



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

## O USO DO RPG PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Ítalo Pereira de Sousa<sup>1</sup>

Universidade Estadual da Paraíba

E-mail: italops.wow@gmail.com

Auricélia Lopes Pereira<sup>2</sup>

Universidade Estadual da Paraíba

E-mail: auricelialpereira@hotmail.com

### INTRODUÇÃO

O ensino de História está repleto de novas linguagens, novas tecnologias e novos métodos de ensino. É possível notar que com o passar do tempo surgem cada vez mais técnicas e linguagens de ensino que se distanciam do método tradicional, e uma das novas linguagens que mais vem ganhando ênfase é o jogo de RPG.

Para que seja iniciada a discussão, é necessário saber: o que é o RPG? Para esclarecer essa dúvida, segue uma definição elaborada por Higuchi (2001, p.177):

Neste jogo, os participantes são envolvidos por um narrador denominado mestre que tem como função mantê-los enredados na história. Como a própria designação indica, o mestre, que o dicionário *Aurélio* define como o “versado ou perito numa ciência ou arte”, é experiente, conhecedor das regras e de muitas histórias e as vai relatando, estimulando a participação dos demais.

Ainda sobre a definição de RPG, o “Prefácio da edição brasileira” do livro *GURPS – Generic Universal Role Playing System*, explica que:

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

<sup>1</sup> Graduando do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.

<sup>2</sup> Professora Doutora do Departamento de História da Universidade Estadual da Paraíba. Bolsista PIBID/CAPES.



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

garantem ao participante a satisfação de ter atuado como um viajante dos caminhos que a imaginação da equipe resolveu trilhar. (JACKSON, 1994, p.03)

É possível notar, através dessas definições, que o RPG não é um jogo que se joga sozinho, é uma atividade em grupo, ou seja, cria uma interação social entre os participantes. Essa interação social, segundo Vygotsky, cria condições para o desenvolvimento cognitivo das pessoas participantes dessas interações. Um ambiente onde acontecem essas interações é um ambiente em que o processo ensino-aprendizagem pode se desenvolver com grande eficiência. A prática do RPG, com certeza é uma prática que cria esse ambiente de interações sociais, logo, é um bom ambiente para desenvolver o processo ensino-aprendizagem.

O jogo de RPG também estimula o lado lúdico do aluno. Segundo Piaget, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, e em especial no jogo, pois segundo o mesmo, o jogo não é apenas divertimento, pois ajuda no desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral.

O objetivo principal desse trabalho é demonstrar, através de uma experiência própria, como o RPG pode ser uma boa ferramenta de ensino, utilizada não para substituir o ensino atual, mas para reforçar o aprendizado dos alunos através dessa nova linguagem.

## **METODOLOGIA**

A aplicação dessa ferramenta foi executada pela equipe do PIBID/História da UEPB na Escola Estadual de Ensino Fundamental de Aplicação em uma turma de sexto ano do ensino fundamental, onde a maioria dos alunos tem em média doze anos. Para a aplicação da mesma, foi utilizada apenas a narrativa, o que foge à regra do jogo. Como o tempo da aula foi curto (apenas 45 minutos), não foi possível passar todas as regras para os alunos.

O jogo tinha como tema o Egito Antigo. Aproveitando a divisão feita pelo professor regente, onde a turma foi dividida em quatro grupos, cada um com o nome de um deus grego. Foram utilizados os mesmos deuses para serem os personagens interpretados pelos alunos. No jogo, os deuses gregos tinham



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

como objetivo recuperar um artefato furtado por Anúbis, o deus egípcio. Para recuperar esse artefato, os alunos teriam que responder perguntas sobre o Egito Antigo feitas pela esfinge, que era interpretada pelo narrador (o “mestre”), à medida que os alunos iam avançando nas perguntas, iam pontuando. Por fim, quando venceram no jogo de perguntas, recuperaram o artefato e o jogo teve seu fim com os deuses gregos voltando vitoriosos para o Olimpo.

É importante adicionar que, como nessa experiência foi utilizada apenas a narrativa, a mesma precisou ser encantadora e imersiva, para que os alunos realmente se sentissem no ambiente especificado pelo narrador e na pele do personagem interpretado.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos por essa experiência foram bastante satisfatórios. Ao fim do jogo os alunos perguntaram quando iriam ter a oportunidade de jogar mais uma vez o RPG. Quando foi perguntado se os alunos haviam gostado da dinâmica, todos responderam que sim com bastante vigor e afirmaram que desse modo era muito fácil aprender.

Notava-se que os alunos conversavam entre si para discutir a resposta que dariam a esfinge, estava havendo uma interação entre eles, uma troca de informação que enriqueceu, ainda mais, a dinâmica.

Foi possível notar também, que aquele aluno que dava a resposta certa era vangloriado pelos demais, e o mesmo se sentia mais estimulado a pesquisar a resposta para conseguir, mais uma vez, pontuar e levar a equipe adiante.

Foi possível perceber, na prática, o potencial das interações sociais para o ensino, foi possível comprovar com essa experiência a teoria de Vygotsky, ou seja, a capacidade cognitiva dos alunos estava bastante acelerada durante a dinâmica, percebiam a pergunta e rapidamente interagiam entre si e davam a resposta. Foi possível notar também, durante a narrativa, a teoria a respeito do lúdico, citada por Piaget, os alunos se mostravam atenciosos e imaginativos durante a narrativa, tentavam imaginar o ambiente descrito, perguntava como



# IV ENID

IV Encontro de Iniciação à Docência da UEPB  
21 e 22 de novembro de 2014

ENFOPROF

II Encontro de Formação de Professores da Educação Básica

era a aparência do seu personagem, estavam todos com a imaginação fluindo e querendo aprender.

## CONCLUSÃO

No fim dessa experiência, foi possível notar que o RPG é uma ferramenta que traz consigo um grande potencial de ensino, ela não apenas trabalha a imaginação, como também trabalha a cooperação entre os jogadores, o diálogo e até uma noção de democracia, uma vez que a decisão do grupo só acontece se todos da mesa aceitarem. É uma ferramenta onde o limite é apenas a imaginação do narrador e dos jogadores, ou seja, assim como foi trabalhado o Egito Antigo, poderia ser trabalhado as grandes navegações, ou o renascimento. O RPG é uma ferramenta que, nas mãos de um professor que tem uma grande capacidade imaginativa, pode gerar grandes experiências, tanto pro mesmo, como para os alunos que aprenderão de maneira descontraída e divertida.

Com todas as novas linguagens surgindo para inovar a educação, o RPG se mostrou bastante interessante, uma vez que, diferente das demais, o limite é apenas a imaginação.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Vigotski: Perspectivas para a Prática Pedagógica**. Londrina. Universidade Estadual de Londrina, 2007.

TEXEIRA, Pedro; SILVA, Isayane. **Jogos de RPG como auxílio no Ensino de História**. Tocantins. Instituto Federal do Rio Grande do Norte, 2012.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança – imitação, jogo e sonho imagem e representação**. 4. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

HIGUCHI, Kazuko. **RPG: o resgate da história e do narrador**. In: CITELLI, Adilson (Coordenador). **Outras linguagens na escola**. São Paulo: Cortez Editora, 2001. p. 175-211.