

RPG E O ENSINO DE HISTÓRIA: DIALÓGOS E PERSPECTIVAS

Raphael Xavier ¹

RESUMO: O presente texto aponta a importância das linguagens alternativas no ensino da História, como meio para democratizar a produção de conhecimento e excitar a atividade discente, fazendo da sala de aula um ambiente de alegria e respeito. Dentre esses modos de ensino, encontra-se o *roleplaying game*, um jogo de interpretação e criação conhecido pela sigla RPG. A ideia é apontar que tal divertimento pode mesclar-se ao entendimento histórico, além de sociabilizar determinados alunos, graças ao seu caráter de interação e com isso, também instigá-los a debates. O jogo auxilia na produção de textos narrativos que unam elementos lúdicos aos históricos e também atua como motivação para pesquisas escolares. Através do RPG o docente pode narrar aventuras históricas aos seus pupilos, para que eles atuem como agentes históricos e se vejam como tais, o jogo pode ambientar qualquer cenário histórico, seja cronológico ou temático. Munido ao divertimento e à criatividade, pode-se esclarecer aspectos de antepassados, sejam estruturas políticas, mentais ou outras variadas. Através de um levantamento e fichamento de fontes, as mais relevantes foram usadas na perspectiva de empreender essa discussão, buscando contribuir para a formação e o aprofundamento no tema.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de História; *roleplaying game*; imaginação.

RESUMEN: Este artículo señala la importancia de las lenguas alternativas en la enseñanza de la Historia como un medio para democratizar la producción de conocimiento y excitar la actividad de los estudiantes, hacer de la clase aula un ambiente de alegría y respeto. Entre los métodos de enseñanza es el *roleplaying game*, un juego de interpretación y creación conocido por la sigla RPG. La idea es señalar que el entretenimiento unirse con la comprensión histórica, y socializar algunos estudiantes debido a su carácter e interacción, también para animar a los debates. El juego ayuda a la producción de textos narrativos que combinan el entretenimiento con elementos históricos y ven a sí mismos como tal, el juego puede aclimatarse cualquier contexto histórico, sea cronológico o temático. Armado con la diversión y la creatividad pueden aclarar algunos aspectos de nuestros antepasados, sean estructuras políticas, mentales o de otro tipo variado. A través de una búsqueda a las fuentes de libro, el más relevante en la vista se utilizaron para llevar a cabo este debate, con el objetivo de contribuir la formación y la profundización del tema.

PALABRAS-CLAVE: Enseñanza de la historia; *rolepyaing game*; imaginación.

1. Introdução

A historiografia sofreu grandes transformações ao longo dos dois últimos séculos, assim como o modo de ensinar a disciplina História. O antigo clichê de “professor carrasco”

¹ Graduando em História da UFRPE/DEHIST; bolsista de monitoria CGCP/PREG, orientado pelo prof. Dr. Tiago Gomes de Melo. E-mail: raphael.xb@hotmail.com

praticamente encontra-se em extinção. A pedagogia contemporânea explana acerca da importância de uma boa relação entre professores e alunos, bem como a necessidade de induzir o discente a pensar, fazendo com que ele não seja apenas uma tábula rasa em que é depositado o conhecimento do docente. E que também, aos poucos, o aluno cientifique o pensamento, que o educador busque a chamada curiosidade epistemológica², isto é, aguçar a curiosidade do aluno e, ao mesmo tempo, limitá-la, impor fronteiras, torná-la mais crítica.

No atual ensino de História, os docentes não mais buscam uma espécie de “louvação” aos poderes dominantes, como faria o velho positivismo. A conscientização política, o esclarecimento sobre os variados pontos de vista historiográficos, e até mesmo, às vezes, uma dose de niilismo compõe parte do quadro de ensino histórico. Todavia, apesar da grande evolução nas maneiras pedagógicas, a monotonia em sala de aula e a falta de atenção dos alunos ainda representam problemas a serem encarados. Problemas estes que podem ser causados por diversos fatores, que passam desde pequenos distúrbios afetivos a graves crises financeiras.

Dificuldades que se tornam cada vez mais constantes nas sociedades ocidentais pós-modernas, graças a um capitalismo avançado que aumenta a distância entre indivíduos de uma mesma família e tenta, com sua ideologia, que meninos de rua e ladroagem política tornem-se um fatalismo inevitável. Entretanto, acreditar na inexorabilidade da História seria esquecer antigos filósofos, como Heráclito e Lao-Tsé, seria recusar a inconstância do mundo e o fluxo do tempo.

Assim, observamos que muitas vezes os alunos não são estimulados no contexto de sala de aula, dificultando em muito o seu aprendizado. É necessário incitá-los, fazer com que produzam em um ambiente de troca professor-aluno e passível de alegria. As linguagens alternativas apresentam modos, possibilidades que podem, sim, excitar os discentes à construção de novos conhecimentos, além de cooperar para a democratização desses conhecimentos em sala de aula, fazendo do aluno um sujeito ativo. Produzir arte aliada ao conhecimento, ao teatro, à música, à narrativa, à dança e aos jogos de criação faz dos alunos sujeitos produtores, além de criar um clima espontâneo em sala de aula.

Dentro dessas possibilidades, encontra-se o *roleplaying game* americano criado na década de 70, muito influenciado pelos jogos de guerras alemães (simulações de batalha que evoluíram para jogos de tabuleiro) e a literatura de Tolkien, autor da trilogia O Senhor dos Anéis. A mescla do RPG e ensino ganha força no Brasil desde 1997, graças, sobretudo, a tese de doutorado de Sônia Rodrigues³, que estabelece uma forte ligação entre o jogo e a Literatura, mostrando a semelhança entre o primeiro e o conto maravilhoso, bem como o gênero épico. A autora aponta a importância da produção de textos por parte dos alunos e

² Paulo Freire. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

³ RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

mostra que as sessões de RPG em aula estimulam a criatividade e, conseqüentemente, a produção de textos narrativos.

2. O RPG e a possibilidade de “falsear o passado”

Uma partida de RPG assemelha-se bastante a uma peça de teatro. Encontramos no jogo um mestre, ou GM (*game master*), e jogadores que criam e incorporam personagens. Assim, o GM cria uma história e a narra para os jogadores, que atuam dentro da narrativa, realizando ações plausíveis com a personalidade de cada personagem. Isso tudo acontece no interior de um cenário pré-estabelecido e fictício, que pode variar desde uma tentativa de demonstrar uma possível Grécia Clássica ou uma galáxia distante, com dragões e cavaleiros cibernéticos. É necessário afirmar que as ações das personagens também são fictícias, assim sendo, se uma delas tiver de saltar, por exemplo, o jogador apenas verbalizará a ação, apontando como sua personagem age.

Esse jogo de interpretar pode mesclar dados históricos numa partida, sem abrir mão do elemento lúdico, importante para a atenção dos alunos, além de instigá-los à imaginação. Uma partida ministrada por um professor competente pode, sim, esclarecer para os alunos variados temas históricos. Graças a seu caráter flexível, o RPG presenteia-nos com variadas possibilidades; mediante seus cenários infinitos, pode-se jogar em qualquer período histórico, assim como em infundáveis recortes temáticos. Além disso, o jogo é moldado de acordo com o padrão criativo do grupo, podendo ser observadas personagens como o velho estereótipo à procura de fama ou indivíduos enigmáticos, como um príncipe dinamarquês chamado Hamlet.

O RPG também é útil no processo de formação social do indivíduo, uma vez que os jogadores interagem entre si, trocando ideias e expondo suas ações, desenvolvendo um processo de socialização e uma percepção de que seus atos geram conseqüências. Esta linguagem beneficia bastante os alunos que têm dificuldades de relação com os outros, tornando-os mais sociáveis, devido a grande interação que o jogo proporciona. O desenvolvimento do espírito de equipe é importantíssimo neste mundo em que vivemos cercados por disputas e atividades competitivas, e este jogo também proporciona aos jogadores o espírito de grupo e de cooperação. Vale salientar que no RPG não existe vencedor e perdedor e que, antes de tudo, deve existir o respeito entre os jogadores.

Não é demasiado afirmar que a prática dos alunos assumirem papéis de personagens faz com que se reconheçam como agentes históricos, inseridos nesse processo, mostrando, assim, aos jovens uma maneira de construir sua identidade e seu lugar e papel em sociedade, abrindo-lhes caminhos para uma conscientização político-social. É importante lembrar que não se deve fazer uso da imaginação para inventar fatos e personagens históricos através do jogo, mas sim tentar reconstituir esses fatos e essas personagens.

Existe a possibilidade do *roleplaying game* “falsear” o passado na tentativa de reconstituição, entretanto, o mesmo acontece com o ensino tradicional e com a pesquisa didática. O gênio metafísico Emanuel Kant admitia que as sensações entregues apenas por si não passam de um aglomerado caótico. No entanto, o cérebro é capaz de organizá-las em torno do espaço e do tempo, tornando-as ordenas. Assim, é notório que esse órgão modifica a realidade, modelando as sensações em um significado. Então, a matéria que se apresenta para nós é nada mais que um fenômeno, uma aparência talvez demasiada diferente do objeto externo, antes de ser colocado à mercê de nossos sentidos.

De acordo com esse filósofo, apenas conhecemos o item tal como é transformado em ideia, não podemos conhecê-lo como ele realmente é. Assim, o conhecimento científico não pode ser absoluto, afinal a realidade é corrompida por nossos sentidos e percepção, que variam de um indivíduo para outro. A corrente idealista ganhou força através de Hegel, que aponta que a realidade só existe graças à nossa percepção ou àquilo que os nossos sentidos “criam” ao nosso redor. Todavia, a corrente materialista, defendida por Karl Marx, explica que os objetos existem independentes de nossos sentidos, mas que a percepção é passível sim de “falsificações”, assim como Nietzsche, que nega tanto o idealismo hegeliano quanto o sensualismo iluminista e afirma ironicamente: “Como se o conhecimento chegasse a discernir o seu objeto, pura e simplesmente, com “coisa em si”, como se não houvesse falsificação, que por parte do sujeito, quer por parte do objeto”⁴.

Notamos, então, a relatividade no campo científico, não sabemos como é o real. O que há são leituras da realidade. Na historiografia, ainda existem as diferenças de lugares sociais, isto é, a parcialidade do historiador em sua pesquisa e o acesso que ele teve a determinados documentos.

3. O RPG em sala de aula

Mas, como usar o jogo americano em sala de aula? Ainda não existe um plano metódico forte, visto que é um processo relativamente novo, ainda em formação, e também por se tratar de um jogo extremamente flexível. De acordo com alguns teóricos da área, são necessárias algumas modificações do foco original. O psicólogo Alfeu Marcatto⁵ esclarece a importância de utilizar a maioria da sala de aula numa partida, excluindo apenas os que não quiserem participar. De acordo com ele, a melhor saída para o professor, que geralmente assume papel de mestre no jogo, é dividir a classe em grupos, afinal, admitir que cada aluno crie uma personagem com personalidade própria é aceitar o caos no interior da classe.

⁴ NIETZSCHE, Friedrich. **Para Além do Bem e do Mal**. São Paulo: Martin Claret, 2005, p. 46.

⁵ MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: __, 1996, p. 148.

Não é demasiado lembrar que aqueles que não participarem do jogo deve assisti-lo, atuando como observadores, absorvendo o conteúdo. Somado a isso, é interessante que o tutor leve para a sala de aula elementos que estimulem a visualização do passado, como mapas de determinado período, apresentação de vestuário, culinária, músicas etc. Iniciada a aventura, o docente deve trazer à tona o cenário histórico, descrevendo bem como era o ambiente. Relatos de personagens da época são extremamente úteis para visualizar o meio histórico, e melhor ainda se forem de personalidades de ideologias ou classes sociais distintas, para, assim, comparar as diferentes visões de mundo.

Com o *roleplaying game*, é possível trabalhar com diversas visões de um momento histórico, ou seja, com a História vista por diversas expectativas. Imaginemos, então, uma sessão de RPG habitada no cenário da revolução inglesa do século XIX. O docente poderia, sem muitos problemas, dividir a classe em três grupos: os operários, a aristocracia decadente, e a forte burguesia. A chave da narrativa seria simples: alguns burgueses convidariam dados aristocratas para possíveis tratos econômicos (mostrando que a aristocracia exerceu influência na Revolução Industrial, apesar de ela, geralmente, ser vista como uma dicotomia entre operários e burgueses), enquanto a prole exerceria um árduo trabalho nas fábricas. Apresentar músicas de Mozart e Beethoven durante a narrativa é útil para visualizar o passado assim como gravuras, mostrando a diferença no vestuário dos proletários e da burguesia, que pode ser encontrada no famoso A Era das Revoluções⁶.

O professor mostraria um ambiente luxuoso para o trato entre burgueses e aristocratas, deixando que os alunos negociem ficticiamente. Durante o jogo, o docente apontaria características que eram comuns ou não aos negócios de ambos, construindo assim o conhecimento. Após essa cena, seria focado o outro grupo, a miserável prole. O mestre não descreveria um ambiente luxuoso, nem as melodias dos geniais músicos, mostraria, em contrário, uma Londres imunda e a má sinfonia composta pelas máquinas. O GM deve descrever bem as imundas roupas, o cansaço físico e mental dos operários e fazer com que eles se revoltem. Narrar desmaios e apontar que as personagens do grupo lembram-se de acidentes na indústria serviria de lenha para a insurreição. O importante é que o levante aconteça dentro do jogo, seja bem sucedido ou não. Após isso, os outros dois grupos visitariam a fábrica, que, por sua vez, poderia estar tanto em funcionamento como em ruínas, dependendo das ações do outro grupo.

É importantíssimo o uso de PdM (personagens do mestre) na trama. Elas atuam como uma carta na manga, extremamente útil, quando as ações dos jogadores não levam à história elaborada pelo mestre. Daí, então, observando o funcionamento da maquinaria e seus possíveis lucros, o grupo aristocrata decidiria realizar ou não uma parceria com o grupo dos burgueses, encerrando a sessão. Ao término da partida, o professor esclareceria melhor os aspectos histórico-sociais e recomendaria pesquisas sobre o tema, fazendo com que seus alunos se divertissem jogando e preenchendo o cenário fictício-histórico criativamente. Após

⁶ Cf. Eric Hobsbawn.

a pesquisa, recomendaria a produção de textos narrativos, que mesclassem o elemento lúdico ao saber histórico, uma limitada flexibilidade para os alunos criarem histórias, utilizando o conhecimento acadêmico. De acordo com Marcatto: “A aventura estimula estudos e pesquisas”⁷.

Somado a isso é útil estimular o elemento fantasia nas partidas. Usufruir de componentes místicos estimula a atenção dos alunos. Um cenário que mescle dados históricos com fadas, vampiros, magos e uma dose de horror sobrenatural são úteis à imaginação do aluno. O cenário do sistema Castelo Falkestein, por exemplo, reflete bem isso. Nele, encontramos uma Revolução Industrial avançada, numa Europa bastante parecida com a do século XIX, habitada por seres humanos, dragões e anões. Percebemos, nos ambientes, variados elementos históricos, como a situação germânica do período, e personalidades como Von Bismarck e Karl Marx. Além disso, vemos ícones da literatura mundial – Mary Shelley, por exemplo, não criou o Frankenstein, visto que ele realmente existiu em tal universo, ela apenas relatou a vida do Dr. Vitor e sua prole de um modo artístico. Acompanham à autora outros, como Júlio Verne.

Tratando-se do horror extraordinário, é interessante nos servirmos dele, pois poderemos esclarecer aspectos das mentalidades de nossos antepassados, conhecendo-nos melhor, afinal, não mais se admite que “a história de todas as sociedades que existiram até hoje é a história de lutas de classes”⁸.

O educador Gilberto Freyre já defendia a importância do imaginário na escrita da história, explanando sobre o passado da capital pernambucana, argumenta: “Os mistérios que se prendem à história do Recife são muitos: sem eles o passado recifense tomaria o frio aspecto de uma história natural. E pobre da cidade ou do homem cuja história seja só a história natural”⁹. Vemos, então, que algumas aventuras podem utilizar determinados contos de terror para reconstituir o imaginário popular. Ao invés de incorporar apenas vampiros ou políticos, como acontece no famoso RPG Vampiro: a máscara, que tal assumir a personalidade de oculistas pernambucanos, caçando o Boca-de-Ouro, a Cabra Cabrila ou o Papa-Figo e relacionar tais lendas ao período histórico em que foram criadas?

Durante a narrativa, isso é possível, introduzindo personagens que conheçam bem tais lendas, assim, além de se divertirem numa aventura de suspense, os alunos passariam a conhecer melhor de onde surgiram esses seres sobrenaturais e ainda usufruiriam do conhecimento histórico, visto que tais mitos devem ser relacionados ao tempo em que foram criados. E por que não, após a aventura, relacionar a esse ponto uma discussão acerca da

⁷ MARCATTO, Alfreu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: __, 1996, p. 148.

⁸ MARX, Karl. **O Manifesto do Partido Comunista**. São Paulo: Martin Claret, 2000, p.45.

⁹ FREYRE, Gilberto. **Assombrações do Recife Velho**. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1974, p. 5.

importância do medo do sobrenatural na obediência infantil, o temor como instrumento disciplinador? – são algumas das possibilidades leitoras e de produção criativa do RPG em sala de aula.

4. Considerações finais

O *stress* pós-moderno, provocado por inúmeros fatores, como o elevado índice de desemprego, jornadas de trabalho severas e falta de recursos financeiros, fez com que muitos seres humanos adquirissem um grande *déficit* na arte de imaginar, de criar. O computador, TV a cabo, a *internet*, as revistas, os vídeos-game propõem uma grande dinamicidade, na qual a troca de informações se dá de forma muito veloz, com muita participação e interatividade, e as instituições de ensino ainda não conseguiram se adaptar a essa realidade.

O *roleplaying game* tenta resgatar este artifício unicamente humano: a capacidade de imaginar, e pode, com professores capacitados, ser utilizado como meio para conscientização política e para uma educação histórica. Não é demasiado afirmar que as linguagens alternativas não devem substituir plenamente o método pedagógico vigente e tampouco serem comparadas a um neo-tecnicismo, com a única utilidade de chamar a atenção do aluno. Sua função é a de estimular o aluno a aprender, a confiar em sua criatividade, em democratizar a produção em sala de aula, a produzir arte aliada à ciência, e isso sem se eximir do ensino habitual. Negar que imaginação e estudo podem caminhar juntos é rasgar uma generosa fatia da obra de Monteiro Lobato.

5. Referências bibliográficas

BLOCH, Marc. **Apologia da História ou Ofício do Historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CERTEAU, Michel de. **A Escrita da História**, 2ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.

DURANT, Will. **História da Filosofia**. Tradução: Luiz Carlos do Nascimento. São Paulo: Nova Cultural, 2000.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**, 34ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

FREYRE, Gilberto. **Assombrações do Recife Velho**, 3ª ed. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio, 1974.

- HOBSBAWN, A **Era das Revoluções**. 21ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- JUSTIN, Achilli. **Vampiro: a máscara**. 3ª ed. São Paulo. Edição do Autor. 1996.
- MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo. Edição do Autor. 1996.
- MARX, Karl. **O Manifesto do Partido Comunista**. São Paulo: Martin Claret, 2000.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Para Além do Bem e do Mal**. Tradução: Alex Marins. São Paulo: Martin Claret, 2005.
- NOGARE, Pedro Dalle. **Humanismos e Anti-humanismos**. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1982.
- PONDSMITH, Michael Alyn. **Castelo Falkenstein**. São Paulo: Devir, 1999.
- RICON, Luiz Eduardo. **Mini-Grups: o quilombo dos Palmares**. São Paulo: Devir, 1999.
- RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. São Paulo: Martin Claret, 2000.
- TOLKEIN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis**. Tradução: Lenita Maria Rimoli Esteves. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- TSÉ, Lao. **Tao te Ching**. São Paulo: Martin Claret, 2003.