

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA**

Guilherme da Fonseca Oliveira

Diversão do Aprender: o RPG construindo narrativas no ensino de História

Juiz de Fora

2021

Guilherme da Fonseca Oliveira

Diversão do Aprender: o RPG construindo narrativas no ensino de História

Trabalho de Conclusão de curso da Faculdade de História, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção da graduação em Licenciatura em História.

Orientador: Dr. Marcus Leonardo Bomfim Martins.

**Juiz de Fora
2021**

Guilherme da Fonseca Oliveira

Diversão do Aprender: o RPG construindo narrativas no ensino de história

Trabalho de Conclusão de curso da Faculdade de História, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção da graduação em Licenciatura em História.

Aprovada em (dia) de (mês) de (ano)

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcus Leonardo Bomfim Martins - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^a. Dr^a. Yara Cristina Alvim
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho primeiramente aos meus pais que sempre me incentivaram a buscar aquilo que eu acreditava ser o melhor para mim e a minha namorada Débora que sempre me apoiou nessa ideia que decidi trabalhar. Dedico aos filme de Indiana Jones que assistia na Seção da Tarde e me inspiraram o gosto pela História e a aventura, também aos meus amigos uma ver que forem eles os responsáveis por me apresentar ao RPG, aos meus professores que sempre proporcionaram o conhecimento e o pensamento crítico com base neste conhecimento.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha namorada Débora Delgado que contribuiu sempre me incentivando a fazer este trabalho sobre algo que eu realmente gostasse e, também, na correção da parte ortográfica, onde fez toda a correção do trabalho e ao meu Orientador Marcus Bomfim, pois sem a luz que ele me deu talvez nunca teria conseguido dar andamento neste Trabalho de Conclusão de Curso.

“Que há algo de bom neste mundo, Sr. Frodo. Algo pelo qual vale a pena lutar.”

Samwise Gamgee – O Senhor dos Anéis

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo traçar uma reflexão a respeito da narrativa historiográfica dentro do ensino de História, tendo como método para a construção dessa narrativas históricas escolares o RPG, fazendo uso do caráter imaginativo e lúdico que o jogo provém para, junto ao discente e de forma mais descontraída, construir os conhecimentos históricos dos conteúdos que o docente pretende trabalhar e sem perder o foco de construir narrativas, que são legitimadas por uma epistemologia escolar que objetiva colocar os conhecimentos escolares no domínio do verdadeiro, fazendo isso sem se limitar ao domínio pertencente aos conhecimentos acadêmicos.

Palavras Chave: *Narrativas Históricas Escolares, Ensino de História, Role Playing Game*

ABSTRACT

This work aims to trace a reflection on the historiographic narrative within the teaching of History, having as method for the construction of this historical narratives school the RPG, making use of the playful character that the game comes to, together with the student and in a more relaxed way, build the historical knowledge of the contents that the teacher intends to work and without losing the focus of constructing narratives , which are legitimized by a school epistemology that aims to place school knowledge in the domain of the true, doing so without limiting itself to the domain belonging to academic knowledge.

Key Words: *School Historical Narratives, History Teaching, Role Playing Game*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 – Animação Caverna do Dragão	25
Imagem 2 – Capa da versão em inglês de Vampire The Masquerade 5ª Edição	26
Imagem 3 – Capa do livro A Bandeira do Elefante e da Arara – Livro de Interpretação de Papéis	27
Imagem 4 – Gurps: Império Romano; Mini Gurps: O Descobrimento do Brasil; Mini Gurps: As Cruzadas	28
Imagem 5 – Capa 3D&T – Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha	30

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG	Role Playing Game
D&D	Dungeons & Dragons
GURPS	Generic and Universal Role Playing System
3D&T	Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	14
1 ESPECIFICIDADES DO CONHECIMENTO HISTÓRICO	18
1.1 HISTÓRIA ACADÊMICA e HISTÓRIA ESCOLAR: QUAIS RELAÇÕES POSSÍVEIS?.....	18
1.2 NARRATIVAS HISTÓRICAS ESCOLARES	22
2 RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA	25
2.1 O QUE É RPG?	25
2.2 COMO O RPG PODE SE ALIAR AO ENSINO DA HISTÓRIA.....	31
3 APRENDIZAGEM E IMAGINAÇÃO NO ENSINO DA HISTÓRIA	33
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37

INTRODUÇÃO

Olá, primeiramente, permita-me me apresentar. Meu nome é Guilherme da Fonseca Oliveira, tenho 31 anos e estou cursando a Faculdade de História. Tenho como objetivo profissional atuar como professor de História e meu trabalho de conclusão de curso é voltado para a área da Educação tendo como tema algo que foi muito presente na minha vida enquanto ainda era estudante durante os ensinos fundamental e médio: o RPG¹. Depois de um tempo, devido as obrigações da vida adulta e o ingresso na faculdade, acabei me afastando um pouco deste jogo, mas nunca por completo, visto que o RPG me proporcionou incontáveis horas de diversão.

Durante minha formação escolar, principalmente durante o ensino fundamental, assistia frequentemente os filmes do Indiana Jones ²na Sessão da Tarde³ e, juntamente com meus professores História, estes filmes foram me despertando cada vez mais o gosto por conhecer o passado e os povos que nele viveram. Acabei não me tornando um explorador/caçador de relíquias como Indiana Jones, mas, por vezes, acabei por atribuir o conhecimento histórico que tanto me fascinou em minhas jogatinas de RPG, seja usando elementos do passado como forma de construir narrativas que proporcionassem aos outros jogadores uma maior imersão naquele cenário que estava descrevendo, permitindo a eles, por meio de uma imaginação guiada pela minha narrativa, se sentirem dentro daquela ambientação, fosse ele em um passado factual ou fictício.

Depois de um tempo acabei por me afastar do RPG, mas em uma conversa com um amigo que é professor de História comentei que tinha vontade de trabalhar o uso do RPG dentro do ensino de História. Este amigo me apresentou um artigo justamente tratando sobre o tema do uso de RPG no ensino, porém, este não era somente voltado para a História, mas

¹ Sigla em inglês para *Role Playing Games*.

² Série de filmes criada por George Lucas e Steven Spielberg, que acompanha as aventuras de Henry Jones, Jr., ou simplesmente Indiana Jones, professor de Arqueologia que vive um vida de aventuras em ruínas perdidas. Quando criou o personagem George Lucas o fez em homenagem aos heróis de séries e filmes de ação dos anos 1930.

³ Sessão da Tarde é um programa de televisão brasileiro exibida pela Rede Globo de segunda a sexta-feira, e se trata de uma sessão de filmes.

abrangia uma grande gama de disciplinas. Diante desta minha ideia inicial e com o incentivo dado por este amigo comecei a fazer pesquisas relacionadas ao tema que irei trabalhar no corpo deste trabalho, o uso do RPG como ferramenta potente para o ensino de História por meio de narrativas que constroem o pensamento crítico.

No decorrer de minha graduação desenvolvi diversas atividades no campo da Educação, sendo uma delas a elaboração de propostas de aulas. Durante essas atividades, explorando as metodologias discutidas pelos professores da Faculdade de Educação, pude observar que existia grande semelhança entre esta tarefa do ofício do professor, neste caso de História, com o que é feito pelo jogador de RPG que fica incumbido do papel de mestre durante a jogatina. Tanto o professor quanto o mestre de RPG precisam ser detentores do conhecimento do cenário que está descrevendo em sua narrativa, afim de tornar imersiva a experiência daqueles para os quais ele narra os acontecimentos e detalhes de uma sociedade específica.

Nesse sentido, tanto o professor quanto o mestre de RPG precisam desenvolver estratégias para trazer para os demais envolvidos em sua narrativa, a possibilidade de se situarem imersos e parte integrante desta, seja ela histórica, no caso do ensino da disciplina histórica, quanto fictícia e sem comprometimento com o real, como é comum de acontecer em jogos de RPG que, em grande parte fazem uso de elementos do imaginário fantástico (elfos, fadas, duendes, dragões, etc.). Contudo, como irei explicar no decorrer do corpo deste trabalho, apesar do RPG fazer, em muitos casos, uso do imaginário fantástico, ele não se limita somente a isto, abrindo a possibilidade de trabalhar diversas temporalidades fazendo uso do real produzido pelo conhecimento histórico.

Algo que torna maior a eficácia do caráter lúdico do RPG como ferramenta potente para o ensino da História é o “fato de crianças e adolescentes geralmente estarem familiarizados com variadas modalidades de jogos e competições no ambiente extra escolar” (ANDRADE, 2007, p.93). Esta proximidade com os jogos que é muito presente na infância e adolescência, e que por vezes acompanha na vida adulta, permite a relação com o conteúdo de forma mais espontânea e sem “o peso da obrigação de estudar”, permitindo a construção de um conhecimento que se fará necessário ao prestar um vestibular ou concurso, mas principalmente como potência para uma reflexão a respeito do meio no qual está inserido em seu próprio tempo.

A construção do pensamento crítico a partir do RPG como ferramenta potente aliado ao ensino de História é um dos principais elementos que pretendo trabalhar, mas, para isso, precisarei passar por alguns elementos referentes ao conhecimento histórico, uma vez que este é construído de diferentes formas, vindos de diferentes locais e que acabam por se colidir no ambiente escolar e também fora dele, e sua importância para a construção deste pensamento crítico. Este, é concebido aqui, a partir das contribuições de Albuquerque Junior (2016), como aquele proposital e reflexivo, que é construído por um indivíduo a partir de suas próprias observações e experimentações, que provocam choques de ideias e formas de se ver a sociedade como um todo.

Como mencionado por Albuquerque Junior, em *“Regimes de Historicidade - Como se alimentar de narrativas temporais através do Ensino de História”*, “O ensino de História tem a finalidade óbvia de fazer o aluno realizar a experiência de ir para fora de seu tempo” (ALBUQUERQUE JUNIOR, 2016, p.26), neste caso, a formação deste pensamento crítico proporcionando pela disciplina histórica, é feita através do distanciamento do presente de modo que, o indivíduo, que neste caso são os alunos por se tratar de um foco na sala de aula, passa enxerga o tempo presente a partir do passado e, também, do seu próprio tempo presente a partir dele mesmo, o que permite um julgamento propositado e reflexivo sobre o que acreditar e/ou o que fazer em relação seu próprio tempo, afinal, “...a finalidade da precípua do ensino da História é a formação de valores, é a produção de subjetividades, é a construção de sujeitos capazes de conviver com a diversidade e a diferença, com o que não é familiar...” (ALBUQUERQUE JUNIOR, 2016, p.26).

O RPG tem aparecido nas discussões do campo do Ensino de História por meio de trabalhos que se caracterizam por darem enfoque ao caráter lúdico que este jogo proporciona para as aulas de História (CARDOSO 2008, PEREIRA 2020, MORAIS; ROCHA 2012, entre outros), no entanto, apesar de mencionarem outros elementos do RPG para além do caráter lúdico, poucos trabalham como o potencial desse jogo para a construção de narrativas históricas que legitimem o conhecimento histórico que será trabalhado por meio desta “brincadeira” proporcionada pelo RPG.

“Notas para o Ensino-Aprendizagem de História”, de Sérgio Paulo Moraise Rafael Rocha, e *“Motivação Escolar E O Lúdico: O Jogo Rpg Como Estratégia Pedagógica Para O Ensino De História”* são dois dos poucos trabalhos acadêmicos dos que tive contato um

que caminham para o mesmo horizonte que almejo apresentar. O objetivo deste trabalho é explorar teoricamente a possibilidade do uso do RPG como uma ferramenta potente para as aulas de História, utilizando do caráter lúdico e de sua estrutura narrativa para superar os obstáculos existentes no ensino de História nos dias de hoje, onde talvez o principal seja conseguir que os discentes se interessem pela disciplina para que, eventualmente, desta forma venham a participar ativamente das aulas.

A discussão em torno da utilização do RPG como material no ensino da História acaba por permitir que se problematize as especificidades das relações entre conhecimento histórico acadêmico, conhecimento histórico escolar e memória, o que irei trabalhar no primeiro capítulo deste trabalho, *Especificidades do Conhecimento Histórico Escolar*, de forma a subsidiar as possibilidades de construções de narrativas históricas no contexto escolar, reconhecendo as relações entre diversos espaços de produção de sentidos sobre o passado.

O segundo capítulo, *RPG no Ensino da História*, será aquele no qual irei trabalhar o RPG de modo geral, apresentando do que se trata o jogo e os elementos do mesmo que podem ser observados no Ensino da História, como trazer sistemas que proporcionam e/ou são voltados para uma abordagem Histórica sem a necessidade de adaptação por parte do professor. E, por fim, uma reflexão apontando as minhas considerações a respeito do desenvolvimento do trabalho e como este contribuiu para a minha formação acadêmica e para o meu próprio conhecimento a respeito de metodologias do ensino da História.

No terceiro capítulo, *Aprendizagem e Imaginação no Ensino da História*, irei trabalhar o caráter lúdico dos jogos, sendo o RPG uma destas possibilidades de jogo, somado ao conhecimento histórico que será trazido a sala de aula tanto pelo professor de História como pelos próprios alunos, para proporcionar uma experimentação do passado, principalmente, através de narrativas imersivas que, por sua vez, proporcionam “*refigurações narrativas de discentes*” (MARTINS; BARBOSA; GABRIEL, 2020, p.162) a partir do conhecimento histórico oferecidos à eles aliados ao imaginativo trabalhado dentro do jogo. Para enriquecer a análise, apresento ainda uma proposta de RPG passível de ser implementada em sala de aula na educação básica, considerando, obviamente, a necessidade de intervenções do docente para que ele venha a fazer sentido no contexto concreto no qual ele venha a ser aplicado.

1 ESPECIFICIDADES DO CONHECIMENTO HISTÓRICO

Sabemos que os conhecimentos históricos são construídos a partir de diferentes lugares, mais ou menos institucionalizados: Universidade, Escola, e senso comum são alguns deles. O conhecimento acadêmico é aquele produzido pelos historiadores e que circula nas universidades e que, é construído, por meio de práticas de investigação e análise, inscritas em suportes teórico-metodológicos legitimados por uma dada comunidade disciplinar responsável por preservar os critérios de cientificidade no processo de construção desse conhecimento.

O conhecimento do senso comum é aquele produzido/difundido nos mais variados círculos sociais (família, redes sociais, mídia, artes, religião, dentre outros), e diz respeito aos processos de construção da cultura histórica de uma determinada sociedade, que “vai se constituindo numa disputa autocentrada pelo passado” (ABREU; RANGEL, 2015 p.13) para ressignificar o presente, muitas vezes por meio de memórias coletivas.

Por sua vez, o conhecimento histórico escolar, que é uma mescla dos outros dois, preservando o valor de verdade oriundo da produção científica do conhecimento historiográfico de forma articulada à dimensão escolar embasando no conhecimento de senso comum para construir o conhecimento crítico dos alunos, pois, o objetivo é permitir aos alunos desenvolverem uma análise crítica da sociedade na qual estes encontram-se inseridos.

1.1 HISTÓRIA ACADÊMICA e HISTÓRIA ESCOLAR: QUAIS RELAÇÕES POSSÍVEIS?

É muito comum ouvirmos críticas a respeito do distanciamento existente entre a história acadêmica e a história escolar, mas devemos nos atentar que são ambientes diferentes e, em cada um desses ambientes, a História se apresenta com um objetivo diferente. No ambiente acadêmico o foco é precisamente no domínio das fontes, da pesquisa e a produção acadêmica. Já no ambiente escolar esse papel é outro, neste a História ganha um papel mais social, buscando, através dos conhecimentos obtidos das produções provenientes da História acadêmicas, fazer os discentes relativizarem criticamente a sociedade na qual estão inseridos, o papel que desempenham nela, para que, através desse conhecimento, possam lutar para terem o reconhecimento de seus papéis como agentes históricos, de seus direitos, dentro dessa sociedade.

O conhecimento histórico, tal com o qual lidamos dentro da academia, tende a ser tratado com sendo mais factual, seguindo os moldes da Escola dos Annales⁴, e tido como sendo mais aprofundado em relação ao conhecimento que circula no meio escolar. É claro que tempo que temos para trabalhar este conhecimento dentro das escolas é diminuto em relação a academia, uma vez que o professor de história tem de trabalhar com uma vasta gama de temas históricos, que, por sua vez tendem a ser trabalhados de forma a fazerem sentido para a vida dos discentes, mostrando que, apesar destes fatos terem ocorrido em um passado, possivelmente, distante a tempo dos próprios discentes, este passado pode se mostrar vivo no presente deles. Esta grande demanda de conteúdo para serem trabalhados em um limitado espaço de tempo causa a impressão desta dimensão mais reduzida do conhecimento escolar, uma vez que a escola tem um papel para além do conhecimento histórico por si só, por se tratar conhecimento histórico que é permeado tanto pelo conhecimento acadêmico quanto por um conhecimento popular de mundo, este conhecimento escolar tem como função a construção de pensamentos voltados para o entendimento e julgamento da sociedade na qual estamos situados.

Como foi dito por Albuquerque Junior (2016, p.26), “...a finalidade da precípua do ensino da História é a formação de valores, é a produção de subjetividades, é a construção de sujeitos capazes de conviver com a diversidade e a diferença, com o que não é familiar...” e esta postura do Ensino da História, por muitas vezes se coloca contra os valores e que são ensinados nos grupos familiares o que faz como que o “...professor de História nem sempre agrada às famílias...”(ALBUQUERQUE JUNIOR, 2016, p.26) ao fazer o aluno ter abaladas suas certezas e “...distanciado do que julgava ser sua identidade, seu si mesmo...” (ALBUQUERQUE JUNIOR, 2016, p.27).

Contudo, como é apontado por CAIMI (2009), ainda há pesquisadores que “defendem a possibilidade, se não de produção de conhecimento histórico escolar, no mínimo, de construção de conhecimento histórico escolar” (CAIMI, 2009, p.79), o que é um ponto interessante e bem relevante para a discussão deste trabalho, observe bem que Caimi traz a fala de pesquisadores, sem mencionar quais seriam estes pesquisadores, um diferenciação entre produção e construção do conhecimento histórico, que no fim não teriam

⁴ Escola francesa dos Annales é movimento historiográfico fundado em 1929 por Marc Bloch e Lucien Febvre, que condenava a narrativa por considera-la um mero encadeamento de fatos.

implicações diferentes no resultado de um determinado conhecimento, a diferença estaria no processo percorrido para que se chegasse até a elaboração daquele conhecimento.

Inicialmente podemos dizer que a história escolar era apenas uma extensão da história acadêmica, que tinha a finalidade de estabelecer uma identidade nacional a partir dos feitos dos “grandes homens” no passado da nação. Desta forma, a História escolar se portava com a finalidade de manter um contato direto com a população, efetuando um trabalho para “doutrinar” as mentes desta para desenvolverem um amor pátrio e veneração aos ícones da nação, os heróis e as grandes conquistas nacionais que eram exaltados nas narrativas escolares. Contudo, ambas as histórias, acadêmica e escolar, deixam, em certa medida, de exercer este papel, como é dito por Bitencourt (2018) em “Reflexões Sobre o Ensino de História”, ao mencionar mudanças ocorridas no ensino de História que deixa de ser esta história que encadeava os grandes feitos dos heróis nacionais, homens brancos e cristãos, e que passam a incorporar a multiplicidade de sujeitos que compõe esta nação. Estas mudanças na forma de ensinar a história pode ser observada principalmente no século XXI, e podem ser constatadas a partir do resultado de pesquisas realizadas recentemente no campo do Ensino de História, tais como são relatadas por Bitencourt:

Historiadores de diversos países também têm analisado as mudanças ocorridas no ensino de História, como o historiador francês François Furet que considerou fundamental sua presença nos currículos ocidentais a partir do século XIX por ser a disciplina que fornecia o “sentido do progresso da humanidade” e a ela também atribuiu uma importância pedagógica por ser a “árvore genealógica das nações europeias e da civilização de que são portadoras” (Furet, 1986, p.135). Para o historiador canadense Christian Laville o ensino de História, no período pós-Segunda Guerra Mundial, com uma vitória da democracia na maioria dos países ocidentais, transformou-se em uma disciplina alinhada à função primordial de uma formação para a cidadania participativa e, nessa perspectiva, deveria “desenvolver (nos alunos) as capacidades intelectuais e efetivas necessárias para esta forma de construção política democrática” (Laville, 1999, p.152). E Laville também constatou que essa tendência, quanto aos objetivos do ensino de História, se estendeu por quase todos os demais países europeus, americanos e asiáticos no decorrer das décadas finais do século XX. (BITENCOURT, 2018, p. 127)

Esta História escolar do século XXI é concebida como “pedagogia do cidadão” (BITENCOURT, 2018, p. 127) mantém-se em currículos escolares deste século como um importante instrumento educativo de formação social, que tem como finalidade o exercício da democracia. A história escolar da “pedagogia do cidadão”, que preza pela formação social do indivíduo como um membro da sociedade na qual este está inserido, encontra-se constantemente em confronto com as novas tendências educacionais que visam uma educação tecnicista que tem como prioridade formar “o cidadão do mundo capitalista global”

(BITENCOURT, 2018, p. 128), em termos simplórios, ensinar o necessário para que o indivíduo seja capacitado para “apertar os botões” das máquinas nas linhas de produção.

A história escolar, diferentemente da história acadêmica, tem um comprometimento com o uso do passado para o presente, indo além do entender as sociedades do passado e os povos que nele viveram. A história escolar tem o comprimento em explicar os reflexos das ações do nosso passado nos dias de hoje, fazendo um paralelo entre estes dois tempos. Contudo, existem semelhanças entre ambas as histórias, elas acabam por serem influenciadas pela história do tempo presente, que assim como o passado é um tempo histórico, e também por influenciá-lo, uma vez que é a partir deste tempo presente que partem os questionamentos e abordagens históricas, sejam elas presentes em um trabalho de pesquisa acadêmica ou em uma narrativa histórica escolar, uma vez que baseamos e relacionamos os conhecimentos acerca do passado naquilo que nós é mais próximo, ou seja, os elementos do nosso tempo, do tempo presente.

Essa separação entre as diferentes histórias se dá a partir da ideia de que a História acadêmica se trata de historiografia, um processo historiográfico de construção da História e onde a História do conhecimento popular se torna um objeto de estudo, tendo o sujeito histórico, que se faz integrado ao conhecimento histórico popular, como principal objeto deste estudo. Por outro lado, a História escolar, apesar de derivar da História acadêmica, é também ser um local de construção de conhecimento e está se porta para além da construção de conhecimento, a História escolar age também como um local de ensino de História, dando uma finalidade a esta para além de construir o conhecimento histórico, mas também de ensinar o discente a como fazer uso deste em sua vida, de como ele é um agente histórico e de como a história do passado se mostra viva em seu presente.

Em “História, Saber Acadêmico e Saber Escolar: Um Diálogo Possível?”, Fanaia (2008) traz uma discussão a respeito dessa diferenciação das Histórias acadêmica e escolar na qual, após uma série de observações iniciais, Fanaia faz o seguinte questionamento: “como devemos agir e pôr em prática iniciativas que promovam uma aproximação maior entre a produção acadêmica e os níveis de ensino fundamental e médio?” (FANAIA, J. E. A., 2008, p.18). A partir deste questionamento, e da relação feita por Fanaia ao longo de seu texto, somos levados a percepção de que a História escolar possui o papel que busca conectar o conhecimento acadêmico com uma percepção crítica do presente a partir deste

conhecimento, bem como uma reflexão do passado a partir desse presente. Como dito por Fanaia: “...é importante, na medida do possível, ampliar as possibilidades de percepção dos nossos alunos do ensino fundamental e médio, acerca dos múltiplos caminhos que nos levam ao conhecimento do passado, assim como diversas são as narrativas que procuram dar-lhe inteligibilidade, problematizando-o a partir do presente” (FANAIA, J. E. A., 2008, p.21).

Portanto, agora que abordamos estes dois conhecimentos históricos, acadêmico e escolar, pudemos observar que estes não se limitam apenas a si próprios, mas, ao mesmo tempo, se complementam e dialogam, uma vez que ambos os conhecimentos, acadêmico e escolar, têm como finalidade o aprender história, porém, cada um dá sua forma, uma vez que, “as finalidades do trabalho do historiador ao produzir conhecimento histórico são distintas das finalidades do trabalho do professor ao ensinar história” (CAIMI, 2009, p.78).

1.2 NARRATIVAS HISTÓRICAS ESCOLARES

Diante dessa diferenciação dessas histórias, acadêmica e escolar, venho trazer o foco para as narrativas históricas escolares. A História é um local de disputa de poder, no qual narrativas são desenvolvidas com o objetivo de legitimar ideias. Com a história escolar não é diferente, buscamos estabelecer narrativas com o intuito de orientar os discentes de forma que permita os discentes compreender a sociedade em que se encontram, , como é dito Fanaia, problematizando o passado “a partir do presente” (FANAIA, J. E. A., 2008, p.21), sempre mantendo em foco o comprometimento com a “verdade” dos conhecimentos históricos e preparando os para como para o convívio social de forma geral, como para as avaliações de larga escala, como o processo seletivo de ingresso acadêmico e/ou do mercado de trabalho.

O conhecimento histórico escolar é, por muitas vezes, ensinado por meio de uma didática apoiada em estruturas narrativas do conhecimento histórico que, por muitos anos, foram vistas como “abordagens ultrapassadas”, sendo frequentemente associada, pela historiografia dos Annales, “ao fazer historiográfico característico do século XIX” (COSTA,

2017. p. 21). “Paul Ricoeur ⁵abre uma via de diálogo entre Teoria da História⁶ e Didática da História⁷” (ANHORN, 2012, p.201), que permite repensar a narrativa como estrutura temporal de construção de conhecimento e, não somente, um encadeamento de fatos como é defendida pela tradição dos Annales. A construção de uma estrutura narrativa que permita uma ‘viagem no tempo’ ao discente experimentar o real através do imaginário, não na condição de meros espectadores dos fatos, mas sim como parte de uma simulação de uma situação real que os permite compreender os modos de vida de uma sociedade, em uma determinada época, bem como compreender as consequências decorrentes daqueles acontecimentos da narrativa nos dias atuais.

A aula de História deve ser uma maneira de experimentar tempos aos quais os alunos não pertencem, de forma que os experimentadores possam se sentir parte destes tempos aos quais não pertencem. E porque o professor faria este exercício de deslocamento temporal? “Mais do que ensinar fatos, eventos, falar de datas e personagens, mais do que falar do passado, o professor de História deve ser um veículo de experimentação dos tempos em suas diferenças, em suas discontinuidades, em seus deslocamentos” (ALBUQUERQUE JUNIOR, 2016, p.25).

A história ensinada nas escolas não deve ter mais a função de uma construção de identidade nacional, embora, como dito por Albuquerque Junior (2016, p.25), “o compromisso de cidadania com seu país deva ser um tema a ser tratado”, deve ser uma tarefa importante do professor de História despertar em seus alunos a reflexão em relação ao seu

⁵ Paul Ricœur foi um dos grandes filósofos e pensadores franceses do período que se seguiu à Segunda Guerra Mundial.

⁶ A Teoria da História procura compreender as diversas formulações do conhecimento histórico. As diversas teorias da história alimentam debates constantes entre os defensores de diversas concepções existentes em relação a análise do passado. Ver: BARROS, Jose D’Assunção. Teoria da História Volume I: Princípios e conceitos fundamentais.

⁷ A Didática Histórica tem como objetivo compreender e analisar o processo do aprendizado histórico, embasado na interpretação de experiências, orientadas no tempo histórico, que, por sua vez, resultarão na produção de narrativas históricas a partir das pesquisas acadêmicas, que permitirão aos discentes a produção do conhecimento histórico através da mediação do professor. Ver: RÜSEN, Jörn. Didática da história: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão.

próprio tempo e a sociedade da qual eles fazem parte, sabendo compreender e respeitar a diferenças presentes nela, e a buscar sempre a mudança para um estágio ainda melhor desta sociedade. Para isto, cabe ao professor construir as narrativas escolares que irão proporcionar esta reflexão, este pensamento crítico, por parte de seus alunos.

2 RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA

Neste capítulo irei trabalhar o RPG e como ele pode se relacionar com o Ensino da História, para, como já disse anteriormente, fazer uso do lúdico que um jogo proporciona para construir narrativas historiográficas que legitimam o conhecimento histórico no qual o RPG será atribuído.

2.1 O QUE É RPG?

Primeiro precisamos entender o que é RPG. A sigla em inglês que significa Role Playing Games, em tradução direta significa “Jogo de Interpretação de Papéis”, que nada mais é que um jogo colaborativo e narrativo, “um jogo de criar de histórias” (FERNANDES, 2007), e surgiu a partir dos WarGames. Contudo, RPG não é propriamente um jogo, pelo menos não como os jogos que a grande maioria das pessoas estão acostumadas, onde você tem objetivos e, em muitos casos, se resume a ganhar ou perder. No RPG esta não é uma preocupação, pois nele não se perde ou ganha, todos os jogadores colaboram entre si, cada um com seu papel específico, para a criação de uma história e, este sim é o objetivo, contar uma história, mas não por apenas uma pessoa, mas em uma colaboração com todos os participantes do jogo.

Essas histórias criadas pelos jogadores podem ser desde fantasiosas aventuras medievais, com magias e dragões, até uma futurista exploração espacial, em um universo onde a humanidade evoluiu à um nível tão avançado tecnologicamente, que tornou possível as viagens interplanetárias para colonizar o universo. No RPG tudo é possível, só depende do quais histórias os jogadores querem viver, até mesmo histórias dentro de um contexto histórico específico o que permite a vivência daquele tempo específico.

Existem vários sistemas de RPG no mercado nacional e internacional, o primeiro, e possivelmente o mais famoso, é o *Dungeons & Dragons*⁸ dando origem aos jogos de RPGs modernos. O sucesso do *Dungeons & Dragons* era tamanho que ele chegou a ganhar uma

⁸ *Dungeons & Dragons* é um RPG de fantasia medieval, criado em 1974 por Dave Arneson e Gary Gygax, publicado nos Estados Unidos pela TSR, Inc., empresa dos criadores do jogo. Hoje os direitos encontram-se em posse da Wizards of The Coast.

versão animada de mesmo nome, que foi exibida no Brasil em 1986 com o título de *Caverna do Dragão* pela Rede Globo, a animação conta a história de seis jovens que, ao entrarem em um brinquedo chamado *Dungeons & Dragons* – *Caverna do Dragão* na versão brasileira – em um parque de diversões, foram enviados para um mundo de fantasia medieval onde vivem aventuras sugeridas pelo *Dungeon Master* – *Mestre dos Magos* na versão brasileira.

Imagem 1: Animação Caverna do Dragão, exibida pela Rede Globo



Fonte: Blogspot Elessandro de Almeida

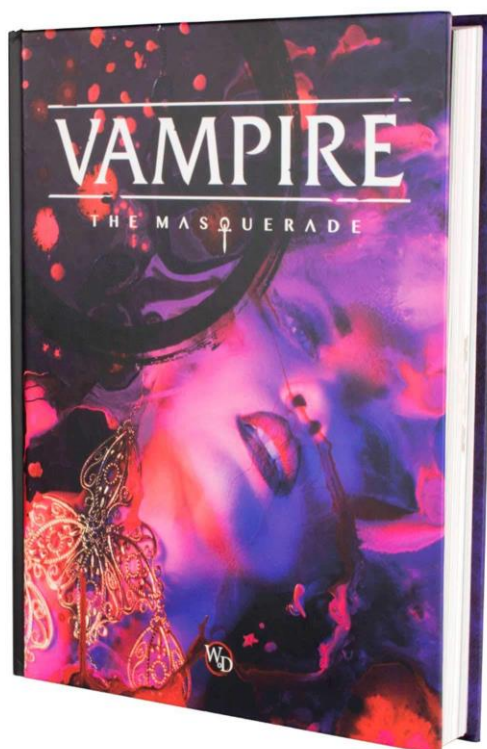
Muitos dos sistemas encontrados no mercado atualmente seguem a “Open Game License”⁹ disponibilizado pela Wizards of The Coast¹⁰, Inc. em 2000. Como foi dito

⁹ A Open Game License é uma licença pública de copyright que pode ser usada por desenvolvedores de RPG para criar novos sistemas que possuem como referência o *Dungeons & Dragons*.

¹⁰ Wizards of the Coast é uma publicadora de jogos, baseados primariamente nos temas de fantasia e ficção científica que, originalmente, foi uma publicadora especializada em RPGs, e a responsável pela popularização do gênero de jogo de cartas colecionáveis com *Magic: The Gathering* em meados da década de 1990 e desde 1992 o jogo de RPG *Dungeons & Dragons*.

inicialmente ao responder à pergunta “O que é RPG?”, existem muitos sistemas no mercado e Vampiro – A Máscara¹¹ é um destes sistemas. Diferente do Dungeons & Dragon que nasceu vindo dos WarGames, portanto tem uma jogabilidade mais tática e voltado para o confronto utilizando dados, Vampiro – A Máscara utiliza de um sistema conhecido como “*storyteller*”, que em tradução direta significa “Contador de Histórias”, é um sistema extremamente interpretativo, cujo principal objetivo é a geração de crônicas (histórias).

Imagem: Capa da versão em inglês de Vampire The Masquerade 5ª Edição



Fonte: Amazon

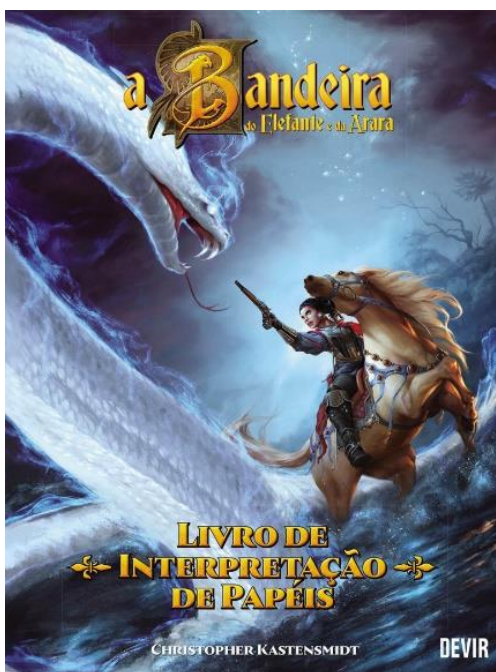
Existem uma grande variedade de sistemas, cada um com suas peculiaridades próprias e que neles tudo é possível, porém uma coisa sobre todos é certa, todos possuem uma “regra de ouro” onde o mestre é quem mantém controle total sobre o sistema, sendo possível joga-lo da forma que achar mais conveniente para a história que pretende contar, neste ponto, vou comentar a respeito de três sistemas que possuem características que os

¹¹ Vampiro: A Máscara é parte de um cenário de RPG de horror e fantasia urbana chamado Mundo das Trevas, que baseado no sistema Storyteller em um mundo de fantasia sombria. Foi criado por Mark Rein-Hagen, e publicado em 1991 pela editora White Wolf.

permitem ser utilizados para além da diversão, mas que também permitem utiliza-los em uma abordagem direcionada ao ensino de História.

O primeiro que vou mencionar é o sistema brasileiro “*A Bandeira do Elefante e da Arara*”¹², que é publicado pela editora Devir, sistema possui foco somente na história do Brasil, em um recorte cronológico específico que vai de 1500 a 1650, e permite uma interação dos conhecimentos acadêmicos e escolares referentes a este período específico, com o conhecimento popular, principalmente no que diz respeito aos mitos folclóricos existentes em nossa cultura.

Imagem 2 - Capa do livro “A Bandeira do Elefante e da Arara – Livro de Interpretação de Papéis”, produzido pela editora Devir



Fonte: Devir Livraria

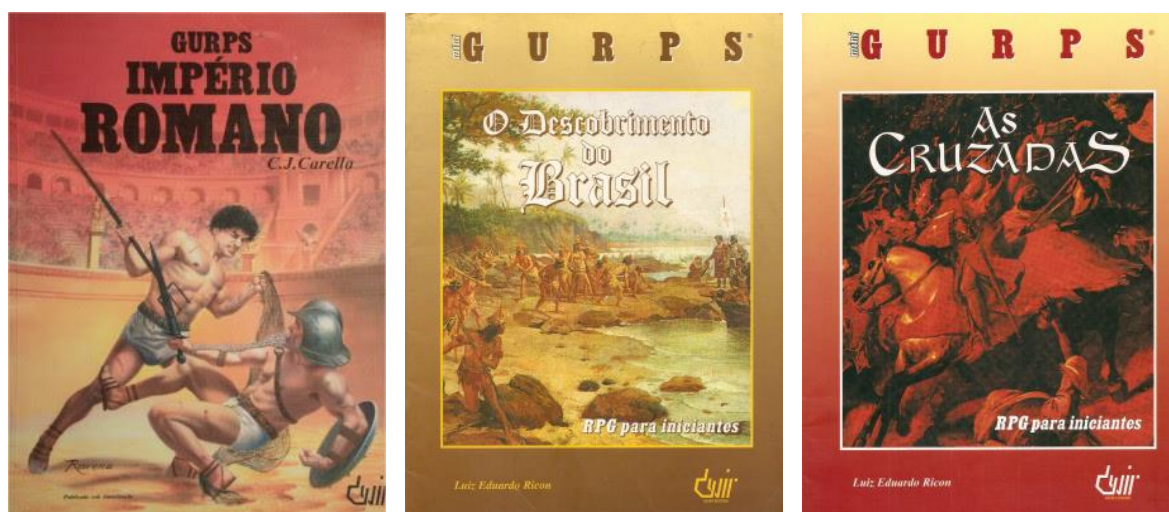
Foi lendo o manual de jogo de “A Bandeira do Elefante e da Arara” que tive a inspiração para este trabalho, algo que já achava possível ser feito diante as semelhanças que observei entre a profissão da docência com o papel do mestre de RPG, porém, nunca havia de fato procurado sobre o tema na área da educação. Neste manual de jogo encontrei um

¹² Originalmente, A Bandeira do Elefante e da Arara (*The Elephant and Macaw Banner*, no original em inglês) é uma série de fantasia, escrita pelo norte-americano Christopher Kastensmidt e publicada no Brasil pela Editora Devir.

artigo que mencionava as possibilidades de utilização do RPG para fins didáticos, não era especificado para o ensino da História, mas salientava as possibilidades que a interação do jogo poderia proporcionar para o ensino de modo geral. Apesar deste ter sido minha inspiração para a produção deste trabalho, acho “A Bandeira do Elefante e da Arara” um tanto quanto limitado, pois este foi desenvolvido com foco apenas na história do Brasil no período colonial.

O segundo, também publicado pela Devir, é o “G.U.R.P.S.” que não tem uma temática específica como o sistema mencionado anteriormente e, é justamente, essa “falta” de temática que o permite ter uma versatilidade e abrangência de temas para abordar. Já foram publicados pela editora Devir vários manuais de ambientação em diferentes tempos históricos como: “Gurps: Império Romano”, “Mini Gurps: O Descobrimento do Brasil”, “Mini Gurps: As Cruzadas”, entre outros.

Imagem 3, 4 e 5 - Da esquerda para a direita: Capa do livro “Gurps: Império Romano”; Capa do livro “Mini Gurps O Descobrimento do Brasil”; Capa do livro “Mini Gurps: As Cruzadas” distribuídos pela editora Devir



Fonte: Casa Velha RPG

Por ser um sistema genérico, “G.U.R.P.S.”¹³, permite uma grande variedade de narrativas ambientadas em diferentes tempos. É preciso ressaltar que, para fins didáticos, o

¹³ G.U.R.P.S. é a sigla para “Generic and Universal Role Playing System” (Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis), um sistema de RPG criado por Steve Jackson e publicado em 1986 por sua editora a Steve Jackson Games, e vem sendo traduzido para a língua portuguesa pela editora Devir desde 1991.

RPG, possui uma finalidade semelhante à de um filme que, em poucos casos, foi produzido com foco no uso pedagógico, seu foco é o entretenimento, mas isto não torna impossível de ser usado na sala de aula, só depende da forma como o docente faz uso deste material que, inicialmente, era voltado apenas para o entretenimento.

O terceiro sistema que quero apresentar é o “3D&T Alpha - Edição Revisada”¹⁴, que tem uma versão digital gratuita e encontra-se disponível no site da editora. Inicialmente conhecido como Defensores de Tóquio, é um sistema simples de RPG que satiriza elementos das produções midiáticas japonesas tais como: animes¹⁵, mangás¹⁶ e Tokusatsu¹⁷. Foi criado com o objetivo apresentar o RPG de maneira facilitada para aqueles que nunca tiveram contato com o jogo, e mesmo tendo está temática voltada para elementos da cultura midiática japonesa.

No 3D&T, o jogador tem um número de pontos (determinados de acordo com o nível da aventura) e com estes pontos os jogadores definem suas características de seu personagem como: Atributos físicos e mentais, vantagens e perícias. Também é possível conseguir mais pontos de personalização de personagem ao escolherem desvantagens para o personagem. No 3D&T, a construção de personagens é facilitada, principalmente se comparado com outros sistemas que mencionei anteriormente a ele, e por ser um sistema tão simplificado, possui elementos que podem ser adaptados permitindo sua utilização em sala de aula tendo como foco o elemento de *storyteller* e se adequando a qualquer temática que desejar

¹⁴ 3D&T é a sigla para “Defensores de Tóquio 3 Edição”, é um sistema de RPG brasileiro produzido por Marcelo Cassaro, editor executivo da revista Dragão Brasil, publicado pela Jambo Editora.

¹⁵ Anime é uma palavra do vocabulário japonês utilizada para se referir a qualquer animação, não importando seu país de origem, porém, para os ocidentais, a palavra é utilizada apenas para se referir às animações produzidas no Japão e, em raros casos, na China.

¹⁶ Mangá é uma palavra utilizada no ocidente para se referir a história em quadrinhos feita no estilo japonês, contudo, no Japão o termo faz referência a qualquer histórias em quadrinhos independente do país de origem.

¹⁷ Tokusatsu é a abreviação em japonês para "tokushu kouka satsuei", é um termo em japonês que significa "filme de efeitos especiais". O tokusatsu comumente aborda temas com ficção científica, fantasia, terror ou super-heróis. Alguns tokusatus populares incluem filmes de monstros kaiju, como a série de filmes do Godzilla e Gamera, séries de TV de super-heróis, como as franquias Kamen Rider e Metal Hero.

trabalhar, já que nosso objetivo principal é a construção de narrativas o storyteller será o elemento que iremos priorizar ao levar o RPG para a sala de aula como uma ferramenta de ensino e construção de narrativas.

Imagem: Capa 3D&T – Defensores de Tóquio 3ª Edição Alpha



Fonte: Jambô Editora

2.2 COMO O RPG PODE SE ALIAR AO ENSINO DA HISTÓRIA?

O jogo educativo é uma noção que apareceu inicialmente em 1911 em um texto de Jeanne Girard, como é descrito por Cardoso (2008) em “Motivação Escolar e o Lúdico – O jogo de RPG como estratégia”, onde foi incorporado ao método educacional francês a utilização do jogo como estratégia educacional, uma vez que, as crianças já possuem uma proximidade com os jogos.

Diante disto, é preciso ressaltar que para fins didáticos, o RPG, “pode se configurar como uma ferramenta pedagógica” (JAQUES, 2018, p. 176), da mesma forma que um filme, em poucos casos foi produzido com essa finalidade, seu foco é o entretenimento, porém, podemos observar algumas dinâmicas do jogo que podem ser levadas para a sala de aula com o intuito de propiciar uma prática pedagógica: cooperativismo e interação social,

conhecimento prévio e construção de conhecimento do discente sobre o conteúdo abordado, incentivo à leitura, incentivo à pesquisa, estimular a imaginação ao se projetar no tempo, entre outros aspectos.

O docente, por meio de uma narrativa histórica, pode colocar o discente ambientado em um tempo histórico específico e trabalhar os conteúdos curriculares dentro desta narrativa histórica que permita ao discente, construir, por meio de sua experimentação do real através do imaginário, um conhecimento histórico escolar fundado em uma narrativa que é legitimada por meio de uma epistemologia escolar, que coloca esse conhecimento no domínio do verdadeiro, mas não se reduzindo ao conhecimento acadêmico e sim fazendo uso dos conhecimentos prévios adquiridos pelos discentes por outros meios.

Durante a tarefa da criação dos personagens, os discentes aplicaram seus conhecimentos referente ao período em que se passará a trama do jogo, além de pesquisarem a respeito do tema para concluírem esta tarefa. Este estímulo a pesquisa é uma das práticas pedagógicas que podem ser aplicadas junto ao RPG, e aplicar estes conteúdos a construção dos personagens permitirá avaliar os conhecimentos históricos dos discentes em relação ao período que estará sendo trabalhado/jogado, bem como a interpretação dos mesmo ao jogar.

Cabe ressaltar aqui a similaridade entre o papel do mestre e do professor. Da mesma forma que o professor deve dominar o conteúdo para conduzir uma aula, o mestre/narrador também precisa conhecer os elementos da trama que irá narrar. Desta forma, tanto o professor quanto o mestre/narrador precisam ter domínio dos elementos que envolvem a narrativa que irá apresentar, permitindo aos alunos e jogadores assumirem a condição de sujeito dentro da narrativa em questão, podendo se sentir deslocar para dentro daquela narrativa.

3 APRENDIZAGEM E IMAGINAÇÃO NO ENSINO DA HISTÓRIA

“A saída imaginária do presente, que um texto ou uma aula de História proporciona, permite que se tome distância em relação ao presente” (ALBUQUERQUE JUNIOR, 2016, p.26). A elaboração de narrativa conversa com o imaginário no Ensino da História uma vez que, por se tratar de uma observação de um tempo ao qual o ouvinte não pertence diretamente, precisará, tal como muitas vezes é feito no trabalho de um historiador que investiga as fontes históricas, ser feito um exercício imaginativo para preencher as lacunas do conhecimento e visualizar o quadro narrativo como um todo. Os jogos que estimulam este exercício de imaginação, tal como o RPG, têm um potencial imaginativo que permite este deslocamento temporal, cabe ao professor de História “convidar os alunos a se postar imaginariamente no passado e olharem de lá, como se fosse de fora, o nosso tempo, o presente” (ALBUQUERQUE JUNIOR, p.26).

“Escolhi a faculdade da imaginação como uma experiência temporal que constitui a energia vital que permite a criação em uma aula de História e nos leva, de uma só vez, a suspender e a construir novas narrativas” (PEREIRA, 2009, p.49). E de fato, o exercício de imaginação se faz muito presente na disciplina História, não somente no ensino da História, como mesmo na produção historiográfica, uma vez que o historiador precisa “se despir” de suas convicções e pensamentos referentes ao seu próprio tempo ao trabalhar com as fontes que, em muitos casos, são documentos de épocas das quais ele não pertenceu, para isto, o historiador, muitas vezes, precisa preencher as lacunas deixadas por estes documentos, fazendo assim um exercício de imaginação com base no seu conhecimento referente a aquele tempo.

Nilton Mullet Pereira traz em seu trabalho, “*O QUE PODE A IMAGINAÇÃO NA APRENDIZAGEM HISTÓRICA*”, alguns relatos sobre o uso do imaginário no Ensino da História e que se assemelha com a proposta que venho trabalhar neste texto que escrevo, o uso do RPG como material de Ensino da História, destaco aqui o trecho em questão:

Marcello Paniz Giacomoni (professor do Colégio de Aplicação da UFRGS) jogou os alunos literalmente num espaço formado por classes e cadeiras, simulando conflitos e encontros entre os medievais, deixando todos prontos a imaginar cenários, criar enredos e produzir novas narrativas sobre aquele mundo distante e estranho; (PEREIRA, 2009, p.49)

“Isso significa que a formação de enredo, no caso da narrativa histórica, traz a possibilidade de apreendê-la como estando sempre aberta a múltiplas inteligibilidades produzidas no encontro entre o mundo do texto (a história ensinada nos livros didáticos e/ou nas aulas dessa disciplina, por exemplo) e o mundo do leitor (as diferentes subjetividades posicionadas como alunos/as de história em contextos escolares)” (ANHORN, 2010, p.202).

A elaboração de enredo/narrativa conversa com o RPG de modo que está é o principal elemento do jogo em si, da mesma forma como existe uma relação mundo do texto com o mundo do leitor na narrativa histórica, existe no RPG, de modo que a narrativa é construída a partir dos elementos que são trazidos para o jogo pelo jogador que ocupa o papel de mediador com ações tomadas pelos demais jogadores que atuam como personagens da trama. Uma vez que o aprender História é essencial para formar indivíduos com senso crítico em relação ao mundo no qual estão inseridos. E, com base no conhecimento histórico, os alunos poderão construir a base de sua formação enquanto indivíduos pertencente a uma sociedade, sabendo lidar com as questões sociais que a permeiam e julgar criticamente esta sociedade e suas especificidades, tornando se desta forma indivíduos conscientes de seu lugar no mundo, pois estuda as alteridades no tempo e no espaço e como elas refletem no tempo presente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabendo que muitos alunos acham desinteressantes as aulas de História e que, em muitos casos, esses alunos não possuem uma participação ativa das aulas, buscamos através deste trabalho traçar uma reflexão sobre o RPG como uma ferramenta de ensino de História. A reflexão foi feita considerando as singularidades da narrativa histórica escolar, e mobilizando o caráter lúdico que o jogo provém para levar os alunos a participarem ativamente das aulas, agindo diretamente na construção das narrativas históricas escolares para que assim os discentes possam, apoiados pelo ensino do docente, construir um maior entendimento do mundo, através de narrativas históricas que hibridizam o conhecimento acadêmico aos conhecimentos prévios adquiridos pelos discentes ao longo de suas próprias experiências.

A utilização do RPG nas salas de aulas permite trabalhar outras competências, como trabalho em equipe e socialização. A interação entre os participantes da narrativa do RPG é essencial para um bom desenvolvimento dessa narrativa, o que leva os alunos para fora de sua zona de conforto (grupo de amigos com os quais normalmente fazem os trabalhos ou, até mesmo a individualidade), trabalhando assim diferentes competências, como as já citadas trabalho em equipe e socialização, bem como estimular a pesquisa para a construção das narrativas dos jogos e a capacidade de interpretação.

Diante disto, fica clara que aprender História é essencial para formação de indivíduos com senso crítico em relação ao mundo no qual estão inseridos. E, com base no conhecimento histórico, os alunos poderão desenvolver a base de sua formação como indivíduos pertencente a uma sociedade, sabendo lidar com as questões sociais que a permeiam e julgar criticamente esta sociedade e suas especificidades, tornando-se desta forma indivíduos conscientes de seu lugar no mundo, pois estuda as alteridades no tempo e no espaço.

Desta forma, o RPG se apresenta como uma potência educacional que pode permitir uma assimilação mais simplificada desta criticidade em relação à sociedade ao deslocar o discente no tempo e espaço e permitir que este, por meio da narrativa imersiva do professor/mestre e do conhecimento histórico previamente ministrado em aula ou que o discente já possua de fora do ambiente escolar, possa assumir o papel de um membro dessa sociedade neste tempo que difere do seu próprio, para, quando deixar o ambiente da narrativa

do jogo, retorne ao seu tempo e possa fazer uso do conhecimento histórico que construiu para a sua própria construção enquanto indivíduo crítico, e tudo isso, se divertindo.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JÚNIOR, D. M.. *Regimes de Historicidade: como se alimentar de narrativas temporais através do ensino de história*. In: Carmem Teresa Gabriel; Ana Maria Monteiro; Marcus Leonardo Bonfim Martins. (Org.). *Narrativas do Rio de Janeiro: nas aulas de história*. 1ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2016, v. 1, p. 21-42.

ANDRADE, D. E. J.. O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história. *História & Ensino (UEL)*, v. 13, p. 91-106, 2007.

ANHORN, Carmen Teresa Gabriel. *Teoria da História, Didática da História e narrativa: diálogos com Paul Ricoeur*. *Revista Brasileira de História (Online)*, v. 32, p. 187-210, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-01882012000200011>. Acesso em: 22 de janeiro. 2021.

BITTENCOURT, C. M. F. . Reflexões sobre o ensino de história. *Estudos Avançados*, v. 32, p. 127-149, 2018

CAIMI, Flávia Eloisa. *História Escolar e Memória Coletiva: Como se ensina? Como se aprende?*. In: *A escrita da história escolar memória e historiografia*. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2009.

CARDOSO, Eli Teresa. *Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de História*. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas. CARELLA, C.J.. *GURPS: Império Romano*. C.J. Carella: tradução Douglas Quinta Reis. São Paulo: Devir, 1995.

CASSARO, Marcelo. *Manual 3D&T Alpha*. - Porto Alegre: Jambô, 2008.

COSTA, Carlos Eduardo de Souza. *RPG e Ensino de História: uma articulação potente para a produção Histórica Escolar*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro. Programa de Pós-Graduação em Ensino de História, Instituto de História, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <<http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/174582>>. Acesso em: 22 de janeiro. 2021.

FANAIA, J.E.A.. *História, Saber acadêmico e saber escolar: um diálogo possível?*. *Coletâneas do nosso tempo*, v. 7, n. 8, p. 13-22, jun. 2008. Disponível em:

<http://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/coletaneas/article/view/110>. Acesso em: 20 out. 2019.

FERNANDES, Victor R.. *O que é RPG?*. In: Dragão Brasil, Rio de Janeiro, n. 123 Editora Melody, 2007.

JAQUES, Rafael. *A Bandeira do Elefante e da Arara – Livro de Interpretação de Papeis na Sala de Aula*. In: *A Bandeira do Elefante e da Arara – Livro de Interpretação de Papeis: Edição Expandida*. São Paulo: Devir, 2018.

MORAIS, S. P.; ROCHA, R. C.. RPG (Role Playing Game): Notas para o ensino-aprendizagem de História. *História & Ensino (UEL)*, v. 18, p. 27-47, 2012.

PEREIRA, Nilton Mullet. *O que pode a imaginação na aprendizagem histórica*. In: *CLIO: Revista de Pesquisa Histórica - CLIO (Recife. Online)*, ISSN: 2525-5649, vol. 38, p. 48-67, Jan-Jun, 2020. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.22264/clio.issn2525-5649.2020.38.1.06>>. Acesso em: 22 de janeiro. 2021.