



CONEDU

Congresso Nacional de Educação
18 a 20 de Setembro de 2014

O PROFESSOR QUE MESTRA: TEORIA, PRÁTICAS E EXPERIÊNCIA FORMATIVA NOS USOS DO *ROLEPLAYING GAME* NA HISTÓRIA ENSINADA.

Cláudio Rodrigo Vasconcelos
Universidade Federal de Pernambuco - FACEPE
vasconcelosr@gmail.com

Introdução

Este trabalho trata de uma reflexão acerca dos usos do *Roleplaying Game* no ensino da História a partir da convergência entre os espaços de formação de professores, atuação no campo docente e reflexão teórica acerca destes espaços. Partindo da lúcida assertiva de João Francisco de Souza (2009) da necessidade da Formação de Professores ser tomada como objeto da Práxis Pedagógica, criando, o que passamos a chamar de, a circularidade no processo de formação de professores.

Seguindo este caminho, o presente trabalho ambiciona problematizar o uso do *Roleplaying Game* na sala de aula de História, oferecendo ao professor uma alternativa que pode ser incluída no seu rol de saberes e práticas docentes. Deixamos claro, portanto, que não pretendemos dar ao professor uma fórmula mágica para uma aula brilhante e construtiva, e nem criar um receituário de como usar o *RPG* na sala de aula, mas fazemos um convite à experimentação de uma prática educativa lúdica e responsável (SILVA, 2013).

Metodologia

Este trabalho é uma reflexão acerca do período de estágio supervisionado, que procedeu de observação não-sistemática participativa de doze aulas de História em duas turmas do 2º ano do ensino médio da EREM Jornalista Trajano Chacon, localizada na cidade do Recife. Tais observações seguiram o modelo de técnicas de observação propostos por Eva Lakatos e Marina Marconi (1999). Para as autoras:

A observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. [...] A observação ajuda o pesquisador a identificar e a obter provas a respeito de objetos sobre os quais os



indivíduos não têm consciência, mas que orientam seu comportamento (LAKATOS; MARCONI, 1999, p. 90).

Concomitantemente as observações em sala de aula, procedemos de uma revisão literária sobre trabalhos acadêmicos referentes ao tema *RPG* e educação. E por entendermos a complexidade analítica de nosso objeto de estudo, realizamos entrevistas com o docente e alunos da referida EREM, a fim de preencher quaisquer lacunas deixadas pelas observações, conforme os pressupostos de Alda Judith Alves-Mazzotti e Fernando Gewandsznejder (2002).

A fim de ultrapassar a dicotomia entre pesquisa e docência, este trabalho reflete práticas docentes e esquadrinha as pesquisas sobre o *RPG* e a Educação por trás destas práticas. Que se completam e dialogam o tempo todo a partir do TCC que concluímos e do projeto de mestrado ao qual estamos debruçado¹.

Resultados e Discussão

O *Roleplaying Game*, ou simplesmente *RPG*, é o termo utilizado para caracterizar os Jogos de Interpretação de Papéis. Neste tipo de jogo os indivíduos participantes criam personagens e constroem histórias ficcionais a partir dos enredos pré-estabelecidos pelo mestre do jogo (ou jogador-narrador). Esta construção narrativa se dá sob a lógica de sistema de regras e tendo como pano de fundo um cenário, escolhido consensualmente entre os jogadores e o mestre.

Costuma-se apontar como marco histórico para o surgimento dos *Roleplaying Games* a publicação do livro *Dungeons and Dragons* (1974) de Gary Gygax e Dave Arneson. Quarenta anos após ter surgido suas

¹ O estágio supervisionado foi o agente motivador para a investigação e construção de nosso Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História, pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (SILVA, 2013) e para a construção do projeto de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Educação, pela Universidade Federal de Pernambuco e financiado pela FACEPE, intitulado: *USOS E ABUSOS DO ROLEPLAYING GAME NA HISTÓRIA ENSINADA: Uma Investigação Sobre As Possibilidades De Um Ensino Nas Fronteiras Entre O Professor De História E O Mestre De RPG*.



CONEDU
Congresso Nacional de Educação
18 à 20 de Setembro de 2014

potencialidades são debatidas e afirmadas com certa paixão e intensidade, sobretudo no terreno da Educação.

Sua análise no terreno pedagógico se dá pela mobilização de conhecimentos prévios para a construção da narrativa, de maneira coletiva e colaborativa. Segundo Sônia Rodrigues, o *RPG* é um jogo de produzir ficção. Onde, dentro de uma aventura proposta pelo mestre, a ação das personagens dos jogadores pode se passar em vários mundos ficcionais construídos a partir das regras da narrativa. (RODRIGUES, 2004, p. 18).

Alguns apontamentos devem ser feitas quanto à utilização do *RPG* na sala de aula, começemos pelo momento da preparação. A condução de uma sessão de jogo é feita pelo mestre. Normalmente papel que será desempenhado pelo professor. Portanto, este deve conhecer bem as regras do sistema que está levando para a sala de aula e ter uma aventura interessante para propor aos alunos. E isto demanda tempo de planejamento. Se à construção de uma aula expositiva tradicional necessita de tempo para planejamento, a aula com *RPG* demandará o dobro de tempo à sua construção.

No entanto, se demanda maior tempo de preparação, o uso do *RPG* na sala de aula pode promover uma série ganhos pedagógicos, a saber: o estímulo a pesquisa de elementos históricos, o exercício da leitura e da escrita, a promoção do trabalho cooperativo entre os alunos e destes com o professor, o estímulo a criatividade a partir da resolução de situações-problema.

E é sob o vislumbre do estímulo à criatividade que reside um dos aspectos fundantes na justificação legal para o uso do *Roleplaying Game* na sala de aula - não somente - de história. Isto porque a prática dos jogos de interpretação de papéis (*RPGs*) necessita do elemento criativo. Este se constitui sobre a narrativa, construída coletivamente. Em outras palavras, ao construir uma aventura, o mestre de *RPG* utiliza as bases da criatividade, pois o seu arsenal de histórias deve trazer elementos inovadores e, ao mesmo tempo, verossímeis para atrair a participação e interação de todos. Os



jogadores por sua vez não sabem com quais elementos irão se deparar dentro da aventura proposta pelo mestre e terão que agir a partir dos elementos fornecidos pela narrativa deste último. Como as ações dos jogadores não podem ser previstas, o mestre vai reordenando os caminhos da narrativa. E, assim, mestre e jogadores vão construindo coletivamente o enredo da aventura de maneira criativa, a partir do incerto e imprevisível.

A partir de tais pressupostos, entendemos e apontamos a utilização do *RPG* a partir da sua essência enquanto jogo. Sobretudo porque, “o jogo é, na pedagogia, mais do que uma tática: é uma forma de conhecimento e, porque o é, forma e conforma o próprio conhecimento” (BORRALHO, 2005, p. 32). É necessário, portanto, estimular uma educação viva (MARCATTO, 2004, p. 158), insistir na mudança dos processos de construção do conhecimento. E o *RPG* possibilita a mobilização do conhecimento, tirando-o do estado inerte, presente nos livros didáticos, e transformando-o em um processo dinâmico de mão-dupla. Isto implica em uma renovação na educação, plenamente justificada pelo incentivo ao uso das “formas lúdicas e alegóricas de conhecer o mundo e fazer do lazer [...] e da imaginação um exercício de liberdade responsável” (BRASIL, 1998, p.01).

Conclusão

Cabe apontar que os estudos sobre o *RPG*, seja enquanto jogo ou sua aplicabilidade à sala de aula, tem crescido muito nos últimos dez anos. E esse crescimento refere-se a descoberta das potencialidades dos jogos de interpretação de papéis dentro da modernidade tardia. Analisar e refletir, bem como problematizar, as possibilidades no uso do *RPG* na sala de aula de história é o objetivo fundamental desta pesquisa.

E a possibilidade de refletir a prática pedagógica e os usos do *RPG* a partir do estágio supervisionado, e fazendo destes espaços objeto de investigação representa um importante passo na direção da construção de uma docência plena e engajada socialmente.



Na iminência de nossas considerações finais devemos apontar que este trabalho não pretende dar conta de toda a potencialidade pedagógica de sistemas de *RPG*. E, portanto, é preciso refletir mais. Construir mais pesquisas que reflitam os processos de ensino-aprendizagem como em um ciclo que vai das práticas pedagógicas à pesquisa, da pesquisa à formação de professores, e desta última ao chão da escola de novo. Mas, não do mesmo jeito que saiu, retornará renovada e, portanto, ressignificada.

Referências

ALVES-MAZZOTTI, Alda Judith; GEWANDSZNAJDER, Fernando. **O Método nas Ciências Naturais e Sociais: pesquisa quantitativa e qualitativa**. 2ª ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BORRALHO, Maria Luísa Mulato. MAGISTER LUDI: o jogo no espaço fechado da sala de aula. **Revista da Faculdade de Letras — Línguas e Literaturas**. II Série, vol. XXII, Porto, 2005, p. 29-45.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília, 1998.

LAKATOS, Eva; MARCONI, Marina. **Técnicas de Pesquisa**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do Quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Game*. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2004.

SILVA, Cláudio Rodrigo Vasconcelos. **Usos (e Abusos) do Role Playing Game no Ensino de História: um estudo sobre as possibilidades de sistemas de RPG na sala de aula**. 2013. 100f. Monografia (Graduação). Programa de Licenciatura Plena em História, UFRPE, Recife, 2013.

SOUZA, João Francisco de. **Práticas Pedagógicas e Formação de Professores**. Recife: Editora Universitária UFPE, 2009.
