

ROLE PLAYING GAME COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: EXPERIÊNCIAS E PERSPECTIVAS

Marina Silva de Paula ¹
Ryhã Henrique Caetano e Souza²
Samara Luz de Jesus Rodrigues³
Maria Beatriz Junqueira Bernardes ⁴

RESUMO

O presente artigo pretende refletir sobre a experiência realizada por estudantes da Universidade Federal de Uberlândia, durante a participação do Programa de Residência Pedagógica (PRP), do subprojeto História/Geografia, na Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo, de Uberlândia, MG. O trabalho foca no desenvolvimento da aplicação do Role Playing Game (RPG), como recurso didático, no intuito de aprimorar as possibilidades do processo de ensino-aprendizagem. Situamos a prática pedagógica dos envolvidos numa vertente progressista de educação, levando em conta a necessidade de construção de um ambiente escolar democrático, em que o aluno possa se colocar enquanto sujeito histórico e protagonista do processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, acredita-se que o RPG, como recurso didático, dinamize as relações interpessoais dos estudantes, possibilitando a autonomia dos mesmos. Também, leva-se em consideração, enquanto trabalho do PRP desenvolvido como subprojeto História/Geografia, a importância da interdisciplinaridade.

Palavras-chave: Role Playing Game; Interdisciplinaridade, História, ensino de História e Geografia, Residência pedagógica.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por intuito refletir acerca da experiência em sala de aula, durante participação do Programa de Residência Pedagógica (PRP), do subprojeto História/Geografia, lançado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), em parceria com a Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e desenvolvido na Escola Estadual Felisberto Carrejo.

O PRP abrange diversos objetivos que abarcam desde a construção da identidade profissional dos estudantes de licenciatura até a promoção da colaboração entre Instituições de Ensino Superior (IES), sistemas de ensino e escolas. Ademais, o programa busca reconhecer a

¹ Graduando do Curso de **História** da Universidade Federal de Uberlândia- MG, marina.paula@ufu.br;

² Professor preceptor: Mestrando, **História** do Instituto federal do Triângulo Mineiro - MG, ryhasouza@gmail.com

³ Graduando do Curso de **Geografia** da Universidade Federal Uberlândia - MG, samaralj5@ufu.br;

⁴ Professor(a) orientador(a): Doutora, **Geografia**, Universidade Federal de Uberlândia - MG, mbeatriz@ufu.br;

valiosa experiência dos educadores que atuam na educação básica, fomentando também a pesquisa colaborativa e a produção acadêmica embasada nas práticas vivenciadas em sala de aula.

A operacionalização do PRP, ocorre por meio da publicação de editais de seleção, nos quais são estipulados os critérios que regem a participação das Instituições de Ensino Superior, professores preceptores, orientadores e alunos. Essa iniciativa é conduzida em parceria entre as Instituições de Ensino Superior e as redes de ensino, juntamente com as escolas de educação básica do setor público. Essa estrutura foi oficializada no ano de 2017, por meio da formalização de um Acordo de Cooperação Técnica (ACT) entre a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e as Instituições de Ensino Superior que aderiram ao programa. O PRP, visa aprimorar a formação de professores e professoras da educação básica por meio da técnica pedagógica de imersão, que fortalece conhecimentos teóricos e práticos.

Este trabalho é desenvolvido na Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo, localizada, desde 2015, na rua Ivete Cordeiro da Silva, nº 1130, Bairro Shopping Park, na zona urbana e periférica do município de Uberlândia - MG. Desempenhando atividades desde 1962, a escola carrega o nome de Felisberto Alves Carrejo, considerado um dos fundadores da cidade de Uberlândia. Atualmente a escola atende o Ensino Fundamental, Ensino Médio Regular e Novo e Ensino de Jovens e Adultos (EJA), funcionando em três turnos, manhã, tarde e noite. Seu espaço físico, possui boa estrutura, e dispõe de quinze salas de aula, a seguir como: uma sala de professores, uma sala para direção e uma para a vice direção, uma secretaria e uma sala para recursos humanos, uma sala de supervisão ou atendimento pedagógico, uma sala para montagem de laboratório, uma biblioteca, uma sala de apoio pedagógico, um refeitório, uma quadra coberta, um pátio e uma praça para atividades socioeducativas e um estacionamento. No andar superior ficam situadas as salas de aula dos 1º, 2º e 3º anos do Ensino Médio (E.M), enquanto que no térreo ficam as demais estruturas, como a secretária, sala do diretor, vice diretor, professores, banheiros, como também as salas dos estudantes do Ensino Fundamental.

Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP), da escola, do ano de 2022, foram registradas 1503 matrículas, sendo 550 no Ensino Fundamental, 685 no Ensino Médio e 268 no EJA, Ensino Médio. Em relação a distribuição por sexo, a escola apresenta um percentual de 49% pessoas do sexo masculino e 51% do feminino. A distribuição de estudantes por cor/raça se dá por 28% branca, 12% preta, 58% parda, 0% amarela, 0% indígena e 2% não declarada. Ademais, apenas 1% são residentes do espaço rural. Em relação ao uso do transporte escolar, apenas 3% dos estudantes o utilizam. A escola conta também com 60 professores em seu corpo

docente, sendo o preceptor do programa o professor de História Ryhã Henrique Caetano e Souza, que leciona em turmas do 1º e 2º ano do Ensino Médio, como também para uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental, no período vespertino.

Atenta-se para a promoção das habilidades propostas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), concernentes ao conteúdo de História, a saber: “Comparar as navegações no Atlântico e no Pacífico entre os séculos XIV e XVI” (EF07HI06); “Identificar aspectos e processos específicos das sociedades africanas e americanas antes da chegada dos europeus, com destaque para as formas de organização social e o desenvolvimento de saberes e técnicas” (EF07HI03); “Descrever as formas de organização das sociedades americanas no tempo da conquista com vistas à compreensão dos mecanismos de alianças, confrontos e resistências” (EF07HI08); “Analisar os diferentes impactos da conquista europeia da América para as populações ameríndias e identificar as formas de resistência, referentes ao conteúdo de história” (EF07HI09).

Outrossim, desenvolver no conteúdo de geografia as seguintes habilidades: “Analisar a influência dos fluxos econômicos e populacionais na formação socioeconômica e territorial do Brasil, compreendendo os conflitos e as tensões históricas e contemporâneas” (EF07GE02); “Selecionar argumentos que reconheçam as territorialidades dos povos indígenas originários, das comunidades remanescentes de quilombos, de povos das florestas e do cerrado, de ribeirinhos e caiçaras, entre outros grupos sociais do campo e da cidade, como direitos legais dessas comunidades.” (EF07GE03); “Analisar a distribuição territorial da população brasileira, considerando a diversidade étnico-cultural indígena, africana, europeia e asiática, assim como aspectos de renda, sexo e idade nas regiões brasileiras.” (EF07GE04); “Analisar fatos e situações representativas das alterações ocorridas entre o período mercantilista e o advento do capitalismo” (EF07GE05).

Pensando nisso, o trabalho a ser desenvolvido se concentrará nas experiências vividas em âmbito escolar, visando os objetivos do Programa de Residência Pedagógica. O projeto leva em consideração as duas áreas, História e Geografia, das residentes envolvidas, visando as possibilidades inúmeras de um trabalho interdisciplinar. Assim, visa-se conectar teoria e prática, ativando e aplicando os conhecimentos adquiridos nos cursos de História e Geografia em situações reais da sala de aula, com a turma do 7º ano, nº4 da Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo. Considerando a importância da pesquisa e da produção de conhecimento histórico e geográfico acerca dos temas, “**As Grandes Navegações**” e “**Conquista e Colonização Espanhola e Portuguesa da América**”, foi proposto, ao professor preceptor,

para ampliar as possibilidades do processo de ensino-aprendizagem, a utilização como recurso didático, do Role Playing Game (RPG), buscando adotar uma metodologia que oportunizasse aos discentes a assumirem-se enquanto protagonistas do processo de ensino-aprendizagem, através de uma atividade mais ativa.

Paulo Freire, em seu livro “Pedagogia da autonomia”⁵, de 1996, reflete acerca de questões que acreditamos serem cruciais para a prática pedagógica dentro de uma vertente progressista de educação, pois, procura respeitar o sujeito em sua individualidade e historicidade. Pensando a prática educativa, Freire vê como fundamental o fomento da curiosidade para a formação do “ser mais” do educando(a) e também do educador(a). Para que a curiosidade se torne possível enquanto curiosidade epistemológica, e não puramente mecânica, é necessário que se crie um clima pedagógico democrático, o qual por sua vez, possibilita também o desenvolvimento da autonomia tanto do educando(a) quanto do educador(a). Dessa forma, Freire incentiva o fomento da curiosidade, enquanto curiosidade epistemológica, como atitude indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Levando em consideração essa perspectiva, acredita-se na capacidade transformativa dos sujeitos à medida que se tornam protagonistas do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, a ideia de incorporar o RPG como recurso didático na sala de aula tem como objetivo enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, visando ampliar a estimulação dos potenciais cognitivos e emocionais dos alunos, levando em consideração uma abordagem progressista da educação. Por fim, os objetos de estudo que serão trabalhados com os alunos em nossa prática pedagógica são, as “As Grandes Navegações” e a “Conquista e colonização espanhola e portuguesa da América”. O trabalho se desenvolverá de forma interdisciplinar e contará com a orientação do professor preceptor Ryhã Henrique Caetano e Souza, e acompanhará a trajetória em sala de aula das discentes da Universidade Federal de Uberlândia, Marina Silva de Paula e Samara Luz de Jesus Rodrigues, estudantes de História e Geografia, respectivamente. Logo, propomos neste trabalho relatar os aspectos até aqui desenvolvidos.

⁵ FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

METODOLOGIA

A interdisciplinaridade no processo de ensino aprendizagem.

Conforme Ivani Fazenda⁶, o conceito de interdisciplinaridade teve sua genealogia nos anos 1960, emergindo nos contextos francês e italiano, marcado e caracterizado pelos movimentos estudantis que procuravam uma educação mais alinhada com as significativas transformações sociais ocorridas na sociedade europeia no pós guerra. Salientamos assim, que a abordagem interdisciplinar surgiu como uma resposta a essa demanda estudantil e social, pois acreditava-se que os novos desafios da sociedade pós guerra, eram imensamente abrangentes e não poderiam ser adequadamente enfrentados exclusivamente por meio de uma única disciplina ou campo de conhecimento.

Segundo os PCNs,

A interdisciplinaridade supõe um eixo integrador, que pode ser o objeto de conhecimento, um projeto de investigação, um plano de intervenção. Nesse sentido, ela deve partir da necessidade sentida pelas escolas, professores e alunos de explicar, compreender, intervir, mudar, prever, algo que desafia uma disciplina isolada e atrai a atenção de mais de um olhar, talvez vários (BRASIL, 2002, p. 88-89)

Frisamos, que o conceito de interdisciplinaridade, está essencialmente ligado à ideia de uma interação entre disciplinas ou campos de conhecimento diversos. No entanto, é importante reconhecer que essa interação não é uniforme em sua complexidade e alcance e que possui níveis de profundidade. Contudo, nosso objetivo, ao desenvolver o projeto, é encontrar soluções visando solucionar problemas, apesar das contingências materiais e dos diferentes níveis de consolidação de habilidades e competências prévias apresentadas pelos discentes do sétimo ano. Logo, nossa perspectiva interdisciplinar se situa de acordo com as percepções e apontamentos de Fazenda (1994) que chega a determinar o que seria uma sala de aula interdisciplinar:

Numa sala de aula interdisciplinar, a autoridade é conquistada, enquanto na outra é simplesmente outorgada. Numa sala de aula interdisciplinar a obrigação é alternada pela satisfação; a arrogância, pela humildade; a solidão, pela cooperação; a

⁶ FAZENDA, Ivani C. A. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. 4. ed. Campinas: Papyrus, 1994.

especialização, pela generalidade; o grupo homogêneo, pelo heterogêneo; a reprodução, pela produção do conhecimento. [...] Numa sala de aula interdisciplinar, todos se percebem e gradativamente se tornam parceiros e, nela, a interdisciplinaridade pode ser aprendida e pode ser ensinada, o que pressupõe um ato de perceber-se interdisciplinar. [...] Outra característica observada é que o projeto interdisciplinar surge às vezes de um que já possui desenvolvida a atitude interdisciplinar e se contamina para os outros e para o grupo. [...] Para a realização de um projeto interdisciplinar existe a necessidade de um projeto inicial que seja suficientemente claro, coerente e detalhado, a fim de que as pessoas nele envolvidas sintam o desejo de fazer parte dele (FAZENDA, 1994, p. 86-87).

Dessa forma, podemos destacar que a interdisciplinaridade, transcende o aspecto pedagógico e epistemológico e consolida-se como uma ferramenta de construção omnilateral, abarcando valores e atitudes que promovem a construção mais humanizada dos docente e discente compondo assim, um instrumento de transformação social ao fomentar a cooperação e o diálogo.

Severino (1998), nos lembra que:

[...quando se discute a questão do conhecimento pedagógico, ocorre forte tendência em se colocar o problema [da interdisciplinaridade] de um ponto de vista puramente epistemológico, com desdobramento no curricular. Mas entendo que é preciso colocá-lo sob o ponto de vista da prática efetiva, concreta, histórica (SEVERINO, 1998, p. 33).

Entretanto, é fundamental distinguir que a interdisciplinaridade não é uma abordagem de fácil implementação. E, no cotidiano escolar, sendo muitas vezes de difícil edificação por motivos variados dentre os quais vão desde as barreiras institucionais, a falta de incentivo, até mesmo a rigidez das estruturas curriculares que, ressaltamos, podem limitar a interação entre as disciplinas. Além disso, a interdisciplinaridade, exige não apenas a coparticipação entre especialistas de diferentes áreas, mas também uma compreensão profunda das nuances e metodologias de cada disciplina envolvida. Assim, o risco de superficialidade ou simplificação excessiva dos tópicos abordados gera pouco impacto na aprendizagem sendo, portanto, mais um desafio na implementação de atividades interdisciplinares. Por fim, ressaltamos, que os rumos em busca da interdisciplinaridade são estabelecidos a partir dos desafios educacionais compartilhados pelos professores e por suas vivências pedagógicas, salientando que toda escolha de caminho implica em privilegiar uma direção em detrimento de outras.

O uso do RPG como instrumento potencial de interdisciplinaridade no processo de ensino-aprendizagem de História e Geografia.

O Role Playing Game (RPG) pode ser traduzido como “jogo de interpretação de papéis”, em que um jogador - normalmente chamado de “Mestre” ou “Narrador” -, narra enquanto os outros jogadores fazem escolhas a partir da narrativa e das habilidades de cada personagem. O jogo foi desenvolvido nos Estados Unidos por Arneson e Gygax, na década de 1970, com temática da denominada “Era Medieval Europeia”, onde os jogadores interpretam guerreiros, magos, bardos, elfos, anões e outros personagens característicos de lendas e da mentalidade concernente a Idade Média. O objetivo era superar os desafios de sobrevivência básica como alimentação, moradia, saúde, e mesmo lutar contra seres fantásticos como dragões e outras criaturas míticas (COOK;TWEET; WILLIANS, 2004).

Avaliamos que o RPG, como recurso didático é amplamente utilizado e possui extensa bibliografia da qual ressaltamos (MARCATTO, 1996; PAVÃO; SPERBER, 2002; RIOS, 2002, RIYIS, 2004), a qual não nos deteremos neste breve trabalho. Contudo, evidenciamos que seu uso pode auxiliar os estudantes na construção e consolidação de habilidades e competências relativas aos conhecimentos históricos e geográficos, além de possibilitar o desenvolvimento da autonomia, uma vez que os discentes devem manipular os conhecimentos previamente adquiridos, para a resolução de problemas que lhes são apresentados e discutidos durante a trajetória narrada. Não obstante, tais experiências são vividas num contexto específico e restritas às habilidades dos personagens, além da variabilidade dos dados que podem definir o sucesso ou não de uma jogada. Nesse sentido, pretende-se contextualizar a aventura e o espaço de acordo com os conteúdos selecionados para o desenvolvimento da atividade, o que exigirá dos alunos conhecimentos e cooperação. Assim,

O RPG é interdisciplinar. Por que é interdisciplinar? É interdisciplinar por natureza porque o RPG simula a vida. Ao jogarmos uma aventura de RPG, estamos simulando a vida, mesmo que seja uma vida fantasiosa, [...] estamos simulando gestos, modos de falar e hábitos que dizem respeito à nossa vida. E a vida é sempre interdisciplinar. A vida não é específica [...]. A cada passo, temos de lidar com uma série de conhecimentos das mais variadas áreas. (MARCATTO, 2004)

Para a execução da atividade, os alunos, serão divididos em grupos de 5 a 6 integrantes, cada qual com um personagem autoral dentro das possibilidades de sujeitos históricos enunciados pelo contexto e pela temática das aulas. O jogo será realizado às sextas-feiras, nos

dois primeiros horários do período da tarde, sendo que às terças da mesma semana serão realizadas aulas expositiva-dialogadas com o uso de recurso digitais para apresentar, debater e sanar possíveis dúvidas atinentes ao conteúdo e a dinâmica executada.

Assinalamos que o RPG é uma dinâmica ampla que permite avaliar desde a aprendizagem ao comportamento dos estudantes. Nesse sentido, servirá não somente como recurso metodológico, para a aferição qualitativa dos saberes consolidados como também atividade formativa ao avaliar o desempenho dos estudantes e a forma como estes constituíram e construíram suas relações interpessoais para solucionar os desafios propostos. Serão avaliados, portanto, os conhecimentos dos discentes sobre o período estudado, bem como a capacidade de articular, tomar decisões em grupo e o engajamento dos estudantes na dinâmica.

Tal proposta avaliativa, servirá como um encaminhamento inicial de análise para melhor compreender a turma e suas dificuldades, como também possibilidades, para a execução de outras ações, de forma que, enquanto participantes do PRP, possamos melhor balizar nossa atuação em sala de aula de acordo com a realidade e as características específica na qual estamos inseridas(os).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O processo pedagógico referente ao desenvolvimento da presente atividade ainda não foi finalizado, portanto, as conclusões até aqui são preliminares. Ademais, a estrutura de desenvolvimento do trabalho poderá, conforme acreditamos pelas primeiras percepções, sofrer alterações pontuais. Entretanto, a proposta exposta a seguir é a já desenvolvida em seu aspecto primeiro e segundo e não modificada. Ressaltamos, que a proposta foi encaminhada ao professor preceptor e ao corpo pedagógico da instituição para a avaliação de sua pertinência, não sofrendo nenhuma alteração por parte de ambos.

Num primeiro momento, foi realizado por meio de um “brainstorming”, também conhecido como chuva de ideias, uma dinâmica em grupo na qual os estudantes expuseram algumas ideias relacionadas à “Povos Indígenas”. Nesse momento, foram percebidas algumas preconcepções sobre os povos indígenas, também chamados de nativos ou originais. Em seguida foram abordados conceitos e apresentados aos discentes os principais personagens, eventos, povos e objetivos das grandes navegações. Em seguida, introduzimos as fichas de personagem, na qual os alunos irão construir os seus próprios personagens, a partir do

apresentado e, utilizando alguns exemplos trazidos em sala, para participar da atividade do RPG. Sendo assim, pensamos personagens com distintas concepções de mundo e com distintos valores religiosos, culturais e morais. Demonstrando dessa forma, que o conceito de certo e errado, de bom e mau, são construções sociais que representam uma cosmovisão de determinados sujeitos e grupos sociais, sendo culturalmente repassados de geração para geração.

Assim, o período histórico trabalhado é abordado levando em consideração a complexidade das situações e agentes históricos. Além disso, se volta para a análise dos diversos impactos da conquista europeia na América sobre as populações nativas, ainda nos dias de hoje. O trabalho visa aprofundar a compreensão das dinâmicas socioeconômicas e territoriais, considerando tanto os contextos históricos como as realidades contemporâneas do país. Buscando construir juntamente com os alunos um conhecimento acerca dos eventos mencionados, à luz da própria narração desenvolvida pelos próprios alunos em sala de aula. Dessa forma, buscamos demonstrar e desenvolver junto aos estudantes por meio das preparativas para o RPG as habilidades e competências expostas anteriormente em nosso trabalho. Procurando salientar o período histórico em questão, abordado por meio da descrição realizada pelos portugueses e espanhóis, acerca da nova terra e dos nativos e, não somente, a partir de referências buscadas dos povos indígenas.

Pretende-se concluir o trabalho, produzindo com os alunos um mapa que demonstre o território americano antes e depois da chegada dos navegadores europeus. Além disso, será realizado um teste avaliativo com questões discursivas, onde o discente poderá explanar em sua linguagem o que compreendeu do RPG desenvolvido. Destarte, haverá na prova bimestral de múltipla escolha, duas questões desenvolvidas pelos residentes que possam contribuir com o professor preceptor em sua avaliação qualitativa. Sublinhamos, que as intenções aqui expostas estão sujeitas a alteração, uma vez que o projeto se encontra em fase de desenvolvimento e levando em consideração a necessidade de adaptação dos planos pedagógicos visando a realidade da sala de aula.

Observamos que o uso de novas linguagens e de novos instrumentos para o ensino de história ampliaram seus métodos de abordagem. Novas abordagens didáticas e metodológicas são constantemente referenciadas no campo pedagógico, como instrumentos de ampliação dos horizontes epistemológicos tradicionais e da prática de ensino. Ademais, assevera-se que ensinar história é desenvolver a literacia histórica, que consiste resumidamente como uma

maneira de se ler a história, ler o mundo e desenvolver a possibilidade de análise crítica do saber histórico. Dessa forma, acreditamos que o professor de história pode proporcionar, inquietudes, instigações e percepções dialógicas com seus alunos, acerca de um processo histórico. E, dessa maneira trabalhar o conteúdo e conduzir o processo de ensino-aprendizagem de forma mais eficiente com os educandos, levando-os, assim, à construção de um saber crítico, de forma que se fortaleça a capacidade de reflexão e análise. Deste modo, recomendamos o uso de jogos e do RPG como mecanismos de dinamização do processo de ensino-aprendizagem. Acreditamos que o RPG é um instrumento didática que possibilita o entendimento sociocultural da realidade histórica e de sua implicação para o presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências e reflexões colocadas, consistem num encaminhamento inicial, para pensar o contexto da sala de aula, a profissão de professor, sem desvincular-se da prática de pesquisa e produção de conhecimento acadêmico. Acreditamos que o cotidiano escolar possibilita apreender os desafios nas mais variadas dimensões do ambiente escolar, que vão desde questões burocráticas, a necessidades humanas com as quais, também, devemos lidar enquanto professores.

Acentuamos, que a reflexão e exercício de conhecimentos desenvolvidos PRP e trabalhados ao longo dos cursos de História e Geografia, no contexto da sala de aula. Possibilita a formação de um docente mais atento às necessidades reais do contexto escolar, para que se possa conduzir um processo de ensino-aprendizagem levando em consideração os educandos(a) enquanto sujeitos históricos, permeados de questões complexas, para além dos muros da escola, é importante também contar com uma estrutura mínima.

Salientamos que, alimentação nutritiva, atividades esportivas e de lazer, acessibilidade para pessoas com deficiências, sejam elas quais forem, são ferramentas que devem estar previstas para um ambiente de ensino-aprendizagem e contribuem com o trabalho do professor(a). A inserção em ambiente escolar, explícita, tanto nas atividades desempenhadas na escola, quanto nos momentos de reflexão em conjunto com o professor preceptor em sala de aula, o quanto a escola é um ambiente complexo, na qual trabalham muitos elementos em conjunto, que devem ser levados em consideração por aqueles que pretendem colocar-se no ambiente escolar enquanto professor-pesquisador(a).

REFERÊNCIAS

- BOCHNIAK, Regina. **O questionamento da interdisciplinaridade e a produção do seu conhecimento na escola.** In: FAZENDA, Ivani Catarina Arantes (org.). Práticas interdisciplinares na escola. São Paulo: Cortez, 2011, pp. 129-141.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio.** Brasília: Ministério da Educação, 2002.
- COOK, M.TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador.** Tradução Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir, 2004. 317p.
- FAZENDA, Ivani C. A. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa.** 4. ed. Campinas: Papirus, 1994.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- FONSECA, Thais Nivia de Lima e. **História & Ensino de História.** Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- KARNAL, Leandro. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas.** São Paulo: Contexto, 2008.
- MARCATTO, A. **Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game.** São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.185p.
- MARCATTO, A. *RPG como Instrumento de Ensino e Aprendizagem: Uma Abordagem Psicológica.* In: ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir.2004. 280p.
- PAVÃO, A. SPERBER, S. F. **A Leitura na Escola: Problemas e Soluções.** In: ANAIS DO I PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO. Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo. 2022. SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir. 2004. 280p.
- RIOS, R. **O Livro-Jogo, a Leitura e a Produção de Textos.** In: ANAIS DO I SIMPÓSIO DE RPG E EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir. 2004. 280p
- RIYIS, M. T. **Simples, manual para uso do RPG na Educação.** São Paulo: Ed. do Autor, .2004.88p.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **O conhecimento pedagógico e a interdisciplinaridade: o saber como internacionalização da prática.** In: Fazenda, Ivani C. Arantes (org.). Didática e interdisciplinaridade. Campinas – SP: Papirus, 1998. p. 31-44



VIEIRA, Maria do Pilar; PEIXOTO, Maria do Rosário; KHOURY, Yara Aun. **A Pesquisa em História.** São Paulo, Ática, 1989.

