



JOGOS E EDUCAÇÃO PATRIMONIAL: O RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA

Alex Souza Felix¹ Andréa Maria da Silva², Dayane Veloso Santos³, Epitácio Lima Barbosa Júnior⁴, Pedro Henrique Silva dos Santos⁵, Eduardo Roberto Jordão Knack⁶ eduardo.roberto@professor.ufcg.edu.br

Resumo: O presente projeto de extensão empregou o Role Playing-Game (RPG) A Bandeira do Elefante e da Arara (ABEA), um sistema/cenário que toma o passado colonial brasileiro como tema com objetivo de produzir jogos para serem ministrados em escolas de ensino básico (séries finais do ensino fundamental e ensino médio). Os jogos de RPG elaborados pela equipe foram ministrados pelos bolsistas e pelo coordenador do projeto, tendo como base o sistema/cenário ABEA, mas explorando temas da história, do patrimônio cultural e do folclore paraibano e brasileiro. Tanto a análise das obras de RPG, como a produção dos jogos por parte da equipe do projeto tem como base teórica e metodológica os pressupostos da educação histórica, trabalhando a partir de conceitos como cultura, consciência e formação histórica. Dessa forma, a linha do projeto é Educação e o objetivo de desenvolvimento sustentável Educação de Qualidade é contemplado na proposta.

Palavras-chaves: Jogos, Role Playing Game, educação histórica.

1. Introdução

Os jogos constituem um importante recurso didático a ser empregado para uma aprendizagem de qualidade, não apenas por possibilitar uma imersão no passado (no caso da área de História), mas por proporcionar o contato dos estudantes (tanto de graduação como da educação básica) com diferentes linguagens. Portanto, apresenta uma nova forma de construir, produzir e apresentar o conhecimento científico e escolar. Os jogos, o RPG principalmente, estimulam a imaginação, a criatividade e o raciocínio, características essenciais para a formação profissional em qualquer área. Dessa forma, frente ao contexto de transformações curriculares com a instituição da Base Nacional Comum Curricular e com a recente reforma do ensino médio, apresentar os jogos tanto como um recurso didáticos capaz de estimular a aprendizagem como uma linguagem a ser apropriada e empregada para produção do conhecimento é uma justificativa crucial para esse projeto.

Não entraremos no debate da relevância ou crítica dessas transformações curriculares, apenas indicamos como um

elemento da justificativa essas transformações, que exigem das escolas e professores a aquisição de novas linguagens e competências profissionais para seu trabalho. Entendemos que a apropriação dos jogos, como recurso didático e como linguagem, pode contribuir para o trabalho docente e aprimoramento da formação discente.

Cabe destacar que a BNCC [BRASIL, 2017] elenca como processos fundamentais da História a comparação, contextualização, interpretação e análise, tendo como objetivo buscar autonomia de pensamento e o trabalho com diferentes linguagens. O uso dos jogos, especialmente o RPG, envolve todas essas características listadas pela BNCC, atuando com ênfase nos processos de interpretação e contextualização, bem como pode ser compreendido como uma linguagem a ser apropriada tanto pelos bolsistas, como também pelo público alvo do projeto.

A proposta de alinhar as atividades do projeto com a educação patrimonial tem a intenção de valorizar a cultura brasileira e paraibana ao empregar jogos que abordam tanto a história quanto o folclore nacional. O livro de RPG A Bandeira do Elefante e da Arara [KASTENSMIDT, 2018a] tem como tema o passado colonial brasileiro, alinhando aspectos históricos com o folclore nacional. A partir do cenário e do sistema de jogo que o livro fornece, serão produzidos jogos envolvendo temas, lugares de memória e tradições paraibanas. Assim, a aprendizagem histórica será trabalhada tanto a partir dos jogos como do patrimônio cultural regional. A escola precisa oferecer experiências significativas de aprendizagens aos alunos, suas atividades não devem estar restritas ao ambiente formal de ensino – a sala de aula. Ofertar oficinas de RPG na educação básica é uma experiência de aprendizagem informal que mobiliza capacidades cognitivas importantes para o desenvolvimento dos alunos. Optamos por oferecer essas atividades sem solicitar a obrigação de comparecimento dos alunos. Foi uma atividade livre em que participaram apenas interessados, pois como observa Huizinga [1993], o jogo não pode ser imposto como uma obrigação.

Objetivo geral: organizar atividades de ensino/aprendizagem para a educação básica (Ensino

¹ Mestrando no Programa de Pós-Graduação em História da UFCG-CH.

² Mestranda no Programa de Pós-Graduação em História da UFCG-CH.

³ Aluna de Graduação do Curso de História da UFCG-CH.

⁴ Atualmente é Graduado em História pela UFCG-CH, na época, graduando e bolsista voluntário do projeto.

⁵ Aluno de Graduação do Curso de História da UFCG-CH.

⁶ Professor do Curso de História e do Programa de Pós-Graduação em História da UFCG-CH. Coordenador do projeto.

Fundamental séries finais e/ou Ensino Médio) envolvendo jogos de RPG e educação patrimonial.

Objetivos específicos:

Realizar atividades de leitura com os membros do projeto, bolsistas e colaboradores, sobre o uso de jogos no ensino, especialmente os usos do RPG;

Pesquisar o cenário e o sistema de jogo do livro A Bandeira do Elefante e da Arara - ABEA [KASTENSMIDT, 2018a] e demais suplementos;

Produzir jogos de RPG, partindo do sistema ABEA, mas abordando temas relacionados com a história e o patrimônio cultural paraibano;

Realizar oficinas com alunos da educação básica para aplicar os jogos desenvolvidos pelos membros do projeto;

Avaliar a execução dos jogos e suas possíveis contribuições para aprendizagem;

Produzir o relatório final das atividades do projeto;

Organizar uma publicação com as produções e os resultados do projeto.

O público-alvo do presente projeto são os alunos e alunas das escolas de ensino básico parceiras do projeto: Instituto Federal da Paraíba – Campus Itabaiana (Itabaiana, PB); Espaço Educacional Carmela Veloso (Campina Grande, PB); Cosmo Educacional Colégio Santa Mônica (Campina Grande, PB).

2. Metodologia

O projeto foi desenvolvido a partir de algumas etapas que envolveram pesquisa, produção e intervenção pedagógica e partir das oficinas ministradas nas escolas parceiras.

- A primeira etapa envolveu a realização de leituras e debates sobre o conceito de jogos e sua relação com a educação histórica/patrimonial.

- A segunda etapa envolveu a leitura e pesquisa de jogos de RPG, particularmente aqui o livro mestre do sistema ABEA e seus suplementos, os livros adicionais, que envolvem aventuras prontas ou cenários específicos. Os bolsistas do projeto devem aprender a jogar e narrar dentro das especificidades do cenário e sistema de jogo ABEA, por isso a leitura do livro mestre [KASTENSMIDT, 2018a] quantos os suplementos são fundamentais. Além da leitura, o coordenador do projeto organizou aventuras para serem jogadas pelos integrantes, já utilizando temas de história, do patrimônio e do folclore brasileiro

- A terceira etapa envolveu a produção de aventuras (narrativas de RPG) com base no sistema e cenário ABEA, sob orientação do coordenador do projeto. Nessa etapa, foram debatidos temas da história e do patrimônio cultural paraibano que remetam ao período colonial, o cenário/ambientação do sistema ABEA.

- A quarta etapa envolveu a intervenção pedagógica nas escolas, onde foram ministradas as aventuras/jogos produzidas pelos bolsistas e pelo coordenador do projeto, com acompanhamento dos professores colaboradores. Além das escolas, também foram ofertadas oficinas abertas para a comunidade acadêmica da UFCG e da UEPB (no âmbito do evento VegaXP).

- A quinta etapa envolve a avaliação das atividades, com base tanto na auto-avaliação da equipe, quanto no retorno dos alunos, presencialmente.



Figura 1 – Oficina aberta realizada na UFCG



Figura 2 – Oficina aberta realizada na UEPB



Figura 3 – Oficina realizada no Colégio Santa Mônica



Figura 4 – Oficina realizada no IFPB-Itabaiana



Figura 5 – Oficina realizada no Colégio Carmela Veloso

3. Resultados e Discussões

Foram ofertadas ao todo oito oficinas com a produção dos jogos (aventuras de RPG baseadas no sistema/cenário ABEA) da equipe do projeto (os bolsistas e o professor coordenador) – duas oficinas no IFPB-Itabaiana, duas oficinas no Colégio Santa Mônica, uma oficina no Colégio Carmela Veloso, duas oficinas na UFCG e uma oficina na UEPB. As oficinas nas escolas foram acompanhadas pelos professores colaboradores do projeto. Além das diversas oficinas realizadas como exercício prático entre os membros da equipe, que contribuíram para aprender a jogar e narrar RPG, além de proporcionar o contato com o uso de jogos como linguagem e recurso didático para o ensino de história.

Ao todo, foram beneficiados em torno de 45 alunos e estudante de graduação que participaram das oficinas ofertadas. Segue um resumo dos jogos/narrativas produzidos pelos integrantes do grupo.

Aventura desenvolvida pela graduanda Dayane Veloso Santos (bolsista) com o título: "A Jarra dos Ventos": é uma aventura de RPG ambientada na Paraíba de 1600, onde os jogadores se envolvem na busca pela Jarra dos Ventos, um artefato ancestral capaz de controlar o clima, roubado da aldeia Tabajara. A jornada leva os aventureiros por locais místicos, como a Floresta das Sombras, o Rio dos Espíritos, e a Gruta das Águas, onde

enfrentam desafios e enigmas, interagem com entidades míticas como o Curupira e o Negrinho do Pastoreio, e buscam restaurar o equilíbrio e a honra do povo Tabajara ao recuperar a jarra.

Pedro Henrique Silva dos Santos produziu e ministrou nas oficinas a aventura intitulada "O artefato tupi", segue breve resumo: durante o tratado de Tordesilhas o Brasil sofreu uma enorme ocupação no seu espaço ocasionando assim em uma soma de diversidade de etnias externas que perduram até na atualidade. Porém, além das ocupações territoriais ocorreu consequentemente uma série de explorações tanto na ocupação quanto na espada e pólvora. Nessas explorações, um grupo de exército roubou as riquezas em minérios e em especial um artefato tupi de uma tribo em influente da qual fez a aldeia sofrer tremendos maus presságios na qual essa tribo precisa urgentemente recupera-la, para voltar à paz entre os Tremembé e os tupis.

Aventura desenvolvida pelo graduando Epitácio Lima Barbosa Júnior (bolsista voluntário) com o título: A serpente, o sacerdote e os santos galhos: é uma aventura que remonta o chamado Nordeste Holandês do século XVII, a aventura tenta levar os jogadores através de arquétipos dos mitos de criação das cidades e municípios tão tramados na história brasileira, com seus quase-ritos, símbolos míticos, personagens e jornadas do herói. A cidade escolhida fora Santa Cruz, localizada no estado do Rio Grande do Norte; diria melhor, o mito escolhido e adaptado para a aventura representa o que viria a ser tal município, estabelecido na imaginação popular de "lugar redimido pela cruz" que, segundo as lendas, é o cruzeiro que foi fixado na fundação da cidade por um santo missionário, profeta que afastou as maldições da região e permitiu seu povoamento. Para isso, a pesquisa envolveu principalmente o uso da dissertação Entre a Anta e a Cruz, realizada pela Mestra Karla Isabella Brito de Souza Azevedo [2005].

Aventura desenvolvida pelo coordenador Eduardo Roberto Jordão Knack, com o título "Cavernas da perdição": Em 5 de dezembro de 1631 os holandeses começam a invasão da Paraíba. As forças portuguesas estão concentradas no Forte de Santa Catarina do Cabedelo. Os jogadores, soldados ibéricos que participaram do primeiro ataque aos holandeses ainda em seu desembarque participam de combates violentos contra os invasores. No meio da batalha, um estrondo gigantesco, seguido de uma ventania derruba todos os jogadores, os empurra para o mar e eles acabam desmaiando. Ao acordar, se encontram em uma caverna e devem enfrentar alguns desafios para sair. Quem transportou os jogadores para essa caverna foi a Yara, indignada com a guerra e o sangue derramado em suas águas. Nessa caverna lidam com uma série de enigmas e enfrentam seres do folclore, como o Mapinguari, o Curipuria e os caiporas.

Aventura desenvolvida pela mestrandia do PGGH-UFCG Andréa Maria da Silva, que também participou do projeto como voluntária: Título "A sombra da ilha deserta - Recife (1641)": Os personagens são contatados pelo secretário do escritório da Companhia das Índias Ocidentais (CIO). O secretário informa que os personagens terão que averiguar uma embarcação que

nafragou numa ilha entre o litoral da Parahyba do Norte (PB) e Pernambuco (PE). A embarcação que naufragou levava o filho de um Holandês que vivia em terras brasileiras desde o início do século XVII. Há indícios que os tripulantes da embarcação naufragada foram atacados por índios da etnia Caetés.

4. Conclusões

Ao ofertar jogos (narrativas de RPG) para escolas de educação básica públicas e privadas entendemos que o projeto se enquadrou na linha educação e atendeu o principal objetivo, educação de qualidade, ao proporcionar aos alunos o contato com a história, o patrimônio e o folclore brasileiro por intermédio de uma linguagem de ensino diferenciada. Essa experiência qualitativa tem um potencial desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem excepcional. O RPG é um jogo que estimula a imaginação, o raciocínio, a capacidade de superar obstáculos e a cooperação entre os estudantes. Além dessas qualidades, empregamos esse jogo para abordar temas de história, contribuindo para uma aprendizagem histórico dos estudantes envolvidos. Além dos beneficiados nas oficinas, a formação acadêmica da equipe também foi aprimorada, desenvolvendo a habilidade de organizar narrativas, aprendendo a jogar RPG, e ministrar suas produções nas escolas. Também entendemos que as escolas parceiras nesse projeto podem, futuramente, se tornar parceiras novamente para o desenvolvimento de atividades de ensino para o curso de História da UFCG.

5. Referências

AZEVEDO, Karla Isabella Brito de Souza. *Entre a cruz e a anta: História e memória da cidade de Nova Cruz - RN. (Mestrado)*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2005.

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

BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CERRI, Luis Fernando. *Ensino de história e consciência histórica*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

GIEHL, Luciano Paulo. *A Maldição de Ipaúna*. São Paulo: Devir, 2019.

GURJÃO, Eliete de Queiroz; LIMA, Damião de. (orgs.). *Estudando a História da Paraíba: uma coletânea de textos didáticos*. Campina Grande: EDUEPB, 2021.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

KASTENSMIDT, Christopher. *A Bandeira do Elefante e da Arara*. São Paulo: Devir, 2016.

KASTENSMIDT, Christopher. *A Bandeira do Elefante e da Arara*. São Paulo: Devir, 2018a.

KASTENSMIDT, Christopher. *A misteriosa sesmaria de Dom Perestelo*. São Paulo: Devir, 2018b.

KASTENSMIDT, Christopher. *Flagellum Amazonis: a ilha abandonada*. São Paulo: Devir, 2019.

KASTENSMIDT, Christopher; ARAÚJO, Marco Poli de. *Flagellus Amazonis: a Mãe Serpente do Mundo*. São Paulo: Devir, 2021.

KNACK, Eduardo Roberto Jordão. Jogos de RPG e o ensino de história: comparando dois exemplos. In: *Anais do Congresso Internacional Movimentos Docentes*, 2022.

NÓBREGA, Davi Ferreira Alves da; NÓBREGA, Maria Marta dos Santos Silva. O Role-Playing Game na aula de literatura: uma proposta de leitura performática da obra de Ariano Suassuna. In: SILVA, Pedro Panhoca da; ZUCOLOTTI, Maria; PANHOCA, Flavio. (orgs.). *Role-Playing Game: práticas, ressignificações e potencialidades*. Tutóia: Diálogos, 2021.

RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

RÜSEN, Jörn. *História viva: teoria da história: formas e funções do conhecimento histórico*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2007.

RÜSEN, Jörn. *Cultura faz sentido: orientações entre o ontem e o amanhã*. Petrópolis: Vozes, 2014.

SCHMIDT, Maria Auxiliadora Moreira dos Santos; GARCIA, Tânia Maria F. Braga. A formação da consciência histórica de alunos e professores e o cotidiano em aulas de história. In: *Cad. Cedes*, v.25, n.67, 2005.

SILVA, Caio Cobianchi da. A cultura histórica no RPG O Desafio dos Bandeirantes: elementos cognitivos, políticos e religiosos. In: *CLIO: Revista de Pesquisa Histórica*, v.39, 2021.

SOUZA, Antonio Clarindo B. de; SOUSA, Fabio Gutemberg R. B. (orgs.). *História da Paraíba – ensino médio*. Campina Grande: EDUEPB, 2008.

VASQUES, Rafael Carneiro. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na Educação Escolar*. (Dissertação de Mestrado em Educação Escolar). Araraquara: UNESP, 2008.

Agradecimentos

Às escolas parceiras pelo suporte e colaboração no desenvolvimento das atividades: IFPB-Itabaiana, Espaço Educacional Carmela Veloso e Cosmo Educacional Colégio Santa Mônica.

À UFCG pela concessão de bolsa(s) por meio da Chamada PROPEX 003/2022 PROBEX/UFCG.