

**ENTRE O LÚDICO E O REAL - UMA EXPERIÊNCIA DE RPG COM ALUNOS DO
7º ANO EM HISTÓRIA**

Autor(es): Daniel Oliveira Souza¹; William Henrique dos Reis Carneiro¹;

Dr^a Flávia S. Arielo²; Dr^a Lourdes M. G. Conde Feitosa².

¹ Graduandos em História pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

² Professoras orientadoras da Residência Pedagógica do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO – Bauru/SP

RESUMO

Como podemos auxiliar o ensino de história local com jogos em sala de aula? Neste artigo, apresentamos a experiência de criar um jogo de RPG (Role Playing Game), ou um jogo de interpretação de papéis no qual os alunos representaram personagens imigrantes da cidade de Bauru-SP, aqui chegados com o início da imigração no final do século XIX e início do século XX, em um cenário de construção e expansão da ferrovia à cidade, e os desafios e problemas desta prática. Através deste recurso, verificamos a possibilidade de usar jogos, de forma lúdica e ativa, para o complemento do ensino regular de história local em uma sala de aula de ensino fundamental II. Utilizamos aplicativos de smartphone para rolar os dados de RPG (dados de 10, 20 e 100 faces), a lousa e giz, além da internet compartilhada para seu download. Foi possível notar um grande engajamento por parte dos alunos durante as partidas, com o desenvolvimento ativo da história, da ação dos personagens e decisões tomadas em grupo e de forma cooperativa. Portanto, é possível utilizar do faz de conta e aliar com os diversos debates historiográficos sobre os povos indígenas que habitavam a região, a escravidão, a ferrovia, e, principalmente, a chegada dos imigrantes. Tudo isso foi possível devido ao programa Residência Pedagógica, e ocorreu no segundo semestre de 2018 e durante todo o ano letivo de 2019, em turmas do 6º e 7º ano da escola E.M.E.F. Santa Maria

Palavras-chave: RPG. História. Ensino.

INTRODUÇÃO

Ao longo dos dois primeiros semestres da Residência Pedagógica, foi utilizado o método de aulas expositivas-dialogadas sobre história local e imigração. Os alunos analisaram documentos históricos, viram vídeos e discutiram sobre história local. Dos materiais apresentados, cabe destaque ao vídeo “Relógios Adiantados - O fim de Espírito Santo de Fortaleza”, o primeiro curta-metragem sobre a história da fundação da cidade de Bauru.

Financiado pelo Programa de Estímulo à Cultura da Prefeitura Municipal, com produção da MUV filmes em parceria com Embarca Mídia.

Percebemos que quando as aulas eram do modo mais tradicional, o interesse dos educandos diminuía. Ficavam dispersos e muitas vezes tínhamos problemas de comportamento e disciplina, então, durante as reuniões da dupla, buscamos ideias de um projeto final que fugisse do padrão de sala de aula, mas que ainda fosse benéfico para o aprendizado dos educandos.

A ideia surgiu da vontade de criar um projeto final diferente do que estamos acostumados a ver, aliada à paixão por jogos. Em seguida, veio a solução: Uma aventura RPG situada na (hoje) região de Bauru no final do séc. XIX! Como referência e inspiração, utilizamos o livro *Saindo do Quadro*, de Alfeu Marcatto, que explica como aplicar uma aventura RPG em sala de aula, e ainda traz exemplos de aventuras para as matérias cursadas durante o Ensino Básico. Com base neste livro e em conhecimentos prévios, desenvolvemos uma aventura de RPG para ser jogada em três aulas de 50 minutos.

Um dos motivos para a escolha deste projeto foi a vontade de mudar, ainda que momentaneamente, a rotina de sala de aula, criando uma relação de comunicação mútua entre alunos e professor, efetivamente havendo diálogo sem que os alunos deixassem de aprender durante a atividade.

Como objetivo, mostramos aos alunos uma alternativa à aulas expositivas, além de incentivar a reflexão e discussão antes de tomar atitudes, pois estas podem mudar todo o curso da aventura. Além do objetivo para dentro de sala de aula, outros intentos importantes foram os de despertar a criatividade dos alunos ao tomar as rédeas de como seu personagem se comporta durante a história, além de estimular o seu interesse sobre a história local, que é tão rica e merece ser estudada.

METODOLOGIA

Nós utilizamos **História Local e Construção da Identidade Social**, de Joana Neves (1997), que discute a importância de se estabelecer uma relação entre a construção da identidade social e o conhecimento da História Local, ressaltando que os alunos (nesse caso, os alunos do Ensino Fundamental II que estavam participando do projeto) pudessem desenvolver a consciência de que também fazem parte da história de sua localidade. A ênfase dada ao uso das fontes orais, das histórias de vida contribuíram e auxiliaram os graduandos a terem mais subsídios para utilizarem como recurso ao desenvolverem o tema em sala de aula.

Já no texto **História Regional**, o autor Marcos Lobato Martins (2009) apresenta práticas de se ensinar a História Regional em sala de aula por meio do estudo de mapas, textos memorialísticos, sites da prefeitura e da região, relatos de viagens, da literatura regional, análise e formas do artesanato, música e artes locais, com o intuito de auxiliar os alunos a buscarem uma reflexão sobre as mudanças e permanências da história de sua localidade e a importância da diversidade étnica e cultural de grupos que compõem esta história, seja imigrantes, indígenas, etc.

Com o texto **Os Desafios para a Construção de uma História Local: O Caso de Leopoldina, Zona da Mata de Minas Gerais**, das autoras Natânia A. S. Nogueira e Lucilene N. Silva (2010), considerou-se a importância que o governo local deve demonstrar para a inclusão da história regional no currículo e que os professores devem fazer uso de fontes diversificadas a fim de que o processo de aprendizagem seja integrado à História e também ao trabalho de preservação do patrimônio local

Posteriormente, foi apresentada uma aula com utilização de data show com o assunto: **BAURU-uma viagem no tempo por meio de fotos**, momento em que os alunos puderam ver fotos antigas, muitas delas datando do início do surgimento da cidade, até fotos atuais, nas quais puderam identificar os lugares e observar as mudanças ocorridas com a passagem do tempo. Muitos expressaram a opinião de que não se preservam os locais históricos.

No início do primeiro semestre de 2019 foram realizadas atividades sobre a história local em que os alunos trabalharam dois temas: Bauru e Região e Bairros de Bauru, utilizando como fonte recortes de Jornal da Cidade, publicadas em datas diversas do século XIX. Por meio de recortes de imagens, manchetes e criação de textos nos quais puderam exprimir criatividade e entendimento do tema/projeto, da intensa imigração e escravidão, os alunos puderam ter uma participação efetiva nas aulas, com grande interatividade entre os grupos.

Para a atividade final, nós preparamos um jogo ao estilo RPG. Realizamos toda a atividade usando como principal suporte o quadro negro e giz. Para a criação de ficha dos personagens, bem como para a distribuição de pontos individuais para cada grupo, usamos folhas dos cadernos que ficavam com os próprios alunos. Os personagens foram criados pensando em representações dos imigrantes italianos, japoneses, portugueses e espanhóis. Houve aulas expositivas-dialogadas sobre as regiões de onde vinham, contextualização internacional e nacional do período histórico em estudo. Tivemos o cuidado para não nos atermos a nenhum modelo de estereótipo ou representação única como fidedigna, mas sim considerando relatos diretos de fontes como o Museu da Imigração (2019). A aventura do RPG foi pensada através da confecção de um mapa regional, com a ferrovia, e tendo como base o que era chamado de “boca do sertão” na época, sendo a última área “civilizada” do estado de São Paulo, o município de Botucatu. Além dessa cidade, a região era de terras desconhecidas para o homem branco. Usamos a narrativa dos índios caingangue, de forma dialogada sobre a sua cultura, a opressão da chegada dos pioneiros, suas retaliações e reivindicações até os dias atuais. Estes personagens podiam se mover pelas câmaras (seções do mapa que criamos), tomar ações, se preocupar com perigos externos, além de água e comida. A interação pela sobrevivência e estabelecimento dos personagens na cidade pôde ser acompanhada através da colaboração que eles faziam juntos. Como todo jogo RPG, é necessário que existam “mestres”, pessoas que dão andamento com a história, decidindo se algum elemento pode ou não entrar na história do jogo, norteando muitas vezes as ações sugeridas pelos jogadores. Através desta “mestragem docente”, pudemos levar o jogo a lugares seguros, onde era possível transpassar a barreira de jogo/ficção para debates concretos e históricos. Dessa forma, aliamos o jogo e a percepção dos alunos enquanto atividade para a matéria que fomos construindo juntos através do diálogo e atividades prévias.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como resultado, foi possível identificar um aumento significativo no interesse dos educandos pela história local e da imigração em nosso país, através das diversas dúvidas e questionamentos que surgiram em sala de aula. Notamos também que a maioria dos alunos não tinha quase conhecimento acerca da história local, mas todos sabiam um pouco sobre imigração, informações vindas de de suas próprias famílias inclusive.

A respeito do projeto final e a aventura RPG, cerca de 90% dos alunos nunca haviam sequer ouvido falar sobre o que era o RPG de mesa, e a maioria demonstrou grande interesse pelo assunto, seja para o uso na sala de aula ou para lazer. A aventura correu de maneira

fluente, com os alunos “entrando” no personagem, inclusive com nomes similares aos da época, sem muitas dúvidas acerca do método e muitas vezes nos surpreendendo com as atitudes e criatividade demonstradas.

Quanto às aulas expositivas-dialogadas, os alunos participaram ativamente. Sempre levaram novas informações, cumpriram atividades que eram solicitadas e raramente deram problemas de comportamento.

Por fim, a absorção de conteúdo foi satisfatória e os alunos gostaram do conteúdo abordado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cada vez mais se torna necessário buscarmos metodologias ativas para utilizarmos em sala de aula. Por isso, através dos novos paradigmas da educação, o uso de jogos e experiências lúdicas que façam real sentido para os alunos, torna-se uma importante ferramenta que pode ser de grande auxílio para os discentes.

O aprendizado da História se torna muito mais enriquecedor se pudermos, de alguma forma, visualizarmos ou formarmos imagens do que se está a estudar. Salvo os cuidados com as representações equivocadas e suas formas limitadas de ficção, é possível fazer com que o lúdico torne o processo de meramente uma narrativa para algo a ser explorado, com maior interação do aluno e do grupo. Portanto, é importante levar em conta formas de criação interativa aliadas ao ensino da disciplina e o aprendizado da história local.

Podemos ver que o ensino aliado com os jogos foi exitoso e que o rendimento a respeito das atividades foi agradável e se mostrou um poderoso aliado junto com as matérias do ensino regular de História. Desta forma, torna-se interessante usar as metodologias ativas e o RPG para transformar os alunos em atores ativos do processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

MARTINS, Marcos Lobato. História Regional. *In*: Pinsky, L.B.(org.). **Novos Temas nas Aulas de História**. 1 ed. São Paulo: Editora Contexto, 2009. p. 135-152.

MUSEU DA IMIGRAÇÃO. **Home**. Disponível em: <http://museudaimigracao.org.br/en/>. Acesso em: 9 nov. 2019.

NEVES, Joana. História Local e Construção da identidade Social, João Pessoa-PB, **SAECULUM**, p. 13 a 27 ,1997.

NOGUEIRA, Natânia Aparecida da Silva; SILVA, Lucilene Nunes Silva. Os Desafios para a Construção de uma História Local: O Caso de Leopoldina, na Zona da Mata de Minas Gerais. **Polyphonia**, v. 21/1, jan. / jun. 2010. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/sv/article/download/229/9941/>>. Acesso em 26 out. 2019.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a oportunidade de atuação no projeto oferecida pela CAPES.

Agradecemos à UNISAGRADO, pela disposição em guiar o nosso caminho profissional.

Agradecemos às professoras Flavia Arielo, Lea Mattosynho e Lourdes Feitosa, por apoiarem nossas iniciativas em sala de aula e coordenar a nossa atuação; e à escola E.M.E.F. Santa Maria, por nos acolher.