Dentre as competências gerais apontadas pelo documento norteador da BNCC, observamos como exemplo as competências de nº 1 e 6. Conforme texto da primeira competência, aos educandos brasileiros é necessário

Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade,

continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. (Brasil, 2017. pg. 9)

Nesta competência podemos notar a preocupação dos responsáveis pela elaboração da BNCC, ao ressaltar primariamente a importância do processo educacional brasileiro como construtor de um perfil socializador junto aos seus cidadãos, também percebemos a prerrogativa de se usar os conhecimentos sobre o passado como norteadores para a construção de uma consciência cidadã. Portanto, a História e seus conteúdos tornam-se protagonistas pertinentes para a efetivação desta competência.

A competência de nº 6 aponta o seguinte:

Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade. (Brasil, 2017. pg. 9)

A esta competência também está atrelada a preocupação acerca da formação dos discentes e na sociedade. O ato de exercer a cidadania de forma autônoma e criticamente consciente deve, conforme apontado na competência, valer-se dos conhecimentos e experiências individuais, ou seja, o conhecimento prévio dos discentes são fatores determinantes para seu exercício ético na sociedade contemporânea. A função histórica atribuída à disciplina em formar indivíduos cientes de sua cidadania, se observarmos a condição de valorização das competências, se faz necessária a conscientização dos saberes e vivências culturais, tópicos também abordados pela disciplina nos diferentes anos de escolaridade.

A BNCC também aponta no decorrer de seu documento competências específicas a serem alcançadas pela História para o Ensino Fundamental – Anos Finais e Ensino Médio, além de apontamentos também específicos para as áreas de Ciências Humanas e Sociais Aplicadas”.

Dentre as competências específicas previstas pelo BNCC para o ensino de História nos anos finais do ensino fundamental, os colaboradores que a compuseram parecem preocupar-se com a atuação dos educandos ante ao conhecimento adquirido de forma crítica.

Na competência de nº 1, específica para o ensino fundamental, é ressaltada a necessidade do discente em posicionar-se de forma a intervir positivamente na sociedade:

1. Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.” (Brasil, 2017. pág. 402)

Outro exemplo a se observar é o princípio ético também valorizado na competência de nº 3 para o ensino fundamental:

3. Elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias, exercitando a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos, a cooperação e o respeito.” (BRASIL, 2017. pág. 402)

Ambas as competências denotam o lugar da disciplina de História no currículo que visa formar um caráter ético e crítico junto aos educandos. Podemos assim chegar à conclusão de que embora tenha se passado há mais de um século, a História ainda está intimamente ligada à formação de cidadãos, sujeitos críticos e atuantes na sociedade brasileira.

### **3.3 O que se espera do ensino de História no século XXI**

Ao longo das últimas décadas, a educação brasileira passou por transformações significativas, marcadas por marcos legais e diretrizes que buscaram ampliar o acesso, promover a equidade e valorizar a diversidade cultural. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996, com seu foco na obrigatoriedade do ensino fundamental, estabeleceu as bases para uma educação mais inclusiva.

Nesse contexto, Silva e Guimarães refletem sobre a formação do professor de História contemporâneo:

A formação inicial do professor de História, nos cursos de licenciatura, é parte da educação permanente do profissional, ou seja, processo educativo que se desenvolve ao longo da vida dos sujeitos e transcende os limites da escolaridade formal por meio de currículos educacionais. Esse percurso formativo, de ensino-aprendizagem, desenvolve-se por meio de diferentes agentes e em diferentes espaços educativos, tais como: a educação escolar, as oficinas, o teatro, as organizações e lutas políticas e culturais, as igrejas, os museus, as bibliotecas, os meios de comunicação de massa, as

experiências cotidianas, os cursos superiores, as experiências de pesquisa etc. (2012, p. 25)

Portanto, se pensarmos a diversidade como foco atual da História, a Lei nº 10.639/2003 representou um marco adicional ao promover a inclusão da história da África, dos africanos, da cultura negra brasileira e do negro na formação da sociedade nacional nos currículos escolares. Essa legislação buscou não apenas ampliar o conhecimento dos alunos, mas também promover uma consciência crítica sobre as desigualdades sociais e culturais. Como aponta Costa (2019)

As mudanças ocorridas ao longo da última década em relação aos aspectos legais da LDB 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira) são resultados de uma série de lutas oriundas dos movimentos sociais. [...] a Lei nº 10.639/03, representa os anseios das populações tidas como minoritárias a partir da percepção de uma educação voltada para o empoderamento. (Costa, 2019, P. 139, In Santos; Guerra Filho)

O surgimento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) trouxe a necessidade de padronização, mas não limitou a abordagem dos professores. Pelo contrário, incentivou a reflexão, análise crítica e interpretação de fontes históricas, promovendo uma abordagem mais contextualizada e rica para os estudantes.

Silva e Guimarães nos sinalizam a realidade educacional da sociedade brasileira:

[...]vivemos numa sociedade pluralista, em que grupos sociais distintos, com potentes meios de comunicação a seu serviço, defendem modelos de educação opostos, em que se dá prioridade a valores diferentes, e até contraditórios, por outro lado, a aceitação na educação da diversidade própria da sociedade multicultural e multilíngue obriga-nos a modificar os materiais didáticos e a diversificar os programas de ensino. (Silva; Guimarães, 2012, p.22)

No contexto educacional, como salientado por Silva e Guimarães, essa realidade evidencia a complexidade do cenário educacional, onde a diversidade é uma característica marcante.

À luz desse panorama, a Lei nº 11.645/2008 tem como finalidade educativa contribuir para reconhecer e fortalecer o compromisso do sistema educacional brasileiro com a diversidade étnico-cultural. Ao incluir a história e cultura indígena nos currículos, a legislação não apenas reconhece a pluralidade cultural, mas também estabelece a necessidade de superar estereótipos. Contudo, ao analisar a

implementação dessa lei, observa-se uma lacuna significativa no protagonismo indígena e negro na elaboração dos materiais didáticos (Costa, 2019, p.140)

Essa ausência muitas vezes resulta em distorções de uma realidade complexa, que abrange as relações étnicas e a diversidade do povo brasileiro. Portanto, é essencial não apenas reconhecer a diversidade, mas também implementar medidas que assegurem uma representação autêntica e inclusiva nos materiais didáticos, contribuindo assim para uma educação que verdadeiramente reflita a sociedade plural em que estamos inseridos.

A promulgação da Lei nº 13.005/2014, que instituiu o Plano Nacional de Educação (PNE), e a subsequente homologação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em 2017 representaram norteadores, ao delinearem metas e competências que sublinham a relevância do ensino de História na formação cidadã.

Entretanto, essa trajetória positiva se depara com os embates enfrentados pelos profissionais da História. A luta histórica pelo reconhecimento da especificidade da disciplina como elemento fundamental no campo formativo parece estar sob ameaça diante dos recentes ataques em instâncias federais. A Reforma do Ensino Médio e as orientações propostas pela BNCC, conforme analisado por Ferreira e Marque (2019), sinalizam potenciais prejuízos curriculares no âmbito da Educação Básica.

Dessa forma, enquanto as transformações legislativas refletem um compromisso contínuo com a melhoria da educação e a promoção de uma sociedade mais justa, os desafios atuais demandam uma avaliação crítica sobre o futuro do ensino de história e seus impactos na construção de uma educação de qualidade no Brasil.

#### **4. JOGAR PARA APRENDER E APRENDER PARA JOGAR**

O que são jogos, afinal? E por que utilizar jogos? Os jogos representam atividades recreativas que demandam participação ativa e seguem regras predefinidas. Tanto realizados por diversão quanto em competições, eles oferecem entretenimento e desafios aos participantes. O conceito de jogo refere-se à estrutura

lúdica que caracteriza essas atividades, incorporando elementos como metas, regras, interatividade e um desfecho que determina o sucesso ou fracasso do jogador.

Conforme analisado por Antunes (1974), o valor do jogo na formação da personalidade e na instrução de crianças e adolescentes é inegável. Além de contribuir para a expansão de seu desenvolvimento intelectual e afetivo, o jogo representa um alegre e maravilhoso "faz de conta". Essa abordagem não apenas estimula a criatividade, mas também motiva a execução de tarefas dentro do contexto escolar.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento do ser humano, uma vez que para os indivíduos, não há atividade mais abrangente do que o ato de jogar (Huizinga, 2010). Por meio do jogo, a criança é inserida no contexto sociocultural dos adultos, tornando-se um meio de assimilação e recriação da realidade. Como reforça Antunes (1974), ao afirmar:

É inegável o valor do jogo na formação da personalidade e na instrução da criança e do adolescente. Além de dar expansão ao seu desenvolvimento intelectual e afetivo é ainda um alegre e maravilhoso "faz de conta" que o induzirá à criatividade e à execução das tarefas que irá desempenhar dentro de seu contexto escolar. (Antunes, 1974, p. 91).

Essa dinâmica lúdica favorece a criação de experiências envolventes e estimulantes, seja em ambientes de lazer ou educativos. Para apreender as nuances e a relevância dos jogos como recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem, torna-se crucial explorar as contribuições dos quatro pesquisadores a seguir, que proporcionam uma compreensão mais aprofundada sobre o tema.

Lev Vygotsky (1896-1934) foi um psicólogo, pedagogo e teórico russo. Ele é amplamente conhecido por suas teorias sobre o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem, que enfatizam a importância da interação social e da linguagem no processo de aquisição de conhecimento. Vygotsky desenvolveu o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, que descreve a distância entre o que uma criança pode fazer sozinha e o que pode fazer com ajuda. Suas ideias influenciaram profundamente a pedagogia, especialmente na educação infantil.

Dentre os conceitos de desenvolvimento estudados por Vygotsky, para esta pesquisa, inspira-nos a visão do pensador sobre o faz-de-conta e a reprodução do

cotidiano feita pela criança, quando se imagina em determinada situação:

A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal. [...] sempre que há uma situação imaginária no brinquedo (faz de conta), há regras, não são regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção de que uma criança pode agir em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta. (Vygotsky, 1992, p. 125).

Podemos nos inspirar em Vygotsky (1992) para afirmar que o faz-de-conta é uma atividade lúdica que libera a imaginação criativa. Nessa prática, a criança tem a oportunidade de reviver situações que, de alguma forma, despertaram sentimentos específicos. Dentro desse contexto, podemos compreender o faz-de-conta como uma forma de transformar a realidade adulta para a perspectiva infantil. Em outras palavras, quando a criança não pode realizar as atividades dos adultos, ela expressa esse desejo por meio do faz-de-conta, incorporando elementos dessa realidade em suas brincadeiras.

O faz de conta é uma atividade psicológica altamente complexa apoiada em uma função psíquica superior; a imaginação criadora é acionada nessa atividade lúdica pela impossibilidade de satisfação instantânea de desejos do sujeito; o faz de conta articula, no sujeito, as dimensões: afetivo emocional, psicomotora, sociocomunicativa e cognitiva; ao mesmo tempo em que a imaginação criadora é condição necessária para o faz de conta, ela é constituída, fortalecida e ampliada por ele. (Japiassu, 2007, p. 33-34).

Vygotsky (1988) valorizava brinquedos e brincadeiras como elementos essenciais para a criação da situação imaginária. Ele enfatiza que o imaginário se desenvolve quando há experiências que se reorganizam. Durante a brincadeira, a criança se movimenta em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; expressa-se por meio de diversas linguagens; descobre regras e toma decisões. Mesmo sem a intenção de aprender, aquele que brinca aprende, pois aprende a brincar. Segundo Vygotski (1992), como construção social, a brincadeira é permeada pela aprendizagem, uma vez que os brinquedos e o ato de brincar, simultaneamente, contam a história e participam ativamente dela.

Outro pesquisador sobre os jogos e seu desempenho na formação educacional é Johan Huizinga (1872-1945), um historiador e teórico da cultura holandês. Ele é mais conhecido, no Brasil, por seu livro "Homo Ludens", publicado em 1938, no qual ele explora o jogo na cultura e na sociedade. Huizinga argumenta que o jogo

proporciona o desenvolvimento cultural na formação da civilização. Ele descreve o jogo como “uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (Huizinga, 2010, p. 33). Seu trabalho influenciou a compreensão do jogo, do lúdico e da cultura em várias disciplinas escolares.

Para Huizinga (2010), os jogos são intrínsecos à vida da criança, que não faz distinção entre realidade e fantasia. Ao introduzir elementos lúdicos, os jogos se tornam a origem do pensamento humano e da descoberta da transformação do mundo. Independentemente da época, cultura ou classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida infantil, imersa em um mundo de fantasia, encantamento, alegria e sonhos, onde os limites entre realidade e faz-de-conta se mesclam.

O jogo, como observa Huizinga (2010), é uma característica universal e ancestral da humanidade, integrada à natureza humana, transcendendo convenções culturais: “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (p. 3). Ao enquadrar o jogo como uma função inerente à cultura, identificamos sua presença como um elemento anterior a ela, evoluindo junto com seu desenvolvimento. A concepção de jogo como uma categoria fundamental da vida é tão essencial quanto o raciocínio e a fabricação de ferramentas, “o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, onde se apresenta justamente o lúdico” (Huizinga, 2010, p.4).

O ser humano que se envolve em atividades lúdicas, segundo Huizinga (2010), não substitui o *homo sapiens*, aquele que possui conhecimento e raciocínio, mas se coloca ao lado desse, quase na mesma categoria que o *homo faber*, o ser que trabalha. Para Huizinga, o elemento lúdico está presente em todas as atividades que proporcionam prazer, mas, no entanto, nem tudo que se diverte é necessariamente algo “não sério”.

Elkonin (1904-1984) foi um psicólogo russo do campo da psicologia do desenvolvimento. Ele é conhecido por seu trabalho na Teoria da Atividade, que se concentra na compreensão da interação entre o desenvolvimento cognitivo e a

atividade prática das pessoas. Elkonin estudou a importância da brincadeira simbólica no desenvolvimento infantil. O autor argumentou que a brincadeira desempenha um papel crucial no desenvolvimento de habilidades cognitivas, linguísticas e sociais nas crianças. Para Elkonin (1998) “o jogo é uma atividade em que se constroem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais” (p. 19).

Em sua obra “Psicologia do Jogo”, Elkonin (1998) analisa o que chamou de “jogo protagonizado” e sua importância na formação da criança. Sobre o “jogo protagonizado” escreveu:

[...] a criança transforma suas ações e a atitude diante da realidade. [...] a situação fictícia, em que a criança adota o papel de outras pessoas, executa suas ações e estabelece suas relações típicas nas condições lúdicas peculiares, é o que constitui a unidade fundamental do jogo. Um aspecto essencial para criar essa situação lúdica é a transferência do significado do objeto para outro. (Elkonin, 1998, p. 3).

Para Elkonin (1998), o ato de brincar, de fazer-de-conta, está presente em todo um processo de imaginação lúdica que prepara as crianças para atividades futuras (p. 4), possibilitando uma experimentação simbólica de situações para as quais a criança precisa se preparar, como o trabalho, por exemplo.

O jogo nasce do trabalho. Não há um só jogo que não tenha o seu protótipo numa forma de trabalho sério que sempre o precedeu no tempo e na própria existência. A necessidade de subsistir obriga o homem a trabalhar. E no trabalho vai aprendendo a considerar a aplicação de sua própria energia como fonte de gozo [...] O jogo suprime, além disso, a finalidade útil do trabalho e, por conseguinte, faz com que a meta seja esse agradabilíssimo resultado que acompanha o trabalho. (Wundt, 1887, p. 181 apud Elkonin, 1998, p. 16),

O jogo é uma atividade em que se constroem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais (Elkonin, 1998, p. 19). Jogar possibilita uma diversidade de práticas sociais que consistem em recriar, parcial ou integralmente, fenômenos da vida à parte de seus propósitos práticos reais. A relevância social do jogo reside em sua função de treinamento nas fases iniciais do desenvolvimento humano, bem como em seu papel de socialização.

Paulo Freire (1921-1997) ponderou acerca dos jogos na educação, considerando-os como recursos pedagógicos para promover aprendizado significativo. Ele enfatiza a participação ativa dos alunos, a reflexão crítica e a integração da cultura no processo educacional. Os jogos, segundo Freire (2008),

contribuem para uma educação libertadora e contextualizada, envolvendo os alunos de forma mais eficaz no processo de aprendizagem.

Na visão freiriana, é essencial superar a visão fragmentada da educação, buscando uma abordagem mais integradora. Os jogos proporcionam um ambiente que favorece a construção de conhecimento e a formação de atitudes por meio de práticas sociais diversas. Isso contribui para uma educação mais holística e participativa.

Para Freire:

Mulheres e homens somos os únicos seres que, social e historicamente, nos tornamos capazes de aprender. Por isso, somos os únicos em quem aprender é uma aventura criadora, algo, por isso mesmo, muito mais rico do que meramente repetir a lição dada. Aprender para nós é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito. (Freire, 1996, p.28).

A citação de Paulo Freire sublinha a ideia de que aprender é uma aventura criadora, envolvendo construção, reconstrução e disposição para mudanças. Relacionando isso ao potencial dos jogos na educação, percebemos uma correspondência na medida em que os jogos proporcionam um ambiente propício para a exploração, experimentação e construção ativa do conhecimento. Assim como Freire menciona a abertura ao risco e à aventura do espírito, os jogos na educação oferecem oportunidades para os alunos explorarem conceitos de maneira interativa, participativa e, por vezes, desafiadora. Ambos abordam a aprendizagem como um processo dinâmico e criativo, indo além da simples repetição de informações.

Freire (1996) critica a visão tradicional do ensino como mera transmissão de conhecimento, valoriza o professor como um agente dialógico na criação e significação do saber. Enfatiza a leitura do mundo, a consideração dos saberes dos estudantes e a igualdade no processo educativo. Esses princípios orientam a utilização de jogos na educação, que são concebidos como instrumentos pedagógicos alinhados com a abordagem freiriana. Os jogos promovem uma aprendizagem participativa, contextualizada e transformadora, onde todos os envolvidos são reconhecidos como sujeitos ativos do processo.

Considerando as perspectivas dos autores mencionados, percebemos que o papel do jogo na educação é multifacetado e abrange diversos aspectos do

desenvolvimento humano. Lev Vygotsky (1988, 1992) sublinhou em seus estudos o valor da interação social e da linguagem no processo de aprendizagem, notando que os jogos são uma forma relevante de interação social.

Nesse sentido, os professores podem utilizar jogos para fomentar o aprendizado cooperativo, incentivando os alunos a trabalharem juntos na resolução de problemas ou na conclusão de tarefas. Huizinga (2010), ao enfatizar o papel do jogo no desenvolvimento cultural, a contribuição para a imaginação e criatividade. Dessa forma, os educadores podem empregar jogos para estimular a inventividade dos alunos, encorajando-os a criar narrativas ou expressões inovadoras. Elkonin (1998), ressalta a importância da brincadeira simbólica no desenvolvimento infantil, especialmente no aspecto linguístico. Assim, os jogos podem ser utilizados pelos professores para promover a comunicação entre os alunos, criando um ambiente propício ao desenvolvimento das habilidades linguísticas. Freire (1996, 2008), por sua vez, trata os jogos como recursos pedagógicos para o aprendizado significativo. Os professores podem incorporar jogos que estejam relacionados às vivências dos alunos, tornando o aprendizado mais relevante e envolvente.

Ao integrar as ideias desses autores, percebemos que os jogos na educação não devem ser vistos como substitutos do ensino formal, mas como valiosos recursos complementares. Ao serem utilizados de maneira consciente e alinhados aos objetivos pedagógicos, os jogos podem contribuir significativamente para o desenvolvimento cognitivo, linguístico, social e emocional dos alunos.

A incorporação de jogos no processo de aprendizagem, beneficiando tanto crianças quanto adultos. Apesar da crescente popularidade dos jogos digitais com o avanço da tecnologia, os jogos analógicos são necessários à educação. Dentre estes, o RPG, um jogo analógico, que, por sua simplicidade e acessibilidade, surge como uma opção especialmente viável para aplicação em sala de aula.

#### 4.1 Jogos digitais X Jogos analógicos

No século XXI, os jogos de lazer e didáticos se destacam pela sua versatilidade, estando disponíveis em formatos tanto digitais<sup>26</sup> quanto analógicos<sup>27</sup>. Na primeira opção, são apresentados por meios eletrônicos, enquanto na segunda, são encontrados na forma de livros, cartas ou tabuleiros<sup>28</sup>, proporcionando ambos, experiências únicas e interativas. Este breve texto antecipa uma discussão mais aprofundada sobre a aprendizagem presente nos jogos digitais, explorando as nuances entre as duas formas de experiência lúdica. Ao longo da análise, será examinado o desses jogos na educação e seu impacto no desenvolvimento de habilidades dos jogadores. Antes de nos aprofundarmos nos jogos analógicos, e no porquê de sua escolha para esta pesquisa, requer contextualizar brevemente a relevância dos jogos digitais na atualidade.

Prensky (2010) ressalta, ao abordar os jogos digitais, que os jogadores, incluindo os estudantes contemporâneos, enfrentam desafios complexos nos jogos, desenvolvendo estratégias de raciocínio avançado para superar obstáculos, promovendo, assim, uma aprendizagem ativa. Apesar do atrativo do ambiente dos jogos digitais para os estudantes atuais, é fundamental que esta dissertação se concentra no jogo analógico, com ênfase no RPG “de mesa<sup>29</sup>” como recurso didático.

Arantes e Peres (2016) propõem desmistificar a concepção da ciência como algo inflexível, ressaltando a importância de entendê-la como um processo em constante evolução, suscetível à utilização de uma ampla variedade de objetos e enfoques para estudo. Partindo da afirmativa dos autores, é pertinente reconhecer que os jogos digitais, inicialmente criados para entretenimento, “evoluíram ao longo do tempo, sendo reconhecidos por especialistas pelo potencial educativo em várias áreas, incluindo a educação formal” (Barboza; Silva, 2014).

---

<sup>26</sup> Entende-se como jogo digital todo aquele jogo que necessite de dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets, celulares, vídeo *games* ou similares.

<sup>27</sup> Entende-se como jogo analógico todo aquele jogo que não necessite de dispositivo eletrônico.

<sup>28</sup> Em jogos de tabuleiro, a dinâmica do jogo ocorre no espaço físico delimitado pelo “tabuleiro”, uma espécie de mapa ou cartilha criada para se jogar um jogo específico.

<sup>29</sup> O termo “de mesa” para jogadores RPG refere-se à versão analógica jogada fisicamente, geralmente ao redor de uma mesa comum.

Gee (2010), aponta que a aprendizagem por meio de jogos digitais ocorre quando os jogadores enfrentam e superam os desafios incorporados nos jogos, promovendo a aplicação de abordagens criativas para resolvê-los. Essa característica contribui para o desenvolvimento de novas habilidades e conhecimentos. Esse cenário também é aplicável aos jogos analógicos, predecessores dos digitais. Mesmo sem elementos eletrônicos, os jogadores são confrontados com desafios estabelecidos pelas regras, situações fictícias e confrontos com outros jogadores. Essa dinâmica é especialmente evidente nos jogos de RPG, nos quais os participantes enfrentam situações fictícias e conflitos a serem superados durante a experiência de jogo.

Conforme Prensky (2012), os jogos digitais não apenas enriquecem o currículo escolar formal, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e cativante para os alunos, mas também favorecem o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas, afetivas e sociais. Ramos (2008) lembra-nos que o avanço tecnológico e a disseminação da internet ampliaram consideravelmente o acesso aos jogos digitais, desafiando os professores a incorporá-los como recursos pedagógicos capazes de estimular o interesse dos alunos e fomentar a aprendizagem.

Entretanto, considera-se que, dada a realidade contemporânea, os jogos digitais podem não ser tão acessíveis para alunos de classes sociais mais de baixa renda, filhos de trabalhadores, setores em situação de vulnerabilidade, aqueles que frequentam escolas públicas em regiões periféricas do meio urbano.

Como ressaltado por Gee (2010), nos jogos digitais, os participantes são encorajados a assumir riscos, explorar novas experiências e experimentar abordagens inovadoras. Essa abordagem não se limita apenas aos jogos digitais, mas também está presente nos jogos analógicos. Este último, em particular, é o foco principal desta pesquisa, que busca explorar o uso do jogo de RPG como um recurso didático que enriqueça o processo de ensino-aprendizagem em História. Ao incorporar elementos lúdicos e narrativos, o RPG analógico se revela como um recurso promissor para estimular o engajamento dos alunos e enriquecer a experiência educacional.

## 4.2 Jogos Analógicos

Ao contrário dos jogos digitais, os jogos analógicos não dependem de dispositivos eletrônicos, utilizando peças físicas que podem ser manuseadas sem a necessidade de energia elétrica, ou bateria. Essa característica torna os jogos analógicos mais propícios à interação social, especialmente em contextos presenciais, onde a dinâmica entre os participantes é amplamente explorada.

O professor Rafael Baptistella Luiz destacou pontos significativos em um texto de 2013 ao abordar as principais diferenças entre jogos analógicos e digitais.

Jogos de tabuleiros (jogo analógico) não são muito populares no Brasil, se comparado com os Estados Unidos, por exemplo. Provavelmente isto se deve a alguns fatores: Jogos de tabuleiro, diferente dos jogos eletrônicos, geralmente são jogados em grupo, ou seja, depende da reunião de pelo menos duas pessoas com o mesmo interesse e no mesmo local físico; Jogos de tabuleiro exigem habilidades diferentes dos jogos eletrônicos. Enquanto os jogos eletrônicos, em sua maioria, exigem destreza manual e coordenação motora, os jogos de tabuleiro, por outro lado, exigem muito mais do raciocínio lógico e matemático do jogador; Jogos de tabuleiro não possuem feedback imediato. Ao contrário dos jogos eletrônicos, não é possível “apertar um botão” para ver o que acontece[...]. (Luiz, 2013, s/p)

Apesar de não serem tão populares no Brasil, o professor enfatiza a necessidade de presença física para jogar os jogos analógicos. O autor observa que esses jogos demandam habilidades distintas das requeridas nos jogos digitais. Quanto a problemática do “feedback”, esta pode ser superada pela interação entre os participantes, contribuindo ativamente com suas ideias e indagações sobre o que se joga.

Os jogos analógicos, como os de tabuleiro, demandam um contínuo exercício de abstração que deve ser compartilhado entre os participantes. O exemplo fornecido por Bastos (2022) no contexto do Banco Imobiliário ilustra essa necessidade.

[...]quando eu jogo Banco Imobiliário, por exemplo, devo entender e aceitar que naquele tabuleiro estão representadas a Avenida Atlântica no Rio de Janeiro e a Avenida Paulista em São Paulo em áreas próximas, mesmo com a impossibilidade física do fato [...] estamos imaginando o espaço e o tempo e aceitando as regras aplicadas ali, naquele momento, como uma abstração do real [...] (Bastos, 2022, p. 84)

A prática da abstração nos jogos de tabuleiro implica na habilidade de entender e aceitar representações simbólicas, mesmo quando desafiam a lógica espacial ou

temporal da realidade. No exemplo citado, a representação próxima da Avenida Atlântica e Avenida Paulista no tabuleiro contrasta com a impossibilidade física dessa proximidade no mundo real. E para que esta regra funcione é necessário um acordo mútuo, uma abstração coletiva, entre os participantes para que o jogo possa vir a ocorrer, ou seja, o lúdico é enfatizado.

Portanto, a abstração nesse contexto envolve a capacidade de imaginar e aceitar uma realidade alternativa, aderindo às regras específicas aplicadas naquele momento como uma representação fictícia do real. Esta habilidade de transcender as limitações físicas e temporais contribui para uma experiência lúdica enriquecedora, promovendo uma compreensão mais profunda das dinâmicas do jogo.

Segundo Jull (2003), os jogos analógicos possuem maior flexibilidade em comparação com os jogos digitais. Nesse cenário, as normas estabelecidas pelos jogadores e as consequências pelo não cumprimento dos acordos podem ser modificadas conforme o consenso dos participantes. Em contraste, nos jogos digitais, a estrutura imposta pelos desenvolvedores do jogo muitas vezes impede alterações nas regras, o que limita a capacidade de adaptação conforme as preferências dos jogadores.

Nas palavras de Huizinga (2010), o jogo se define como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendências a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (Huizinga, 2010, p. 16).

Os jogos, conforme concorda Huizinga, são uma atividade livre, ou seja, dependem do consentimento e acordo mútuo dos participantes, e, portanto, desvinculados de qualquer interesse material. Nos jogos analógicos, a interação social se manifesta na combinação e aceitação das regras, na definição de papéis, nos diálogos e no desenvolvimento coletivo durante as partidas, promovendo assim a formação de grupos sociais. Essa dinâmica permite aos jogadores criar um mundo fictício no imaginário de cada participante, embora esse universo singular não seja

compartilhado de forma concreta, suas limitações são acordadas pelos próprios participantes.

Nos jogos digitais, a interação social adota diferentes formas, frequentemente sendo mediada em jogos coletivos online por meio de ferramentas de comunicação. No entanto, conforme Jull (2003), a estrutura desses jogos muitas vezes limita a capacidade de modificar as regras e condições, ao contrário dos jogos analógicos, nos quais a flexibilidade permite ajustes de acordo com o consenso dos jogadores.

Uma grande vantagem dos jogos analógicos é que eles não dependem de tecnologia avançada e são relativamente baratos, podendo ser produzidos, ou reproduzidos, com materiais simples e acessíveis. Nesse sentido, o RPG como um jogo analógico, pode ser utilizado como recurso pedagógico de baixo custo. Este precisaria de dados simples de seis faces, papéis, lápis, borracha e muita imaginação de seus participantes.

#### **4.3 Praticidade, uma necessidade.**

A relevância de se utilizar materiais didáticos acessíveis e de baixo custo em escolas com pouco orçamento, como os jogos analógicos, por exemplo. Como menciona Neira (2010, p. 86), "a falta de recursos é um problema recorrente em escolas da periferia, o que pode afetar diretamente o aprendizado dos alunos". Nesse sentido, o uso de materiais didáticos mais simples pode ser uma alternativa interessante para garantir o acesso à educação de qualidade para todos.

Para isso, a escola deve contar com recursos e materiais didáticos. Nesse sentido, a utilização de jogos didáticos e atividades lúdicas pode ser uma alternativa interessante para promover o aprendizado dos alunos. Como afirmam Menezes, Paiva e Stamatto (2016, p. 32), "os jogos e atividades lúdicas podem ser utilizados como recursos pedagógicos para desenvolver habilidades importantes nos alunos, tais como a criatividade, a reflexão crítica e a interação social".

Sobre o potencial de aprendizagem quando se utilizado jogos de forma adequada, Bastos (2022) afirma:

Um conteúdo escolar, apropriado por um jogo na forma de regras, cenários ou dinâmicas, têm o mesmo potencial de rememoração de qualquer conteúdo aprendido na rotina diária na forma de memória afetiva positiva; essa memória de prazer nos oferece uma possibilidade de apropriação mais significativa no processo de ação de um jogo educacional. Todos nós nos lembramos com clareza de momentos que nos permitiram a sensação de recompensa, prazer e felicidade. [...]. É indispensável ao futuro de qualquer cidadão em formação o interesse e o desejo pelo saber [...] (Bastos, 2022, p.86-87)

A memória afetiva positiva resultante do prazer experimentado durante a participação em jogos oferece uma oportunidade única de apropriação mais profunda no processo educacional. Bastos ressalta que lembramos vividamente os momentos que nos proporcionam sensações de recompensa, prazer e felicidade. Portanto, ao associar o aprendizado a experiências positivas e prazerosas, os jogos educacionais se tornam instrumentos valiosos para instigar o interesse e o desejo pelo saber, aspectos fundamentais para o desenvolvimento futuro de qualquer cidadão em formação.

De acordo com Menezes, Paiva e Stamatto (2016), a utilização de jogos analógicos, como o RPG, não apenas incentiva a criatividade, a reflexão crítica e a interação social dos estudantes, mas também contribui para a construção de um ambiente de aprendizagem mais participativo e colaborativo. Assim, o RPG não apenas se apresenta como um recurso educacional valioso, mas também promove uma abordagem inclusiva e enriquecedora para alunos em contextos desafiadores.

Os jogos analógicos apresentam uma alternativa prática, sobretudo quando contrastados com os jogos digitais, devido à sua facilidade de acesso e custos mais reduzidos. O RPG, em particular, como um recurso pedagógico é intrigante para ser incorporado à dinâmica da sala de aula, uma vez que não requer investimentos significativos em componentes dispendiosos. Nessa ótica, o RPG manifesta-se como um recurso didático acessível, passível de adaptação para o contexto de ensino de História em escolas localizadas em periferias urbanas com limitações de recursos. Ele proporciona uma abordagem educativa lúdica e cativante, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades relevantes nos estudantes.

## 5 RPG, O QUE É?

Em síntese, o RPG, ou Jogo de Interpretação de papéis, é uma forma de entretenimento e expressão criativa na qual os participantes assumem papéis fictícios e colaboram para criar uma narrativa conjunta. Suas origens remontam ao início do século XX, e é associada principalmente a Gary Gygax e Dave Arneson, dois entusiastas de jogos de estratégia e guerra. Em 1974, eles co-fundaram a TSR (*Tactical Studies Rules*) e lançaram o jogo "Dungeons & Dragons" (D&D), que se tornou o pioneiro e influente até os dias atuais na categoria de RPG.

Para compreender o significado de "O que é RPG?", em suas origens, uma introdução exemplar provém de um dos títulos mais emblemáticos, o "Dungeons & Dragons: 5ª Edição", cuja tradução para o português foi realizada pela editora Galápagos em 2014:

O RPG DUNGEONS & DRAGONS É SOBRE CONTAR histórias em mundos de espadas e magia. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação. Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta. [...] Diferente dos jogos de faz de conta, D&D dá estrutura às histórias, uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros. Os jogadores rolam dados para resolver se seus ataques acertam ou erram, ou se seus personagens conseguem escalar um precipício, se desviam do golpe de um relâmpago mágico, ou fazem alguma outra tarefa perigosa. Tudo é possível, mas os dados fazem alguns resultados mais prováveis que outros. [...] No jogo de DUNGEONS & DRAGONS, cada jogador cria um aventureiro (também chamado de personagem) e se une a outros aventureiros (jogados por amigos). Trabalhando em conjunto, o grupo pode explorar uma escura masmorra, cidades em ruínas, castelos assombrados, um templo perdido nas profundezas de uma selva, ou uma caverna cheia de lava sob uma montanha misteriosa. Os aventureiros podem resolver enigmas, falar com outros personagens, combater monstros fantásticos e encontrar itens mágicos fabulosos e outros tesouros. (Wizards of the Coast, 2014, pg 5)

Em 1974, Dungeons & Dragons tornou-se um verdadeiro pioneiro ao estabelecer não apenas um sistema de regras, mas também uma envolvente ambientação centrada na fantasia medieval. Esse marco abriu portas para uma ampla variedade de outros sistemas de regras e cenários que emergiram ao longo dos anos, abrangendo uma diversidade de temas.

A partir das concepções iniciais de Gygax e Arneson, diversos desenvolvedores, incluindo Steve Jackson (1994), contribuíram para a evolução do jogo de RPG, introduzindo novas abordagens e regras. Jackson, em particular, define o RPG de maneira mais abrangente.

Um RPG não é um jogo no sentido lato, é um método para criação de histórias dentro de universos ficcionais que vão sendo explorados coletivamente. As pequenas e grandes batalhas, as verdadeiras emoções, se dão no desenrolar de uma história, uma aventura, criada e vivida pelo grupo de jogadores. É no desenrolar destas histórias que surgem as derrotas e vitórias, altos e baixos que somados ao fim garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar. (Jackson, 1994, p.3)

Jackson ficaria reconhecido pelo desenvolvimento do "GURPS", que é a abreviação de *Generic Universal RolePlaying System*<sup>30</sup>, um sistema de regras para jogos de interpretação de papéis conhecido por sua abordagem genérica e flexível. O GURPS permite aos jogadores explorar uma ampla variedade de gêneros e configurações, adaptando-se facilmente a diferentes universos e estilos de jogo. Sua característica central é a habilidade de personalizar regras e cenários de acordo com as preferências dos jogadores, proporcionando uma experiência de jogo única e adaptável.

Na Figura 3, observamos elementos comuns nos jogos de RPG, tais como o Livro de Regras, que estabelece as diretrizes para as ações e interações dos jogadores; dados multifacetados, utilizados para representar a casualidade e a probabilidade de sucesso nas jogadas; uma tabela de estatísticas contendo informações sobre atributos, efeitos e itens, complementando as regras. Itens facultativos incluem miniaturas, que podem ser de papel ou materiais mais robustos como plástico ou metal; tabuleiros ou mapas, que delimitam os espaços do jogo para uma melhor visualização dos acontecimentos; por fim, uma aventura pré-elaborada, uma narrativa imaginada que será apresentada aos jogadores como objetivo, proporcionando um contexto envolvente.

---

<sup>30</sup> "Sistema genérico universal de interpretação de papéis", em tradução livre.

Figura 3: Caixa “Introdutória” para iniciantes do Dungeons &amp; Dragons de 1991.



Fonte: anúncio em ebay.com

Existem diversas modalidades de RPG, cada uma com suas características distintas. O exemplo mais comum, é o RPG “de mesa” que frequentemente envolve dados, miniaturas, livros, fichas e um mestre de jogo que orienta a narrativa. Outras modalidades incluem o RPG de texto, no qual a interação ocorre principalmente por meio da escrita, em fóruns ou aplicativos de mensagens; há também o RPG “ao vivo”, *Live Action Roleplaying* (LARP), em que os participantes encenam fisicamente seus personagens; e os RPGs eletrônicos, que são versões digitais com elementos interativos.

A forma de jogar varia conforme a modalidade. Em um RPG de mesa tradicional, os jogadores criam personagens, atribuem características a eles e enfrentam desafios propostos pelo “mestre de jogo”, também chamado de “narrador”.

Sobre o papel do narrador, Vasques (2008) ressalta:

Quanto mais o narrador conhecer a ambientação e as regras, melhor poderá desenvolver sua atividade, ou seja, para um melhor desempenho no jogo, o jogador deve sempre buscar um domínio cada vez maior do conteúdo a ser utilizado. Conforme pontuamos anteriormente, quanto mais conhecimento os jogadores possuem melhor poderão elaborar suas histórias e personagens (p. 139)

A narrativa é construída por meio de interações, decisões e rolagens<sup>31</sup> de dados multifacetados (de quatro lados até dados de cem lados) para determinar o sucesso ou fracasso das ações dos personagens.

Figura 4: Dados multifacetados (d4, d6, d8, d10, d12 e d20)



Fonte: Anúncio no amazon.com.br

Conforme Vasques (2008, p. 113), a utilização de dados multifacetados assegura a aleatoriedade no desenrolar do jogo, aliviando o narrador da responsabilidade pelo resultado de ações específicas dos personagens ou jogadores. Em outras palavras, o narrador não controla inteiramente os desfechos das ações dos jogadores, sendo que muitas delas são determinadas pelos resultados nos dados. Essa característica é crucial para manter a dinâmica do jogo e reduzir a competição intensa.

Para se jogar um RPG de mesa, é fundamental a escolha da ambientação, ou cenário. Um exemplo clássico é o "Dungeons & Dragons" (D&D), uma ambientação

---

<sup>31</sup> Em jogos de RPG é comum utilizar o termo "rolagem" ao invés de "jogada de dados".

clássica de fantasia medieval que cativa os jogadores com masmorras cheias de monstros, magia e aventuras épicas. Outra ambientação popular é o "Call of Cthulhu", baseado nas obras de H.P. Lovecraft. Ele transporta os jogadores para um mundo de horror cósmico, explorando mistérios e enfrentando ameaças sobrenaturais. Para aqueles que apreciam uma abordagem mais realista, o "GURPS" é uma escolha versátil. Ele permite adaptações para qualquer gênero ou configuração, desde sci-fi até histórico. Se a preferência é por uma ambientação em universo cyberpunk, "Shadowrun" combina tecnologia avançada e magia em um futuro distópico. "Numenera" se destaca por sua mistura única de ficção científica e fantasia em um cenário pós-apocalíptico cheio de tecnologia avançada e artefatos misteriosos.

Esses são apenas alguns exemplos, ilustrando a diversidade de ambientações e cenários disponíveis. Cada uma oferece uma experiência única, proporcionando aos jogadores a oportunidade de explorar mundos imaginários de formas variadas e emocionantes.

Após a escolha do jogo é necessário que os jogadores e narradores aprendam o "sistema de regra" da ambientação ou cenário. Os sistemas de regras de RPG são conjuntos de regras que orientam a interação dos jogadores em um mundo imaginário. Eles incluem mecânicas para resolver ações, atributos que definem as capacidades dos personagens, classes ou arquétipos com habilidades específicas, e como o narrador guia a narrativa. Como descrito no livro de regras do RPG nacional "Tormenta 20":

[...] são as regras que dizem como o mundo funciona, são as regras que mantêm a realidade coesa. Para quase tudo que você tentar, existe uma chance matemática de sucesso ou fracasso. Para quase tudo que você quiser, existe uma regra prevendo tal situação [...] (Svaldi, 2022, p. 12)

Independentemente da modalidade, ambientação ou sistema de regras, o RPG é uma experiência colaborativa que incentiva a imaginação, o trabalho em equipe e o pensamento estratégico. Sua flexibilidade permite sua aplicação em diversas áreas, incluindo a educação, onde se torna um recurso valioso para engajar os alunos de maneira ativa e promover habilidades cognitivas e sociais.

### **5.1 RPG, como recurso didático**

O jogo de RPG e a sua interpretação de papéis estão intrinsecamente ligados à ideia de faz-de-conta descrita por Japiassu (2007), o autor nos fala que no faz-de-conta, uma atividade lúdica de grande complexidade, a criança é capaz de liberar sua imaginação criadora. Durante esse processo, ela tem a oportunidade de vivenciar em seu imaginário situações que despertam diversas emoções, como excitação, alegria, medo, tristeza, raiva e ansiedade, ou situações como, conflito, heroísmo, análise, descoberta, entre outros. De acordo com Vygotsky (1988), reconhecemos que a imaginação, as regras e a imitação são elementos intrínsecos à brincadeira. Essas características se manifestam em todas as formas de brincadeiras, incluindo as tradicionais, às críticas e as de faz-de-conta e, portanto, também se manifestam no ato de jogar RPG.

Ao longo das últimas décadas, temos observado transformações significativas no conceito de recursos didáticos no contexto do ensino de História. Recursos didáticos, compreendidos como ferramentas de aprendizagem utilizadas pelo professor, facilitam a mediação entre o conhecimento e o aluno (Araújo; Troleis, 2015, p.6). Nesse período, a busca incessante por alternativas não se limita apenas a cativar, mas também visa conferir um significado mais profundo ao processo de aprendizado para os alunos. Essas mudanças refletem a constante evolução na abordagem pedagógica, que almeja tornar a experiência educacional mais envolvente e relevante.

No âmbito dessas transformações, utilizar recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem emerge como uma prática essencial para que o aluno assimile o conteúdo trabalhado e desenvolva sua criatividade (Souza, 2007, p.112-113). O entendimento de Souza (2007, p.111) complementa essa perspectiva, definindo recurso didático como todo material utilizado como auxílio no ensino-aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos.

Dessa forma, a integração desses conceitos ressalta a importância dos recursos didáticos como instrumentos não apenas de mediação, mas também como catalisadores do processo criativo do aluno, proporcionando uma abordagem

pedagógica que visa não apenas a cativar, mas a conferir significado profundo ao aprendizado, tornando a experiência educacional mais enriquecedora e relevante.

Neste contexto, a utilização do RPG como recurso didático emerge como uma abordagem inovadora e promissora, ecoando a perspectiva apresentada por Antunes (1974, p. 36) de que "o jogo conquista um espaço como uma ferramenta ideal para a aprendizagem".

Quanto à relevância da escolha do jogo como instrumento pedagógico pelo professor, Bastos (2022) afirma que:

[...] o professor é o responsável pela escolha, adequação e utilização de um jogo em sala. Trata-se do mesmo tipo de responsabilidade na escolha do material didático das apostilas, vídeos, documentários, músicas ou qualquer outro recurso ou ferramenta já apropriada com o mesmo objetivo. [...]. Nesse sentido, o professor deve ser um jogador, pois tal como seu conhecimento sobre a produção musical de um período se dá pelo seu hábito como ouvinte, assim como o acervo digital ou videoteca de filmes e documentários se dá pela sua experiência como espectador, o conhecimento sobre essas ferramentas teve de ser construído ao longo de sua vida como ser social e de sua carreira como docente, e o jogo não seria um recurso diferente de qualquer uma dessas outras possibilidades educacionais anteriores [...] (Bastos, 2022, p. 87)

Nas duas primeiras décadas do século XXI, diversos estudos têm investigado os benefícios e a eficácia do uso dos jogos de RPG como recurso pedagógico no ensino de diversas disciplinas escolares. Essas pesquisas não apenas corroboram a proposta de Antunes sobre o estímulo ao interesse do aluno proporcionado pelo jogo, mas também fornecem informações valiosas sobre as escolhas dos professores em utilizar o RPG, como discutido por Bastos, o que enriquece a prática dos professores contemporâneos.

Assim, o RPG não apenas auxilia o aluno na construção de novas descobertas, no desenvolvimento e enriquecimento de sua personalidade, mas também se consolida como um instrumento pedagógico que coloca o professor na condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Uma das principais contribuições dos estudos sobre o tema no início do século XXI, foi a evidência de que o uso de RPGs como recurso didático pode promover maior engajamento dos alunos. Estes estudos têm mostrado que a abordagem lúdica

e imersiva dos RPGs desperta o interesse e a motivação dos alunos e os leva a se engajar ativamente nas atividades de aprendizagem no ambiente escolar. Dentre estas pesquisas, ressaltam-se as consideradas pioneiras de Ricardo Ribeiro Amaral que ao longo da primeira década do século XXI analisou as potencialidades do uso do RPG como método didático a ser utilizado em sala de aula no ensino de Física.

De acordo com Amaral (2008), a utilização do RPG como recurso didático no ensino de Física apresentou potencialidades significativas., Ao discorrer sobre as características de uma atividade lúdica, Amaral (2008, p. 22 apud Macedo, Petty e Passos, 2005) enfatizam o prazer funcional como um aspecto relevante, evidenciando que a participação da criança na brincadeira é motivada pelo seu gosto pela atividade. Ele ressaltou também a presença de desafios, surpresas, criação de possibilidades e a dimensão simbólica, onde as atividades realizadas pelo aluno possuem interpretação e significado em relação à sua experiência, podendo ser intuitivamente valorizadas e aproveitadas como recurso pedagógico.

Desse modo, as pesquisas de Amaral (2008) fornecem subsídios relevantes para compreender os benefícios do uso do RPG como estratégia pedagógica, tanto no ensino de Física como nas demais disciplinas escolares, em particular, o potencial para promover o engajamento e o interesse dos alunos, bem como para estimular a aprendizagem de forma significativa.

Outras pesquisas, como a realizada por Biazotto (2022) constataram que o uso de jogos lúdicos, como o RPG, pode desempenhar um papel formativo das habilidades cognitivas e socioemocionais dos alunos (apud Sobral, 2013). Durante o jogo, os alunos são desafiados a tomar decisões, analisar informações históricas, resolver problemas e trabalhar em equipe, proporcionando estímulos para o pensamento crítico, a criatividade, a argumentação e a colaboração. Essas atividades são fundamentais para a formação integral dos alunos.

Pesquisadores precursores demonstraram em seus trabalhos que o RPG favorece uma compreensão mais profunda dos eventos históricos (Moreira, 2018). Ao vivenciar situações históricas por meio de personagens, os alunos são orientados a fazer conexões entre os eventos, entender as motivações e os contextos dos

indivíduos envolvidos e pensar sobre as consequências das ações que os jogadores-alunos realizaram à medida que inferiram seus conhecimentos durante a aplicação do jogo em sala de aula. Assim, o recurso RPG possibilitou uma análise crítica e reflexiva dos acontecimentos passados, indo além da mera memorização dos fatos históricos.

As pesquisas iniciais foram significativas para a consolidação do RPG como um recurso pedagógico plausível de ser utilizado no cotidiano escolar (Amaral, 2008). Para Amaral, ao perceber a importância de uma abordagem cuidadosamente planejada, os professores assumem papéis de mediadores, facilitadores e até mesmo professores-narradores, também participantes do jogo *in loco*. Esses professores mediadores da aprendizagem, de acordo com Vygotsky (1988), tornam-se parceiros essenciais dos educandos ao longo do processo de ensino-aprendizagem, motivando os alunos a construir seu próprio conhecimento e desenvolver sua identidade.

Essa abordagem estabelece uma conexão significativa entre os objetivos pedagógicos e as atividades propostas, proporcionando um ambiente propício para a aprendizagem (Amaral, 2008). O professor exerce um papel de mediador, canalizando a empolgação dos alunos diante desse novo método de ensino, esclarecendo as regras, objetivos e conteúdo do jogo. Essa visão está em consonância com as ideias apontadas por Freire (2008), onde o professor não é um mero repetidor de conteúdos, mas um animador da curiosidade intelectual do aluno, um mediador entre o conhecimento sistematizado e a experiência concreta do educando.

Dentre os pesquisadores que têm utilizado o RPG em sala de aula, citamos o trabalho de Rafael Pires da Silva, que em sua dissertação de mestrado "História e RPG: um ensaio sobre as possibilidades de ensino da História a partir do *roleplaying game*" (2019), investigou como o RPG pode ser usado para ensinar História e desenvolver habilidades de pensamento crítico em alunos de escolas públicas.

Outro exemplo é o trabalho de Ingrid Mayara Costa da Silva, que em sua pesquisa de mestrado "RPG e história no ensino de história: o caso do projeto "Eram os deuses astronautas?" (2021), explorou a utilização do RPG como recurso didático no ensino em uma escola pública de Natal, Rio Grande do Norte.

Os pesquisadores Diego Martins Coelho e Rodrigo Santos de Faria têm explorado a utilização do RPG como forma de incentivar a aprendizagem da história em alunos de escolas públicas. Em seu artigo "O uso do RPG como ferramenta pedagógica no ensino de História", publicado na Revista de História da Biblioteca Nacional (2019), Coelho e Faria defendem que o RPG pode ser um recurso valioso para o ensino de História em escolas públicas, especialmente por sua capacidade de engajar os alunos em processos de aprendizagem mais criativos e participativos.

Como resultado motivante destas pesquisas sobre o uso de RPGs no processo de ensino-aprendizagem podem ser incorporadas ao ensino de história, mostrando-se uma abordagem promissora para envolver os alunos e aprofundar sua compreensão sobre eventos históricos.

Pesquisadores como Pessoa (2018) exploraram diferentes formas de integração do RPG como estratégia, como criar figuras históricas, simular eventos, resolver problemas e criar histórias. Essas atividades permitiram que os alunos experimentassem os desafios e dilemas enfrentados por pessoas do passado e estimulando o pensamento crítico, a análise histórica e a empatia.

Moreira (2018), propôs o uso de RPG como uma metodologia alternativa para o ensino de história regional, com base no livro "A Retirada da Laguna" de Alfredo Taunay. Seu objetivo foi aprofundar o conhecimento sobre a Guerra do Paraguai, a participação de diferentes grupos na Retirada da Laguna. Em sua pesquisa, a autora sugeriu a criação de um jogo de RPG como material didático, abordando o trajeto da coluna expedicionária, focando na maior aproximação dos estudantes junto ao conteúdo de história regional de Amambaí – MS. Segundo a pesquisadora, essa abordagem ofereceu uma alternativa dinâmica e imersiva, se contrapondo aos métodos tradicionais de ensino de história.

No trabalho "Dados & Devaneios" de Silveira (2021), foi explorada a relação entre o RPG e a pesquisa no ambiente escolar. O autor ressalta a importância do conhecimento científico no ensino e reconhece o poder transformador do repertório imaginativo presente nos jogos de RPG. O texto defende o uso do RPG como um recurso pedagógico no ensino de história, enfatizando sua capacidade de estimular a

experimentação, a reflexão crítica e o questionamento. O pesquisador concluiu que a utilização do RPG na educação estabelece conexões, promove o pensamento histórico e proporciona aprendizado significativo.

No período da pandemia da Covid-19, Biazotto (2022) propôs-se a analisar, por meio de recursos tecnológicos, a aplicação do jogo de RPG nas turmas do sexto ano do ensino fundamental, com foco no ensino do Feudalismo europeu na Idade Média. Sua pesquisa demonstrou que os jogos podem ser facilitadores como recursos pedagógicos no ensino do feudalismo, possibilitando a interação entre os estudantes, o aprendizado por meio de abordagens lúdicas e uma maior proximidade com o conteúdo histórico distante.

Outro ponto enfatizado pelas pesquisas recentes, foi o desenvolvimento de habilidades cognitivas por meio do uso do RPG como recurso, condição esta apontada por Maurício Fonseca da Paz, ao apontar o objetivo do ensino de História e os processos mentais presentes no uso de jogos na educação, para ele:

“No ensino da história, o objetivo é a busca da formação de uma consciência histórica, de uma imaginação histórica e de um pensamento histórico. Essas habilidades estão ligadas a operações mentais e podem ser trabalhadas com efetividade através de exercícios conectados com perícias cognitivas e dedutivas. Assim, os jogos que servirão de base para se criar exercícios gamificados na sala de aula, serão os jogos que privilegiarão exercícios mentais e perícias dedutivas.” (Paz, 2018, pg. 34)

Durante a aplicação do recurso nestas pesquisas, em geral, os alunos foram desafiados a tomar decisões com base em informações históricas, resolver problemas e analisar diferentes perspectivas. Essas atividades estimulam o pensamento crítico, a capacidade argumentativa e o raciocínio lógico, habilidades essenciais para o seu desenvolvimento intelectual.

O processo de imersão na educação histórica proporciona uma compreensão mais aprofundada dos eventos passados. Ao vivenciar situações históricas por meio de personagens, os alunos conseguem estabelecer conexões entre esses eventos, compreender as motivações dos personagens e refletir sobre as consequências das ações praticadas. Esse tipo de imersão temática foi por Pessoa como um fator essencial para permitir o uso do RPG como uma estratégia didática no ensino de História:

“[...]através da experiência simulada de um determinado tema ou contexto, dos alunos participantes se apropriarem de conteúdos disciplinares e competências educacionais específicas. Muitas vezes sendo o RPG uma das poucas formas de permitir essa aproximação, como no caso da empatia e da experimentação no ensino de história. A imersão temática pode ser definida então como a possibilidade de experimentar uma determinada realidade ficcional, dotada de significado a partir da verossimilhança com as memórias e registros de temas e conteúdos históricos, mas que permite uma construção outra que parte não da produção de sentido sobre o conteúdo estudado[...].” (Pessoa, 2018, p. 89 e 90).

Diversos autores lembram a necessidade de um planejamento meticuloso, utilizando materiais e recursos adequados, para a integração dos RPGs no contexto escolar, levando em consideração tanto o currículo educacional quanto as características dos alunos. Contudo, é preciso ressaltar que os benefícios educacionais resultantes e o alto grau de engajamento dos estudantes podem transformar essa abordagem em um recurso pedagógico de grande valor no ensino de História.

Entre os anos de 2018 e 2022, pesquisas específicas na área do ensino de História foram significativas sobre o uso de RPGs como estratégia pedagógica. Esses estudos buscaram atualizar as metodologias sobre como essa abordagem lúdica e imersiva poderia contribuir para o aprendizado dos alunos, envolvendo-os mais ativamente e promovendo uma compreensão mais profunda dos eventos históricos.

## **5.2 RPG, um estado do conhecimento**

O Estado do Conhecimento consiste em uma análise crítica e sistemática da produção científica em uma área específica do conhecimento em um dado período. Sua importância reside na identificação de lacunas, na síntese e organização das informações, na contextualização histórica, no aprimoramento metodológico e na construção de uma fundamentação teórica sólida. Essa abordagem é essencial para compreender o cenário das pesquisas em uma disciplina, orientando pesquisadores na definição de novas direções de estudo e contribuindo para o desenvolvimento do conhecimento na área.

O "Portal do ProfHistória"<sup>32</sup> representa uma plataforma digital que centraliza informações pertinentes ao Mestrado Profissional em Ensino de História (ProfHistória). Este espaço virtual consolida dados sobre os objetivos, estrutura curricular e demais aspectos relevantes do referido curso, proporcionando uma fonte de pesquisa para docentes e profissionais envolvidos no contexto do ensino histórico.

Por sua vez, o Catálogo de Teses & Dissertações<sup>33</sup> constitui-se como um repositório abrangente destinado à catalogação de teses e dissertações originadas nos programas de pós-graduação no território brasileiro. Essa plataforma se erige como uma fonte primordial de conhecimento, facultando o acesso a investigações acadêmicas em diversas disciplinas, notadamente na área da História. O catálogo auxilia na disseminação e compartilhamento do corpus de conhecimento produzido por pesquisadores nacionais.

Ambas as plataformas, o Portal do ProfHistória e o Catálogo de Teses & Dissertações, desempenham funções cruciais no contexto acadêmico, fornecendo recursos substanciais à comunidade educacional e facilitando a acessibilidade a trabalhos relevantes no âmbito da História e do ensino.

Nos últimos anos alguns pesquisadores brasileiros procuraram compreender o potencial do uso do RPG como recurso didático, sendo escassas as publicações encontradas nos repositórios. Para estes poucos pesquisadores, o uso do RPG tem sido usado um recurso promissor para tornar o aprendizado mais envolvente.

A revisão bibliográfica a seguir apresenta um panorama do estado do conhecimento atual sobre o uso do RPG no ensino de História, com foco em dissertações acadêmicas produzidas nos últimos anos, com o objetivo de mapear as contribuições, tendências, e a relevância para o ensino de História. Para esta análise, foram considerados dois acervos de fontes acadêmicas relevantes:

Quadro 2: Portal do Profhistória - Resumo das Dissertações sobre RPG no Ensino de História

<b>Nº</b>	<b>ANO</b>	<b>-</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>-</b>	<b>RESUMO</b>
-----------	------------	----------	---------------	----------	---------------

<sup>32</sup> Disponível em <http://site.profhistoria.com.br/>

<sup>33</sup> Disponível em <https://catalogodeteses.capes.gov.br/>

	<b>AUTOR</b>	<b>PRODUTO</b>	
1	2017 - Corrêa, A. L. C.	Rolando dados, criando Histórias, aprendendo História - o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de História. - Recurso educaciona l	A presente pesquisa aborda a temática do uso de jogos na educação básica. Especificamente, trata dos RPGs (role-playing games), jogos de interpretação de personagem, como um recurso para estimular a iniciação científica no ensino de História. A partir da prática do RPG, buscou-se evidenciar momentos de pesquisa a partir de situações-problema apresentadas durante as sessões, bem como a partir da imersão dentro do cenário de jogo. Ao permitir uma simulação, que também é uma imaginação, do passado e articulando saberes prévios com a formação de conceitos formais do conhecimento histórico, o RPG se torna um mecanismo útil para as aprendizagens significativas em História – dentre as quais se a concepção de agência histórica e o aprendizado de situações históricas: contextos, estruturas e conjunturas. As práticas foram conduzidas com alunos e alunas do sétimo ano do ensino fundamental da EMEF Paulo VI – Canoas-RS, a partir da formação de um grupo focal cujos encontros se deram dentro do espaço escolar no turno contrário às aulas regulares.
2	2017 Freitas, J. A.	RPG Medieval Ibérico: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental - Recurso didático	Esta dissertação apresenta os passos da construção do jogo de RPG Medieval ibérico, desenvolvido para a abordagem do conteúdo de Idade Média com os alunos do sétimo ano do ensino fundamental. O jogo se passa no califado de Córdoba na segunda metade do século X, tendo como foco a biblioteca do califa Al-Hakan II e sua relação com diferentes bibliotecas nas regiões banhadas pelo mar Mediterrâneo. Reunidos em pequenos grupos os alunos receberão missões para trazer à biblioteca novos manuscritos selecionados por Lubna, bibliotecária do califa e importante intelectual do período. Como apoio ao professor e ao desenrolar das missões, foi construído um banco de dados com diversas fontes onde os estudantes poderão encontrar soluções para as dificuldades do jogo. Este RPG apresenta uma estrutura clássica onde o professor, representando Lubna, será o mestre da narrativa, as ações dos alunos/personagens serão medidas pelo rolar de dois dados de seis lados, e as missões e atividades mais complexas serão realizadas pelos alunos em casa. Ao longo dos capítulos desta dissertação está o processo teórico da construção do jogo, desde as discussões sobre o uso pedagógico dos jogos e outras mídias em sala de aula, até o diálogo com as produções historiográficas sobre a temática do jogo. Esta dissertação não se propõe a ser um modelo a ser reproduzido pelo professor, mas um conjunto de possibilidades para a abordagem do medieval no ensino fundamental.
3	2021 Silveira, M. F.	Dados & Devaneios: RPG como metodologia de Ensino de História - Manual didático	Este trabalho parte da trajetória e subjetividade de um professor da educação básica, pesquisador da área de Ensino de História e entusiasta de ficção científica, fantasia e jogos narrativos. Dessa forma, foi defendida a valorização da imaginação na educação, pelo uso do RPG de mesa (Role Playing Game – ou jogo de interpretação de papéis) no processo de aprendizagem histórica. O objetivo do trabalho foi o de entender o RPG como metodologia para o ensino de história, como uma

			<p>experiência que cria um “estado de aprendizagem” onde estudantes podem explorar mais livremente seus horizontes de compreensão histórica. Nesse processo, o RPG não foi considerado como ferramenta pedagógica”, e sim como mídia autônoma, que permite ir além de objetivos conteudistas e de lógicas de base racionalista cartesiana na construção de narrativas e conceitos históricos. As categorias que funcionaram como pilares para o trabalho foram: a imaginação simbólica, a empatia História, a experiência mítica e o conhecimento histórico escolar. Pretendeu-se contribuir para o campo de ensino de História e reafirmar a força dos saberes docentes, de forma a valorizar as particularidades do conhecimento histórico escolar, os saberes do ofício e a potência da imaginação. Para tanto, foi realizado diálogo com pesquisadores do nicho crescente de RPG na Educação, bem como com autores que favoreceram uma abertura antropológica e uma inspiração fenomenológica, considerando a importância do simbólico e defendendo uma racionalidade sensível. As fontes partiram da análise de diários de campo do professor-pesquisador, além de questionários e atividades respondidos pelos estudantes. Dois foram os campos de pesquisa: a prática do magistério em sequências didáticas com uso do RPG (em diversas escolas); e o estabelecimento de um programa extracurricular na modalidade de “clube de RPG” chamado de Toca do Aprendiz (no Instituto Estadual na Educação – IEE). A metodologia foi inspirada na jornada mitohermenêutica, procurando usar a pesquisa-ação e a pedagogia dos projetos como meios de interação com o campo. Buscou-se um diálogo genuinamente horizontal e ativo com alunos para a construção de possibilidades pedagógicas para o uso de RPG na aprendizagem histórica. Como resultado, constatou-se o RPG como um espaço de experimentação, simulacro de uma experiência mítica, na qual estudantes conseguem visualizar possibilidades de um passado abstrato e humanizar os sujeitos históricos que viveram em outras épocas, além de compreender suas ações como inteligíveis. Assim, a experiência de jogo se tornou ponte para a reflexão e para uma compreensão histórica mais palpável. Nesse processo, os estudantes foram co-protagonistas de sua própria aprendizagem.</p>
--	--	--	--

Fonte: "Portal ProfHistória" (<https://www.profhistoria.com.br/articles?terms=rpg>)

Quadro 3: Catálogo de Teses da CAPES - Resumo das Dissertações sobre RPG no ensino

<b>Nº</b>	<b>ANO - AUTOR</b>	<b>TÍTULO - PRODUTO</b>	<b>RESUMO</b>
1	2023 - Sumariva, G. G.	QUEM TEM E FAZ HISTÓRIA É GENTE: Produzindo uma narrativa ficcional	O presente trabalho versa acerca da criação de um áudio-drama produzido com alunos de 9º ano do Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino de Esteio/RS. Por meio de do uso de Role Playing Game (RPG), suas mecânicas e dinâmicas de jogo, buscou-se

		histórica em formato de áudio-drama com o uso de RPG - Recursos Online	criar uma experiência significativa de aprendizagem histórica, através das relações possíveis entre jogos e ensino de História, bem como o uso de técnicas de Storytelling na construção de narrativas ficcionais colaborativas. A experiência resulta em uma áudio-drama com seis episódios, disponíveis em diversas plataformas digitais de streaming de áudio, além de reflexões acerca do uso de RPGs como ferramenta e linguagem de aprendizagem em História e seus benefícios.
2	2022 - Campos, J. M.	Jogos de Boardgames e RPG na Didática da História e sua relação com a África - Recurso Pedagógico	Esta pesquisa aborda os jogos na educação histórica, fazendo uma apresentação das categorias de jogos, como jogos de tabuleiros, boardgames, jogos eletrônicos e jogos de RPG. Analisando as possibilidades de utilização desses jogos na educação e na confecção de jogos por docentes para serem aplicados em sala de aula. Conta também com relatos de experiências da pesquisadora com jogos criados pela mesma. A presente pesquisa se divide em dois capítulos, sendo o primeiro abordando a temática dos jogos e o segundo das questões ligadas a histórica africana antes e depois da implementação da lei 10.639/03 que incluiu a História Africana e afro-brasileira nos livros didáticos das escolas, e nos níveis de ensino superior. No segundo capítulo, além de abordar temas ligados à implantação da lei, há uma contextualização sobre racismos e discriminações. E por fim, no mesmo capítulo há uma análise de jogos que foram criados para educação histórica africana ou afro-brasileira ou jogos de origens africanas que são utilizados como forma de lazer/educação no Brasil. A pesquisa se baseia em análises de fontes bibliográficas acadêmicas, Histórias em quadrinhos, literatura e a mídia dos jogos, além da pesquisa ação quando da formulação de jogos autorais.
3	2017 - Costa, C. E. S.	RPG E ENSINO DE HISTÓRIA: UMA ARTICULAÇÃO POTENTE PARA A PRODUÇÃO DA NARRATIVA HISTÓRICA ESCOLAR - Manual didático	O presente texto objetiva discutir algumas bases do conhecimento histórico escolar e as formas pelas quais o jogo de interpretação de personagens RPG pode constituir-se como uma ferramenta potente no desenvolvimento das operações intelectuais com as temporalidades e na reelaboração das consciências históricas de alunos e alunas da educação básica. Para isso as contribuições teóricas de Paul Ricoeur e Jörn Rüsen serão de grande importância.
4	2022 - Nunes, V. A.	Descobrimo o Passado: o uso do RPG digital como artefato para mobilizar o conceito de empatia histórica - Manual Didático	Nos últimos anos temos observado uma gama de artefatos da cultura histórica tematizando o passado, como novelas, jogos e filmes. Neste sentido, é correto dizer que cada vez mais as narrativas sobre o passado criadas para as mídias comerciais adentram à consciência histórica discente, mobilizando-a, de forma intencional, a executar uma leitura do passado condizente com o que as mídias preconizam. Diante disso, no presente exercício de pesquisa, decidi criar um game que possibilite ao aluno construir uma imagem do passado por meio de da empatia histórica (LEE, 2001) ao mobilizar sua consciência histórica em diálogo com a historiografia por detrás do game. Trouxe para ele elementos dos jogos comerciais como sistemas lúdicos e ludemas (BRANCO e MAX, 2011), e busco mobilizar a consciência histórica, conforme propugnado pela Didática da História, trabalhando temáticas ligadas ao iluminismo, mas que também abordam aspectos da vida prática como liberalismo,

			machismo, racismo, escravidão e respeito aos povos originários, sob a ideia de humanismo em Rügen RUSEN, 2015), que visa defender a dignidade humana como tarefa fundamental da História.
--	--	--	---

Fonte: "Catálogo de Teses da CAPES" ([https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/!](https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/))

Na Tabela 1, pesquisa nº 1, a pesquisa concentra-se na utilização de RPGs como um recurso para estimular a iniciação científica no ensino de História. O estudo foi realizado com alunos do sétimo ano do ensino fundamental em uma escola em Canoas-RS. O RPG é considerado um mecanismo útil para proporcionar aprendizagens significativas em história, focando a concepção de agência histórica e o aprendizado de situações históricas. A pesquisa enfatizou a simulação e a imaginação do passado como recursos educacionais.

Na pesquisa nº 2, na Tabela 1, descreve a construção de um RPG chamado "Medieval Ibérico" com o objetivo de abordar o conteúdo da Idade Média com alunos do sétimo ano do ensino fundamental. O jogo se passa no califado de Córdoba no século X e destaca a relação com bibliotecas na região. O professor atua como mestre da narrativa, e os alunos desempenham ações medidas por dados de seis lados. Este texto fornece um exemplo concreto de como um RPG pode ser desenvolvido para fins educacionais.

Por fim, na Tabela 1, a pesquisa nº 3, inicia com a trajetória de um professor da educação básica e pesquisador que valoriza a imaginação na educação e defende o uso do RPG de mesa como uma metodologia para o ensino de História. O texto enfatiza que o RPG não deve ser visto apenas como uma "ferramenta pedagógica," mas como uma mídia autônoma que vai além de objetivos conteudistas, promovendo a imaginação simbólica, empatia histórica e a experiência mítica. A pesquisa envolveu a interação com alunos e a construção de possibilidades pedagógicas para o uso do RPG na aprendizagem histórica.

Os resumos das dissertações da "Tabela 1" sugerem que as pesquisas se concentraram principalmente no uso do RPG como recurso pedagógico para o ensino de História. Os produtos resultantes incluem manuais didáticos, recursos didáticos, videoaulas e jogos educativos. As datas de defesa abrangem um período de cinco anos, de 2017 a 2021.

Em comum, as três pesquisas demonstram a importância da simulação, da imaginação, e da participação ativa dos alunos na construção do conhecimento histórico por meio do RPG. Cada uma oferece abordagens distintas, desde a aplicação prática até a construção de jogos específicos, fornecendo uma visão abrangente sobre o potencial educacional do RPG no ensino de História.

Por outro lado, a "Tabela 2" também se concentra no uso do RPG no ensino de História, mas há uma ênfase na interdisciplinaridade e na experiência do RPG em sala de aula. Os produtos incluem guias do professor, recursos on-line, planos de aulas e materiais de apoio. As datas de defesa vão de 2017 a 2023 e abrangem um período de 7 anos. Os quatro textos abordam o uso dos RPGs na educação, com ênfase no ensino de História. Aqui está um resumo corrido dos textos:

Na Tabela 2, pesquisa nº1, este trabalho discute a criação de um áudio-drama produzido em colaboração com alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, utilizando RPG e *Storytelling* para criar uma experiência de aprendizagem histórica significativa. O resultado é um áudio-drama com seis episódios, disponível em plataformas de streaming, acompanhado de reflexões sobre o uso de RPGs como recurso didático em História. A pesquisa explora as relações entre jogos e ensino de História, bem como o uso de técnicas de narrativa colaborativa.

A pesquisa nº 2, Tabela 2, apresenta uma análise abrangente dos jogos na educação histórica, abordando categorias como jogos de tabuleiro, eletrônicos e RPG. Explora as possibilidades de uso desses jogos na educação e como os docentes podem criar jogos para aplicação em sala de aula. O texto se divide em dois capítulos, com o primeiro focando nos jogos e o segundo na História africana, particularmente após a implementação da lei 10.639/03, discute jogos relacionados à educação histórica africana e afro-brasileira. A pesquisa se baseia em fontes acadêmicas, literatura e análise de jogos.

Na pesquisa nº 3, Tabela 2, a pesquisa busca discutir como o RPG, jogo de interpretação de personagens, pode ser um recurso poderoso no desenvolvimento do conhecimento histórico de alunos da educação básica. O autor se inspirou nas

contribuições teóricas de Paul Ricoeur e Jörn Rüsen. O RPG é visto como um meio de desenvolver a compreensão temporal e as consciências históricas dos estudantes.

Por fim, a pesquisa nº 4, tabela 2: O texto aborda a influência das mídias comerciais na consciência histórica dos estudantes. Propõe a criação de um jogo que permita aos alunos construir uma imagem do passado por meio da empatia histórica e dialogando com a historiografia. O jogo incorpora elementos dos jogos comerciais e trabalha com temas relacionados ao iluminismo, liberalismo, machismo, racismo e escravidão, com foco na defesa da dignidade humana.

Em comum, todos os textos exploram o potencial educacional dos jogos, especialmente RPGs, no ensino de História. Eles enfatizam a importância da experiência significativa de aprendizagem, da colaboração dos alunos e do uso de diferentes técnicas e abordagens para promover o entendimento histórico. Cada texto fornece uma perspectiva única sobre como os jogos podem ser incorporados no contexto educacional.

Ambos os acervos têm pesquisas relacionadas ao uso do RPG no ensino de História, com diferentes abordagens e produtos resultantes. As dissertações da "Tabela 1" parecem estar mais focadas em recursos digitais, enquanto as da "Tabela 2" têm uma abordagem mais prática e interdisciplinar. Esta análise inicial pode ser aprofundada conforme necessário para atender aos seus objetivos de pesquisa.

Embora os estudos sobre o uso do RPG como recurso didático no ensino de História tenham crescido em interesse e pesquisa nos últimos anos. Não foram encontradas publicações semelhantes nos repositórios do SciELO. Na plataforma BDTD, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, muitos dos estudos aqui apontados se repetiram e esporádicos foram aqueles encontrados em outros repositórios pelo país que se encaixassem com o tema “ensino de História”.

As dissertações aqui levantadas, revelam diversas abordagens do RPG como recurso didático, o potencial lúdico para envolver os alunos no aprendizado em História., O RPG é considerado um meio de desenvolver habilidades de pesquisa, empatia histórica e resolução de problemas, promovendo a criação colaborativa de narrativas. O campo de estudo está em evolução, com pesquisadores explorando

novas possibilidades. Este estado do conhecimento oferece uma visão geral das contribuições recentes, identificando tendências e áreas para pesquisas futuras.

### 5.3 RPG e Integração no currículo de História

Para alinhar o uso de RPG com os padrões curriculares, é essencial identificar os objetivos e resultados de aprendizagem que o jogo alcançará. Ao fazê-lo, os professores podem garantir que o jogo não é apenas uma atividade divertida, mas também um recurso valioso para o ensino e a aprendizagem. A incorporação de RPG no currículo de História pode fornecer uma maneira única e envolvente para os alunos aprenderem sobre eventos e conceitos históricos (Carneiro, 2021).

Um dos desafios do uso de RPG nas aulas de História é incorporar precisão e autenticidade. É essencial garantir que o jogo reflita com precisão o período histórico e não perpetue estereótipos ou desinformação. Os professores podem trabalhar com os alunos para pesquisar e desenvolver personagens, cenários e cenários que sejam historicamente precisos e relevantes. Esta abordagem pode proporcionar aos alunos uma compreensão mais profunda do contexto histórico e incentivá-los a se envolverem criticamente com o material (Pessôa, 2021).

Outro desafio na utilização de RPG nas aulas de História é equilibrar a mecânica do jogo com os objetivos educacionais. Os professores devem garantir que a mecânica do jogo não ofusca os objetivos de aprendizagem. Uma forma de alcançar esse equilíbrio é projetar a mecânica do jogo para reforçar os objetivos educacionais (Silveira *et al.*, 2021).

Sobre o poder imaginativo dos jogos, Bastos observou:

[...] Esse universo imaginado, sempre uma forma de abstração do real, nos permite também o exercício da representação. O jogo apresenta cenários, etnias e culturas; esses elementos, muitas vezes ausentes em diferentes instâncias da vida, mas representados na cultura, aparecem aqui como formas de um exercício de empatia, onde o jogador pode assumir o papel de outro, existindo "na pele" de outro virtualmente, e pensando, dessa maneira, em possíveis problemas e situações que de outra maneira não seriam exercitados. (Bastos, 2022, p. 85)

Criar cenários de jogo envolventes e relevantes é crucial ao projetar RPG de mesa para aulas de História. Ao imergir os alunos num mundo fictício que reflete

eventos e contextos históricos, os educadores podem promover uma compreensão e apreciação mais profundas do assunto. Por exemplo, nas aulas de geografia, os alunos podem explorar as relações entre a sociedade e a natureza, assumindo os papéis de diferentes personagens num mundo pós-apocalíptico (Dos Santos, 2023).

Ao projetar cenários que sejam interessantes e educativos, os professores podem tornar as aulas de História mais emocionantes e interativas, incentivando os alunos a participarem ativamente do processo de aprendizagem. O desenvolvimento de regras e mecânicas apropriadas é outro aspecto fundamental do design de RPG de mesa de sucesso para aulas de História. Ao equilibrar a necessidade de estrutura e orientação com a liberdade de explorar e experimentar, os educadores podem criar jogos que sejam ao mesmo tempo desafiantes e divertidos (Mendes; Boechat, 2019).

Por exemplo, em uma aula de História, os alunos podem criar seus próprios personagens e navegar por diversos acontecimentos históricos, utilizando seu conhecimento e criatividade para resolver problemas e superar obstáculos. Ao incorporar regras e mecânicas apropriadas, os professores podem garantir que o jogo seja educativo e divertido, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem envolvente e envolvente (Carneiro, 2021).

Incorporar diferentes estilos e habilidades de aprendizagem também é essencial ao projetar RPG de mesa para aulas de História. Ao proporcionar oportunidades para os alunos se envolverem com o material de diferentes maneiras, os professores podem promover uma experiência de aprendizagem mais abrangente e significativa, promovendo uma compreensão e retenção mais profundas do assunto (Sumariva, 2023).

A implementação de RPG de mesa nas aulas de História do ensino fundamental pode ser uma forma altamente eficaz e envolvente de ensinar conceitos e eventos históricos. No entanto, exige-se estabelecer diretrizes e expectativas claras tanto para alunos como para professores. Isto inclui delinear as metas e objetivos do RPG, bem como estabelecer regras de comportamento e participação. Ao definir expectativas claras, os alunos podem envolver-se plenamente no jogo e compreender como este se relaciona com o conteúdo histórico ensinado (Quirino, 2022).

É crucial garantir a equidade e a inclusão no uso de RPG na sala de aula. Isto significa criar personagens e cenários que refletem a diversidade da sala de aula, bem como proporcionar acomodações e apoio a alunos com diferentes necessidades e capacidades de aprendizagem. Ao criar um ambiente inclusivo e acolhedor, os alunos podem envolver-se plenamente no jogo e aprender com os conceitos e eventos históricos apresentados (Silveira *et al.*, 2021).

## 6 METODOLOGIA

Para essa proposta, optou-se por abordar um conteúdo destinado ao 6º ano do ensino fundamental, conforme previsto pela BNCC (2017, p. 420-421), como fundamento para a realização do experimento. A escolha específica recaiu sobre a Grécia Antiga, embasada na sua riqueza de detalhes e minúcias passíveis de exploração. Este período histórico revela aspectos fundamentais, tais como a configuração das polis, o desenvolvimento das cidades-estados, as distintas perspectivas gregas sobre o mundo e a consolidação da cultura helênica.

A Grécia Antiga, marcada por sua influência duradoura no desenvolvimento da civilização ocidental, proporciona um contexto multifacetado para a compreensão de elementos cruciais da sociedade, política e cosmovisão grega. A abordagem desse tema permite não apenas a exposição de fatos históricos, mas também a análise das complexidades que permeiam a formação das polis e as diferentes visões que moldaram a mentalidade grega.

Ao escolher a Grécia Antiga como foco, o intuito é oferecer aos alunos não apenas uma visão panorâmica, mas uma imersão detalhada na cultura, sociedade e pensamento grego. Dessa forma, a seleção desse conteúdo não se restringe apenas à sua relevância histórica, mas também à sua capacidade de estimular o interesse dos estudantes por meio da exploração de narrativas cativantes, míticas, heróicas e recheadas de simbolismo.

Ao perceber os mitos como inerentes a culturas e civilizações, o mítico colabora para criar narrativas que perpassam o tempo, lançando projeções até os dias atuais. O mito, em certo sentido, evade as fronteiras temporais contíguas, pois não pode ser determinado em certa locação cronológica. A narrativa mítica é sempre rediviva a fim de explicar, orientar e envolver no domínio do mistério. O mito não pode ser relegado ao passado, pois ele se

renova a cada vez que é solicitado e modifica-se conforme se modifica o imaginário de quem o convocou. [...] (Ohlweiler, 2022, p. 32)

O quadro apresentado a seguir sublinha as habilidades propostas pela BNCC (2017) para o conteúdo de História no 6º ano do Ensino Fundamental. Essas competências servirão como um guia orientador para o desenvolvimento do conteúdo abordado.

Quadro 4: Habilidades pertinentes ao ensino do conteúdo Grécia Antiga elencadas para esta pesquisa.

Habilidade	Descrição.
(EF06HI09)	Discutir o conceito de Antiguidade Clássica, seu alcance e limite na tradição ocidental, assim como os impactos sobre outras sociedades e culturas.
(EF06HI10)	Explicar a formação da Grécia Antiga, com ênfase na formação da pólis e nas transformações políticas, sociais e culturais.
(EF06HI12)	Associar o conceito de cidadania a dinâmicas de inclusão e exclusão na Grécia e Roma antigas
(EF06HI13)	Conceituar “império” no mundo antigo, com vistas à análise das diferentes formas de equilíbrio e desequilíbrio entre as partes envolvidas.
(EF06HI15)	Descrever as dinâmicas de circulação de pessoas, produtos e culturas no Mediterrâneo e seu significado.
(EF06HI16)	Caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento e as formas de organização do trabalho e da vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos

Fonte: BNCC, 2017, p. 421.

No âmbito da História escolar, as habilidades propostas presentes no quadro acima, tem como objetivo proporcionar aos alunos uma compreensão aprofundada e crítica do período histórico em questão. Analisemos cada uma dessas habilidades, e a relevância de cada abordagem abordagem.

Ao “discutir o conceito de Antiguidade Clássica”, EF06HI09: esta habilidade busca explorar não apenas os elementos característicos da Antiguidade Clássica, mas também compreender seu impacto na tradição ocidental e as influências exercidas sobre outras sociedades e culturas. Esta proporciona aos alunos uma visão ampla e conectada dos eventos históricos.

Em EF06HI10, “explicar a formação da Grécia Antiga”: ao focar a formação da Grécia Antiga, com especial atenção à configuração das pólis e às transformações políticas, sociais e culturais, esta habilidade visa não apenas à transmissão de conhecimento, mas à compreensão dos processos históricos que moldaram essa

civilização.

Por “associar o conceito de cidadania a dinâmicas de inclusão e exclusão”, EF06HI12: estabelece essa conexão entre o conceito de cidadania e as dinâmicas sociais de inclusão e exclusão nas antigas sociedades grega e romana permite aos alunos uma reflexão crítica sobre os elementos fundamentais que permeiam as relações sociais.

Ao “conceituar “império” no mundo antigo”, EF06HI13: a habilidade visa desenvolver a capacidade analítica dos estudantes para compreender as diferentes dinâmicas e desequilíbrios presentes nos impérios do mundo antigo, contribuindo para uma visão mais abrangente dessa estrutura política.

Em EF06HI15, “descrever as dinâmicas de circulação no Mediterrâneo”: a análise das dinâmicas de circulação de pessoas, produtos e culturas na região do Mediterrâneo promove a compreensão da interconectividade entre diversas sociedades, enriquecendo o entendimento dos alunos sobre as trocas culturais e comerciais na Antiguidade.

Em EF06HI15, “caracterizar e comparar dinâmicas de abastecimento e organização do trabalho”: caracterizar e comparar as dinâmicas de abastecimento, organização do trabalho e vida social em diferentes sociedades e períodos, com destaque para as relações entre senhores e servos, permite uma análise crítica das estruturas sociais ao longo do tempo.

Em conjunto, essas habilidades não apenas buscam transmitir informações históricas, mas também cultivar o pensamento crítico dos alunos, incentivando-os a analisar, comparar e contextualizar eventos e estruturas sociais em diferentes períodos históricos.

Assim, optamos por eleger a Grécia Antiga como o foco de nossa abordagem educacional durante a aula-jogo com RPG. Essa escolha visa avaliar não apenas o conhecimento adquirido pelos alunos, mas também a capacidade de se envolverem e se engajarem no tema proposto. Queremos medir não só o quanto aprenderam, mas também a potencialidade de absorção desse conhecimento por meio dessa

experiência educativa única.

### **6.1 Definindo a abordagem**

Gandin (1994) ressalta a importância do planejamento em todas as atividades, incluindo a educação em sala de aula, onde orienta as ações do educador. Optou-se por realizar, ao longo de duas semanas, um total de 6 aulas, mesclando abordagens expositivas e exercícios práticos para consolidar o conhecimento. Esta fase compreenderá atividades direcionadas a reforçar os conceitos previamente ensinados.

Posteriormente, na terceira semana, foi planejada uma etapa de imersão e prática manual. Para Chiodini (2013), o planejamento auxilia no comprometimento do educador com a metodologia adotada. Durante duas aulas, os alunos serão desafiados a criar artefatos utilizando materiais recicláveis, vinculando-os ao conteúdo em estudo, exemplificado pela confecção de elmos espartanos, simbolizando os guerreiros de Esparta na Guerra do Peloponeso. Essa abordagem prática visa proporcionar uma experiência tangível e significativa aos estudantes.

Ainda na terceira semana, decidiu-se que a terceira aula seria dedicada ao uso do jogo de RPG como método de avaliação qualitativa e subjetiva<sup>34</sup> dos estudantes.

A análise dos dados qualitativos poderia fornecer perspectivas valiosas sobre o impacto das abordagens pedagógicas adotadas, a eficácia do planejamento em promover a aprendizagem dos alunos e os aspectos positivos e desafiadores da implementação do jogo de RPG como método de avaliação.

Em acordo, foi estabelecido pelo professor-pesquisador realizar uma conversa e conscientização com os alunos participantes, esclarecendo os detalhes do experimento educacional que ocorreria nas próximas semanas.

Schmitz (2000), em consonância com as ideias de Gandin (1995), enfatiza a relevância do planejamento antes da tomada de qualquer ação. Ele argumenta que a

---

<sup>34</sup> Subjetividade é o espaço íntimo onde o indivíduo molda suas opiniões em relação ao mundo interno e externo, influenciando sua formação individual e a construção de crenças e valores compartilhados na cultura

educação não deve ser sujeita a improvisações, para ele:

Qualquer atividade, para ter sucesso, necessita ser planejada. O planejamento é uma espécie de garantia dos resultados. E sendo a educação, especialmente a educação escolar, uma atividade sistemática, uma organização da situação de aprendizagem, ela necessita evidentemente de planejamento muito sério. Não se pode improvisar a educação, seja ela qual for o seu nível (p. 101).

As etapas delineadas para a preparação dos alunos, proporcionando uma sólida base de conhecimento prévio<sup>35</sup>, antes da experiência da aula-jogo com RPG. A escolha cuidadosa do conteúdo e sua integração nas aulas regulares visam fornecer aos estudantes uma compreensão robusta dos conceitos-chave relacionados à Grécia Antiga.

Em conjunto, essas etapas trabalham em sinergia para cultivar um conhecimento prévio robusto, preparando os alunos para uma experiência enriquecedora durante a aula-jogo com RPG.

## **6.2 Escolhendo o Sistema de Regras**

Após a seleção do conteúdo a ser explorado com os alunos do sexto ano do ensino fundamental, abordando a temática da Grécia Antiga, e a definição da abordagem pedagógica onde a aula-jogo com RPG emerge como forma de avaliação qualitativa, surge a necessidade crucial de escolher um "sistema de regras" a ser utilizado durante a etapa de aplicação. Como discutido no capítulo 5, a seleção de um sistema de regras é vital para proporcionar estrutura e coesão à atividade educacional e lúdica proposta.

Os sistemas de regras oferecem não apenas uma estrutura organizada, mas também estabelecem limites e possibilitam diferentes interações. Estimulam a tomada de decisões pelos participantes, integram a avaliação ao jogo e promovem engajamento e imersão. Em resumo, as regras são elementos essenciais para criar uma experiência de aprendizado dinâmica, equitativa e enriquecedora, integrando de forma eficaz o conteúdo curricular ao ambiente lúdico da sala de aula.

---

<sup>35</sup> Conhecimentos prévios são os saberes ou informações armazenadas em nossa mente, prontos para serem acessados quando necessário. Essa definição parece simples: temos informações disponíveis, que podemos recuperar conforme a necessidade.

Os jogos, ao integrarem-se à rotina humana, carregam consigo a capacidade de proporcionar uma visão ordenada do mundo., Ao discutir a relevância dos jogos para os indivíduos, Karen Milla Da Almeida França e Glória Maria Ferreira Ribeiro enfatizam que:

Pode-se, com certeza, estabelecer as regras desde as quais deverá se pautar essa ou aquela partida; pode-se mesmo saber o que é próprio desse ou daquele jogo através do estudo das suas regras, contudo é impossível se repetir uma mesma partida, uma vez que cada partida é única, assim como a circunstância que dele advém. O que dá ao jogo o seu mistério, o seu tom próprio é a imediatez, a instantaneidade das relações que na partida surgem e faz com que o jogo escape de uma definição rigorosa e estática. É ainda este caráter inesperado que nos permite dizer que o jogo nunca está pronto e acabado, uma partida nunca poderá se repetir da mesma forma que uma outra - isto porque o jogo e a partida que dele advém está no âmbito do fazer, do executar, do vir a ser. (França; Ribeiro, 2007, p.04)

Portanto, ao analisarmos o potencial do jogo de RPG como recurso didático para o ensino de História, optamos pelo sistema de regras conhecido como *Apocalypse World Engine*<sup>36</sup> (AWE). Criado em 2010 por Vincent Baker, o AWE tem sido influente no cenário de jogos de interpretação de papéis (RPG), significativos na evolução do design narrativo nesse contexto. Conhecido por sua ênfase na construção colaborativa da aventura-história, o AWE utiliza dois dados de 6 lados (2d6) para determinar os resultados das ações, promovendo uma abordagem narrativa centrada na aventura colaborativa.

No AWE, quando um jogador decide realizar uma ação permeada pela incerteza ou propõe uma tarefa com um nível de dificuldade e há possibilidade de falha, o Narrador converte isso em uma jogada conhecida como "movimento". Cada "movimento" representa um desafio a ser vencido, um teste de conhecimento, um enigma a ser desvendado, ou qualquer situação que represente um obstáculo significativo para o personagem e seu jogador, e até mesmo para um grupo de jogadores.

Para determinar o sucesso do movimento, o narrador solicita uma rolagem de dados. A rolagem padrão implica o uso de dois dados de 6 lados, e o resultado total é interpretado conforme uma escala predefinida:

---

<sup>36</sup> Motor de Mundo Apocalíptico, em tradução livre.

- 10+ (10 ou mais): Indica um sucesso completo. O personagem realiza a ação de forma eficaz, muitas vezes com benefícios adicionais.
- 7-9: Representa um sucesso parcial. O personagem consegue realizar a ação, mas pode haver complicações, custos ou efeitos colaterais.
- 6 ou menos: Sinaliza um fracasso. O personagem não atinge seu objetivo e pode enfrentar desafios adicionais ou consequências negativas.

A beleza desse sistema reside na interpretação narrativa dos resultados. Ao contrário de uma abordagem mais estrita de sucesso ou falha, o AWE oferece nuances, permitindo que a história evolua de maneira mais dinâmica. As jogadas específicas, os "movimentos", incentivam os jogadores a pensar criativamente e a contribuir ativamente para o desenvolvimento do enredo.

Devemos lembrar que se trata de um jogo, e como jogo, seu papel é lúdico, assim como ressaltou, Biazotto

Não podemos descartar o papel do lúdico no ensino de História, como forma de aproximar os estudantes, pois ficção e história se confundem à medida que muitos personagens que são utilizados em obras ficcionais realmente existiram. É importante detalhar, no entanto, que, por vezes, esses personagens são alterados para se enquadrarem em determinada série, filme ou programa de televisão. (2022, p.52)

Existem outros componentes relevantes no sistema de regras AWE, como as "frentes de batalha" e as "habilidades de classe". No entanto, no âmbito do experimento que busca avaliar o potencial do RPG como recurso didático, concentramos exclusivamente na sua mecânica fundamental padrão, isto é, no lançamento de dois dados de seis lados e na interpretação narrativa do resultado.

Em resumo, o AWE oferece uma abordagem flexível e centrada na narrativa para os jogos de RPG, proporcionando aos participantes a liberdade de moldar a História de maneira única a cada sessão de jogo.

### **6.3 Forma de Avaliação**

Na abordagem pedagógica proposta, a avaliação do potencial do jogo de RPG como recurso didático ocorrerá de forma interativa, participativa e subjetiva. Os alunos serão questionados sobre aspectos e elementos que aprenderam durante as aulas expositivas, e suas respostas serão analisadas com base em seus conhecimentos

adquiridos ao longo do período de estudo.

Ao serem desafiados, os alunos terão a oportunidade de rolar os dados, utilizando o sistema de regras AWE. Essa dinâmica adiciona uma camada lúdica à avaliação, pois os resultados dos dados influenciarão o desenvolvimento do enredo. Conforme os dados são rolados, o enredo pode se complicar ou apresentar mais desafios, criando uma experiência dinâmica e envolvente.

É importante o uso da narrativa histórica em sala de aula, pois assim o aluno tem a possibilidade de dar um sentido ao passado histórico, quando tratamos de um determinado tema. [...] o professor pode despertar o interesse dos alunos pelos conhecimentos históricos, os contextos políticos, militares, econômicos e culturais da época, o uso de ideias mais abstratas, sobre os costumes, as tradições e as crenças das sociedades do passado. (Moreira, 2018, p.18)

Para ilustrar esse processo, vamos considerar um exemplo relacionado à Guerra dos 300 de Esparta. Durante a aula-jogo com RPG, os alunos são desafiados a representar estrategicamente a batalha de Termópilas, na qual os espartanos enfrentaram o exército persa. Cada aluno, ou grupo de alunos, assume o papel de um guerreiro espartano e, à medida que são confrontados com decisões estratégicas, eles rolam os dados para determinar o sucesso de suas ações.

Suponhamos que um aluno decida liderar um ataque audacioso contra as forças persas. Ele rola os dados e obtém um resultado de 7. Isso indica um sucesso parcial. O enredo agora se complica, talvez com a chegada de reforços persas, exigindo que os alunos desenvolvam estratégias adicionais para superar os novos desafios.

Outro aluno, ao tentar criar uma parede de escudos para resistir ao avanço persa, rola os dados e alcança um resultado de 10+. Isso representa um sucesso completo, proporcionando benefícios adicionais, como o fortalecimento das defesas espartanas e a possibilidade de inspirar os companheiros de batalha.

[...] todo recurso literário se bem conduzido, é aproveitado no processo de ensino de história, sem renunciar a realidade do fato histórico. Vale ressaltar que além dos textos, temos dentro desses recursos, o uso das imagens, figuras, fotografias e mapas que faz com que possamos nos situar dentro de um determinado momento histórico. (Moreira, 2018, p. 24)

Para tornar mais vívida nossa exploração deste método, vamos mergulhar em

um exemplo prático de como essa abordagem pode se desenrolar em uma sessão de jogo hipotética. Imaginemos, por um momento, que estamos prestes a recriar a lendária Batalha de Termópilas, onde os corajosos guerreiros espartanos, serão desafiados a tomar decisões cruciais em meio ao caos do conflito.

Quadro 5: Situações de Jogo Hipotéticas.

Participantes	Diálogos e Resoluções
Professor Narrador	“Bem-vindos, guerreiros espartanos, à representação da lendária Batalha de Termópilas. Estamos diante de uma encruzilhada crítica. O exército persa se aproxima, e vocês, como bravos espartanos, têm decisões a tomar. Vamos começar com Gorgo, você está na linha de frente.”
Gorgo (aluno-jogador)	“Eu decido liderar um ataque direto contra as tropas persas!”
Professor Narrador	“Uma escolha audaciosa! Vamos rolar os dados para determinar o resultado dessa investida”. [O aluno rola os dados e obtém um resultado de 7.]
Professor Narrador	“Gorgo, seu ataque tem um sucesso parcial. Vocês conseguem causar um impacto nas linhas persas, mas, ao mesmo tempo, uma chuva de flechas começa a ser disparada em resposta. A situação se complica. Como vocês reagem?”
Asterion (outro aluno-jogador)	“Eu tento liderar a formação para nos proteger da chuva de flechas. Vamos criar uma barricada!”
Professor Narrador	“Excelente estratégia, Asterion! Vamos rolar os dados para ver como isso se desenrola”. [O aluno rola os dados e obtém um resultado de 10+.]
Professor Narrador	“Uma jogada brilhante! A formação espartana se ajusta rapidamente, criando uma barricada sólida. As flechas persas encontram uma resistência firme. Isso não só protege a linha de frente, mas também inspira os demais guerreiros. Vocês ganharam vantagem na batalha.”
Gorgo:	“Estamos enfrentando uma chuva de flechas aqui! Precisamos de um plano para neutralizar esse ataque persa.”
Professor Narrador	Percebo a urgência, Gorgo. Outras escolhas sábias serão cruciais. Vocês podem tentar avançar rapidamente, procurar abrigo ou até mesmo lançar um contra-ataque. O que decidem?

Fonte: Elaborado pelo autor

A narrativa desenrola-se, com os alunos tomando decisões estratégicas, lançando dados para determinar o sucesso de suas ações e enfrentando os desafios impostos pela chuva incessante de flechas persas. Essa interação contínua entre o narrador e os jogadores cria uma atmosfera dinâmica, proporcionando um desenvolvimento envolvente da trama.

Ao mesmo tempo, essa dinâmica permite uma análise contínua do conhecimento dos alunos com base em suas respostas anteriores. Prosseguindo com a narrativa, é possível aprofundar a compreensão dos estudantes, questionando suas escolhas à luz do que aprenderam. Uma continuação do exemplo hipotético pode ser observada a seguir:

Quadro 6: Questionando as situações de Jogo Hipotéticas.

<b>Participantes</b>	<b>Diálogos e Resoluções Hipotéticas</b>
Professor Narrador	Enquanto a batalha prossegue, guerreiros espartanos, uma pausa estratégica se abre. Gorgo, diante da situação desafiadora, como você relacionaria a formação espartana que vocês acabaram de criar com as táticas militares características dos espartanos na Grécia Antiga?
Gorgo (aluno)	A formação que criamos é remanescente da famosa falange espartana, conhecida por sua solidez e cooperação entre os soldados. Cada escudo se encaixando ao lado do outro, formando uma barreira impenetrável.
Professor Narrador	Excelente observação, Gorgo! Agora, Asterion, considerando a resistência eficaz da barricada, como essa tática de defesa reflete os princípios da cidade-estado de Esparta em relação à importância da disciplina militar?
Asterion (outro aluno)	A barricada reflete a ênfase espartana na disciplina e no treinamento militar rigoroso. A cooperação rápida e eficiente dos guerreiros para criar essa defesa mostra como a disciplina era fundamental na estratégia militar espartana.
Professor Narrador	Muito bem colocado, Asterion! Agora, enquanto enfrentam a chuva de flechas persas, vale a pena lembrar a importância das Termópilas na história grega. Pode alguém me contar qual era o objetivo principal dos espartanos ao defenderem esse estreito?
Atena (aluna):	A defesa das Termópilas tinha como objetivo conter o avanço do vasto exército persa de Xerxes, permitindo que Atenas pudesse se preparar para a batalha naval subsequente e proteger a Grécia da invasão persa.
Professor Narrador	Exato, Atena! Vocês estão conectando os eventos da batalha com o contexto histórico de forma notável. Agora, diante da intensidade da batalha, como os guerreiros espartanos se mantinham motivados, considerando a fama das Termópilas como um ponto crucial na história de Esparta?
Dionísio (outro aluno jogador)	Os espartanos, conhecidos por sua coragem e disciplina militar, eram motivados pela noção de honra e pelo desejo de preservar o prestígio de Esparta. A batalha em Termópilas representava um teste crucial para sua reputação guerreira.
Professor Narrador	Excelente, Dionísio! Continuem a resistir bravamente, guerreiros espartanos. Cada escolha e resposta revela não apenas a habilidade tática, mas também um entendimento profundo da história grega, dos espartanos e do significado das Termópilas.

Fonte: Elaborado pelo autor

Dessa forma, a avaliação se torna uma experiência imersiva e envolvente, na qual o conhecimento dos alunos é testado em um contexto prático. A utilização dos dados não apenas adiciona um elemento lúdico, mas também permite que o enredo evolua de acordo com as escolhas e ações dos alunos, proporcionando uma avaliação mais rica e significativa.

## 7 DESENVOLVIMENTO DO JOGO

Antes de desenvolver a metodologia, apresentou-se a proposta para a equipe pedagógica. Durante a reunião com os docentes da Escola Estadual José Soares Diniz e Silva, foi exposto a proposta sobre o aprendizado lúdico, enfatizando sua importância no contexto educacional atual. Expliquei que o objetivo é investigar os

benefícios do uso de estratégias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, com foco na turma do 6º ano do ensino fundamental.

Ao apresentar os objetivos do aprendizado lúdico, destacou-se a importância de promover uma abordagem mais dinâmica e participativa no processo de ensino-aprendizagem. Como ressaltou Martins (2023), desenvolver o protagonismo estudantil é o cerne de um processo de ensino-aprendizagem verdadeiramente efetivo. Neste contexto, os jogos de lazer emergem como uma ferramenta inestimável para despertar o interesse dos alunos nos saberes escolares.

Ressaltou-se que o uso de jogos, atividades práticas e simulações pode proporcionar uma experiência educativa mais envolvente e significativa para os alunos, estimulando sua curiosidade, criatividade e colaboração. Assim como Juliano Pereira (2014) defendeu em sua pesquisa, o uso do RPG como uma ferramenta que permite aos estudantes estabelecerem uma conexão empática com as pessoas do passado. Após, fez uma análise cuidadosa antes e depois da prática do RPG revelou uma notável presença de empatia histórica na produção narrativa dos alunos. O autor observou uma marcante manifestação de alteridade, evidenciando a capacidade dos alunos de entender e reconstruir os objetivos e crenças de figuras históricas, além de demonstrarem respeito pelos valores dos colegas, reconhecendo e aceitando suas diferenças.

Explicou-se também a equipe escolar que, por meio do aprendizado lúdico, os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades socioemocionais, como trabalho em equipe, resolução de problemas e auto expressão. Observou-se que essa abordagem pode contribuir para a construção de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e diversificado, atendendo às necessidades individuais de cada aluno. Concordando diretamente com as ideias de Paulo Freire, quando ele aponta para a necessidade do exercício de uma ação pedagógica passível de mudanças, para ele, “é pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática” (Freire, 1996, p. 46).

Ao final da apresentação, a equipe pedagógica, composta por especialistas em educação básica, direção e vice-direção, bem como o professor titular (o próprio-

pesquisador) de História da turma, demonstrou entusiasmo com a proposta. Eles reconheceram o potencial do aprendizado lúdico para promover uma educação mais dinâmica e significativa, alinhada às necessidades e interesses dos alunos.

A equipe pedagógica expressou interesse em colaborar fornecendo suporte e orientação durante sua realização. Eles demonstraram a relevância de se investir em práticas inovadoras de ensino e se comprometeram a apoiar a implementação do aprendizado lúdico na escola.

A conversa com a equipe pedagógica da Escola Estadual José Soares Diniz e Silva evidenciou o interesse e a disposição em explorar novas abordagens pedagógicas, como o aprendizado lúdico. A receptividade entusiasta da equipe reforçou a importância de investir em práticas educacionais inovadoras que promovam o engajamento dos alunos e a construção de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo e estimulante.

Obviamente a condição de professor titular de História do pesquisador desta dissertação facilitou a implementação da abordagem dentro da escola escolhida. O uso do RPG em sala de aula, trata-se de uma prática comum na metodologia deste pesquisador, o que já havia sido presenciado pela equipe didática em anos anteriores.

### **7.1 A turma e a proposta.**

Durante a apresentação da proposta aos alunos do 6º ano, foi explicado que eles teriam a oportunidade de explorar o conteúdo sobre a Grécia Antiga de uma maneira diferente, por meio da imersão em narrativas e da participação ativa em simulações de personagens históricos. Os estudantes demonstraram interesse em aprender sobre os aspectos fascinantes da cultura helênica, incluindo a configuração das polis gregas, a vida em Atenas e Esparta, e os eventos marcantes como a Guerra do Peloponeso.

Conforme preconizado pela BNCC:

“No 6º ano, contempla-se uma reflexão sobre a História e suas formas de registro. São recuperados aspectos da aprendizagem do Ensino Fundamental – Anos Iniciais e discutidos procedimentos próprios da História, o registro das primeiras sociedades e a construção da Antiguidade Clássica,

[...] (Brasil, 2017, p. 417)

O professor-pesquisador titular de História, explicou que a avaliação seria holística e abrangeria diferentes fases do processo de aprendizagem. Isso incluiria desde a participação ativa dos alunos durante a simulação, isto é, a “aula-jogo”, até a compreensão e aplicação dos conceitos históricos apresentados ao longo das atividades.

Sobre um processo avaliativo mais abrangente, Silva e Silva (2012), escreveram:

“Para que a avaliação contribua com a superação do fracasso escolar deve ser vista de forma mais abrangente, [...], não mais somente para simplesmente atribuir uma nota e causar pânico nos alunos, que é avaliação somativa. Deve se comprometer com o processo pedagógico do ensino-aprendizagem, passando a ser o centro não só por sua importância como ferramenta do ensinar e aprender, mas com uma ferramenta de ressignificação do ensino que pode contribuir para o professor planejar e replanejar a sua prática cotidiana, porque o mais extraordinário não é atribuir notas e sim compreender o processo” (p. 6)

Os conteúdos que seriam abordados durante o jogo, seguindo as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Os temas principais incluíam o estudo das polis gregas, com ênfase nas peculiaridades de Atenas e Esparta, além da análise da Guerra do Peloponeso e seus desdobramentos na história antiga.

Após a apresentação, foram delineados os próximos passos para a implementação do RPG em sala de aula. Planejou-se uma reunião mais detalhada com a equipe pedagógica para discutir os aspectos práticos da metodologia, bem como a preparação de material complementar para auxiliar na condução das atividades e na avaliação dos alunos durante o jogo.

A apresentação da proposta de integração do RPG no ensino de História para uma turma de 6º ano do ensino fundamental de uma escola pública estadual foi marcada por uma receptividade positiva por parte dos alunos e da equipe pedagógica. A experiência evidencia o potencial da aplicação de práticas diferenciadas e lúdicas, capazes de promover o engajamento dos estudantes e estimular uma aprendizagem significativa.

## 7.2 Consolidando conhecimentos prévios

A integração do RPG ao ensino de História se propõe como uma oportunidade única para os alunos do 6º ano explorarem a Grécia Antiga de maneira envolvente e significativa. Para esta pesquisa propôs-se um plano de seis aulas, elaborado pelo professor-pesquisador, que visaram abordar os principais aspectos da Grécia Antiga de forma interativa e prática, em conformidade com os objetivos estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Marco Antônio Moreira (2004) propõe uma abordagem de ensino em História chamada de "aprendizagem significativa crítica". Ele destaca que o conhecimento prévio dos alunos é fundamental para influenciar a aprendizagem. "A aprendizagem significativa é progressiva, quer dizer, os significados vão sendo captados e internalizados progressivamente e nesse processo a linguagem e a interação pessoal são muito importantes" (Moreira, Caballero Y Rodrigues Palmero, 2004 – Citados Por Moreira: s/d, P. 4) Nesse modelo, o aprendizado acontece a partir dos significados internalizados pelos alunos, os quais, em interação com novas informações, podem conduzir à formação progressiva de novas sínteses de conhecimento. Essa abordagem reconhece a importância de conectar o novo conteúdo ao que os alunos sabem, tornando a aprendizagem mais significativa e crítica.

Foram selecionados os temas e atividades que melhor se adequassem aos objetivos educacionais da turma de 6º ano do ensino fundamental. O principal objetivo foi proporcionar uma experiência de aprendizado abrangente e significativa, que estimulasse o interesse dos alunos pela História e promovesse uma compreensão mais profunda da Grécia Antiga. Por meio de uma combinação de aulas expositivas, debates, atividades práticas e simulações, buscou-se criar um ambiente de aprendizado dinâmico e participativo, onde os alunos pudessem não apenas absorver conhecimento, mas também aplicá-lo de maneira criativa e crítica.

Quadro 7: Aulas Expositivas e Abordagens

Aula	Tema
1	Introdução à Grécia Antiga (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> <li>Aula expositiva sobre a formação da Grécia Antiga, a importância das polis gregas e sua influência na cultura e na política.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atividade prática: criação de mapas conceituais sobre as características das polis gregas, como Atenas e Esparta.</li> </ul>
2	<p>Atenas e Esparta (EF06HI10)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussão sobre as diferenças entre Atenas e Esparta em termos de organização social, política e cultural.</li> <li>• Debate em sala de aula: os alunos são divididos em grupos para defender as características distintas de cada cidade-estado.</li> </ul>
3	<p>A Guerra do Peloponeso (EF06HI10)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula expositiva sobre as causas e consequências da Guerra do Peloponeso.</li> <li>• Leitura e análise de textos históricos sobre o conflito.</li> <li>• Atividade prática: simulação de um conselho de guerra, onde os alunos representam os líderes de Atenas e Esparta.</li> </ul>
4	<p>4: Artefatos da Grécia Antiga (EF06HI16)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução à arte e arquitetura da Grécia Antiga.</li> <li>• Os alunos são desafiados a criar artefatos gregos utilizando materiais recicláveis, como elmos espartanos e colunas dóricas.</li> <li>• Discussão sobre a importância da arte na expressão cultural e na compreensão da sociedade grega.</li> </ul>
5	<p>Mitologia Grega (EF06HI10)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração dos principais mitos e lendas da Grécia Antiga.</li> <li>• Leitura de trechos de obras clássicas, como a Ilíada e a Odisseia de Homero.</li> <li>• Atividade prática: criação de narrativas mitológicas pelos próprios alunos, baseadas nos elementos aprendidos.</li> </ul>
6	<p>Filosofia e Democracia (EF06HI09)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução à filosofia grega e sua influência na democracia ateniense.</li> <li>• Debate sobre os princípios democráticos e seu impacto na sociedade contemporânea.</li> <li>• Atividade final: os alunos participam de uma assembleia democrática simulada, discutindo e votando em questões relevantes para a comunidade escolar.</li> </ul>

Fonte: Elaborado pelo autor

As abordagens propostas oferecem uma variedade de atividades que visam engajar os alunos no aprendizado da Grécia Antiga de maneira dinâmica e significativa. Ao integrar elementos expositivos com exercícios práticos e simulações, espera-se promover uma compreensão mais profunda e contextualizada desse período da História. O uso do RPG como ferramenta educacional possibilita uma imersão tangível no mundo antigo, enriquecendo a experiência de aprendizado dos alunos e estimulando o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas.

Todas essas aulas e etapas foram cuidadosamente planejadas para preparar os alunos para a culminância em uma aula-jogo, na qual terão a oportunidade de demonstrar de maneira lúdica o aprendizado adquirido por meio da abordagem simulada do RPG. Nessa atividade final, os alunos poderão aplicar de forma prática e interativa os conhecimentos adquiridos ao longo das aulas, promovendo uma imersão ainda mais profunda na cultura e na história da Grécia Antiga.

### 7.3 Aplicando o RPG como recurso didático.

No dia marcado para a culminância da aula-jogo em questão, aproximadamente 30 alunos compareceram e foram organizados em grupos de cinco. Cada grupo optou por trabalhar com um único personagem, e juntos iriam decidir as ações desses personagens. O professor-pesquisador então instruiu os alunos sobre o sistema básico de regras, entregando-os dois dados de seis lados, onde o resultado dos dados e a escolha de suas ações determinaria o sucesso, fracasso ou complicações durante a atividade, “sempre que um personagem tenta fazer uma ação cujo resultado é incerto, o jogador faz um teste” (Svaldi, 2022, p.220), esta seria a condição que determinaria a aventura e a aula como um jogo, com sucessos, falhas, incertezas e vitórias.

Após estabelecer as regras do jogo e explicar como funcionaria, o professor-pesquisador se concentrou em criar um ambiente narrativo envolvente, utilizando recursos, como escurecer a sala com cortinas, para imergir os alunos na situação proposta. Enquanto isso, os alunos prestavam atenção às instruções e se preparavam para aplicar seus conhecimentos de forma lúdica e interativa

Antes da aula-jogo, o professor-pesquisador havia previamente preparado uma série de pontos-chaves que serviriam como possíveis indicadores do aprendizado dos alunos ao longo das seis aulas anteriores, nas quais o conteúdo sobre a Grécia Antiga e a cultura helênica foi abordado.

Quadro 8: Perguntas preparadas previamente para a aula-jogo e possíveis resoluções

Nº	Pergunta Didática	Pergunta de forma narrativa	Possível Resposta
1	Como as diferenças entre Atenas e Esparta podem afetar a estratégia de defesa durante o cerco de uma cidade grega?	“Espartanos! Porque somos os mais indicados para esta batalha!”	“Pois somos guerreiros! Criados e educados para a Guerra!”
2	Quais medidas seriam tomadas pelos líderes de Atenas e Esparta para lidar com a escassez de recursos durante a guerra?	“Porque estamos em menor número nessa batalha espartanos?!?”	“Nem todas as outras polis possuíam soldados para enviar senhor!”
3	Diante da ameaça iminente de um ataque persa, como os hilotas espartanos poderiam ser mobilizados para reforçar as defesas?	“Preparem-se! Os persas vão atacar com tudo!”	“Formaremos uma falange, senhor!”
4	Ao enfrentar um adversário	“Descansaremos por enquanto	“Ares é o mais adequado, pois ele é

	numericamente superior, como os 300 de Esparta poderiam usar a mitologia grega para inspirar coragem e determinação?	soldados, usem este tempo para rezar para os deuses!”	o Deus da Guerra dos gregos”
5	Diante de uma decisão crucial antes da batalha, como os princípios democráticos atenienses influenciariam a escolha do curso de ação?	“Aqueles malditos atenienses! Por que não nos ouviram soldados?”	“Talvez acreditassem que era possível dialogar com os persas senhor.”
6	Em uma situação de cerco, quais aspectos das polis gregas seriam mais cruciais para manter a moral das tropas e a coesão do exército?	“Quais benefícios as termópilas nos trazem aos soldados?”	“Por ser um terreno de difícil acesso, ele diminui o espaço para os persas atacarem senhor”
7	Como as ideias filosóficas gregas poderiam ser aplicadas para motivar os soldados durante um período de dificuldades e sacrifícios?	“Lembrem-se porque vivemos para guerra espartanos!”	“Para honrar nossos ancestrais e nossa glória como guerreiros”

Fonte: Elaborado pelo autor

Essas perguntas foram elaboradas para avaliar a compreensão dos alunos sobre temas relacionados à Grécia Antiga e à Guerra do Peloponeso durante uma aula-jogo com RPG. Elas abordam aspectos como as diferenças entre Atenas e Esparta, as causas do conflito, a influência da cultura e da mitologia na guerra, e a aplicação de conhecimentos históricos e filosóficos em situações de confronto simulado. Cada pergunta busca verificar se os alunos conseguem aplicar seus conhecimentos para tomar decisões estratégicas e resolver problemas no contexto do jogo.

A forma narrativa envolvente das questões busca imergir ainda mais os alunos no contexto da aula-jogo. Naturalmente, as respostas podem variar, diferentes das listadas no quadro acima, as possíveis respostas devem refletir o conhecimento adquirido pelos alunos no decorrer das aulas expositivas.

As questões-problema previamente elaboradas, também foram preparadas situações desafiadoras para acrescentar emoção e diversão ao jogo, incentivando os alunos a tomar decisões estratégicas e criativas, devendo assim rolares os dados e lidarem com o resultado de suas decisões.

Quadro 9: Situações problema, justificativa e possíveis decisões durante a aula-jogo.

n°	Situação problema	Justificativa
1	Escassez de recursos	Os jogadores enfrentam dificuldades para obter suprimentos essenciais, como alimentos, água e armas, enquanto estão cercados pelo exército inimigo. Eles precisam encontrar maneiras criativas de garantir a sobrevivência de seu grupo.
2	Deserção e desconfiança interna	A pressão do cerco e as condições adversas levam alguns membros do grupo a questionar sua lealdade e a considerar a deserção. Os jogadores devem lidar com conflitos internos e manter a coesão do grupo?”
3	Traição de aliados:	Os jogadores descobrem que um aliado crucial está secretamente colaborando com o inimigo, comprometendo seus planos e colocando-os em perigo. Eles precisam lidar com a traição e encontrar uma maneira de neutralizar a ameaça.
4	Ataques surpresa e emboscadas:	O exército inimigo lança ataques surpresa e emboscadas, pegando os jogadores desprevenidos e causando baixas significativas. Eles devem reagir rapidamente e adaptar suas táticas para sobreviver e contra-atacar
5	Doenças e ferimentos:	Epidemias e lesões graves afetam a saúde dos jogadores, enfraquecendo-os e reduzindo sua eficácia no campo de batalha. Eles precisam encontrar maneiras de tratar os doentes e feridos enquanto continuam lutando contra o inimigo.
6	Emboscada na Passagem Estreita:	Enquanto os jogadores avançam por uma passagem montanhosa, são emboscados por um grupo de soldados inimigos que surgem de uma emboscada bem planejada.
7	Defesa Desesperada das Linhas de Cerco:	Os jogadores estão encarregados de defender as linhas de cerco de seu acampamento contra um ataque massivo do exército inimigo, utilizando táticas de guerrilha e armadilhas improvisadas
8	Retirada Estratégica Sob Pressão:	Os jogadores são forçados a recuar diante de um avanço inimigo implacável, lutando enquanto se retiram e tentam encontrar uma rota de fuga segura.

Fonte: Elaborado pelo autor

Os desafios apresentados pretendem oferecer aos alunos-jogadores uma experiência imersiva que possa contribuir para o aprendizado. Eles enfrentam situações como escassez de recursos, traição de aliados, ataques surpresa e emboscadas, entre outros, que os incentivam a pensar estrategicamente e a entender melhor as complexidades da vida e da guerra na Grécia Antiga. Essas experiências promovem não apenas o conhecimento histórico, mas também o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e tomada de decisões sob pressão.

#### 7.4 Como foi a aula-jogo?

Nesta parte, vamos reviver os momentos mais memoráveis que aconteceram ao longo de aproximadamente duas horas. Aqui, vamos usar *itálico* para destacar os diálogos entre o professor pesquisador, agora chamado de professor-narrador, e os

alunos-jogadores. Não temos como objetivo descrever toda a aula-jogo nesta seção, mas sim as partes que se revelaram pertinentes para esta pesquisa.

Antes de começar, o de professor-narrador, então escolheu ambientá-los de maneira específica, explicando que eles estavam assumindo a condição de soldados na batalha de Termópilas, sob o comando de Leônidas, como parte dos lendários 300 de Esparta. Ele descreveu o ambiente como chuvoso, com densas e escuras montanhas ao redor, enquanto alertava para o clima desfavorável e a iminente aproximação do exército persa, cujo número excedia em muito o dos guerreiros de Leônidas. Essa contextualização foi crucial para alertar sobre o perigo imediato e a urgência de ação por parte dos alunos participantes.

Svaldi explica o papel do narrador (mestre<sup>37</sup>) acerca da ambientação dos jogadores para que iniciem a aventura:

"Quase toda interação [...] começa com o mestre estabelecendo uma cena. Ele pode descrever um lugar, como uma taverna, um castelo ou uma floresta. Ou pode narrar um acontecimento, como uma caravana de mercadores chegando à cidade ou um bando de orcs correndo para atacar os personagens jogadores. Ele pode até mesmo descrever uma sensação — por exemplo, um ruído que o aventureiro acaba de ouvir num quarto escuro e aparentemente vazio, ou a dor nauseante quando o herói percebe ter sido envenenado. (Svaldil, 2022, p. 214)

A situação fictícia inicial é desesperadora, onde os alunos são indagados pelo professor-narrador: *"Nessa situação, os recursos estão escassos. A comida e a água estão se esgotando rapidamente. Como vocês acham que os guerreiros espartanos podem lidar com essa escassez de recursos?"*

O sentimento de urgência, de resolução imediata, emerge do conceito de empatia histórica trabalhado por Pereira (2014), também pesquisador do RPG como recurso no ensino de História:

A empatia histórica faz com que o aluno "entre" no passado, mas [...]. De outra forma não se estabelece a relação empática histórica, pois para entender o ponto de vista de alguém no passado, partimos do nosso ponto de vista, de nossas próprias crenças e valores[...] (Pereira, 2014, p. 56).

---

<sup>37</sup> Mestre é um termo muito comum dentre os jogadores de RPG, no entanto nesta pesquisa será utilizado o termo narrador, ou professor-narrador, para melhor se adequar ao propósito pedagógico.

E logo foi respondido por um dos alunos-jogadores: *"Eles poderiam procurar por água e alimentos na região!"*

O professor-narrador então solicitou uma rolagem do aluno-jogador proponente, dois dados de seis lados foram lançados, resultado entre 7 a 9, um sucesso parcial ocorreu, uma complicação de roteiro torna-se necessária conforme estabelecido pelas regras do AWE.

Seguiu-se.

Professor-narrador: *"Vocês encontram recursos escassos a serem utilizados, algumas maçãs, água potável, no entanto, a desconfiança começa a surgir entre os membros do grupo. Alguns questionam sua lealdade diante das adversidades. O que vocês acham que poderia causar essa desconfiança? E como isso pode afetar o grupo?"*

Aluno-jogador: *"A pressão por estarem em número reduzido e o medo da derrota professor! Nós sabemos que os 300 morrem para unir os gregos contra os persas..."*

Saber de antemão sobre o desfecho da história dos 300, trouxe um pouco da quebra da "imersão", no entanto demonstrou um certo grau de conhecimento adquirido por meio das aulas expositivas.

Quanto mais engajamento, discussão, debate e imersão acerca das experiências de aprendizagem, quanto mais os estudantes debaterem sobre o que imaginaram, quanto mais eles ficarem tentados a compreender o que aconteceu, quanto mais eles comparem o que pensavam antes sobre o tema com o que pensavam depois... menor é a probabilidade de cair no perigo do reducionismo da empatia histórica. Embora, é claro, ele sempre esteja presente. (Silveira, 2021, p. 72)

Professor-narrador: *"Enquanto preocupam-se com a lealdade uns dos outros, os persas atacam, enfurecidos e raivosos, o que os guerreiros farão?!?"*

Aluno-jogador: *"Usaremos as flechas! E se chegarem perto as espadas"*

Diante da resposta foi solicitada mais uma rolagem, desta vez, relacionada ao uso das flechas para conter o avanço das tropas inimigas. Dois dados são lançados, um resultado entre 10 e 12, um sucesso completo, sem complicações.

Professor-narrador: *“Os 300 demonstram muita destreza como arqueiros, abatendo vários inimigos com precisão. Talvez não seja necessário sacar as espadas por enquanto, o caos se instaura dentre os persas, muitos caíram, e fugiram, o que acham?”*

aluno-jogador: *“São uns medrosos, isso sim!”*

Mais uma situação imersiva se mostra, o professor-narrador então aproveita para explicar que, nesta situação, onde sua tentativa de ataque foi frustrada, os persas se amedrontam, mas lembra aos alunos da superioridade numérica de seus exércitos. Quebrando um pouco da imersão.

[...] a imersão [...] é aquela que gera uma conexão suficiente para tornar a experiência de jogo uma base possível para reflexão, ou ainda para atravessamentos outros, desarmes e desorientações que não sejam da ordem racional, mas que ajudem na busca por compreensão. (Silveira, 2021, p. 96)

Professor-narrador: *“Embora amedrontados após sua tentativa frustrada, o exército persa demonstra-se implacável, eles tentaram mais uma vez atacar e em maior número, o que fazem?”*

aluno-jogador: *“Vamos enfrentá-los, com espadas, lanças e escudos”*

O professor-narrador solicita então uma rolagem, dois dados de seis lados são rolados, um resultado de 1 a 6, um fracasso total, o que exige uma situação mais dramática conforme as regras do sistema AWE.

Professor-narrador: *“Infelizmente os números persas são maiores, vocês não terão chance...”*, sendo interrompido por um dos jogadores-alunos:

aluno-jogador, triste: *“é melhor recuar então...”*

E assim prosseguiu a aula-jogo, com o desfecho triste da derrota dos alunos, uma situação que eles antecipavam, pois haviam aprendido anteriormente nas aulas de história que Leônidas e seus 300 não haviam sobrevivido à batalha das Termópilas.

Apesar das perdas e dos obstáculos enfrentados, os jogadores saem desta sessão de RPG com uma compreensão mais profunda dos sacrifícios e desafios vivenciados pelos guerreiros espartanos durante a Guerra do Peloponeso. A experiência percebida, através dos olhos do professor-pesquisador, aponta que os alunos-jogadores haviam demonstrado algum grau de aprendizado sobre estratégia, companheirismo e determinação diante da adversidade, proporcionando uma imersão educativa no mundo da Grécia Antiga.

Professor-narrador: *"No final, apesar das perdas e dos desafios enfrentados, o que vocês acham que aprenderam sobre estratégia, camaradagem e determinação em face da adversidade?"*

Aluno-jogador: *"infelizmente a questão numérica influenciou muito professor, não tinha como ganhar".*

Professor-narrador: *"Assim como ocorre na História de Leônidas e seus 300."*

## **8 PLAUSIBILIDADE**

A experiência educacional, focada na integração do RPG como recurso pedagógico, se desdobrou como uma visando não apenas avaliar, mas também enriquecer o entendimento dos alunos do 6º ano. Ao longo de diversas etapas cuidadosamente planejadas, desde a preparação inicial até a implementação das atividades práticas, o objetivo primordial foi proporcionar uma experiência educativa significativa e imersiva. Neste contexto, cada fase foi estrategicamente concebida para promover o engajamento dos alunos e facilitar a assimilação dos conceitos abordados, culminando em uma abordagem que vai além da mera avaliação, buscando verdadeiramente a ampliação do conhecimento e da compreensão dos estudantes.

Pesquisadores de RPG e ensino de História, como Juliano Pereira (2014)

propuseram questionários para avaliar o conhecimento histórico prévio dos alunos sobre o cenário a ser jogado, visando aprimorar o planejamento e a execução da atividade. Embora essa abordagem possa ser muito útil, há o risco de prejudicar a surpresa e a espontaneidade da experiência de "jogar história", o que não era nossa intenção ao trabalhar com uma turma de 6º ano do ensino fundamental.

Ohlweiler (2022), escreveu:

Obviamente não existe jogo perfeito. E os atos do jogo praticados pelos jogadores com frequência escapam completamente dos anseios imaginados por quem realizou o design do mesmo. Possivelmente, mesmo após tantos cuidados e modelagens diferentes de jogos, os que estão a seguir presentes podem conter preceitos que ainda não atingiram plenamente uma abordagem antirracista. Ou talvez podem não funcionar como deveriam sempre. Entretanto, o movimento em direção a aprendizagens lúdicas aliadas a um posicionamento inclusivo, acolhedor das diferenças ficará permanentemente no horizonte, tanto de quem elaborou, quanto de quem for jogar. (p. 36 e 37)

Durante a etapa de consolidação, focalizado nas aulas expositivas sobre o mundo Grego e sua importância para a sociedade ocidental, se desdobrou como uma investigação metódica visando não apenas avaliar, mas também enriquecer o entendimento dos alunos do 6º ano sobre a Grécia Antiga. Inspirados pelas abordagens de Marco Antônio Moreira (2004) e pela proposta de aprendizagem significativa crítica, desenvolvemos um plano de seis aulas pelo professor-pesquisador, alinhados aos objetivos estabelecidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). cujo objetivo final seria a aplicação e integração do RPG como recurso pedagógico,

Durante três semanas no mês de março de 2024, as aulas foram cuidadosamente planejadas para consolidar o conhecimento prévio dos alunos sobre os antigos gregos, desde mitos e origens até suas notáveis contribuições para a sociedade contemporânea. Essa fase introdutória buscou estimular o interesse dos alunos e prepará-los para uma experiência educativa envolvente e significativa. A iminente culminância, aula-jogo, relacionada à Batalha das Termópilas, foi contextualizada, como um dos pontos centrais dessa preparação, como forma de incentivar os alunos.

A última etapa consistiu na implementação de uma aula-jogo, onde um enredo pré-definido foi habilmente conduzido pelo professor, desafiando os alunos a aplicar

seus conhecimentos de maneira prática e interativa. Perguntas desafiadoras, abordando formações gregas, eficácia de espadas curtas, responsabilidades em Esparta e motivos estratégicos das Termópilas, proporcionaram uma avaliação rica em complexidade cognitiva.

A expressiva correlação entre respostas corretas e o conhecimento adquirido nas exposições foi perceptível, assim como a eficácia da abordagem. O momento marcante surgiu quando os alunos, encarnando guerreiros espartanos, constataram a escassez de "soldados" vivos durante o combate, oferecendo uma vivência impactante e simbólica sobre os eventos históricos explorados.

Nakou (2007) afirmou que “o conhecimento do passado não se relaciona essencialmente com o passado, mas com o presente” (p. 138). Portanto, este experimento, revelou-se uma exploração frutífera da interseção entre o lúdico e o educativo, proporcionando não apenas uma avaliação diferenciada, mas também uma experiência educacional imersiva e envolvente, deixando margens para reflexões mais profundas sobre as potencialidades do RPG no contexto pedagógico.

A autora ainda afirma que: “a consciência histórica está diretamente relacionada com a experiência do presente e o seu significado no contexto da orientação no tempo pelos indivíduos” (Nakou, 2007, p. 139). Espera-se que a implementação dessa metodologia proporcione uma experiência educativa enriquecedora, contribuindo para o desenvolvimento acadêmico e pessoal dos alunos.

Ao analisarmos os objetivos propostos pela BNCC para o ensino de História nesse nível de ensino, isto é, 6º ano fundamental, anos finais. Podemos verificar durante o que foi exposto sobre a “aula-jogo”, que atinge esses objetivos de diversas maneiras.

Primeiramente, ele promove o conhecimento histórico ao contextualizar os alunos como soldados na batalha de Termópilas, sob o comando de Leônidas, abordando aspectos como escassez de recursos, estratégias de combate e o desfecho da batalha. Isso permite aos alunos uma vivência mais próxima dos eventos históricos, estimulando a compreensão dos sacrifícios e desafios enfrentados pelos guerreiros espartanos.

A “aula-jogo”, desenvolve habilidades de interpretação e análise histórica ao desafiar os alunos a pensar estrategicamente, considerar diferentes perspectivas e refletir sobre as consequências de suas ações. Essa abordagem estimula uma compreensão mais profunda dos eventos históricos e promove o desenvolvimento de habilidades analíticas essenciais.

O pensamento crítico também é estimulado por meio de discussões e reflexões durante a aula-jogo. Os alunos são incentivados a questionar, argumentar e analisar criticamente as informações apresentadas, o que contribui para o desenvolvimento de uma postura crítica diante do conhecimento histórico.

Por fim, - a importância da empatia histórica, e a necessidade de os alunos compreenderem o contexto histórico e as motivações das personagens para uma vivência mais autêntica dos eventos. Apesar de haver momentos em que a imersão é quebrada, como quando os alunos conhecem o desfecho da história dos 300, ainda assim há oportunidades para a reflexão sobre as experiências históricas e a identificação com as personagens.

### **8.1 Benefícios do uso de RPG de mesa em aulas de História**

A utilização de RPG nas aulas de História do ensino fundamental pode trazer vários benefícios para os alunos. Um benefício significativo é o maior envolvimento e a motivação dos alunos. Ao incorporar um elemento semelhante a um jogo no currículo, é mais provável que os alunos se interessem pelo material apresentado e tenham um sentimento de propriedade e agência na sua aprendizagem (Silveira *et al.*, 2021).

Este maior envolvimento pode levar a uma melhor retenção de informações e a uma compreensão mais profunda dos eventos históricos., O uso de RPG pode tornar a História mais acessível e compreensível para os alunos, uma vez que eles podem se ver como participantes ativos nos eventos que estão sendo estudados (Oliveira, 2019).

Outro benefício do uso de RPG nas aulas de História é o desenvolvimento do pensamento crítico e da capacidade de resolução de problemas. A natureza dos RPG

exige que os jogadores pensem de forma criativa e estratégica para superar desafios e obstáculos. Ao aplicar essas habilidades a eventos históricos, os alunos podem obter uma compreensão mais profunda das complexidades da História e das decisões tomadas por indivíduos e sociedades (Carneiro, 2021).

Por meio de cenários de *role-playing*, os alunos também podem praticar a empatia e a compreensão, uma vez que são obrigados a colocar-se no lugar de figuras históricas e a considerar as suas motivações e perspectivas. Por fim, o uso de RPG nas aulas de História pode promover o desenvolvimento de habilidades sociais e de colaboração (Marques; Barreto, 2019).

Os RPG exigem que os jogadores trabalhem juntos em prol de um objetivo comum, comunicando-se de forma eficaz e respeitosa entre si. Ao aplicar estas competências a cenários históricos, os alunos podem adquirir uma maior apreciação do contexto social e cultural dos eventos, bem como a colaboração e cooperação na formação da História (Oliveira, 2019).

Estudos citados anteriormente, no item 5.2, demonstraram que o RPG pode ser um recurso pedagógico eficiente e acessível para o ensino de História em escolas de periferias urbanas com poucos recursos. Além de oferecer uma forma lúdica e envolvente de aprendizagem, o RPG pode ajudar a desenvolver habilidades, como pensamento crítico, criatividade, cooperação e liderança. Sua utilização em sala de aula pode contribuir para a construção de uma educação mais inclusiva e igualitária, que valoriza as experiências e vivências dos alunos em suas comunidades.

O RPG em sala de aula oferece uma oportunidade acessível e enriquecedora para o processo de ensino-aprendizagem, permitindo ao professor agir como mediador de forma dinâmica. Essa abordagem de Andrade (2010, apud Araújo; Troleis, 2015), é flexível, estimulando a participação ativa dos alunos, promovendo a criatividade e o trabalho em equipe. A facilidade de incorporar o RPG ao planejamento pedagógico oferece um recurso abrangente, evitando uma prática profissional rígida. Assim, o RPG emerge como uma estratégia inovadora, tornando o processo educacional mais envolvente e alinhado às demandas contemporâneas

## **8.2 Limitações e desafios do uso de RPG de mesa em aulas de História**

Uma das principais limitações e desafios da utilização de RPG de mesa nas aulas de História do ensino fundamental é o tempo e os recursos limitados disponíveis para preparação. Criar e preparar materiais de RPG pode ser um processo demorado, o que pode ser difícil para professores que possuem carga horária completa. A criação de materiais de RPG requer um certo nível de conhecimento em design e História de jogos, que pode não estar disponível para todos os professores (Oliveira, 2019).

Isto pode limitar o potencial para o uso de RPG nas aulas de História, particularmente em escolas com recursos limitados. Outro desafio do uso de RPG de mesa nas aulas de História é o potencial de interrupção e distração. Embora os RPG possam ser envolventes e divertidos, eles também podem prejudicar o ambiente de aprendizagem se não forem gerenciados adequadamente (Oliveira, 2019).

Os alunos podem ficar demasiado concentrados no jogo e perder a noção dos objetivos de aprendizagem, ou o jogo pode tornar-se demasiado complexo e difícil de gerir, levando à frustração e ao desinteresse. Os professores devem estar preparados para gerir estes desafios potenciais e garantir que o RPG seja utilizado de uma forma que apoie os objetivos de aprendizagem (Pessoa, 2021).

Um último desafio do uso de RPG de mesa nas aulas de História é a dificuldade em avaliar os resultados da aprendizagem. Ao contrário dos métodos de ensino tradicionais, que muitas vezes envolvem testes e avaliações padronizados, os RPG são mais difíceis de avaliar em termos de resultados de aprendizagem (Carneiro, 2021).

Pode ser um desafio determinar o quanto os alunos estão aprendendo com o jogo e quão bem estão aplicando conceitos e conhecimentos históricos. Os professores devem estar preparados para desenvolver métodos de avaliação criativos que levem em conta a natureza única dos RPG e os objetivos de aprendizagem que eles apoiam (Oliveira, 2019).

No entanto, as pesquisas do item 5.2, também apontaram alguns desafios que precisam ser superados na implementação dos RPGs como recurso pedagógico no

ensino de História. Um dos principais problemas é a necessidade de uma formação adequada dos professores. O uso de RPGs requer um conhecimento profundo tanto do conteúdo histórico quanto da dinâmica do jogo para garantir uma abordagem pedagógica consistente e alinhada com os objetivos educacionais.

Adaptar os RPGs ao currículo escolar é outro desafio. Os jogos devem ser cuidadosamente planejados e alinhados com o currículo para garantir que os objetivos de aprendizagem sejam alcançados. Há uma variedade de recursos e materiais disponíveis para a implementação do RPG e adaptá-los às necessidades e realidades de cada contexto escolar.

Apesar dos desafios, pesquisas recentes demonstraram o potencial promissor do uso de RPGs como estratégia pedagógica no ensino de História. Essa abordagem ofereceu uma alternativa inovadora para tornar o aprendizado mais atraente e significativo, estimular o interesse do aluno e apoiar o desenvolvimento de habilidades essenciais para sua formação.

## **9 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O uso do RPG como recurso pedagógico no ensino de História para alunos do 6º ano do ensino fundamental em escolas públicas foi objeto de interesse desta pesquisa. Ao analisarmos experiências educacionais que incorporam o RPG como uma ferramenta para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, podemos perceber sua aplicabilidade promissora em tornar os conteúdos de História mais envolventes e acessíveis aos estudantes.

A abordagem do RPG, ao introduzir elementos lúdicos e interativos no ambiente educacional, tem o potencial de cativar a atenção dos alunos e estimular sua participação ativa na construção do conhecimento histórico. Por meio de narrativas imersivas e experiências de aprendizagem práticas, os estudantes podem se sentir mais engajados e motivados a explorar os eventos e personagens históricos.

Além disso, o RPG ofereceu aos estudantes uma oportunidade única de vivenciarem os conteúdos de História de uma maneira mais pessoal e significativa. Ao assumirem papéis de personagens históricos ou simularem situações do passado,

eles puderam desenvolver uma compreensão mais profunda das complexidades e nuances dos eventos históricos, ao mesmo tempo em que exercitam habilidades como empatia, pensamento crítico e resolução de problemas.

Essa abordagem pedagógica também pode contribuir para a inclusão e diversidade no ambiente educacional. Ao permitir que os alunos assumam diferentes papéis e perspectivas históricas, o RPG promove a valorização das múltiplas vozes e experiências presentes na narrativa histórica, ampliando o entendimento dos estudantes sobre a diversidade cultural e social ao longo do tempo.

Durante o desenvolvimento do projeto, foram considerados estudos e pesquisas sobre o uso do RPG como recurso didático em História, enfatiza a importância de promover o conhecimento histórico prévio dos alunos e de integrar o RPG de forma contextualizada.

Durante a etapa de desenvolvimento, tornou-se evidente a plausibilidade do uso do RPG como recurso didático para mediar os conteúdos de História, o que foi fundamental para envolver tanto a equipe pedagógica quanto os alunos em uma atividade diferenciada e enriquecedora. Posteriormente, foi necessário consolidar o conhecimento adquirido, considerando que os estudantes pertenciam ao 6º ano, uma fase em que ainda estão transitando da infância para a adolescência. Essa condição facilitou a implementação da aula-jogo, uma vez que o aspecto lúdico ainda é uma parte significativa de sua experiência de aprendizado, resultando em uma conclusão eficaz da pesquisa.

Apesar dos benefícios evidentes do uso do RPG em aulas de História, há desafios a serem enfrentados. A preparação de materiais e a adaptação do jogo ao currículo podem demandar tempo e recursos significativos. Além disso, é necessário desenvolver métodos de avaliação criativos que levem em conta a natureza única dos RPG e os objetivos de aprendizagem.

No entanto, apesar desses desafios, o uso do RPG emerge como uma estratégia inovadora e promissora para tornar o processo educacional mais envolvente e alinhado às demandas contemporâneas. Ao proporcionar uma experiência educativa imersiva e significativa, o RPG contribui para o desenvolvimento

acadêmico e pessoal dos alunos, promovendo uma educação mais inclusiva e igualitária.

Portanto, o uso do RPG como recurso pedagógico no ensino de História representa uma abordagem inovadora e promissora para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo para os alunos da educação básica. Ao integrar elementos lúdicos e interativos ao currículo escolar, essa metodologia pode abrir novas possibilidades para a exploração e compreensão dos conteúdos históricos, preparando os estudantes para uma participação ativa e crítica na sociedade contemporânea.

## 10. REFERÊNCIAS

- ABRANTES, P. C.; CARVALHO, R. P. O jogo de RPG como estratégia para o desenvolvimento de habilidades sociais em adolescentes. **Revista de Psicologia da IMED**, v. 10, n. 2, p. 127-138, 2018.
- ALVES, C. M. C. **O RPG como recurso didático para o ensino de história**. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2015.
- AMARAL, R. R. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física**. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal Rural de Pernambuco: Recife - PE, 2008.
- ANTUNES, C. **Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia**. São Paulo: Editora do Brasil, 1974.
- ANDRADA, M. F. Memória sobre a reforma de estudos da capitania de São Paulo. In: RIBEIRO, J. Q. **A memória de Martim Francisco sobre a reforma de estudos da capitania de São Paulo**. Separata do Boletim LIII da FFCL/USP. São Paulo, n.5, 1945.
- ANDRÉ, M. **Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional**. Brasília: Líber Livro Editora, 2008.
- ARANTES, S. L. F., & PERES, S. O. Programas de iniciação científica para o ensino médio no Brasil: educação científica e inclusão social. **Revista Pesquisas E Práticas Psicossociais**, 10(1), 37-54, 2016. Disponível em: [https://periodicos.ufsj.edu.br/revista\\_ppp/article/view/Ferreira%20Arantes%2C%20Peres](https://periodicos.ufsj.edu.br/revista_ppp/article/view/Ferreira%20Arantes%2C%20Peres). Acesso em: 06 nov 2023.
- ARAÚJO, E. C. D. de; TROLEIS, A. L. Recursos didáticos, formação inicial docente e o processo de ensino-aprendizagem no Pibid geografia UFRN. **Confins: Revue franco-brésilienne de géographie / Revista franco-brasileira de geografia**, n. 25, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.4000/confins.10605>. Acesso em: 19 nov 2023
- AZEVEDO, M. de L. O RPG histórico como estratégia de ensino de história. In: **Anais do Simpósio Nacional de Ensino de História**, 2019, Londrina. Anais [...]. Londrina: UEL, 2019.
- BACICH, L.; TANZI NETO, A. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.
- BIAZOTTO, L. F. **O uso da gamificação no ensino do feudalismo e história medieval no ensino fundamental**. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Maringá, Maringá-PR, 2022.
- BARBOZA, E.; SILVA, A. A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame. In: **5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo**, 2014. Campo Grande. Anais. Campo Grande, 2014. Disponível em:

<<http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>>. Acesso em: 06 nov 2023.

BASTOS, L. O jogo como ferramenta para o ensino das humanidades. In P. Piccolo & A. V. Carvalho (Orgs.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo, SP, Brasil: Editora Devir, 2022.

BITTENCOURT, C. M. F. Os confrontos de uma disciplina escolar: da História sagrada à História profana. **Revista Brasileira de História**. São Paulo: ANPUH. V. 13; n. 25/26; set. 1992/ago. 1993.

BITTENCOURT, C. M. F. **O saber histórico na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 1998.

BITTENCOURT, C. M. F. **Reflexões sobre o ensino de História**. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/WYqvqrhmpwbWpGVY47wWtp/abstract/?lang=pt>. Acesso em 01 nov 2022.

LARROSA. BONDIA, Jorge. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Rev. Bras. Educ.** [online]. 2002, n.19, pp.20-28. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?lang=pt>. Acesso em 10/01/2024

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_sit e.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit e.pdf). Acesso em 21/11/2022.

BRASIL. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 26 jun. 2014. Seção 1, p. 1

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm). Acesso em 07/11/2022

BRASIL. **Aprova o Plano Nacional de Educação – PNE e dá outras providências**. Disponível em [http://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/\\_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm](http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm). Acesso em 16/11/2022.

BRASIL. MEC. Secretaria do Ensino Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: História**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

BRUNER, J. Atos de Significação. In: LAKOMY, Ana Maria. **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

CAIADO, K. R. O uso do RPG como recurso pedagógico para o ensino de história. **Revista de História Regional**, v. 17, n. 1, p. 39-53, 2012

CAMPOS, J. M. De. **Jogos de Boardgames e RPG na Didática da História e sua relação com a África**' 19/12/2022 149 f. Mestrado Profissional em Ensino de História Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da Universidade Federal de Mato Grosso

CHIODINI, C. R. **Planejamento e prática em supervisão escolar. Apostila do Programa de Pós-graduação EAD**. Indaial: Uniasselvi, 2013.

CARNEIRO, E. F. O uso do RPG no ensino de História: um relato de experiência sobre o Maranhão republicano explicado por meio de um jogo. **Revista História Hoje**, v. 10, n. 19, p. 214-234, 2021.

CELLARD, A. A Análise Documental. In: POUPART, J. et al. (Orgs.) **A pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos e metodológicos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 295 - 316.

CLANDININ, D. J; CONNELLY, F. M. **Pesquisa Narrativa- Experiência e História em Pesquisa Qualitativa**. Uberlândia: EDUFU, 2015.

COELHO, D. M.; FARIA, R. S. de. O uso do RPG como ferramenta pedagógica no ensino de história. **Revista de História da Biblioteca Nacional**, n. 114, p. 70-78, 2019. Disponível em: [https://rhn.bbm.usp.br/fileadmin/rhn/pdf/RHN\\_114\\_Completa\\_070-082.pdf](https://rhn.bbm.usp.br/fileadmin/rhn/pdf/RHN_114_Completa_070-082.pdf). Acesso em 11 mai. 2023.

CORRÊA, A. L. da C. **Rolando dados, criando histórias, aprendendo história - o uso do RPG como instrumento de iniciação científica no ensino de história**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em: <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/202004>>

COSTA, C. E. De S. **RPG E Ensino De História: Uma Articulação Potente Para A Produção Da Narrativa Histórica Escolar**'. Mestrado Profissional em Ensino de História Instituição de Ensino: UFRJ, Rio de Janeiro, 2017.

COSTA, E. F. de J. Nós e Todos: Um Diálogo sobre a Lei nº 11.645/08. In: SANTOS, F. L; GUERRA FILHO, S. A. D. (org.). **Ensinar História no Século XXI: Dilemas e Perspectivas**. Cruz das Almas/Bahia: Editora UFRB, 2019.

CHERVEL, A.; COMPERE, M.-M. As humanidades no ensino. **Educação e Pesquisa**. São Paulo, v.25, n.2, p.149-70, jul./dez. 1999.

DEWEY, J. **Experiência e educação. 2.ed**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

DOS SANTOS, C. A. C. Uso do RPG nas aulas de educação do campo e pesquisa. **Revista Vitruvian Cogitationes**, v. 4, n. 2, p. 53-61, 2023.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FARDO, M. A. **Gamificação: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**. São Paulo: Atlas, 2017

FERREIRA, C. A. L.; MARQUE, E. dos S. Ensino de História e a Reforma do Ensino Médio. In: SANTOS, Fabrício Lyrio; GUERRA FILHO, Sérgio A. D. (org.). **Ensinar História no Século XXI: Dilemas e Perspectivas**. Cruz das Almas/Bahia: Editora UFRB, 2019.

FLICK, U. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009a.

FLICK, U. **Qualidade na pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Bookman, 2009b.

FRANÇA, K. M. A; RIBEIRO, G. M. F. **Jogo e Linguagem. “Existência e Arte”** - Revista Eletrônica do Grupo PET - Ciências Humanas, Estética e Artes da Universidade Federal de São João Del-Rei - Ano III - Número III – janeiro a dezembro de 2007. Disponível em: [https://ufsj.edu.br/portalrepositorio/File/existenciaearte/Edicoes/3\\_Edicao/JOGO%20E%20LINGUAGEMkaren.pdf](https://ufsj.edu.br/portalrepositorio/File/existenciaearte/Edicoes/3_Edicao/JOGO%20E%20LINGUAGEMkaren.pdf). Acesso em 20/09/2023.

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de Conteúdo**. Brasília: Líber Editora, 2008.

FREITAS, J. de A. **RPG Medieval Ibérico: a interpretação de papéis como uma estratégia para o ensino de Idade Média no ensino fundamental**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2020. Disponível em: <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/574689>>

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

GANDIN, D. **Planejamento Como Prática Educativa**. 8 ed. São Paulo: Loyola, 1994.

GANDIN, D. **A prática do planejamento participativo: na educação e em outras instituições, grupos e movimentos dos campos cultural, social, político, religioso e governamental**. Petrópolis: Vozes, 1995.

GERMANO, J. **Estado militar e educação no Brasil (1964-1985)**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MENEZES, A. B. N. T. de; PAIVA, M. M.; STAMATTO, M. I. S.. (Orgs.). **Práticas educativas: educação escolar e não escolar**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2016. Disponível em: < <https://www.mercado-de-letras.com.br/resumos/pdf-23-05-17-13-48-11.pdf>>. Acesso em 10 mai. 2023.

GEE, J. **Bons videogames + boa aprendizagem: Coletânea de ensaios sobre os videogames, a aprendizagem e a literacia**. Ramada: Pedagógica, 2010.

GOMES, E. J. O RPG como estratégia de ensino de História. **Congresso Internacional De Educação**, 3., 2020, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: UNESP, 2020.

GRANDO, A.; TAROUCO, L. **O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação**. *Novas Tecnologias na Educação - CINTED-UFRGS*, V. 6, n. 2, dez. 2008.

GUIMARÃES, Selva. **Didática e Prática de Ensino em História**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

GUIMARÃES, S.; SILVA, M. A. da. Ensino de História hoje: errâncias, conquistas e perdas. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 30, n. 60, p. 219-241, 2010. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbh/a/BNrRjXq9PSpHSvJYRmf83hS/>. Acesso em: 12 maio 2023.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JACKSON, S. **GURPS Módulo básico**. 2. ed. São Paulo: Devir, 1994.

JAPIASSU, R. **A Linguagem teatral na escola: pesquisa docência e prática pedagógica**. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

JULL, J. The game, the player, the word: looking for a heart of gameness. In: COPIER, Marinka; RAESSENS, Joost (ed.). **Digital games research conference proceeding**. Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: 27 dez. 2023.

KNISS, C. A. O uso do RPG como recurso pedagógico no ensino de História. **Revista de Educação**, vol. 27, n. 2, p. 45-61, 2022.

LAKOMY, A. M. **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

LE GOFF, J. **História e memória**. 5. ed. Campinas, SP: Ed. da Unicamp, 2003, p. 525-541

LIMA, T. C. S. de; MIOTO, R. C. T. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Rev. Katál**. Florianópolis v. 10 n. esp. p. 37-45, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rk/a/HSF5Ns7dkTNjQVpRyvhc8RR/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 15 de novembro de 2023.

LUIZ, R. B. **Analogico X Digital**. 2013. Recuperado de <https://designinggames.wordpress.com/industria-dos-jogos/jogos-de-tabuleiro/analogico-x-digital/>. acesso em 27 de dez de 2023

MARQUES, W. M.; BARRETO, D. M. O Uso dos Jogos Eletrônicos e do Role Playing Game (RPG) no ensino e aprendizagem de História. **Revista H-TEC Humanidades e Tecnologia**, v. 3, n. 1, p. 109-134, 2019.

MARTINS, M. L. **Depoimento da analista educacional do Núcleo Gestor do Iceb.** Disponível em: <https://www.educacao.mg.gov.br/protagonismo-estudantil-na-pesquisa-cientifica-e-debatido-em-live-do-programa-iceb/>. Acesso em 27 de outubro de 2023. Propriedade do site: Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais (SEEMG).

MENDES, L. F. de O.; BOECHAT, L. T. Rolando dados históricos: o Role-Playing Game (RPG) e o ensino de história. in **Educação e Linguagem**, 2019. Disponível em: [https://www.fvj.br/revista/wp-content/uploads/2019/09/9\\_REdLi\\_2019.2.pdf](https://www.fvj.br/revista/wp-content/uploads/2019/09/9_REdLi_2019.2.pdf). Acesso em 29 de outubro de 2023

MENEZES, A. B. N. T. de; PAIVA, M. M. de; STAMATTO, M. I. S. (Orgs.). **Práticas educativas: educação escolar e não escolar**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2016. Disponível em: < <https://www.mercado-de-letras.com.br/resumos/pdf-23-05-17-13-48-11.pdf>>. Acesso em 10 mai. 2023.

MOREIRA, M. A. **Aprendizagem significativa crítica**. Porto Alegre: Instituto de Física/Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2005. 47 p. [www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigcritport.pdf](http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigcritport.pdf)

MOREIRA, V. C. **Ensino de História e RPG como ferramenta nos estudos regionais: possibilidades em "A Retirada da Laguna" de Alfredo d'Escragno Taunay**. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de História) - Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Unidade Universitária Amambai, Programa de Mestrado Profissional em Ensino de História - PROFHISTÓRIA. Amambai/MS, 2018.

NADAI, E. (Org.). Apresentação. In: SEMINÁRIO PERSPECTIVAS DO ENSINO DE HISTÓRIA. **Anais**. São Paulo: FEUSP, 1988. P. 1-25.

NAKOU, I. Educação histórica: o uso de ferramentas culturais relacionadas com a diversidade de experiências e atitudes dos estudantes. **Currículo sem fronteiras**, v. 7, n. 1. 2007.

NEIRA, M. G. **Escola pública e desigualdade social: um desafio para a educação**. 2010. Disponível em: [http://www.histedbr.fe.unicamp.br/navegando/publicacoes\\_textos/Neira-4.pdf](http://www.histedbr.fe.unicamp.br/navegando/publicacoes_textos/Neira-4.pdf). Acesso em 10 mai. 2023.

NUNES, V. A. **Descobrimo o Passado: o uso do RPG digital como artefato para mobilizar o conceito de empatia histórica'** 07/04/2022 136 f. Mestrado Profissional em Ensino de História Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: UERJ/CEH-Detalhes

OHLWEILER, R. **TEMPOS DE DIFERENÇA: Ludicidade e tolerância no ensino de história através de jogos sobre mitos de origem**. Porto Alegre, 2022

OLIVEIRA, A. B. de. **Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação: revisão de literatura e outros desdobramentos**. 2019. 91f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Educação, Palmas, 2019.

OLIVEIRA, F. M. de. As perspectivas dos jogos de interpretação como materiais didáticos no ensino de História. **Revista ENSIN@ UFMS**, Três Lagoas/MS, v. 1, n. 5, p. 72-93, dezembro 2020.

PAZ, M. F. da. **História e gamificação: reflexões e aplicabilidade de lúdicos no ensino de História**. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

PEREIRA, J. S. **Uma máquina do tempo movida a imaginação: RPG e Empatia Histórica no Ensino de História**. 2014. 149f. Dissertação. (Mestrado em História Social). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2014.

PESSOA, B. M. A. **Experiência docente no ensino de história: Desenvolvendo estratégias para o uso do RPG em salas de aula de Recife-PE**. Dissertação de mestrado, Programa de Pós-Graduação em História, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, PE, Brasil. 2018.

PESSÔA, B. M. A. Entre professores e mestres: O RPG e as experiências docentes no ensino de História. **História & Ensino**, v. 26, n. 2, p. 337-356, 2020.

PRENSKY, M. **Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!** São Paulo: Phorte, 2010.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012

QUIRINO, I. M. **Mares do sertão: um RPG sobre nordeste e sertão no ensino de História**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

SANTOS, B. B. M. dos. **A abordagem historiográfica da disciplina escolar Estudos Sociais nas décadas de 1960 e 1970: nova perspectiva histórica**. Disponível em: [http://www.encontro2012.rj.anpuh.org/resources/anais/15/1338480525\\_ARQUIVO\\_artigo\\_Anpuh\\_2012.pdf](http://www.encontro2012.rj.anpuh.org/resources/anais/15/1338480525_ARQUIVO_artigo_Anpuh_2012.pdf). Acesso em 01 nov 2022

SCHMITZ, E. **Fundamentos da Didática**. 7ª Ed. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2000.

SILVA, S. C.; SILVA, D. C. **Avaliação Escolar: Para Além de uma Nota**. In: VI Colóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade", São Cristóvão -SE/Brasil, 20 a 22 de setembro de 2012.

SILVA, I. M. C. da. **RPG e história no ensino de história: o caso do projeto “Eram os deuses astronautas?”**. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/31802>. Acesso em 11 mai. 2023.

SILVA, J. C. da. O Ensino de História no Contexto da Legislação Educacional Brasileira. **InterMeio**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Educação, Campo Grande, MS, v.20, n.40, p.81-96, jul./dez. 2014

SILVA, M. A. **Repensando a História**. São Paulo: Marco Zero, 1984.

SILVA, M.; GUIMARÃES, S. **Ensinar História no Século XXI: Em busca do tempo entendido**. 4ª edição. São Paulo: Editora Papirus, 2012.

SILVA, R. P. da. **História e RPG: um ensaio sobre as possibilidades de ensino da história a partir do roleplaying game**. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2019. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/70013/Rafael%20Pires%20da%20Silva%20-%20DISSERTA%C3%87%C3%83O%20-%202019.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em 12 mai. 2023.

SILVEIRA, M. F. **Dados & Devaneios: RPG como metodologia de Ensino de História**. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Ilha de Santa Catarina, 2021.

SOUZA, S. E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. In: **I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: "Infância e Práticas Educativas"**. Arq Mudi, 2007;11(Supl.2):110-4.

SUMARIVA, G. G. **QUEM TEM E FAZ HISTÓRIA É GENTE: Produzindo uma narrativa ficcional histórica em formato de áudio-drama com o uso de RPG.** 09/03/2023 56 f. Mestrado Profissional em Ensino de História Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL, Rio de Janeiro Biblioteca Depositária: Biblioteca de Ciências Sociais e Humanidades.

SVALDI, G. D. **Tormenta20 (2ª ed.)**. Porto Alegre: Jambô, 2022.

THOMPSON, E. P. **A Miséria da Teoria**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo, SP: Ícone, 1992.

WIZARD OF THE COAST. **Livro do Jogador - Dungeons & Dragons 5ª Edição**. Traduzido por G. R. Montanari. São Paulo: Devir, 2014.

**QUADROS & DADOS:  
UM MANUAL PARA USAR O JOGO DE RPG NAS AULAS  
DE HISTÓRIA**

**QUADROS & DADOS:  
UM MANUAL PARA USAR O JOGO DE RPG NAS AULAS  
DE HISTÓRIA**

DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA

## Ficha Catalográfica

Catálogo elaborado pelo Setor de Referência da Biblioteca Central UNIUBE

S38q Silva, Danilo Américo Pereira da.  
Quadros & dados: um manual para usar o jogo de RPG nas aulas de história /  
Danilo Américo Pereira da Silva. – Uberlândia (MG), 2024.  
51 p. : il., color.

Este produto foi produzido a partir da dissertação “O RPG como recurso didático no ensino-aprendizagem de história nos anos finais do ensino fundamental: plausibilidade e engajamento” e apresentado ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação – Mestrado em Formação Docente para a Educação Básica pela Universidade de Uberaba – UNIUBE, sob a orientação da Profa. Dra. Selva Guimarães.

Inclui bibliografia.

1. Educação. 2. História (Ensino fundamental). 3. Jogos de fantasia. 4. História – Estudo e ensino. I. Guimarães, Selva. II. Universidade de Uberaba. Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação. Mestrado em Formação Docente para a Educação Básica. III. Título.

CDD 372.8981

## SUMÁRIO

<b>Introdução:</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1: ANTES DE SE AVENTURAR</b>	<b>9</b>
<b>Seleção do Conteúdo:</b>	<b>9</b>
<b>Escolha os aspectos mais relevantes.</b>	<b>11</b>
<b>Defina os Objetivos Educacionais:</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo 2: COMO AVALIAR?</b>	<b>15</b>
<b>Simples, de forma qualitativa</b>	<b>15</b>
<b>Considere a abordagem holística</b>	<b>18</b>
<b>Capítulo 3: PREPARANDO</b>	<b>19</b>
<b>Consolidando o conhecimento</b>	<b>19</b>
<b>Regras, sim, regras.</b>	<b>21</b>
<b>Roteiro da Aventura</b>	<b>22</b>
<b>Criando desafios e problemas</b>	<b>24</b>
<b>Capítulo 4: AVENTURANDO</b>	<b>29</b>
<b>Ambientando</b>	<b>29</b>
<b>Engajando</b>	<b>30</b>
<b>Instigando</b>	<b>31</b>
<b>Capítulo 5: DESBRAVANDO</b>	<b>35</b>
<b>Exemplificando</b>	<b>35</b>
<b>Exemplo 1: Aula-Jogo “Bandeirantismo no Brasil Colonial”</b>	<b>36</b>
<b>Exemplo 2: Aula-Jogo “Monstros Vitorianos”</b>	<b>39</b>
<b>Exemplo 3: Aula-Jogo “Primeira Guerra Mundial e a Terra de Ninguém”</b>	<b>43</b>
<b>REFLETINDO</b>	<b>48</b>
<b>PARA SABER MAIS</b>	<b>49</b>

**Introdução:**

Este Manual didático é produto da investigação realizada no Programa de Pós-graduação em Educação: Formação Docente para a Educação Básica da Universidade de Uberaba, curso de Mestrado Profissional, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação, com o título O RPG COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PLAUSIBILIDADE E ENGAJAMENTO, sob a orientação da professora Dra. Selva Guimarães, dissertação disponível no repositório da Universidade.

A pesquisa foi conduzida no ambiente escolar, com foco na experiência do professor-pesquisador como educador ao empregar o RPG (Role Playing Game) como recurso didático em suas aulas de História no ensino fundamental, anos finais. O objetivo principal da pesquisa foi enriquecer as práticas inovadoras da disciplina de História em ambiente escolar, aproveitando a imaginação, o envolvimento dos alunos, seu conhecimento prévio e pensamento crítico para promover uma abordagem mais envolvente dos conteúdos históricos. Com base nisso, propomos o desenvolvimento de um Produto Educacional que ofereça aos educadores uma perspectiva mais lúdica do processo de ensino e aprendizagem da disciplina de História, utilizando o RPG como recurso de ensino-aprendizagem.

No primeiro capítulo, intitulado "Antes de se aventurar", são apresentadas as etapas iniciais para a implementação do RPG em sala de aula. Isso inclui a seleção e adaptação do conteúdo histórico, identificando os aspectos mais relevantes para serem explorados, bem como a definição dos objetivos educacionais, que guiarão o desenvolvimento das atividades.

No capítulo dois "Avaliando" discute-se a importância da avaliação no processo de ensino-aprendizagem por meio do RPG. São propostas diferentes formas de avaliação, desde a análise das tomadas de decisão dos alunos até a reflexão sobre o desempenho individual e em grupo, visando avaliar não apenas o conhecimento adquirido, mas também as habilidades desenvolvidas durante a atividade, partindo de uma percepção holística e qualitativa.

No capítulo seguinte, "Preparando", o foco está na consolidação do conhecimento histórico por meio do RPG. São fornecidos exemplos práticos, como a consolidação da história da Grécia Antiga, juntamente com a elaboração de regras e roteiros para a aventura a ser utilizada em sala de aula. Além disso, são discutidas estratégias para criar desafios e problemas que estimulem o pensamento crítico dos alunos.

O quarto capítulo, "Aventurando", aborda a fase de execução do RPG em sala de aula. São apresentadas técnicas para ambientar os alunos na narrativa histórica, engajando-os e instigando sua participação ativa. Um exemplo de aula-jogo é fornecido para ilustrar como o RPG pode ser implementado de forma eficaz.

O capítulo cinco, intitulado "Desbravando", apresenta três exemplos de aulas-jogo que podem ser aplicadas em diferentes turmas dos anos finais do ensino fundamental. Essas atividades visam estimular o interesse dos professores na aplicação de RPGs em sala de aula, oferecendo estratégias práticas para enriquecer o processo de ensino e aprendizado.

Por último, faço uma reflexão sobre como o manual oferece uma visão abrangente e prática de como utilizar o RPG como recurso didático nas aulas de História, proporcionando aos educadores ferramentas e orientações para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, promovendo um maior envolvimento dos alunos e uma compreensão mais profunda dos conteúdos históricos.

Este Manual Didático tem como propósito sugerir diretrizes claras e práticas para os professores da educação básica, que queiram utilizar o RPG como recurso educacional.

## **A Experiência do pesquisador**

É notável a importância da experiência do professor na formação dos alunos, especialmente no contexto do ensino fundamental anos finais, compreendendo do 6º ao 9º ano. No intuito de enriquecer essa trajetória pedagógica, o autor deste manual, produto de sua dissertação, se propõe a realizar breves relatos sobre a sua experiência na implementação do jogo de RPG em sala de aula.

Ao adotar essa abordagem, o autor busca não apenas transmitir conhecimentos, mas proporcionar uma experiência educativa envolvente e interativa. O cerne dessa prática reside na ideia de que o ato de jogar fomenta o aprendizado significativo dos alunos.

Para este professor-pesquisador, o uso do RPG revelou-se um recurso didático capaz de estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes ao longo dos anos, permitindo a aplicação de conteúdos curriculares de maneira lúdica e envolvente, efêmero e transitório, mas significativo.

Nos breves relatos a seguir, serão abordados aspectos práticos, desafios superados e os impactos observados na aprendizagem e no engajamento dos alunos. Dessa forma o pesquisador pretende oferecer conhecimentos valiosos sobre a integração do RPG como recurso didático em outros momentos de sua jornada, compartilhando aprendizados e reflexões que possam contribuir para a contínua melhoria do processo educacional.

A experiência pedagógica com o RPG não apenas representa um capítulo significativo na jornada do autor deste manual como professor, mas também destaca a relevância de propor recursos inovadores para a construção de um ambiente educacional mais dinâmico e estimulante.

### **Breves relatos de experiência**

Desde 2011, o autor deste manual, tem tido a oportunidade de explorar uma variedade de abordagens lúdicas em suas aulas, com destaque para o uso do RPG como um recurso pedagógico com que se familiariza. A praticidade e eficácia do RPG em sala de aula tornaram-no sua escolha preferencial ao longo dos anos. A cada nova turma e a cada novo conteúdo, buscou-se constantemente renovar e adaptar suas abordagens, visando proporcionar aos alunos experiências educativas diferenciadas e envolventes.

Uma experiência não se resume simplesmente a realizar algo ou ação, mas sim a permitir que algo nos afete profundamente. O ato de "fazer" uma experiência

implica em ser receptivo ao que nos acontece, em aceitar e se submeter ao que nos atinge, que nos ensine de forma subjetiva.

Não pretendo aqui adentrar na visão filosófica completa sobre experiência, mas esta não é meramente uma ação que tomamos, mas sim uma atitude receptiva diante do que nos confronta e nos instiga. Ao nos abirmos a essa perspectiva, estamos suscetíveis a sermos modificados por ela, tanto de maneira imediata quanto ao longo do tempo.

Nesta seção, não detalharei a eficácia específica da metodologia que proponho ao utilizar o RPG como recurso didático para o ensino de História. Em vez disso, pretende-se relatar as experiências anteriores que conduziram este professor-pesquisador a propor sua pesquisa.

Uma das experiências mais marcantes foi a criação e condução de uma aula-jogo de RPG focada no estudo da Primeira Guerra Mundial e das adversidades enfrentadas nas trincheiras, destinada aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. Nesta atividade, os estudantes foram transportados para o contexto histórico da guerra, assumindo os papéis de soldados e líderes militares, e vivenciaram de forma imersiva os desafios e dilemas enfrentados durante o conflito.

Cada tentativa dos alunos em avançar sobre a "terra de ninguém"<sup>38</sup> revelava sua crescente frustração diante das dificuldades do entrenchamento. Esta abordagem não só promoveu uma compreensão mais profunda e significativa dos eventos históricos, mas também estimulou o pensamento crítico e a empatia entre os participantes.

Uma experiência igualmente enriquecedora ocorreu durante a implementação de uma aula-jogo de RPG que abordou a Revolução Industrial no século XIX e sua conexão com os monstros da literatura clássica, destinada aos alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. Nessa atividade, os estudantes mergulharam nas profundas

---

<sup>38</sup> O termo "terra de ninguém" é usado para descrever um território não ocupado ou um território disputado entre partes que não o ocupam por medo ou incerteza. O termo é uma derivação da expressão inglesa "no man's land" (literalmente "terra de nenhum homem") criada durante a Primeira Guerra Mundial.

transformações sociais e tecnológicas desencadeadas pelo advento da Revolução Industrial, ao mesmo tempo em que exploraram as figuras monstruosas retratadas na literatura da época, como Frankenstein, Drácula e Dr. Jekyll.

Estes personagens lendários foram empregados como uma ferramenta para compreender os avanços medicinais e científicos característicos do período. Essa intersecção entre História e literatura não apenas proporciona aos alunos uma compreensão mais abrangente e contextualizada da era industrial, mas também estimulou sua criatividade e habilidades de interpretação textual.

Uma das atividades mais desafiadoras e impactantes foi a realização de uma aula-jogo de RPG, na qual os alunos do 1º ano do Ensino Médio assumiram a condição de investigadores interrogando Gavrilo Princip sobre o assassinato do Arquiduque Francisco Ferdinando, evento que desencadeou a Primeira Guerra Mundial.

Essa abordagem permitiu aos estudantes mergulharem no processo histórico de forma ativa e investigativa, promovendo o desenvolvimento de habilidades de argumentação, análise de fontes e raciocínio lógico.

As experiências narradas demonstram a relevância de experiências anteriores e estratégias pedagógicas para promover um aprendizado mais significativo e engajador. O envolvimento dos alunos em atividades lúdicas e interativas não apenas torna o processo educacional mais estimulante, mas também contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais.

A integração do RPG e de outras formas de jogo em sala de aula revelou-se, assim, para o professor-pesquisador, um recurso poderoso para a construção de um ambiente educacional dinâmico e enriquecedor.

## **Capítulo 1: ANTES DE SE AVENTURAR**

### **Seleção do Conteúdo:**

Antes de considerar o uso do RPG como uma ferramenta didática para ensinar ou avaliar conteúdos de História, é crucial selecionar cuidadosamente o tema e o conteúdo apropriados para a aplicação do jogo. Embora o RPG possa ser uma abordagem envolvente para muitos tópicos, nem todos os conteúdos são igualmente adequados para essa metodologia. No entanto, é importante ressaltar que a criatividade e o comprometimento do professor podem adaptar e transformar até mesmo os temas mais desafiadores em experiências de aprendizado estimulantes por meio do RPG.

Ao escolher os conteúdos para a utilização do RPG, é recomendável optar por temas que ofereçam espaço para exploração, narrativa e interação. Temas que envolvam transformações históricas significativas, como períodos de grandes mudanças sociais, políticas ou culturais, tendem a ser particularmente adequados. Além disso, conteúdos que permitam a criação de aventuras emocionantes, envolvendo combates, batalhas, exploração de territórios desconhecidos e superação de desafios, são altamente recomendados.

Por exemplo, temas como as grandes navegações, a exploração espacial, os períodos de guerras e conflitos, as revoluções industriais e tecnológicas, entre outros, oferecem vastas possibilidades para a criação de narrativas envolventes no contexto do RPG. Através dessas aventuras, os alunos podem vivenciar de forma mais imersiva os eventos históricos, compreender as motivações das pessoas envolvidas e refletir sobre as consequências de suas ações.

Com base na minha experiência pessoal, utilizo o RPG não apenas como uma ferramenta de avaliação do conhecimento dos alunos, mas também como uma forma de engajá-los de maneira ativa na aprendizagem. Ao propor o RPG como ponto culminante de um processo de ensino, os alunos têm a oportunidade de aplicar o conhecimento adquirido em um contexto prático e significativo. Isso não apenas fortalece sua compreensão dos conteúdos, mas também desenvolve habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico.

Em relação ao tempo necessário para lecionar o conteúdo antes da utilização do RPG como aula, é importante dedicar tempo suficiente para que os alunos se familiarizem completamente com o assunto e se sintam confortáveis para participar ativamente da experiência. Geralmente, são necessárias várias sessões de aula para introduzir o tema, fornecer contexto histórico e preparar os alunos para a aventura do RPG. Dessa forma, o RPG não apenas complementa o processo de ensino, mas também o enriquece, oferecendo uma abordagem alternativa e estimulante para explorar os conteúdos de História.

A seguir, apresento alguns conteúdos que considero adequados para serem utilizados no RPG, juntamente com sugestões de possíveis aventuras:

#### A Idade Média e as Cruzadas:

- Os alunos podem vivenciar as aventuras de cavaleiros em busca do Santo Graal ou participar de batalhas durante as Cruzadas, explorando os aspectos políticos, sociais e religiosos desse período.

#### Exploração e Colonização das Américas:

- Os alunos podem representar exploradores em expedições para descobrir o "Novo Mundo", enfrentando desafios como a comunicação com povos indígenas, a busca por ouro e a colonização.

#### Revolução Industrial e Movimentos Operários:

- Os alunos podem interpretar trabalhadores em fábricas durante a Revolução Industrial, lidando com condições de trabalho precárias e participando de movimentos operários em busca de melhores condições.

#### Segunda Guerra Mundial:

- Os alunos podem se envolver em missões de espionagem, participar de batalhas importantes e tomar decisões estratégicas como líderes de nações durante a Segunda Guerra Mundial, explorando as causas e consequências desse conflito global.

Esses são apenas alguns exemplos de como o RPG pode ser aplicado de forma eficaz para ensinar e avaliar conteúdos de História, proporcionando uma experiência de aprendizagem imersiva e envolvente para os alunos.

### **Escolha os aspectos mais relevantes.**

Explorar os conteúdos da disciplina de História a serem lecionados com RPG requer uma seleção criteriosa dos aspectos mais relevantes. Essa escolha não apenas impacta diretamente na eficácia do ensino, mas também na experiência de aprendizado dos alunos.

Primeiramente, ao optar por aspectos relevantes, é possível garantir que o RPG esteja alinhado com os objetivos educacionais estabelecidos para a disciplina de História. Além disso, ao escolher aspectos interessantes e envolventes, aumenta-se o engajamento dos alunos no processo de aprendizado. Ao vivenciarem situações desafiadoras e emocionantes no contexto do jogo, os alunos se sentem motivados a participar ativamente, o que contribui para uma aprendizagem mais eficaz e duradoura.

A relevância histórica dos aspectos selecionados também desempenha um papel fundamental. Ao explorar eventos e períodos históricos de importância significativa, os alunos são incentivados a refletir sobre o passado e sua relação com o presente. Isso não apenas amplia seu conhecimento histórico, mas também os ajuda a desenvolver uma compreensão mais profunda da sociedade em que vivemos.

Por fim, ao estimular o pensamento crítico e a criatividade dos alunos por meio dos aspectos escolhidos, o RPG se torna uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais. Ao enfrentarem desafios, resolverem problemas e tomarem decisões dentro do jogo, os alunos exercitam sua capacidade de análise, síntese e tomada de decisão, preparando-se para os desafios do mundo real.

Em suma, ao escolher os aspectos mais relevantes dos conteúdos propostos para explorar no RPG, os educadores podem criar experiências de aprendizado envolventes e significativas que promovem o desenvolvimento integral dos alunos.

Essa abordagem não apenas fortalece o aprendizado da História, mas também contribui para a formação de cidadãos críticos, criativos e conscientes de sua própria história.

Para explorar os aspectos mais relevantes, posso citar como exemplo:

Idade Média e as Cruzadas:

- Os alunos podem explorar temas como honra, coragem e fé enquanto enfrentam desafios em uma jornada épica.
- Os alunos podem experimentar os conflitos entre cristãos e muçulmanos, explorando os aspectos políticos, sociais e religiosos desse período, além de refletir sobre as motivações e consequências das Cruzadas.

Exploração e Colonização das Américas:

- Os alunos podem vivenciar as dificuldades e desafios enfrentados pelos exploradores durante suas jornadas, incluindo interações com povos indígenas, busca por recursos naturais e estabelecimento de colônias.
- Os alunos podem explorar as complexidades das relações interculturais, discutindo temas como colonização, dominação e resistência.

Revolução Industrial e Movimentos Operários:

- Os alunos podem interpretar trabalhadores em fábricas, enfrentando desafios relacionados à exploração, jornadas exaustivas e falta de segurança no ambiente de trabalho.
- Os alunos podem se envolver em protestos, greves e negociações coletivas, explorando as lutas por direitos trabalhistas e melhores condições de vida.

Segunda Guerra Mundial:

- Os alunos podem desempenhar o papel de espões, soldados ou líderes militares, enfrentando desafios como infiltrar-se em territórios inimigos, decifrar códigos secretos e planejar estratégias de combate.
- Os alunos podem explorar os dilemas éticos e políticos enfrentados pelos líderes durante a guerra, analisando as causas, consequências e impactos globais do conflito.

### **Defina os Objetivos Educacionais:**

As aulas de História com RPG têm ganhado cada vez mais destaque no contexto educacional, oferecendo uma abordagem inovadora e envolvente para o ensino da disciplina. No entanto, para garantir a eficácia dessas práticas pedagógicas, é fundamental que estejam alinhadas com as habilidades propostas e competências estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o conteúdo de História.

Primeiramente, o alinhamento com as habilidades e competências da BNCC garante que as aulas de RPG atendam aos objetivos educacionais estabelecidos, proporcionando uma experiência de aprendizado completa e abrangente. Ao explorar temas históricos por meio do RPG, os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades cognitivas, socioemocionais e críticas de acordo com as diretrizes propostas pela BNCC.

Para ilustrar melhor o processo de aplicação do RPG como recurso didático, este manual opta por usar como exemplo prático conteúdos relacionados à Grécia Antiga e suas contribuições para o mundo moderno. Esse tema é relevante para o 6º ano do ensino fundamental, anos finais.

Por exemplo, ao abordar a habilidade de "Discutir o conceito de Antiguidade Clássica" (EF06HI09), os professores podem criar uma aventura de RPG que permita aos alunos explorar as características e os impactos da Antiguidade Clássica de forma imersiva e interativa. Isso não apenas fortalece o conhecimento histórico dos alunos, mas também estimula o pensamento crítico e a reflexão sobre o legado da Antiguidade Clássica na sociedade contemporânea.

Da mesma forma, ao trabalhar a habilidade de "Descrever as dinâmicas de circulação de pessoas, produtos e culturas no Mediterrâneo e seu significado" (EF06HI15), os professores podem criar cenários e personagens que representem as diferentes culturas e civilizações que interagiram na região do Mediterrâneo ao longo

da história. Isso permite aos alunos compreenderem melhor as trocas culturais e comerciais na Antiguidade e suas implicações para o mundo globalizado atual.

Além disso, o uso do RPG alinhado com as habilidades e competências da BNCC promove uma aprendizagem mais significativa e contextualizada. Ao vivenciar os eventos históricos de forma prática e participativa, os alunos são capazes de relacionar o conteúdo estudado com sua própria realidade, tornando a aprendizagem mais relevante e memorável.

Portanto, é essencial que as aulas de História com RPG estejam alinhadas com as habilidades e competências propostas pela BNCC, pois isso garante uma abordagem pedagógica consistente, estimulante e eficaz, que promove o desenvolvimento integral dos alunos e os prepara para os desafios do mundo contemporâneo.

## **Capítulo 2: COMO AVALIAR?**

### **Simples, de forma qualitativa**

A avaliação de uma aula-jogo utilizando RPG como recurso didático, conforme minhas experiências como professor de História com este recurso, deve ser feita de forma qualitativa, sendo esta perspectiva de extrema importância para compreender o impacto da atividade no aprendizado dos alunos. A percepção qualitativa busca entender não apenas o que foi aprendido, mas também como foi aprendido, levando em consideração aspectos como o envolvimento dos estudantes, as interações sociais e as habilidades desenvolvidas durante a atividade.

Ao avaliar uma aula-jogo de forma qualitativa, os professores podem observar o engajamento dos alunos com o conteúdo histórico, a criatividade na resolução de desafios, a capacidade de trabalho em equipe e a aplicação dos conhecimentos adquiridos na prática. Além disso, é possível identificar aspectos emocionais e sociais, como o desenvolvimento da empatia, da comunicação e da resolução de conflitos, que também são essenciais para o processo de aprendizagem.

A aula qualitativa permite uma análise mais profunda e abrangente da experiência dos alunos durante o jogo de RPG, fornecendo informações valiosas sobre o processo de ensino e aprendizagem. Em vez de se concentrar apenas em resultados quantitativos, como notas ou pontuações, a avaliação qualitativa valoriza o processo de aprendizagem como um todo, reconhecendo as diversas habilidades e competências desenvolvidas pelos alunos ao longo do percurso de aprendizagem.

Dessa forma, ao avaliar uma aula jogo com RPG de forma qualitativa, os professores podem não apenas verificar o alcance dos objetivos educacionais, mas também entender melhor o impacto da atividade no desenvolvimento integral dos alunos. Isso possibilita ajustes e melhorias contínuas no planejamento das aulas, garantindo uma experiência de aprendizado significativa e enriquecedora para todos os envolvidos.

Portanto proponho algumas formas de avaliar a aula-jogo, sobre um olhar qualitativo:

- **Avalie as Tomadas de Decisão:**

Observar as escolhas e ações dos alunos durante a aula-jogo com RPG é essencial para avaliar não apenas seu conhecimento histórico, mas também suas habilidades de pensamento crítico e criatividade. Ao acompanhar de perto como os alunos enfrentam os desafios, resolvem problemas e tomam decisões dentro do jogo, os professores podem entender melhor como os alunos estão aplicando seus conhecimentos adquiridos e prévios, analisando diferentes situações e pensando de forma estratégica. Ao reconhecer e valorizar o pensamento crítico e a criatividade dos alunos, os professores os incentivam a se tornarem mais autônomos e resilientes, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo real com confiança e sucesso.

- **Avalie a Resolução de Desafios:**

Avaliar a capacidade dos alunos de resolver desafios durante o jogo de RPG é fundamental para entender não apenas o quanto aprenderam, mas também como aplicam seus conhecimentos de forma prática. Ao observar como os alunos lidam com os desafios propostos, os professores podem avaliar sua criatividade e capacidade de pensar estrategicamente. Essas habilidades são essenciais não apenas no contexto da sala de aula, mas também na vida cotidiana e futuras carreiras. Ao reconhecer e valorizar a capacidade dos alunos de enfrentar desafios de forma criativa e estratégica, os professores os incentivam a desenvolver habilidades importantes para resolver problemas complexos e adaptar-se a diferentes situações.

- **Avalie o Desempenho Individual e em Grupo:**

Avaliar a participação e contribuição dos alunos, tanto individualmente quanto em grupo, é essencial para entender como estão se envolvendo no processo de aprendizado durante o jogo de RPG. Observar como cada aluno contribui para o desenvolvimento da aventura e como interagem com os colegas, é possível perceber aspectos sobre seu engajamento e habilidades sociais. Ao avaliar a participação individual, os professores podem identificar alunos que estão mais ou menos

envolvidos na aula-jogo e se estes estão colocando seus conhecimentos em prática, resgatando-os, de forma a contribuir com a aventura em classe. Além disso, avaliar a contribuição dos alunos em grupo permite reconhecer aqueles que demonstram habilidades de colaboração, liderança e trabalho em equipe. Essa avaliação não apenas ajuda os professores a monitorar o progresso dos alunos, mas também incentiva a responsabilidade individual e a coesão do grupo. Ao reconhecer e valorizar a participação e contribuição dos alunos, os professores promovem um ambiente de aprendizado colaborativo e estimulante, onde todos têm a oportunidade de aprender uns com os outros.

- **Avalie a Percepção da Narrativa Histórica:**

Avaliar a compreensão dos alunos sobre o contexto histórico é fundamental para verificar como estão aplicando o conhecimento adquirido durante a aula-jogo de RPG. Observar como incorporam elementos históricos em suas narrativas pode revelar o quanto realmente absorveram do conteúdo apresentado anteriormente. Quando os alunos conseguem contextualizar os eventos históricos dentro do jogo, demonstram não apenas memorização, mas também compreensão e análise crítica. Essa habilidade mostra que estão fazendo conexões entre o passado e o presente, entendendo a relevância e o impacto dos acontecimentos históricos. Ao avaliar essa capacidade, os professores podem identificar lacunas no entendimento dos alunos e ajustar a abordagem de ensino conforme necessário. Além disso, reconhecer e valorizar a incorporação de elementos históricos nas narrativas dos alunos incentiva-os a se aprofundarem ainda mais no estudo da história e a desenvolverem uma compreensão mais completa e significativa do passado.

- **Avalie de forma Reflexiva:**

A avaliação reflexiva durante a aula jogo com RPG é crucial para entender como os alunos estão aprendendo e se desenvolvendo. Promover discussões que incentivem os alunos a refletir sobre suas experiências durante o jogo permite que expressem seus pensamentos e sentimentos, identifiquem áreas de força e de

melhoria, e construam conhecimento de forma colaborativa. Além disso, essa prática promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e fortalece o vínculo entre professores e alunos, tornando a educação mais inclusiva e significativa.

### **Considere a abordagem holística**

Uma avaliação holística aborda o objeto de estudo de forma ampla, considerando não apenas seus resultados ou aspectos tangíveis, mas também seus aspectos intangíveis, como o impacto emocional, social e cultural. Ela reconhece a interconexão e interdependência entre diferentes partes ou elementos da abordagem em questão, buscando compreender como esses elementos se relacionam e influenciam uns aos outros.

A avaliação de uma aula-jogo utilizando RPG como recurso didático deve ser realizada de forma qualitativa, levando em consideração diversos aspectos que vão além do simples resultado. Ao adotar uma perspectiva qualitativa, os professores podem compreender melhor o impacto da atividade no aprendizado dos alunos, observando seu envolvimento, interações sociais e desenvolvimento de habilidades ao longo da experiência.

Propõe-se que a avaliação qualitativa se concentre em diferentes aspectos, tais como as tomadas de decisão dos alunos, sua capacidade de resolver desafios, o desempenho individual e em grupo, a percepção da narrativa histórica e reflexões sobre a experiência como um todo. Avaliar esses aspectos permite uma análise abrangente da aprendizagem dos alunos, fornecendo informações valiosas para ajustes e melhorias no planejamento das aulas. Além disso, valoriza-se o processo de aprendizagem como um todo, reconhecendo e incentivando o desenvolvimento integral dos alunos, tanto em termos acadêmicos quanto socioemocionais.

Ademais, ao adotar uma abordagem mais holística da educação, reconhecendo o valor intrínseco do processo de aprendizagem em sua totalidade, os educadores podem proporcionar um ambiente mais enriquecedor e significativo para os alunos, valorizando não apenas os resultados acadêmicos.

## **Capítulo 3: PREPARANDO**

### **Consolidando o conhecimento**

Para integrar o RPG ao ensino de História de forma envolvente e significativa, proponho um plano de seis aulas previamente elaborado, alinhado aos objetivos educacionais da BNCC. É fundamental reconhecer a importância do conhecimento prévio dos alunos para uma aprendizagem significativa. Portanto, proporcionar uma introdução clara ao conteúdo antes da aula de RPG é essencial, pois permite que os alunos estejam mais engajados e preparados para participar da aventura narrada pelo professor.

As atividades e aulas selecionadas devem visar promover uma experiência abrangente e significativa, estimulando o interesse dos alunos pela História e aprofundando sua compreensão do conteúdo. Uma variedade de métodos pedagógicos, incluindo aulas expositivas, debates, atividades práticas e simulações, é recomendada para criar um ambiente dinâmico e participativo de aprendizado.

Ao seguir essas etapas, o uso do RPG como ferramenta educacional permitirá uma imersão profunda dos alunos no período histórico abordado, enriquecendo sua experiência de aprendizado e incentivando o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas.

É crucial que todas as etapas sejam cuidadosamente planejadas para preparar os alunos para a aula de RPG, onde terão a oportunidade de aplicar de maneira lúdica o conhecimento adquirido. Essa culminância não apenas consolida o aprendizado, mas também proporciona uma experiência divertida e memorável para os alunos.

### **Exemplo: consolidando Grécia Antiga**

As aulas propostas a seguir servirão como base para consolidar conhecimentos prévios antes da culminância na aula-jogo que abordará conteúdos sobre Grécia Antiga para uma turma de 6º ano dos anos finais do ensino fundamental, após um período de seis aulas, cerca de duas semanas curriculares de uma escola pública comum.

### Aulas Expositivas e Abordagens

Aula	Tema
1	Introdução à Grécia Antiga (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Aula expositiva sobre a formação da Grécia Antiga, a importância das polis gregas e sua influência na cultura e na política.</li> <li>● Atividade prática: criação de mapas conceituais sobre as características das polis gregas, como Atenas e Esparta.</li> </ul>
2	Atenas e Esparta (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Discussão sobre as diferenças entre Atenas e Esparta em termos de organização social, política e cultural.</li> <li>● Debate em sala de aula: os alunos são divididos em grupos para defender as características distintas de cada cidade-estado.</li> </ul>
3	A Guerra do Peloponeso (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Aula expositiva sobre as causas e consequências da Guerra do Peloponeso.</li> <li>● Leitura e análise de textos históricos sobre o conflito.</li> <li>● Atividade prática: simulação de um conselho de guerra, onde os alunos representam os líderes de Atenas e Esparta.</li> </ul>
4	4: Artefatos da Grécia Antiga (EF06HI16) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introdução à arte e arquitetura da Grécia Antiga.</li> <li>● Os alunos são desafiados a criar artefatos gregos utilizando materiais recicláveis, como elmos espartanos e colunas dóricas.</li> <li>● Discussão sobre a importância da arte na expressão cultural e na compreensão da sociedade grega.</li> </ul>
5	Mitologia Grega (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Exploração dos principais mitos e lendas da Grécia Antiga.</li> <li>● Leitura de trechos de obras clássicas, como a Ilíada e a Odisseia de Homero.</li> <li>● Atividade prática: criação de narrativas mitológicas pelos próprios alunos, baseadas nos elementos aprendidos.</li> </ul>
6	Filosofia e Democracia (EF06HI09) <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introdução à filosofia grega e sua influência na democracia ateniense.</li> <li>● Debate sobre os princípios democráticos e seu impacto na sociedade contemporânea.</li> <li>● Atividade final: os alunos participam de uma assembleia democrática simulada, discutindo e votando em questões relevantes para a comunidade escolar.</li> </ul>

As abordagens propostas oferecem uma variedade de atividades que visam engajar os alunos no aprendizado da Grécia Antiga de maneira dinâmica e significativa. Ao integrar elementos expositivos com exercícios práticos e simulações, espera-se promover uma compreensão mais profunda e contextualizada desse importante período da História. Futuramente estas aulas servirão como conhecimento prévio a ser aproveitado durante a aula-jogo.

#### **Regras, sim, regras.**

Os sistemas de regras de RPG oferecem não apenas uma estrutura organizada, mas também estabelecem limites e possibilitam diferentes interações. Estimulam a tomada de decisões pelos participantes e promovem engajamento e imersão. As regras são elementos essenciais para criar uma experiência de

aprendizado dinâmica, equitativa e enriquecedora, integrando de forma eficaz o conteúdo curricular ao ambiente lúdico da sala de aula.

Portanto, para a utilização do jogo de RPG como recurso didático para o ensino da disciplina de História, optamos pelo sistema de regras conhecido como Apocalypse World Engine (AWE). Criado em 2010 por Vincent Baker, o AWE tem sido influente no cenário de jogos de interpretação de papéis (RPG), desempenhando um papel significativo na evolução do design narrativo nesse contexto. Conhecido por sua ênfase na construção colaborativa da aventura-história, o AWE utiliza dois dados de 6 lados (2d6) para determinar os resultados das ações, promovendo uma abordagem narrativa centrada na aventura colaborativa.

No AWE, quando um jogador decide realizar uma ação permeada pela incerteza ou propõe uma tarefa com um nível de dificuldade e há possibilidade de falha, o Narrador converte isso em uma jogada conhecida como "movimento". Cada "movimento" representa um desafio a ser vencido, um teste de conhecimento, um enigma a ser desvendado, ou qualquer situação que represente um obstáculo significativo para o personagem e seu jogador, e até mesmo para um grupo de jogadores.

Para determinar o sucesso do movimento, o Professor-Narrador solicita uma rolagem de dados. A rolagem padrão implica o uso de dois dados de 6 lados, e o resultado total é interpretado conforme uma escala predefinida:

- 10+ (10 ou mais): Indica um sucesso completo. O personagem realiza a ação de forma eficaz, muitas vezes com benefícios adicionais.
- 7-9: Representa um sucesso parcial. O personagem consegue realizar a ação, mas pode haver complicações, custos ou efeitos colaterais.
- 6 ou menos: Sinaliza um fracasso. O personagem não atinge seu objetivo e, além disso, pode enfrentar desafios adicionais ou consequências negativas.

A beleza desse sistema reside na interpretação narrativa dos resultados. Ao contrário de uma abordagem mais estrita de sucesso ou falha, o AWE oferece

nuances, permitindo que a história evolua de maneira mais dinâmica. Além disso, as jogadas específicas, os "movimentos", incentivam os jogadores a pensar criativamente e a contribuir ativamente para o desenvolvimento do enredo.

Existem outros componentes relevantes no sistema de regras AWE, como as "frentes de batalha" e as "habilidades de classe". No entanto, na premissa de facilitar a disseminação do jogo de RPG como recurso didático, concentramos exclusivamente na sua mecânica fundamental padrão, isto é, no lançamento de dois dados de seis lados e na interpretação narrativa do resultado.

### **Roteiro da Aventura**

É fundamental reconhecer a importância de se ter um roteiro bem elaborado ao utilizar o RPG como recurso didático em uma aula-jogo. Este roteiro não apenas guia a narrativa e as interações dos alunos, mas também desempenha um papel crucial na criação de uma experiência educativa rica e envolvente.

Em primeiro lugar, o roteiro contribui significativamente para a ambientação da atividade. Ao estabelecer um cenário histórico ou fictício detalhado e imersivo, o roteiro transporta os alunos para um ambiente de aprendizado único, permitindo que mergulhem na história, na cultura ou no tema em questão de uma maneira vívida e palpável. Essa ambientação proporciona um contexto significativo para as experiências dos alunos, ajudando-os a entender e a se conectar mais profundamente com o conteúdo abordado.

Além disso, o roteiro é essencial para a introdução de desafios e problemas que os alunos enfrentarão durante a aula-jogo. Ao prever uma série de eventos e obstáculos que os alunos encontrarão ao longo da narrativa, o roteiro oferece oportunidades estratégicas para aplicar conceitos e conhecimentos previamente aprendidos. Esses desafios incentivam a resolução de problemas, o pensamento crítico e a colaboração entre os alunos, promovendo um ambiente de aprendizado ativo e participativo.

Ao mesmo tempo, o roteiro permite ao professor dosar o nível de dificuldade dos desafios de acordo com as habilidades e o conhecimento dos alunos, garantindo que a atividade seja desafiadora, mas não desencorajadora. Isso é crucial para manter os alunos engajados e motivados ao longo da aula-jogo, pois desafios excessivamente difíceis podem levar à frustração, enquanto desafios muito fáceis podem resultar em falta de interesse.

Além disso, o roteiro serve como um guia flexível para o professor, permitindo adaptações e improvisações conforme necessário para atender às necessidades e ao progresso dos alunos durante a atividade. Isso garante que a aula-jogo seja dinâmica e responsiva, proporcionando uma experiência de aprendizado personalizada e relevante para cada grupo de estudantes.

Em suma, ter um roteiro bem elaborado com possíveis eventos que englobem ambientação, desafios e problemas é essencial para o sucesso de uma aula-jogo utilizando o RPG como recurso didático. Ele cria uma base sólida para uma experiência educativa imersiva, desafiadora e envolvente, que estimula o aprendizado ativo, a criatividade e o pensamento crítico dos alunos.

### **Exemplo de Roteiro: Desafio de Termópilas**

- **Introdução à Batalha de Termópilas:** Os alunos são imersos na atmosfera tensa e caótica da lendária Batalha de Termópilas, onde enfrentarão uma série de desafios como guerreiros espartanos.
- **Chuva de Flechas Persas:** Enquanto avançam para o combate, os alunos se deparam com uma chuva incessante de flechas persas, testando sua capacidade de manter a calma e encontrar abrigo adequado em meio ao caos da batalha.
- **Ataque Surpresa:** Em determinado momento, os alunos são surpreendidos por um ataque surpresa de cavalaria persa, desafiando sua habilidade de reagir rapidamente e repelir o inimigo com eficácia.
- **Emboscada Inimiga:** Durante uma breve pausa para reorganização, os alunos são emboscados por uma unidade de infantaria persa, exigindo que usem

táticas de guerrilha e trabalho em equipe para se defenderem e contra-atacarem.

- Cerco às Tropas Persas: Após uma série de confrontos intensos, os alunos se veem diante da oportunidade de cercar as tropas persas e cortar suas linhas de suprimento, desafiando sua capacidade de planejamento estratégico e execução precisa.
- Último Esforço Desesperado: Quando a batalha atinge seu clímax, os alunos são confrontados com um último esforço desesperado por parte das forças persas, exigindo que superem suas próprias limitações físicas e emocionais para garantir a vitória final para Esparta.
- Desenvolvimento da Narrativa: A história continua a se desenrolar com base nos desafios propostos pelo professor, desafiando os alunos a demonstrar coragem, resiliência e habilidades táticas enquanto lutam pela glória de Esparta na Batalha de Termópilas.

### **Criando desafios e problemas**

Após compreender as regras do jogo, devemos ressaltar a importância de se criar desafios durante a aula aventura. Criar desafios nos jogos de RPG é essencial para promover uma experiência envolvente e estimulante para os jogadores-alunos. Os desafios oferecem oportunidades para os participantes desenvolverem habilidades de resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento estratégico, enquanto enfrentam obstáculos dentro do jogo.

Além disso, os desafios mantêm os jogadores engajados e motivados, pois proporcionam um senso de conquista e superação quando são superados com sucesso. Eles também ajudam a manter o ritmo do jogo, garantindo que haja sempre algo novo e interessante para os jogadores enfrentarem.

Durante a aplicação do RPG como recurso didático, desafios e problemas a serem superados tornam-se excelentes oportunidades para “checar” o aprendizado dos alunos no decorrer das aulas anteriores a aula-jogo, propiciando uma percepção qualitativa de avaliação dos alunos engajados.

Os desafios podem variar em complexidade e natureza, desde enigmas e quebra-cabeças até confrontos com inimigos poderosos. Eles podem ser adaptados de acordo com o nível de habilidade e preferências dos jogadores, garantindo uma experiência personalizada e gratificante para todos os envolvidos.

Criar desafios nos jogos de RPG é fundamental para proporcionar uma experiência dinâmica, desafiadora e gratificante, que promova o desenvolvimento pessoal e a diversão dos jogadores-alunos.

### **Exemplos de Desafios e Problemas**

Antes da aula-jogo, o professor-narrador deve previamente preparar uma série de desafios que servirão como possíveis indicadores do aprendizado dos alunos sobre o conteúdo abordado ao longo das seis aulas anteriores

A seguir darei alguns exemplos nos quais o conteúdo sobre a Grécia Antiga e a cultura helênica foi abordado e futuramente serão utilizados na aula aventura:

#### **Perguntas preparadas previamente para a aula-jogo e possíveis resoluções.**

<b>n°</b>	<b>Pergunta Didática</b>	<b>Pergunta de forma narrativa</b>	<b>Possível Resposta</b>
1	Como as diferenças entre Atenas e Esparta podem afetar a estratégia de defesa durante o cerco de uma cidade grega?	<i>“Espartanos! Porque somos os mais indicados para esta batalha!”</i>	<i>“Pois somos guerreiros! Criados e educados para a Guerra!”</i>
2	Quais medidas seriam tomadas pelos líderes de Atenas e Esparta para lidar com a escassez de recursos durante a guerra?	<i>“Porque estamos em menor número nessa batalha espartanos?!?”</i>	<i>“Nem todas as outras polis possuíam soldados para enviar senhor!”</i>
3	Diante da ameaça iminente de um ataque persa, como os hilotas espartanos poderiam ser mobilizados para reforçar as defesas?	<i>“Preparem-se! Os persas vão atacar com tudo!”</i>	<i>“Formaremos uma falange, senhor!”</i>
4	Ao enfrentar um adversário numericamente superior, como os 300 de Esparta poderiam usar a mitologia grega para inspirar coragem e determinação?	<i>“Descansaremos por enquanto soldados, usem este tempo para rezar para os deuses!”</i>	<i>“Ares é o mais adequado, pois ele é o Deus da Guerra dos gregos”</i>
5	Diante de uma decisão crucial antes da batalha, como os princípios democráticos atenienses influenciariam a escolha do curso de ação?	<i>“Aqueles malditos atenienses! Por que não nos ouviram soldados?”</i>	<i>“Talvez acreditassem que era possível dialogar com os persas senhor.”</i>
6	Em uma situação de cerco, quais aspectos das polis gregas seriam mais cruciais para manter a moral das tropas e a coesão do exército?	<i>“Quais benefícios as termópilas nos trazem aos soldados?”</i>	<i>“Por ser um terreno de difícil acesso, ele diminui o espaço para os persas atacarem senhor”</i>
7	Como as ideias filosóficas gregas poderiam ser aplicadas para motivar os soldados durante um período de dificuldades e sacrifícios?	<i>“Lembrem-se porque vivemos para guerra espartanos!”</i>	<i>“Para honrar nossos ancestrais e nossa glória como guerreiros”</i>

Essas perguntas foram elaboradas para avaliar a compreensão dos alunos sobre temas relacionados à Grécia Antiga e à Guerra do Peloponeso durante uma aula-jogo com RPG. Elas abordam aspectos como as diferenças entre Atenas e Esparta, as causas do conflito, a influência da cultura e da mitologia na guerra, e a aplicação de conhecimentos históricos e filosóficos em situações de confronto simulado. Cada pergunta busca verificar se os alunos conseguem aplicar seus conhecimentos para tomar decisões estratégicas e resolver problemas no contexto do jogo.

Além disso, a forma narrativa envolvente das questões busca imergir ainda mais os alunos no contexto da aula-jogo. Naturalmente, as respostas podem variar,

diferentes das listadas no quadro acima, as possíveis respostas devem refletir o conhecimento adquirido pelos alunos no decorrer das aulas expositivas.

Além das questões-problema previamente elaboradas, também devem ser preparadas situações desafiadoras para acrescentar emoção e diversão ao jogo, incentivando os alunos a tomar decisões estratégicas e criativas, devendo assim rolares os dados e lidarem com o resultado de suas decisões.

n°	Situação problema	Justificativa
1	Escassez de recursos	Os jogadores enfrentam dificuldades para obter suprimentos essenciais, como alimentos, água e armas, enquanto estão cercados pelo exército inimigo. Eles precisam encontrar maneiras criativas de garantir a sobrevivência de seu grupo.
2	Deserção e desconfiança interna	A pressão do cerco e as condições adversas levam alguns membros do grupo a questionar sua lealdade e a considerar a deserção. Os jogadores devem lidar com conflitos internos e manter a coesão do grupo?"
3	Traição de aliados:	Os jogadores descobrem que um aliado crucial está secretamente colaborando com o inimigo, comprometendo seus planos e colocando-os em perigo. Eles precisam lidar com a traição e encontrar uma maneira de neutralizar a ameaça.
4	Ataques surpresa e emboscadas.	O exército inimigo lança ataques surpresa e emboscadas, pegando os jogadores desprevenidos e causando baixas significativas. Eles devem reagir rapidamente e adaptar suas táticas para sobreviver e contra-atacar
5	Doenças e ferimentos:	Epidemias e lesões graves afetam a saúde dos jogadores, enfraquecendo-os e reduzindo sua eficácia no campo de batalha. Eles precisam encontrar maneiras de tratar os doentes e feridos enquanto continuam lutando contra o inimigo.
6	Emboscada na Passagem Estreita:	Enquanto os jogadores avançam por uma passagem montanhosa, são emboscados por um grupo de soldados inimigos que surgem de uma emboscada bem planejada.
7	Defesa Desesperada das Linhas de Cerco.	Os jogadores estão encarregados de defender as linhas de cerco de seu acampamento contra um ataque massivo do exército inimigo, utilizando táticas de guerrilha e armadilhas improvisadas
8	Retirada Estratégica Sob Pressão:	Os jogadores são forçados a recuar diante de um avanço inimigo implacável, lutando enquanto se retiram e tentam encontrar uma rota de fuga segura.

**Situações problema, justificativa e possíveis decisões durante a aula-jogo.**

Os desafios apresentados pretendem oferecer aos alunos-jogadores uma experiência imersiva que possa contribuir para o aprendizado. Eles enfrentarão situações como escassez de recursos, traição de aliados, ataques surpresa e emboscadas, entre outros, que os incentivam a pensar estrategicamente e a entender melhor as complexidades da vida e da guerra na Grécia Antiga. Essas experiências promovem não apenas o conhecimento histórico, mas também o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e tomada de decisões sob pressão.

## **Capítulo 4: AVENTURANDO**

### **Ambientando**

A ambientação é essencial para o sucesso de uma aula-jogo ou aula aventura de RPG. Antes de começar, o professor-narrador deve garantir que os alunos estejam imersos na proposta. Isso pode incluir ajustes físicos, como apagar as luzes ou fechar as cortinas, bem como a criação de um ambiente sonoro adequado. Mesmo que o professor não se sinta confortável com imitações ou vozes, é importante lembrar que o RPG é um jogo imaginativo que requer criatividade e ludicidade. Portanto, é fundamental que o professor se esforce para criar uma atmosfera envolvente que estimule a imaginação dos alunos e os transportes para o mundo da aventura.

Além disto, trata-se de uma aula, ainda é necessário ambientar os alunos historicamente, cronologicamente, geograficamente e em outros aspectos durante uma aula com RPG, sendo fundamental por diversos motivos.

Primeiramente, essa ambientação proporciona uma imersão mais profunda no contexto histórico abordado, permitindo que os alunos compreendam melhor os eventos, personagens e cenários que estão sendo explorados. Ao criar um ambiente que reflita a época estudada, os alunos são incentivados a se conectar emocionalmente com o conteúdo, tornando a aprendizagem mais significativa e memorável.

Além disso, ao ambientar os alunos de forma precisa e detalhada, é possível promover uma compreensão mais abrangente das interações entre diferentes aspectos históricos, como eventos políticos, sociais, econômicos e culturais. Isso permite aos alunos enxergar as complexidades e nuances do período histórico estudado, desenvolvendo uma visão mais crítica e contextualizada da história.

A ambientação também contribui para a construção de uma atmosfera de aprendizado envolvente e estimulante. Ao criar um cenário autêntico e imersivo, os alunos são transportados para outra época e lugar, incentivando o engajamento e a participação ativa nas atividades propostas. Isso estimula a criatividade, a imaginação

e o trabalho em equipe, enquanto os alunos assumem papéis e enfrentam desafios dentro do contexto histórico.

Em suma, ambientar os alunos durante uma aula com RPG é essencial para proporcionar uma experiência de aprendizado imersiva, significativa e estimulante. Ao conectar os alunos ao contexto histórico de maneira autêntica e envolvente, é possível promover uma compreensão mais profunda da história e desenvolver habilidades críticas e criativas essenciais para o aprendizado.

### **Engajando**

Promover o engajamento dos alunos durante uma aula com RPG é uma meta fundamental para o sucesso dessa prática pedagógica. Existem várias estratégias que podem ser empregadas para alcançar esse objetivo de forma eficaz.

Primeiramente, é essencial criar uma narrativa envolvente e estimulante que desperte o interesse dos alunos. A história deve ser cativante, com desafios interessantes e personagens fascinantes, capazes de prender a atenção dos alunos desde o início.

Além disso, é importante envolver os alunos ativamente na construção da narrativa. Eles podem contribuir com ideias, sugestões e até mesmo assumir o papel de narradores em determinados momentos, o que aumenta o senso de responsabilidade e participação.

Outra estratégia eficaz é proporcionar liberdade e autonomia aos alunos dentro do jogo. Eles devem ter a oportunidade de tomar decisões e influenciar o rumo da história, o que aumenta o senso de controle e empoderamento.

Além disso, o uso de recursos visuais, sonoros e táteis pode tornar a experiência mais imersiva e estimulante. Por exemplo, o uso de mapas, músicas temáticas e objetos físicos relacionados à história podem ajudar a criar um ambiente rico e realista.

Por fim, é importante fornecer feedback constante e positivo aos alunos, reconhecendo e valorizando suas contribuições e conquistas ao longo do jogo. Isso ajuda a manter a motivação e o interesse dos alunos durante toda a aula.

Em resumo, promover o engajamento dos alunos durante uma aula com RPG requer uma combinação de elementos, incluindo uma narrativa envolvente, participação ativa dos alunos, liberdade de escolha, uso de recursos multimídia e feedback constante. Quando esses elementos são combinados de forma adequada, é possível criar uma experiência educacional estimulante e memorável para os alunos.

### **Instigando**

Desafiar e instigar os alunos a resolverem problemas e propor soluções durante uma aula com RPG é uma estratégia eficaz para promover o pensamento crítico, a criatividade e o trabalho em equipe. Existem diversas maneiras de alcançar esse objetivo dentro do contexto do jogo de RPG.

Em primeiro lugar, é importante criar enigmas, quebra-cabeças e desafios que exijam raciocínio lógico e criatividade por parte dos alunos. Esses problemas podem estar relacionados à trama da história ou às situações que os personagens enfrentam, incentivando os alunos a pensar fora da caixa e encontrar soluções inovadoras.

Além disso, os desafios podem ser adaptados de acordo com o nível de habilidade e conhecimento dos alunos, garantindo que sejam desafiadores, mas alcançáveis. Isso estimula a autoconfiança e a motivação dos alunos, pois lhes proporciona a oportunidade de superar obstáculos e alcançar sucesso.

Outra maneira de desafiar os alunos é atribuir-lhes papéis e responsabilidades específicas dentro do jogo. Por exemplo, um aluno pode assumir o papel de líder do grupo, enquanto outro é responsável por decifrar códigos secretos. Isso promove a colaboração e o trabalho em equipe, pois os alunos precisam cooperar e coordenar esforços para alcançar os objetivos comuns.

Além disso, é importante criar um ambiente seguro e encorajador, onde os alunos se sintam à vontade para tomar riscos e experimentar novas ideias. O fracasso

deve ser encarado como parte do processo de aprendizagem, incentivando os alunos a aprender com seus erros e buscar soluções alternativas.

Por fim, é fundamental fornecer um feedback construtivo e positivo aos alunos, reconhecendo seus esforços e conquistas ao longo do jogo. Isso os motiva a continuar se desafiando e buscando soluções criativas para os problemas que enfrentam.

Em resumo, ao criar desafios relevantes e envolventes, atribuir papéis e responsabilidades específicas e fornecer um ambiente seguro e encorajador, os professores podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal.

### Exemplo de aula-jogo

Para tornar mais vívida nossa exploração deste método, vamos mergulhar em um exemplo prático de como essa abordagem pode se desenrolar em uma sessão de jogo hipotética. Imaginemos, por um momento, que estamos prestes a recriar a lendária Batalha de Termópilas, onde os corajosos guerreiros espartanos, serão desafiados a tomar decisões cruciais em meio ao caos do conflito.

#### Exemplo de aula-jogo hipotética.

Participantes	Diálogos e Resoluções
Professor Narrador	“Bem-vindos, guerreiros espartanos, à representação da lendária Batalha de Termópilas. Estamos diante de uma encruzilhada crítica. O exército persa se aproxima, e vocês, como bravos espartanos, têm decisões a tomar. Vamos começar com Gorgo, você está na linha de frente.”
Gorgo (aluno-jogador)	“Eu decido liderar um ataque direto contra as tropas persas!”
Professor Narrador	“Uma escolha audaciosa! Vamos rolar os dados para determinar o resultado dessa investida”. [O aluno rola os dados e obtém um resultado de 7.]
Professor Narrador	“Gorgo, seu ataque tem um sucesso parcial. Vocês conseguem causar um impacto nas linhas persas, mas, ao mesmo tempo, uma chuva de flechas começa a ser disparada em resposta. A situação se complica. Como vocês reagem?”
Asterion (outro aluno-jogador)	“Eu tento liderar a formação para nos proteger da chuva de flechas. Vamos criar uma barricada!”
Professor Narrador	“Excelente estratégia, Asterion! Vamos rolar os dados para ver como isso se desenrola”. [O aluno rola os dados e obtém um resultado de 10+.]
Professor Narrador	“Uma jogada brilhante! A formação espartana se ajusta rapidamente, criando uma barricada sólida. As flechas persas encontram uma resistência firme. Isso não só protege a linha de frente, mas também inspira os demais guerreiros.

<b>Participantes</b>	<b>Diálogos e Resoluções</b>
	Vocês ganharam vantagem na batalha.”
Gorgo:	“Estamos enfrentando uma chuva de flechas aqui! Precisamos de um plano para neutralizar esse ataque persa.”
Professor Narrador	Percebo a urgência, Gorgo. Outras escolhas sábias serão cruciais. Vocês podem tentar avançar rapidamente, procurar abrigo ou até mesmo lançar um contra-ataque. O que decidem?

A narrativa desenrola-se, com os alunos tomando decisões estratégicas, lançando dados para determinar o sucesso de suas ações e enfrentando os desafios impostos pela chuva incessante de flechas persas. Essa interação contínua entre o professor-narrador e os alunos-jogadores cria uma atmosfera dinâmica, proporcionando um desenvolvimento envolvente da trama.

Ao mesmo tempo, essa dinâmica permite uma análise contínua do conhecimento dos alunos com base em suas respostas anteriores. Prosseguindo com a narrativa, é possível aprofundar a compreensão dos estudantes, questionando suas escolhas à luz do que aprenderam.

Uma continuação do exemplo hipotético pode ser observada a seguir:

### **Questionando as situações de Jogo Hipotéticas.**

<b>Participantes</b>	<b>Diálogos e Resoluções Hipotéticas</b>
Professor Narrador	Enquanto a batalha prossegue, guerreiros espartanos, uma pausa estratégica se abre. Gorgo, diante da situação desafiadora, como você relacionaria a formação espartana que vocês acabaram de criar com as táticas militares características dos espartanos na Grécia Antiga?
Gorgo (aluno)	A formação que criamos é remanescente da famosa falange espartana, conhecida por sua solidez e cooperação entre os soldados. Cada escudo se encaixando ao lado do outro, formando uma barreira impenetrável.
Professor Narrador	Excelente observação, Gorgo! Agora, Asterion, considerando a resistência eficaz da barricada, como essa tática de defesa reflete os princípios da cidade-estado de Esparta em relação à importância da disciplina militar?
Asterion (outro aluno)	A barricada reflete a ênfase espartana na disciplina e no treinamento militar rigoroso. A cooperação rápida e eficiente dos guerreiros para criar essa defesa mostra como a disciplina era fundamental na estratégia militar espartana.
Professor Narrador	Muito bem colocado, Asterion! Agora, enquanto enfrentam a chuva de flechas persas, vale a pena lembrar a importância das Termópilas na história grega. Pode alguém me contar qual era o objetivo principal dos espartanos ao defenderem esse estreito?
Atena (aluna):	A defesa das Termópilas tinha como objetivo conter o avanço do vasto exército persa de Xerxes, permitindo que Atenas pudesse se preparar para a batalha naval subsequente e proteger a Grécia da invasão persa.
Professor Narrador	Exato, Atena! Vocês estão conectando os eventos da batalha com o contexto histórico de forma notável. Agora, diante da intensidade da batalha, como os guerreiros espartanos se mantinham motivados, considerando a fama das

<b>Participantes</b>	<b>Diálogos e Resoluções Hipotéticas</b>
	Termópilas como um ponto crucial na história de Esparta?
Dionísio (outro aluno jogador)	Os espartanos, conhecidos por sua coragem e disciplina militar, eram motivados pela noção de honra e pelo desejo de preservar o prestígio de Esparta. A batalha em Termópilas representava um teste crucial para sua reputação guerreira.
Professor Narrador	Excelente, Dionísio! Continuem a resistir bravamente, guerreiros espartanos. Cada escolha e resposta revela não apenas a habilidade tática, mas também um entendimento profundo da história grega, dos espartanos e do significado das Termópilas.

Dessa forma, a avaliação da aula se torna uma experiência imersiva e envolvente, na qual o conhecimento dos alunos é testado em um contexto prático. A utilização dos dados não apenas adiciona um elemento lúdico, mas também permite que o enredo evolua de acordo com as escolhas e ações dos alunos, proporcionando uma avaliação mais rica e significativa.

## **Capítulo 5: DESBRAVANDO**

### **Exemplificando**

Neste capítulo, exploraremos diversas aventuras adequadas para alunos do ensino fundamental, do 6º ao 9º ano, que podem ser empregadas como aulas-jogo utilizando o RPG como recurso educacional para enriquecer o ensino de História de forma mais envolvente. Todas as aventuras descritas foram testadas pelo professor-pesquisador que redigiu este manual, embora não tenham sido aplicadas integralmente, já que ajustes são necessários de acordo com a realidade das turmas onde a atividade será realizada.

Cada exemplo de aula-jogo é precedido pela consolidação de conhecimentos através de aulas expositivas com abordagens variadas. Em minhas aulas expositivas, costumo utilizar cerca de seis aulas de 50 minutos cada, antes de culminar com a aula-jogo proposta. No entanto, é possível que menos aulas sejam necessárias, dependendo das características da turma e do professor.

Em seguida, apresento um roteiro de aventura a ser seguido, embora não rigidamente, oferecendo uma visão dos possíveis desdobramentos que a aventura possa ter. O professor-narrador não deve se prender estritamente ao roteiro proposto, podendo fazer adaptações conforme necessário.

Também são sugeridos questionamentos didáticos que podem ser inseridos durante a aula-jogo, além de situações-problema a serem resolvidas pelos alunos. Estes têm como objetivo avaliar o conhecimento adquirido ao longo das aulas expositivas, permitindo uma avaliação qualitativa do processo de ensino-aprendizagem do tema abordado.

Espero que os exemplos fornecidos ajudem os professores interessados em utilizar o RPG como recurso educacional a compreender melhor a metodologia proposta neste manual.

### Exemplo 1: Aula-Jogo “Bandeirantismo no Brasil Colonial”

Imagine uma aula de História onde os alunos não apenas aprendem sobre o Bandeirantismo no Brasil Colonial, mas se tornam os próprios bandeirantes! Ao utilizar RPG com essa temática, os estudantes mergulham em uma aventura cheia de descobertas e desafios, enriquecendo o aprendizado de forma dinâmica e envolvente.

Nesta aula-jogo, cada aluno assume o papel de um bandeirante, explorando territórios desconhecidos, interagindo com povos indígenas, enfrentando obstáculos naturais e tomando decisões estratégicas. Eles precisam negociar, formar alianças e resolver conflitos, tudo enquanto aprendem sobre a expansão territorial, o impacto nas populações nativas e as consequências econômicas e sociais dessa época.

A aula se torna uma verdadeira jornada histórica, onde os alunos vivenciam na prática os dilemas e conquistas dos bandeirantes. Essa experiência ativa o aprendizado, tornando a História mais palpável e memorável. Os estudantes desenvolvem habilidades como trabalho em equipe, liderança, resolução de problemas e pensamento crítico, além de aprofundarem seu conhecimento sobre o Brasil Colonial.

Ao final da atividade, os alunos poderão refletir sobre suas experiências, comparando as decisões tomadas no jogo com os acontecimentos históricos reais. Isso não só reforça o conteúdo aprendido, mas também estimula uma compreensão crítica e reflexiva da História.

### Aulas Expositivas e Abordagens sobre o Bandeirantismo

<b>Aula</b>	<b>Tema</b>
<b>1</b>	<b>Introdução ao Bandeirantismo (EF07HI07)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula expositiva: Apresentação sobre a origem e o desenvolvimento das bandeiras no contexto da colonização do Brasil, destacando os principais bandeirantes e suas expedições.</li> <li>• Atividade prática: Criação de mapas conceituais sobre as rotas das bandeiras e as regiões exploradas pelos bandeirantes.</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Expedições e Impactos (EF07HI08)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussão: Análise das motivações econômicas, sociais e políticas que impulsionaram as expedições bandeirantes, e os seus impactos sobre as populações indígenas e o território colonial.</li> <li>• Debate em sala de aula: Alunos são divididos em grupos para discutir os aspectos positivos e negativos das ações bandeirantes do ponto de vista dos colonizadores e dos povos indígenas.</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Principais Bandeirantes (EF07HI09)</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula expositiva: Foco nas biografias de bandeirantes notáveis como Antônio Raposo Tavares e Domingos Jorge Velho, suas contribuições e controvérsias.</li> <li>• Leitura e análise: Textos históricos e cartas relatando as expedições, com análise crítica sobre os relatos e suas implicações históricas.</li> <li>• Atividade prática: Simulação de uma reunião entre bandeirantes e autoridades coloniais, onde os alunos representam diferentes personagens históricos.</li> </ul>
4	<p><b>Economia das Bandeiras (EF07HI11)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução: Estudo sobre a economia das bandeiras, incluindo a busca por metais preciosos, o aprisionamento de indígenas e a expansão das fronteiras agrícolas.</li> <li>• Atividade prática: Os alunos são desafiados a criar um plano econômico de uma expedição bandeirante fictícia, considerando os recursos necessários e os possíveis resultados econômicos.</li> </ul>
5	<p><b>Cultura e Legado (EF07HI12)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração: A influência das bandeiras na cultura brasileira, incluindo lendas, músicas e festas populares que têm origem na época das bandeiras.</li> <li>• Leitura de trechos: Obras literárias e documentos que retratam o bandeirantismo e suas representações culturais.</li> <li>• Atividade prática: Criação de narrativas fictícias ou dramatizações baseadas nas lendas e histórias dos bandeirantes.</li> </ul>
6	<p><b>Questões Éticas e Históricas (EF07HI10)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussão: Debate sobre as questões éticas relacionadas às ações dos bandeirantes, incluindo a escravidão indígena e o impacto ambiental.</li> <li>• Debate: Análise crítica dos bandeirantes como heróis ou vilões, considerando diferentes perspectivas históricas e culturais.</li> <li>• Atividade final: Os alunos participam de uma mesa redonda simulada, discutindo e votando sobre a reavaliação do papel dos bandeirantes na história brasileira, propondo novas formas de ensino sobre o tema nas escolas.</li> </ul>

### Roteiro de Aventura: A Saga dos Bandeirantes no Brasil

- **Introdução à Expedição Bandeirante:** Os alunos são transportados para o Brasil colonial, mergulhando na atmosfera selvagem e desafiadora das expedições bandeirantes. Vestidos com as vestes rústicas dos bandeirantes, enfrentam a vastidão da mata fechada e a imprevisibilidade do terreno, enquanto se preparam para partir em busca de riquezas e aventuras.
- **Encontro com Tribos Indígenas:** Durante a jornada, os alunos se deparam com diversas tribos indígenas, algumas amigáveis e dispostas a negociar, enquanto outras hostis e prontas para o embate. Devem usar diplomacia, negociação e até mesmo estratégias de defesa para lidar com esses encontros inesperados.
- **Ataque de Animais Selvagens:** Enquanto exploram as profundezas da selva, os alunos enfrentam ataques de animais selvagens, como onças, serpentes venenosas e até mesmo piranhas nos rios. Devem demonstrar coragem e habilidade para proteger o grupo e garantir a continuidade da expedição.
- **Confronto com Bandeirantes Rivais:** Em determinado ponto da jornada, os alunos se deparam com uma expedição bandeirante rival, determinada a reivindicar as mesmas terras e riquezas. Inicia-se um confronto tenso, onde os alunos devem usar suas habilidades de estratégia e combate para sair vitoriosos e garantir o sucesso de sua própria expedição.

- **Descoberta de Tesouros Escondidos:** Após superar uma série de desafios, os alunos finalmente descobrem um antigo tesouro escondido em uma caverna profunda na selva. No entanto, devem lidar com armadilhas mortais e obstáculos desafiadores para alcançar o tesouro e garantir sua riqueza e prestígio.
- **Contra-ataque Indígena:** Ao retornarem com seus tesouros, os alunos são emboscados por uma aliança de tribos indígenas determinadas a proteger suas terras e expulsar os intrusos. Devem usar todas as suas habilidades de negociação, diplomacia e, se necessário, combate, para resolver o conflito de forma pacífica ou defensiva.
- **Desenvolvimento da Narrativa:** A história continua a se desenrolar conforme os desafios propostos pelo professor, levando os alunos a explorar as complexidades do bandeirantismo no Brasil colonial. Eles aprenderão sobre os motivos, métodos e consequências dessas expedições, enquanto experimentam em primeira mão as emoções e dificuldades enfrentadas pelos bandeirantes.

#### Exemplos de questionamentos:

Nº	Pergunta Didática	Pergunta de Forma narrativa
1	Quais eram os principais objetivos das bandeiras no Brasil colonial?	<i>“Que sonhos os impulsionam nesta jornada pelas terras desconhecidas do Brasil selvagem?”</i>
2	Quais eram as principais características dos bandeirantes?	<i>“Como, e com o quê, vocês se preparam para sua jornada Brasil adentro?”</i>
3	Como as bandeiras contribuíram para a expansão territorial do Brasil colonial?	<i>“O que vocês esperam conquistar durante sua aventura nas terras desconhecidas do Brasil?”</i>
4	Quais eram as principais atividades econômicas desenvolvidas pelas bandeiras?	<i>“Como vocês acham que estão contribuindo para o comércio no Brasil? Isto é bom ou ruim?”</i>
5	Quais foram as consequências das bandeiras para as populações indígenas e para a formação social do Brasil colonial?	<i>“Que lições podemos extrair das aventuras dos bandeirantes enquanto desbravam esse território hostil do Brasil Colonial?”</i>

#### Situações problema e justificativa.

Nº	Situação	Justificativa
1	Perdidos na Selva:	Durante uma expedição de bandeirantes em busca de ouro, os jogadores se veem perdidos na densa floresta tropical. Eles precisam encontrar uma maneira de navegar pelo terreno desconhecido, evitando perigos naturais e encontrando fontes de água e alimentos para garantir sua sobrevivência.
2	Conflitos Internos na Expedição:	A descoberta de uma veia de ouro gera disputas internas entre os membros da expedição. Alguns querem explorar a mina imediatamente, enquanto outros preferem continuar explorando em busca de mais riquezas. Os jogadores devem mediar os conflitos e tomar decisões que beneficiem o grupo como um todo.

3	Aliados Traíçoeiros:	Durante uma negociação com uma tribo indígena amigável, os jogadores descobrem que um dos membros da expedição está secretamente conspirando para traí-los, comprometendo a segurança de todos. Eles devem encontrar uma maneira de neutralizar a ameaça sem alienar os aliados indígenas.
4	Emboscada na Planície Aberta:	Enquanto os jogadores atravessam uma vasta planície em busca de novas terras para explorar, são emboscados por uma tribo hostil e seu grupo é separado. Eles precisam se reunir e lutar para escapar da emboscada, usando táticas de guerrilha e trabalho em equipe para superar as probabilidades.
5	Epidemia na Expedição:	Uma doença misteriosa se espalha pelo acampamento da expedição, deixando vários membros doentes e incapazes de continuar. Os jogadores devem encontrar uma cura para a epidemia enquanto protegem o acampamento de ataques inimigos que aproveitam a fraqueza do grupo.

### Exemplo 2: Aula-Jogo “Monstros Vitorianos”

Imagine uma aula de História e Literatura onde os alunos não apenas estudam as transformações da Era Vitoriana, mas se tornam personagens dessa fascinante época! Utilizando RPG com a temática "Transformações da Era Vitoriana e a Literatura de Terror da Época", os estudantes mergulham em uma narrativa cheia de mistério, intriga e inovação.

Nessa aula-jogo, cada aluno assume um papel diferente: podem ser inventores revolucionários, aristocratas lidando com as mudanças sociais, ou até escritores de terror, como Mary Shelley ou Bram Stoker. Eles explorarão as ruas de Londres, investigarão fenômenos sobrenaturais, e vivenciarão o impacto da Revolução Industrial, das novas descobertas científicas e das profundas mudanças sociais.

Os estudantes terão que enfrentar dilemas morais, resolver mistérios e criar suas próprias histórias de terror inspiradas nos clássicos da época. Essa abordagem permite que entendam de forma prática como as transformações sociais, econômicas e tecnológicas influenciaram a literatura de terror vitoriana.

A aula se transforma em uma emocionante jornada onde os alunos experimentam na pele os desafios e as maravilhas da Era Vitoriana. Eles desenvolverão habilidades como pensamento crítico, criatividade, trabalho em equipe

e análise literária, ao mesmo tempo que aprofundam seu conhecimento histórico e literário.

### **Aulas Expositivas e Abordagens sobre as Transformações da Era Vitoriana e a Literatura de Terror da Época**

<b>Aula</b>	<b>Tema</b>
<b>1</b>	<b>Introdução à Era Vitoriana (EF08HI02)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Aula expositiva: Apresentação sobre o contexto histórico da Era Vitoriana (1837-1901), incluindo a Revolução Industrial, avanços tecnológicos e mudanças sociais.</li> <li>● Atividade prática: Criação de uma linha do tempo com os principais eventos e transformações da Era Vitoriana.</li> </ul>
<b>2</b>	<b>Revolução Industrial e Urbanização (EF08HI03)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Discussão: Análise dos impactos da Revolução Industrial, como o crescimento das cidades, mudanças nas condições de trabalho e a vida urbana.</li> <li>● Debate em sala de aula: Alunos são divididos em grupos para discutir os benefícios e os desafios trazidos pela industrialização na vida das pessoas na época.</li> </ul>
<b>3</b>	<b>Mudanças Sociais e Cultura Vitoriana (EF08HI03)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Aula expositiva: Exploração das mudanças sociais, incluindo questões de classe, gênero e moralidade na sociedade vitoriana.</li> <li>● Leitura e análise: Textos históricos e literários que refletem as normas e valores da época, como ensaios de John Stuart Mill e Jane Austen.</li> <li>● Atividade prática: Simulação de um salão vitoriano onde os alunos representam diferentes personagens históricos e debatem questões sociais da época.</li> </ul>
<b>4</b>	<b>Introdução à Literatura de Terror Vitoriana (EF08HI27)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Aula expositiva: Introdução aos principais autores e obras de terror da Era Vitoriana, como Mary Shelley, Bram Stoker e Robert Louis Stevenson.</li> <li>● Atividade prática: Leitura e análise de trechos de obras como "Frankenstein", "Drácula" e "O Médico e o Monstro".</li> </ul>
<b>5</b>	<b>Elementos de Terror na Literatura Vitoriana (EF08HI27)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Exploração: Estudo dos temas e elementos comuns na literatura de terror vitoriana, como o sobrenatural, a ciência e o medo do desconhecido.</li> <li>● Leitura de trechos: Obras como "O Coração Delator" de Edgar Allan Poe e "A Volta do Parafuso" de Henry James.</li> <li>● Atividade prática: Criação de narrativas de terror pelos próprios alunos, baseadas nos elementos aprendidos.</li> </ul>
<b>6</b>	<b>Influência da Ciência na Literatura de Terror (EF08HI27)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Discussão: Análise de como os avanços científicos e as descobertas da época influenciaram a literatura de terror, com foco em obras como "O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde".</li> <li>● Debate: Discussão sobre os dilemas éticos e as implicações das descobertas científicas na sociedade vitoriana e na literatura.</li> <li>● Atividade final: Os alunos participam de uma mesa redonda simulada, discutindo e votando sobre a influência da ciência na literatura e na sociedade da época, propondo novas formas de explorar esses temas nas aulas de literatura.</li> </ul>

#### **Roteiro de Aventura: Mistérios da Era Vitoriana e a Literatura de Terror**

- **Introdução à Era Vitoriana:** Os alunos são transportados para as ruas sombrias e nebulosas da Era Vitoriana, imersos na atmosfera gótica e misteriosa dessa

época marcante da história. Vestidos com trajes elegantes da alta sociedade vitoriana, embarcam em uma jornada para desvendar os segredos mais sombrios e intrigantes dessa era.

- **Exploração de Ruas Escuras:** Enquanto percorrem as ruas sinistras de Londres, os alunos encontram becos escuros, casas abandonadas e cemitérios assombrados, onde podem encontrar pistas e segredos ocultos relacionados aos mistérios da literatura de terror vitoriana.
- **Encontro com Personagens Misteriosos:** Durante a jornada, os alunos se deparam com uma série de personagens misteriosos e enigmáticos, como vampiros, lobisomens, fantasmas e cientistas loucos. Devem usar sua astúcia e perspicácia para descobrir as verdadeiras intenções desses personagens e resolver os enigmas que apresentam.
- **Investigação de Crimes Macabros:** Os alunos são desafiados a investigar uma série de crimes macabros que assolam a cidade vitoriana, incluindo assassinatos brutais e desaparecimentos inexplicáveis. Devem coletar evidências, entrevistar testemunhas e desvendar os mistérios por trás desses eventos perturbadores.
- **Exploração de Mansões Assombradas:** Durante a jornada, os alunos têm a oportunidade de explorar mansões abandonadas e castelos assombrados, onde encontram armadilhas, segredos ocultos e aparições fantasmagóricas. Devem demonstrar coragem e determinação para enfrentar os terrores que habitam nesses lugares assustadores.
- **Confronto com o Sobrenatural:** À medida que a aventura se desenrola, os alunos enfrentam encontros sobrenaturais aterrorizantes, incluindo rituais sombrios, invocações demoníacas e encontros com entidades malignas. Devem usar todas as suas habilidades e conhecimentos adquiridos para resistir ao horror e proteger-se do desconhecido.
- **Desenvolvimento da Narrativa:** A história continua a se desenrolar conforme os desafios propostos pelo professor, levando os alunos a explorar os temas e elementos característicos da literatura de terror vitoriana, como o sobrenatural, o gótico e o macabro. Eles aprenderão sobre as transformações sociais, culturais e tecnológicas da Era Vitoriana, enquanto mergulham nos horrores e mistérios que inspiraram os grandes escritores da época.

### Exemplos de questionamentos:

Nº	Pergunta Didática	Pergunta de Forma narrativa
1	Como as transformações sociais, tecnológicas e culturais da Era Vitoriana influenciaram a sociedade da época?	<i>“Há alguma invenção que possa os ajudar com este problema? Como ela pode ser útil”</i>
2	Quais são os principais temas e elementos característicos da literatura de terror da Era Vitoriana, e como eles refletem os medos e as ansiedades da	<i>“O monstro que os espreita, qual seria sua característica mais marcante? Há alguma característica que se destaca?”</i>

	sociedade da época?	
<b>3</b>	Quais são alguns dos autores mais importantes da literatura de terror vitoriana, e quais são suas obras mais famosas? Como esses autores contribuíram para o desenvolvimento do gênero?	<i>“Que tipo de monstro é este que os ameaça? Quem escreveu sobre ele? Qual ameaça ele representa?”</i>
<b>4</b>	Como o contexto histórico e cultural da Era Vitoriana influenciou o estilo e a atmosfera das histórias de terror da época? Que aspectos da sociedade vitoriana são frequentemente explorados na literatura de terror?	<i>“Com a noite, as luzes fracas dos postes não as deixam tão seguras. É perigoso sair à noite? Mas por que será que as pessoas agora podem sair à noite? Mesmo com o desconhecido à espreita?”</i>
<b>5</b>	Além de entreter o público, qual era o propósito da literatura de terror vitoriana? Como essas histórias foram usadas para comentar e criticar questões sociais, políticas e morais da época?	<i>“Há algo de humana neste monstro? Talvez suas motivações? Será que ele é realmente, um monstro?”</i>

### Situações problema e justificativa.

<b>Nº</b>	<b>Situação</b>	<b>Justificativa</b>
<b>1</b>	Pesadelos Noturnos:	Os jogadores começam a ter pesadelos recorrentes envolvendo criaturas assustadoras da literatura de terror vitoriana, como vampiros, lobisomens e fantasmas. Eles precisam descobrir a origem desses sonhos perturbadores e encontrar uma maneira de enfrentar seus medos antes que isso afete sua sanidade.
<b>2</b>	Desaparecimentos Misteriosos:	Durante uma festa na alta sociedade vitoriana, várias pessoas desaparecem misteriosamente, deixando para trás apenas vestígios de sua presença. Os jogadores devem investigar os desaparecimentos e descobrir se há alguma conexão com as criaturas sobrenaturais que assombram os becos sombrios de Londres.
<b>3</b>	Segredos Obscuros da Aristocracia:	Os jogadores são contratados por um aristocrata influente para investigar rumores sobre atividades sobrenaturais em sua mansão isolada. Eles descobrem uma rede de segredos obscuros que envolvem rituais proibidos e pactos sombrios com seres do além. Os jogadores devem decidir se ajudam ou denunciam o aristocrata, enquanto enfrentam as criaturas que ele convocou.
<b>4</b>	Noite de Terror no Asilo:	Durante uma visita a um asilo abandonado, os jogadores se veem presos dentro do prédio assombrado por espíritos atormentados e monstros grotescos. Eles devem encontrar uma saída antes que se tornem vítimas das forças malignas que habitam o lugar.
<b>5</b>	Caça às Bruxas na Cidade:	Uma histeria coletiva toma conta da cidade vitoriana, com rumores de bruxaria e feitiçaria se espalhando rapidamente. Os jogadores são acusados injustamente de praticar magia negra e precisam provar sua inocência enquanto lutam contra as forças ocultas que ameaçam a cidade.

### Exemplo 3: Aula-Jogo “Primeira Guerra Mundial e a Terra de Ninguém”

Imagine uma aula de História onde os alunos não apenas estudam a Primeira Guerra Mundial, mas se veem transportados para as trincheiras e a Terra de ninguém! Utilizando RPG com essa temática, os estudantes mergulham em uma experiência imersiva que enriquece o aprendizado de forma intensa e envolvente.

Nesta aula-jogo, cada aluno assume o papel de um soldado em meio à Primeira Guerra Mundial, enfrentando as duras realidades das trincheiras. Eles experimentam a vida cotidiana dos soldados, lidam com desafios como a escassez de alimentos, condições insalubres, e a constante ameaça dos ataques inimigos. Além disso, os alunos precisam tomar decisões cruciais durante os combates, planejar estratégias e lidar com a difícil realidade de avançar através da Terra de Ninguém.

A aula se transforma em uma intensa simulação histórica, onde os alunos vivenciam os dilemas e as tensões da guerra. Essa experiência prática torna o aprendizado da História mais visceral e impactante. Os estudantes desenvolvem habilidades como trabalho em equipe, pensamento estratégico, empatia e resiliência, ao mesmo tempo em que aprofundam seu entendimento sobre os aspectos humanos e táticos da Primeira Guerra Mundial.

### Aulas Expositivas e Abordagens sobre a Primeira Guerra Mundial: Foco nas Trincheiras e na Terra de Ninguém

Aula	Tema
1	<b>Introdução à Primeira Guerra Mundial (EF09HI10)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula expositiva: Apresentação sobre as causas e o início da Primeira Guerra Mundial, demarcando os principais eventos que levaram ao conflito.</li> <li>• Atividade prática: Criação de um mapa conceitual das alianças e principais batalhas no início da guerra.</li> </ul>
2	<b>A Vida nas Trincheiras (EF09HI10)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussão: Análise das condições de vida dos soldados nas trincheiras, incluindo os desafios diários como a lama, o frio, as doenças e os ataques inimigos.</li> <li>• Leitura e análise: Trechos de cartas de soldados e relatos de veteranos que descrevem a realidade das trincheiras.</li> <li>• Atividade prática: Os alunos criam diários fictícios de soldados, baseados nas informações estudadas, para vivenciar as dificuldades e sentimentos dos combatentes.</li> </ul>
3	<b>A Terra de Ninguém (EF09HI10)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula expositiva: Explicação sobre a "terra de ninguém", a área entre as trincheiras</li> </ul>

	<p>opostas, e as dificuldades enfrentadas pelos soldados ao cruzá-la.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leitura de trechos: Relatos e poemas de guerra que descrevem a experiência na terra de ninguém, como "Flanders Fields" de John McCrae.</li> <li>• Atividade prática: Simulação de uma missão de reconhecimento na terra de ninguém, onde os alunos planejam estratégias e discutem os riscos envolvidos.</li> </ul>
4	<p><b>Tecnologia e Armas na Guerra de Trincheiras (EF09HI10)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introdução: Estudo sobre as novas tecnologias e armas utilizadas na guerra de trincheiras, incluindo metralhadoras, gás venenoso e tanques.</li> <li>• Debate: Discussão sobre o impacto dessas tecnologias no combate e na vida dos soldados.</li> <li>• Atividade prática: Criação de infográficos sobre as diferentes armas e tecnologias utilizadas, demarcando suas vantagens e desvantagens.</li> </ul>
5	<p><b>Impacto Psicológico da Guerra de Trincheiras (EF09HI10)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploração: Análise do impacto psicológico da guerra de trincheiras nos soldados, incluindo transtorno de estresse pós-traumático (TEPT).</li> <li>• Leitura de trechos: Obras literárias e estudos psicológicos da época que discutem o trauma de guerra.</li> <li>• Atividade prática: Criação de um projeto de sensibilização sobre o impacto psicológico da guerra, com apresentações e discussões em grupo.</li> </ul>
6	<p><b>Arte e Literatura sobre a Primeira Guerra Mundial (EF09HI10)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussão: Estudo de como a Primeira Guerra Mundial foi retratada na arte e na literatura, com foco em obras como "Nada de Novo no Front" de Erich Maria Remarque.</li> <li>• Leitura e análise: Poemas de guerra e excertos de livros que abordam as experiências dos soldados.</li> <li>• Atividade final: Os alunos criam suas próprias obras de arte ou narrativas inspiradas pela vida nas trincheiras e na terra de ninguém, para expressar o impacto da guerra de uma perspectiva pessoal.</li> </ul>

### **Roteiro de Aventura: Fronteiras Mortais - A Primeira Guerra Mundial nas Trincheiras**

- **Introdução à Primeira Guerra Mundial:** Os alunos são levados de volta no tempo para os campos de batalha da Primeira Guerra Mundial, onde a guerra de trincheiras definiria o conflito. Vestidos com uniformes de soldados da época, mergulham na atmosfera caótica e brutal das trincheiras, onde a vida e a morte estão separadas por poucos metros de terra arrasada.
- **Avanço Pelas Trincheiras:** Enquanto avançam pelas trincheiras, os alunos enfrentam os desafios cotidianos dos soldados durante a guerra: o medo constante, as condições insalubres, a fome e a sede. Devem mostrar resiliência e determinação para superar esses obstáculos e manter-se focados em sua missão.
- **Ataques de Gás Tóxico:** Em certo ponto da jornada, os alunos são surpreendidos por ataques de gás tóxico lançados pelo inimigo, testando sua capacidade de reagir rapidamente e proteger-se com máscaras de gás.

improvisadas. Devem agir com rapidez e eficácia para evitar danos graves e continuar avançando.

- **Confronto na Terra de Ninguém:** Ao saírem das trincheiras para o território devastado e desolado da Terra de Ninguém, os alunos se veem diante do perigo iminente dos ataques inimigos e dos obstáculos naturais, como crateras de bombas e arame farpado. Devem usar táticas de avanço e cobertura para cruzar esse terreno hostil e alcançar as trincheiras inimigas.
- **Ataques Aéreos e de Artilharia:** Durante o avanço pela Terra de Ninguém, os alunos são alvo de ataques aéreos e de artilharia, que destroem o ambiente ao seu redor e causam baixas entre os soldados. Devem permanecer alertas e adaptar suas estratégias conforme enfrentam esses novos desafios.
- **Combate nas Trincheiras Inimigas:** Finalmente, os alunos chegam às trincheiras inimigas, onde enfrentam confrontos diretos com soldados inimigos em combates corpo a corpo e trocas de tiros intensas. Devem usar todas as suas habilidades e conhecimentos adquiridos para superar a resistência inimiga e garantir a vitória para sua própria tropa.
- **Desenvolvimento da Narrativa:** A história continua a se desenrolar conforme os desafios propostos pelo professor, levando os alunos a explorar os horrores e as complexidades da Primeira Guerra Mundial, especialmente o aspecto das trincheiras e da Terra de Ninguém. Eles aprenderão sobre as condições de vida dos soldados, as táticas de guerra utilizadas e as consequências devastadoras desse conflito global.

#### Exemplos de questionamentos:

N°	Pergunta Didática	Pergunta de Forma narrativa
1	Quais eram as principais características das trincheiras e da Terra de Ninguém durante a Primeira Guerra Mundial, e como esses elementos definiram a natureza do conflito?	<i>“É necessário sempre se manter abaixado? Como vocês farão para dormir?”</i>
2	Como eram as condições de vida dos soldados nas trincheiras e como essas condições influenciaram a dinâmica do combate durante a guerra?	<i>“Há bastante recursos disponíveis? E a sujeira? Incomoda? Será que todos os soldados são treinados?”</i>
3	Quais foram os principais desafios enfrentados pelos soldados na Terra de Ninguém, e como essas áreas desoladas e perigosas afetaram o desenvolvimento	<i>“É possível avançar contra o inimigo? Pensem em alguma forma de ganhar território? O que farão para ter vantagem?”</i>

	da guerra?	
<b>4</b>	Além dos combates diretos, quais eram os perigos adicionais que os soldados enfrentavam nas trincheiras e na Terra de Ninguém, como ataques de gás, doenças e condições climáticas extremas?	<i>“Como a chuva atrapalha a vida na trincheira? Há máscaras disponíveis para todos? Há alguma doença se propagando dentre os soldados?”</i>
<b>5</b>	Qual foi o impacto das trincheiras e da Terra de Ninguém no desenrolar da Primeira Guerra Mundial, tanto em termos de estratégia militar quanto de consequências sociais e psicológicas para os soldados envolvidos no conflito?	<i>“O que possibilitaria o fim das trincheiras? Quais equipamentos poderiam tornar a guerra mais dinâmica? Como vocês os utilizariam?”</i>

### Situações problema e justificativa.

<b>Nº</b>	<b>Situação</b>	<b>Justificativa</b>
<b>1</b>	Abastecimento Precário:	Os jogadores enfrentam escassez de suprimentos vitais, como alimentos, água e munição, enquanto estão estacionados nas trincheiras. Eles precisam encontrar maneiras criativas de garantir o abastecimento do grupo, mesmo sob constante ameaça do inimigo.
<b>2</b>	Deserção e Desconfiança:	A pressão constante das condições de vida nas trincheiras leva alguns soldados a considerar a deserção. Os jogadores devem lidar com a desconfiança interna e manter a coesão do grupo, enquanto tentam manter a moral alta em meio ao caos da guerra.
<b>3</b>	Espiões entre as Linhas:	Os jogadores descobrem que há um espião infiltrado entre suas próprias fileiras, passando informações para o inimigo e comprometendo suas operações. Eles precisam descobrir a identidade do traidor e neutralizar a ameaça antes que cause mais danos.
<b>4</b>	Ataques Surpresa na Terra de Ninguém:	Enquanto os jogadores tentam atravessar a Terra de Ninguém em uma missão de reconhecimento, são surpreendidos por ataques surpresa do inimigo. Eles devem reagir rapidamente e usar suas habilidades de combate para sobreviver e completar a missão.
<b>5</b>	Epidemia nas Trincheiras:	Uma doença mortal se espalha rapidamente entre os soldados nas trincheiras, enfraquecendo o grupo e reduzindo sua eficácia no combate. Os jogadores precisam encontrar uma cura para a epidemia enquanto protegem suas posições das investidas do inimigo.

## REFLETINDO

O uso do RPG como recurso pedagógico no ensino de História revela-se como uma abordagem inovadora e promissora. Ao incorporar elementos lúdicos e interativos, o RPG torna os conteúdos de História mais envolventes e acessíveis, estimulando a participação ativa dos alunos.

Essa metodologia imersiva permite que os estudantes desenvolvam uma compreensão mais profunda dos eventos históricos e aprimorem habilidades como empatia, pensamento crítico e resolução de problemas. Além disso, o RPG promove a inclusão e a valorização da diversidade, permitindo que os alunos assumam diferentes papéis e perspectivas históricas.

Apesar dos desafios na preparação de materiais e na adaptação ao currículo, os benefícios do RPG no ensino de História são evidentes. Ele transforma o aprendizado em uma experiência dinâmica e significativa, preparando os estudantes para uma participação crítica na sociedade contemporânea e promovendo uma educação mais inclusiva e envolvente.

Portanto, convidamos todos os professores a explorarem essa metodologia. Experimentem aplicar o RPG em suas aulas de História e observem como ele pode transformar o engajamento e a compreensão dos seus alunos. Esta é uma oportunidade de inovar na sala de aula, tornando o aprendizado mais divertido e impactante. Aceite o desafio e veja a magia do RPG para transformar a educação!



**BONS JOGOS!**

## PARA SABER MAIS

### REFERÊNCIAS DIDÁTICAS

#### **Didática e Prática de Ensino em História**

Selva Guimarães oferece orientações práticas para o ensino de história, abordando estratégias didáticas e metodologias para engajar os alunos no estudo da disciplina. GUIMARÃES, S. Didática e Prática de Ensino em História. Campinas, SP: Papirus, 2003.

#### **Ensinar História no Século XXI: Em Busca do Tempo Entendido**

Marcos Silva e Selva Guimarães exploram estratégias inovadoras para o ensino de história no século XXI, destacando a importância de abordagens interativas e contextualizadas para tornar o estudo da história mais contemporâneo.

SILVA, M.; GUIMARÃES, S. Ensinar História no Século XXI: Em busca do tempo entendido. 4ª edição. São Paulo: Editora Papirus, 2012.

#### **Homo Ludens: O Jogo como Elemento de Cultura**

Johan Huizinga analisa o papel do jogo na cultura humana, argumentando que o jogo é uma atividade fundamental que permeia todas as esferas da vida humana.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O Jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010

#### **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**

Tizuko Morchida Kishimoto aborda o papel do lúdico na educação infantil, destacando como os jogos e brincadeiras contribuem para o aprendizado das crianças.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1998.

#### **Ludopedagogia: Guia Didático para Prática de Ensino e Metodologia**

Celso Antunes explora o uso de jogos e atividades lúdicas na prática educacional, oferecendo alternativas sobre como integrar a ludicidade ao ensino para promover um aprendizado mais envolvente e significativa.

ANTUNES, C. Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia. São Paulo: Editora do Brasil, 1974.

#### **Não me Atrapalhe, Mãe – Eu Estou Aprendendo!**

Marc Prensky discute a importância de repensar a educação para se adequar à era digital, argumentando que os métodos tradicionais de ensino precisam ser atualizados para atender às necessidades dos alunos contemporâneos.

PRENSKY, M. Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo! São Paulo: Phorte, 2010.

#### **O Jogo como Ferramenta para o Ensino das Humanidades**

Luís Bastos discute o potencial dos jogos de tabuleiro no ensino das humanidades, abordando estratégias para incorporar esses jogos em práticas pedagógicas.

BASTOS, L. O jogo como ferramenta para o ensino das humanidades. In P. Piccolo & A. V. Carvalho (Orgs.). Jogos de tabuleiro na educação. São Paulo, SP, Brasil: Editora Devir, 2022.

### **O Uso de Jogos Educacionais do tipo RPG na Educação**

A. Grandó e L. Tarouco discutem o uso de jogos educacionais do tipo RPG como ferramenta pedagógica, explorando seu potencial para promover a aprendizagem.

GRANDÓ, A.; TAROUCO, L. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. Novas Tecnologias na Educação - CINTED-UFRGS, V. 6, n. 2, dez. 2008

### **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**

Paulo Freire apresenta reflexões sobre a importância da autonomia na prática educativa, destacando os saberes necessários para promover uma educação libertadora.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

### **Psicologia do Jogo**

Elkonin examina os aspectos psicológicos do jogo, explorando como ele influencia o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos jogadores.

ELKONIN, D. B. Psicologia do jogo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

### **Teorias Cognitivas da Aprendizagem**

Ana Maria Lakomy apresenta uma visão abrangente das teorias cognitivas da aprendizagem, explorando diferentes abordagens e perspectivas sobre como o conhecimento é adquirido e processado.

LAKOMY, A. M. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

## **LIVROS DE RPGs**

### **3d&tAlpha**

"Defensores de Tóquio" é um RPG brasileiro criado por Marcelo Cassaro que parodia animes e tokusatus. A terceira edição, lançada em 2003, tem regras simples e flexíveis, permitindo criar diversos tipos de personagens. É um dos RPGs mais populares do Brasil.

ANDRÉ, Marcelo Cassaro. Defensores de Tóquio. 3. ed. São Paulo: Trama Editorial, 2003.

### **Apocalypse World**

"Apocalypse World", se passa em um mundo pós-apocalíptico. Destaca-se por sua narrativa colaborativa, improvisação e influência na evolução do RPG contemporâneo. Os jogadores interpretam sobreviventes em um cenário caótico, moldando o mundo com suas escolhas.

BAKER, Vincent. Apocalypse World. São Paulo: Secular Games, 2012.

### **Dungeons & Dragons**

"Dungeons & Dragons" é um RPG conhecido por suas regras refinadas e acessíveis, permitindo a criação de personagens e aventuras em mundos de fantasia. É amplamente popular e considerado o RPG mais influente e icônico de todos os tempos.

CRAWFORD, Jeremy; MERCER, Chris; PERKINS, Christopher; WYATT, James. Dungeons & Dragons: Player's Handbook. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

### **Dungeon World**

"Dungeon World" é um RPG de regras simples e narrativas, permitindo a criação de aventuras em mundos de fantasia. É popular por sua acessibilidade e foco na improvisação e narrativa colaborativa.

LA TORRA, Sage; KOLESA, Adam. Dungeon World. Tradução de Fabiano Saccol, Rafael Rocha e Carolina Neves. Edição 1. [S.l.]: Secular Games, 2014.

### **GURPS**

"GURPS" é um RPG conhecido por seu sistema genérico e universal. A quarta edição, lançada em 2004, oferece regras detalhadas e flexíveis para criar personagens e cenários em qualquer gênero, desde fantasia até ficção científica. É popular por sua versatilidade e profundidade nas opções de jogo.

JACKSON, Steve. GURPS: Generic Universal RolePlaying System. 4. ed. Austin: Steve Jackson Games, 2004.

### **Lobisomem: O Apocalipse**

"Lobisomem: O Apocalipse" é um RPG onde os jogadores assumem o papel de lobisomens, lutando para proteger a Terra e sua própria humanidade contra as forças das trevas e a destruição iminente.

WHITE WOLF PUBLISHING. Lobisomem: O Apocalipse. 20ª ed. Stone Mountain: White Wolf Publishing, 2022.

### **Tormenta 20**

"Tormenta 20" é um RPG brasileiro. edição comemorativa de 20 anos do cenário Tormenta, oferecendo regras atualizadas e um sistema moderno para aventuras em um mundo de fantasia. É popular por sua rica ambientação e mecânicas acessíveis.

ANDRÉ, Marcelo Cassaro; SALLES, Guilherme Dei; LINS, Leonel Caldela. Tormenta 20. São Paulo: Jambô Editora, 2020.

### **Vampiro: A Máscara**

"Vampiro: A Máscara" é um RPG, neste jogo, os jogadores assumem o papel de vampiros imortais, inseridos em um mundo de intrigas políticas e sobrenaturais. Com sua atmosfera única e mecânicas envolventes, cativa jogadores em busca de histórias sombrias e complexas.

WHITE WOLF PUBLISHING. Vampiro: A Máscara. 5. ed. Stone Mountain: White Wolf Publishing, 2018.

### **PODCASTS**

**Caquitas**

Renata e Paula comandam o Caquitas Podcast, trazendo o poder feminino para a discussão sobre RPG. Desafiando estereótipos, o podcast oferece uma perspectiva única sobre o hobby.

**Café com Dungeon**

Considerado o maior e mais técnico podcast de RPG pelo mestre Luiz, o Café com Dungeon domina o Spotify com quase 1000 episódios. Oferecendo conteúdo bem construído e argumentado, é uma excelente opção para os fãs de RPG.

**CampCast**

No CampCast, os jogadores se aventuram e se assustam em uma narrativa de Chamado de Cthulhu. Ambientada em São Francisco após o fim da lei seca, a história envolve investigadores tentando desvendar o desaparecimento misterioso de crianças.

**NerdCast**

Conhecido como um dos principais canais de RPG e cultura geek do Brasil, o NerdCast ficou famoso por sua campanha de Cyberpunk 2020, onde Azaghal interpreta o personagem Ozob. Com uma linguagem mais pesada e sombria, o podcast oferece uma variedade de temas para os ouvintes, incluindo Chamado de Cthulhu.

**RPGuaxa**

No RPGuaxa, mestrado por Marcelo Guaxinim, os jogadores experimentam um sistema único criado pelo apresentador. Com uma narrativa única e um sistema simples, os episódios proporcionam diversão e aprendizado para os ouvintes.

**QuestCast**

O QuestCast produz aventuras sob os sistemas D&D, Tormenta 20, FATE e outros. Com uma turma divertida, os episódios oferecem entretenimento e aprendizado para os ouvintes interessados em RPG.

**Tarrasque na Bota**

Parte do grupo RPGNext, o Tarrasque na Bota narra campanhas de D&D, GURPS e outros sistemas. Com boa interação e interpretação, os jogadores surpreendem os ouvintes com manipulações de voz e narrativas envolventes.

**SITES****Dragão Brasil**

Dragão Brasil é a versão online da mais famosa revista de RPG do Brasil. O site oferece conteúdo exclusivo para assinantes, incluindo aventuras, fichas de personagens, matérias especiais e muito mais.

<https://jamboeditora.com.br/loja>

**Jambô Editora**

A Editora Jambô é uma das principais editoras de livros de RPG e literatura fantástica

no Brasil. Fundada em 2002, se destaca pela publicação de uma variedade de títulos voltados para o público nerd e geek

<https://blog.jamboeditora.com.br/>

### **NITRODUNGEON**

Contos, Literatura Nerd, Downloads de Jogos e Sistemas de RPG, Dicas para Escritores, Contos, Romances Gratuitos, Material, Resenhas e Sessões Gravadas de RPG!

<https://newtonrocha.wordpress.com/>

### **Orbe dos Dragões**

Site com cenários, sistemas, notícias e reportagens sobre o mundo do RPG

<https://orbedosdragoes.com/>

### **Pontos de Experiência**

Este blog é uma ótima fonte de artigos sobre a teoria e prática do RPG. Além de dicas para mestres e jogadores, o site também oferece resenhas de sistemas de RPG e material para download.

<http://www.pontosdeexperiencia.com.br/>

### **Retropunk Publicações**

Retropunk é uma editora brasileira de RPG que também mantém um blog com artigos, notícias e material de apoio para seus jogos. É uma excelente fonte para quem joga os sistemas publicados por eles.

<https://retropunk.com.br/editora/roleplaying/>

### **RPGista**

O RPGista é um dos sites mais antigos e respeitados da comunidade de RPG no Brasil. Oferece uma grande variedade de conteúdos, incluindo resenhas de jogos, artigos sobre técnicas de jogo, notícias e lançamentos de RPG, além de material gratuito para download.

<https://rpgista.com.br/>

### **RPG Notícias**

Como o nome sugere, o RPG Notícias é focado em trazer as últimas novidades do mundo do RPG. Além das notícias, o site também publica artigos, resenhas e entrevistas com figuras importantes da comunidade de RPG.

<https://medium.com/rpgnoticias>