

## **RPG E HISTÓRIA: EXPERIÊNCIAS E PROJETOS**

Isamarc Gonçalves Lôbo<sup>i</sup>

A educação brasileira vem sofrendo modificações significativas nesses últimos anos. A Nova Lei de Diretrizes e Base da Educação, junto com os Parâmetros Curriculares Nacionais são um bom exemplo dessa nova mentalidade do Ministério da Educação e Cultura. Infelizmente nem tudo que é proposto tem mostrado eficácia comprovada. A unificação curricular é uma delas.

Entretanto, é preciso reconhecer que o espaço pedagógico por excelência, a sala de aula, sofreu uma revolução, pelo menos teoricamente. E nesse caldeirão de mudança se encontra a história, disciplina obrigatória nos currículos escolares.

As novas propostas buscam tornar o professor de história um agente do conhecimento muito mais dinâmico, capaz de interligar os conteúdos básicos com a vida do seu discente, fugindo daquele estereótipo do “velho chato que exige o decorar de nomes que não pertencem ao meu mundo e que viveram em séculos passados”. O docente de história é obrigado a inovar, a criar mecanismos didáticos capazes de formar cidadãos dotados de visão crítica e espírito participativo.

Os discentes, depois de uma aula, devem ser capazes de compreender a história e relacioná-la com seu presente.<sup>ii</sup> Isto, argumentam os autores de livros didáticos, através de seus “Manuais do Professor”, levará os alunos a posicionar-se diante das diversas situações do dia-a-dia, identificando as interferências em sua realidade e, sobretudo, no grupo social a que ele pertence. Além disso, esse discente de história deve ter uma conscientização democrática através da participação de atividades em sala de aula.

Nesse sentido, a história pode e deve influenciar na formação de cidadãos dotados das principais qualidades de um ser humano que vive em sociedade: visão crítica e espírito participativo.

Entretanto, mesmo com as propostas governamentais e todas as propostas pedagógicas (Educação Tradicional, Sócio-Constructivista, Constructivista, etc.) a sala de aula continua um espaço marcado pela forma tradicional de lecionar. Ela poderia ser um espaço de diálogo, de trocas de experiência ou mesmo de repasse de conteúdo. Raramente é um espaço de diversão e instrução, levando a uma parte significativa dos docentes a adotarem posturas tradicionais em que os alunos são obrigados (por que não ficam quietos quando devem) a ouvirem e não opinarem, a não interagirem com o professor “dono do conhecimento”. “Os pestinhas não me deixaram dar aula hoje” comenta aquele professor de história na sala dos professores durante o

intervalo. Isso só acontece com os profissionais das disciplinas humanas. Seria engraçado se não fosse preocupante.

Portanto não existe uma sala de aula ideal defendida por pedagogos e autores de livro didáticos. Os profissionais da educação brasileira muitas vezes não estão preparados para as novas abordagens, e quando estão, não as coloca para fora do papel já que não são reconhecidos nem remunerados como deveriam ser.

Além do mau comportamento dos alunos nas aulas ditas “desinteressantes” – “História, geografia, ... são disciplinas fáceis e não reprovam”, comentário feito por alguns alunos na hora do intervalo, quase no mesmo momento em que os professores se lamentam em sua fortaleza construída contra os inimigos, o quanto esse alunos são terríveis e perigosos – outro problema apontado como uma dificuldade adicional é que os alunos costumam não ler os textos “do livro didático” selecionados pelos professores, e para falar a verdade “eu acho que eles não sabem ler mesmo”, continua o tão conhecido professor de história, “Olha o caso de fulaninho, na minha prova não consegue escrever uma palavra correta. Ontem mesmo escreveu história sem o ‘h’” numa das questões.

Apesar do modo caricatural como abordei as questões, estas são problemáticas sérias enfrentadas por quase todos os professores de história (e de áreas afins) em sala de aula. Nossos discentes estão pouco interessados pelo conteúdo diário, não gostam de ler e muito menos dialogar em sala de aula um tema proposto.

Mesmo estando fora da sala de aula do ensino fundamental a pelo menos um ano e meio, nossa experiência mostra que esse espaço sagrado, a sala de aula, não precisa ser tratado pelos docentes e discentes com um lugar de penitência, em que o aprendizado é colocado como o momento em que se purga os pecados.

Os avessos a narrativa histórica que me perdoem, mais aqui cabe uma breve e necessária narrativa de como nossa experiência em sala de aula não pode e não deve ser torturante, muito pelo contrário, ela pode ser até divertida.

Minha primeira experiência em sala de aula, como professor efetivo da cadeira, foi numa escola em João Pessoa localizada no Cristo, um dos bairros da capital paraibana, no ano de 1998. As problemáticas referentes ao mau comportamento, a falta de leitura por parte dos alunos já apareciam nas primeiras semanas de aula. Mesmo regressando de férias, eu entrei na escola após o recesso juliano, os alunos já diziam estarem cansados, não suportavam aula de história por ser chata, pouco importando para o seu dia-a-dia. Durante o terceiro bimestre letivo, por mais que me esforçasse em modificar o quadro de apatia generalizada, que já estava me contaminando, devo confessar, nada de novo apontava no horizonte próximo. Os meus pouco mais de setenta (70) discentes não prestavam atenção em minhas aulas; não liam os textos complementares adotados;

não estudavam para as provas, enfim, um caos. Quando isso acontece com um profissional, ainda não graduado, mas em vésperas de conclusão de curso, leva-o a questionar-se sobre sua capacidade enquanto educador. Isso é inevitável, todos se questionam.

Paralelamente às questões postas (Sou um péssimo professor? Não estou conseguindo transmitir o conteúdo, o que é que falta? Como trazer os alunos para sala de aula, eles por serem adolescentes suas cabecinhas estão divagando não no conteúdo?) conheci um grupo de pessoas que jogavam um tal de RPG (Role Playing Game), uma diversão de final de semana que consistia em um faz de conta, um jogo de contar histórias. “É simples de se jogar”, me explicava um dos jogadores tentando me convencer a participar. “Você monta um personagem fictício, e finge ser ela. Age como ela ageria e pensa como se fosse ela. É como no teatro, só que sem roteiro”. Após a primeira seção de jogo, me viciiei, no bom sentido do termo, se é que vício algum é bom.

A explicação inicial do que seria esse tal de RPG é correta, entretanto estava incompleta. O jogo foi criado na década de 1970 nos Estados Unidos da América que alia imaginação, interpretação, socialização e aventura. Normalmente é jogado por um grupo que varia entre três a 10 jogadores, sendo um deles o Narrador (o encarregado de contar a história) também conhecido como Mestre. Existem regras de como montar as aventuras (um conjunto de aventuras é chamada de campanha), os personagens, os cenários. Estas regras se encontram em livros de sistemas, que infelizmente são caros. Além dos livros e dos jogadores existem os dados específicos para cada sistema: de 4 faces (d4), de 6 faces (d6), de 8 faces (d8), de 10 faces (d10), de 12 faces (d12) e 20 faces (d20).

Quando iniciou o ano letivo de 2000 uma idéia já estava amadurecendo em minha cabeça. É possível aliar o ensino de história e o RGP? Além das aulas, e do jogo de final de semana, comecei a buscar literatura que tratasse do assunto. Comprei revistas especializadas; participei de grupos de discussão na internet, enfim, juntei o material necessário para começar algo novo tanto para mim como para os alunos.

Apesar das melhoras significativas de comportamento, participação, interação, leitura em sala de aula a idéia me atraía. Só a possibilidade de me divertir em sala de aula, mais do que o normal e tornar essa diversão coletiva me convenceu a montar um projeto e entregar ao coordenador pedagógico do Instituto de Educação Inteligente. A princípio ele não se empolgou muito com o projeto, mas liberou dizendo que a sala de aula é um espaço que me pertence desde que o conteúdo seja transmitido.

Após montar a aventura para os alunos, e depois de transmitir o conteúdo num clima de conversas paralelas, pouca curiosidade e descaso completo, como às vezes acontecia em minhas aulas expositivas, propus que os alunos montassem personagens típicos da primeira metade do século XX, sobretudo personagens que viviam os horrores da Segunda Guerra Mundial. “Para que

isso professor?” perguntaram alguns alunos diante de minhas caras e bocas dizendo que seria surpresa. “Lembrem-se”, recomendei ao termino da aula na 8ª série, “sigam as orientações que se encontram no livro de vocês e as dicas dadas durante a aula”.

Após a entrega das redações, solicitei o aprofundamento das leituras, alguns para variar não tinham feito um texto como especificado, nem tinham lido o próprio livro para montar os seus personagens fictícios. Após essa trabalhadeira toda, em que os alunos leram, pesquisaram, discutiram tudo isso em sala de aula, foi montado uma ficha dos personagens (uma das exigências para se jogar RGP) de acordo com regras elaboradas exclusivamente para este fim.

Durante duas aulas, os alunos foram transportados (pelo menos essa é minha conclusão) para o mundo europeu durante a Segunda Guerra Mundial. A interação foi total. O conteúdo foi revisto sob uma nova ótica, como se a classe inteira estivesse vivenciando a própria guerra, os dramas, as mortes e a vida. Algumas conclusões foram apontadas pelos próprios alunos na aula seguinte. Em primeiro lugar, a aula é mais interessante, e muito mais gostosa de participar; em segundo lugar, todos eles participaram, o que não acontecia com aulas de vídeo, seminários, debates, painéis; em terceiro lugar, aqueles que prestaram atenção na aula expositiva tiveram maior facilidade em montar o personagem como também em entender a própria história contada em conjunto; e, por fim, queriam continuar jogando.

Essa turma da 8ª série saiu da escola, mais o projeto continuou no ano seguinte só que ao invés de ser apenas com os alunos dessa série, o RPG passou a fazer parte do dia-a-dia das aulas de história. É preciso destacar que nem todos os conteúdos propiciam ter uma aula-jogo, mesmo assim os alunos passaram a não só prestar atenção nas explicações, como a ler o texto do livro didático, como outros textos complementares. Isso por que eles nunca eram informados qual o conteúdo seria abordado num jogo.

Depois da implantação do RPG na escola nas aulas de história, outros professores passaram a adotar táticas diferentes em suas aulas na tentativa de minimizar os problemas referentes a apatia. Nesse sentido, a interdisciplinaridade aflorou no âmbito da escola de forma mais direta. Nas aulas-jogo de história, os desafios propostos eram de matemática, literatura ou artes; nas de matemática, eram de literatura e história e assim por diante.

Além de minimizar a apatia dos alunos, estes passaram a ler mais e a estarem prontos para o próprio dia-a-dia. Aqueles que eram mais tímidos passaram a se socializar com os colegas; os que eram mais extrovertidos passaram a entender que há um limite entre a liberdade dele e a dos outros. Enfim, o espírito participativo, e o senso crítico foi construído de forma mais simples que o mero repassar de conteúdo.

Independentemente da forma de se aplicar o RPG em sala de aula, se antes ou depois do conteúdo propriamente dito, ele se mostrou uma ótima forma de se perceber a idéia de espaço-

tempo cara ao ensino fundamental. Os alunos percebem que o ontem é diferente do hoje, pois é a base deste; e o hoje é diferente do ontem, por que ajuda a compreendê-lo sempre de forma diferenciada.

A guisa de conclusão, gostaríamos de deixar claro que para o professor que utiliza o RPG em sua sala de aula há um aumento do trabalho, no entanto, os resultados são visíveis e pode ser utilizado pelos professores de ensino fundamental e médio como mais um dos instrumentos didáticos. Assim, é bom frisar, o RPG não torna a sala de aula aquele paraíso pregado pelos pedagogos, pois nem todos os conteúdos apresentados nos manuais escolares podem ser utilizados pelo professor numa aula-jogo.

No momento é muito caro jogar RPG, em média se gasta de setenta (R\$ 70,00) a cento e oitenta reais (R\$ 180,00) para cada sistema de jogo que a pessoa queira comprar. Isso para um professor, no Brasil, é muito caro em decorrência das condições salariais ora em prática em nível nacional. No momento estou montando um conjunto de regras simplificadas para serem adotadas pelos professores em sala de aula. A idéia é tornar não só as aulas de história mais interessante, como também as de outras disciplinas, a final quem foi que disse que sala de aula deve ser um espaço sério, chato e monótono; e que conhecimento não se adquire brincando? Eu acho que já é ora de modificarmos isso: quem quer se divertir aí?

---

<sup>i</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Metodologia e Teoria da História da UFPE/UFPB. Professor das Faculdades Integradas de Patos.

<sup>ii</sup> Mesmo concordando com Michel de Certeau de que o historiador sempre parte de seu presente, por ser um ser social, penso que os historiadores devem estar sempre atentos para que a história não se torne *maestra da vida*. A idéia de que o passado sempre se modifica graças ao presente que sempre é novo, pode induzir o leigo a pensar que os profissionais da história vêm o passado com os olhos do presente, quando na verdade olham, assim se espera, o passado por ele mesmo, com seus olhos, evitando o anacronismo. Sobre a história vista a partir do presente ver: CERTEAU, M. **A Escrita da História**. Trad. Arno Vogel. 2 ed. Rio de Janeiro: Florense, 2002.