



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I  
CENTRO DE HUMANIDADES  
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA**

**ARTHUR HENRIQUE TEIXEIRA FAUSTINO**

**A LUDICIDADE NO ENSINO DE HISTÓRIA: A UTILIZAÇÃO DO RPG COMO  
METODOLOGIA DE ENSINO**

**CAMPINA GRANDE  
2018**

**ARTHUR HENRIQUE TEIXEIRA FAUSTINO**

**A LUDICIDADE NO ENSINO DE HISTÓRIA: A UTILIZAÇÃO DO RPG COMO  
METODOLOGIA DE ENSINO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em História da Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em História.

**Área de concentração:** Humanidades

**Orientador:** Prof. Dr. Flávio Carreiro de Santana

**CAMPINA GRANDE  
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F268l Faustino, Arthur Henrique Teixeira.  
A ludicidade no ensino de História [manuscrito] : o RPG como metodologia de ensino / Arthur Henrique Teixeira Faustino. - 2018.  
50 p. : il. colorido.  
Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.  
"Orientação : Prof. Dr. Flávio Carreiro de Santana, Coordenação do Curso de História - CH."  
1. Ensino de história. 2. Metodologia de ensino. 3. RPG. I.  
Título  
21. ed. CDD 371.337

ARTHUR HENRIQUE TEIXEIRA FAUSTINO

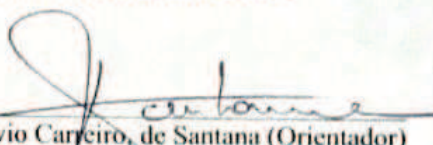
A LUDICIDADE NO ENSINO DE HISTÓRIA: A UTILIZAÇÃO DO RPG NO ENSINO  
DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
ao Curso de Licenciatura Plena em História da  
Universidade Estadual da Paraíba como  
requisito parcial para a obtenção do título de  
Licenciada em História.

Área de concentração: Humanidades

Aprovada em: 05/12/2018.

**BANCA EXAMINADORA**

  
Prof. Dr. Flávio Carneiro, de Santana (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Me. Luiz Carlos dos Santos  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Me. Glauber Paiva da Silva  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, a minha mãe que sempre acreditou nesse sonho e aos meus amigos que não me deixaram desistir.

## **AGRADECIMENTOS**

À Deus, por me dar forças sempre que quis desistir.

A minha mãe, Janeide, e minha avó Severina, pois sem elas nada poderia ser feito.

Ao meu orientador, Flávio Carreiro, pela paciência com meus hiatos ao longo da jornada e pela ajuda na concepção desse trabalho.

À minha irmã e sobrinha, Ana Maria e Maryanna por suportarem minhas chatices.

À Monyke, Vanuza, Sayonara e Geovana amizade cultivada na graduação e levada para a vida.

À Renato, Valquíria, Lays, Mateus Floresta, Matheus Lino, Lilian, Talita, Diego, Samara, Misael e Alberto pela companhia de longa data.

À todos que, de alguma forma, participaram da construção deste trabalho.

“Por vezes sentimos que aquilo que fazemos não é senão uma gota de água no mar. Mas o mar seria menor se lhe faltasse uma gota”.  
(Madre Teresa de Calcuta)

## RESUMO

O trabalho propõe uma análise acerca da utilização do uso de jogos no modelo RPG (Role-playing game), que foca-se na interpretação de papéis com o intuito de absorver as dúvidas e objetivos de seus personagens. No ensino de história o jogo oferece a oportunidade para os alunos trabalharem de forma única os personagens históricos e suas jornadas, tendo como base o próprio livro didático ou histórias que o professor considerar interessante para o contexto. Foi realizada uma experiência em sala de aula para a verificação da importância de utilizar outra metodologia de ensino e oferecer ao aluno a oportunidade de compreender a maneira de viver de personagens históricos que são observadas nas aulas diárias, ao realizar a simulação do jogo com a turma podemos observar a capacidade de utilização do jogo nas mais diversas formas, e a sua importância no aprendizado, observando a capacidade de entendimento dos alunos a partir da experiência e o quanto pode oferecer ao professor como ferramenta de ensino.

Palavras chave: RPG, história, ensino, metodologia.



## **ABSTRACT**

This paper proposes an analysis about the use of games in the RPG model (Role-playing game), that focuses on the interpretation of roles in order to absorb the doubts and objectives of its characters. In history teaching, the game offers students the opportunity to work in a unique way on the historical characters and their journeys, based on the textbook itself or stories that the teacher considers interesting for the context. We will perform a classroom experience to verify the importance of using another methodology and to offer the student the opportunity to understand the way of living that is observed in the daily classes, when performing the game simulation with the class we can observe the ability to use the game in different forms, and its importance in learning, observing students' ability to understand from experience and how much it can offer the teacher as a teaching tool.

Keywords: RPG, history, teaching, methodology.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Propaganda I.....	35
Figura 2 – Propaganda II.....	35
Figura 3 – Fotografia I.....	40
Figura 4 – Fotografia II.....	40
Figura 4 – Fotografia III.....	42
Figura 4 – Fotografia IV.....	42

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>CAPÍTULO I O USO DE DIFERENTES METODOLOGIAS EM SALA DE AULA.....</b>	<b>15</b>
2.1	Novas abordagens metodológicas para a escola.....	17
2.2	O uso da brincadeira na sala de aula.....	19
2.3	RPG em sala.....	22
<b>3</b>	<b>CAPÍTULO II A UTILIZAÇÃO DO RPG NA ESCOLA.....</b>	<b>26</b>
3.1	A delimitação do jogo.....	29
3.2	A criação do jogo: Guerra Fria .....	29
3.3	A participação do narrador.....	34
<b>4</b>	<b>CAPÍTULO III ANÁLISE DO JOGO.....</b>	<b>35</b>
4.1	Análise da turma no jogo.....	37
<b>5</b>	<b>CAPÍTULO IV CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>44</b>
<b>6</b>	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>46</b>
<b>7</b>	<b>ANEXO.....</b>	<b>48</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A educação brasileira está em constante mudança, sendo apresentada de maneiras diferentes de acordo com os locais do país e a prática dos professores, mesmo que exista a base nacional comum curricular o que podemos notar através de análises diversas é o esforço individual por parte dos professores em tentar, com todos os problemas enfrentados no dia a dia, ensinar o máximo possível com o pouco que dispõe nas escolas. No ensino de história notamos que as aulas estão voltadas para uma prática muito mais normativa e focada na memorização de fatos e datas que o que o aluno aprende é puramente repassado, mas não compreendido e analisado.

Em grande parte do ensino público a capacidade de criar um sentido maior de análise histórica dos acontecimentos visto em sala de aula esbarra em diversos fatores, sejam eles por parte da estrutura escolar, ou a falta de uma, seja por desinteresse do aluno. Com o horário disponibilizado para a disciplina cada vez menor o que o professor pode fazer na maioria dos casos é limitar o conteúdo para o que o livro didático trás, já que está subentendido que o livro teria os temas obrigatórios para o aluno de acordo com as diretrizes nacionais.

O advento das tecnologias na escola proporciona uma maior gama de possibilidades, e podemos notar que em escolas de maior porte o uso de computadores, tablets, data-shows e outras ferramentas estão ofertando ao professor novas possibilidades, filmes, series, charges e cartuns, que outrora estavam confinados a aulas específicas e organizadas com antecedência na escola estão se tornando cada vez mais frequentes.

Nas escolas menores e principalmente do interior, contudo, o que ocorre é a completa inversão desse processo, o investimento passa a não transformar como deveria o dia a dia do aluno, praticamente confinando o conteúdo ao livro didático pois ele está preso a ele, da mesma maneira o professor está impossibilitado de investir em sua capacitação pois a profissão está cada vez mais subvalorizada e o incentivo na própria sociedade para os seus esforços são quase nulos.

“Mais de 65% dos alunos brasileiros no 5º ano da escola pública não sabem reconhecer um quadrado, um triângulo ou um círculo. Cerca de 60% não conseguem localizar informações explícitas numa história de conto de fadas ou em reportagens. Entre os maiores, no 9º ano, cerca de 90% não aprenderam a converter uma medida dada em metros para centímetros, e 88% não conseguem apontar a ideia principal de uma crônica ou de um poema.” (CAMILA GUIMARÃES, 2015)

As escolas particulares nesse aspecto tem grande investimento no ensino, tendo não apenas o currículo nacional, mas diversas extensões que levam o aluno aos caminhos que ele

deseja seguir em sua educação continuada após a escola básica, tal comparação na qualidade do ensino é quase desnecessária, escolas particulares de grande porte traduzem seu investimento não apenas em estrutura escolar e bem estar dos alunos, mas na formação continuada dos professores e cargos e carreira quase que em uma única escola, ao contrário da escola pública que obriga o professor a ensinar em várias escolas e em diferentes condições, o que provoca um grande cansaço em sua prática de ensino, o acompanhamento dos alunos em uma escola fica comprometido quando o seu professor tem que estar em duas ou três escolas e mal lembra em qual sala deve estar, comum é o caso em que o professor falta na escola pública pois não conseguiu chegar a tempo da outra escola que ensina, não sendo culpa sua, ele é alocado de acordo com a necessidade de professores em cada escola, e aceita pois seja em concurso ou contrato estão os termos que ditam seus horário, não levando em conta a qualidade do que é ensinado e sim o tempo de aula, análise falha por parte do sistema de ensino que prioriza o tempo em sala de aula e não o saber adquirido.

A educação brasileira está em constante mudança, o que impossibilita a inclusão de diferentes métodos de ensino, entre as várias formas observamos normalmente o uso da literatura, de filmes, séries, etc. No mesmo contexto observamos também a impossibilidade de os professores utilizarem outras ferramentas devido à falta de infraestrutura nas escolas, é nesse cenário que observaremos o uso de um jogo do estilo RPG<sup>1</sup> (Role-Playing Game), ou jogo de interpretações de papéis no ensino de história.

Os jogos desse modelo têm como característica principal situar os participantes, nesse caso os alunos, no centro do tema, o que pode fazer com que a aprendizagem ocorra no decorrer do desenvolvimento do tema no jogo, tendo como centro, a passagem pelos diversos acontecimentos planejados anteriormente pelo professor.

O uso do RPG nesse estudo é importante devido à grande falta de infraestrutura básica das escolas, dessa maneira o professor fica impossibilitado em grande parte das aulas, sendo necessário focar apenas no livro didático, que apesar de levar ao aluno um guia para melhor entendimento, peca no sentido de despertar o interesse no aluno em buscar novas maneiras de analisar os fatos e processos históricos, fazendo com que o raciocínio esteja focado apenas em decorar a ordem de acontecimentos para os testes escolares. A incapacidade de despertar no aluno essa curiosidade natural em buscar um entendimento maior sobre os fatos faz com que

---

<sup>1</sup> RPG é a sigla para role-playing game, estilo de jogo no qual cada jogador assume o papel de um personagem e interage com os demais a partir de um mundo imaginário baseado em um cenário fictício, doravante a sigla será utilizada sempre que o jogo for citado.

ele perca o interesse nas aulas de história, que tem como um dos seus objetivos o despertar crítico dos alunos, perdendo assim o seu interesse.

O jogo no modelo RPG tem como principal foco a maior interação do aluno com o conteúdo de sala de aula, sem necessariamente estar ligado ao livro didático, ele serviria como base de saber, e a construção histórica ocorreria com o desenvolvimento através das interpretações dos papéis que eles desempenhariam, trazendo uma análise sobre cada ponto de vista diferente, não apenas certas vistas através do livro didático. Dessa maneira pode-se colocar em evidência a capacidade de raciocínio do aluno nas variadas situações em que ele se encontraria no decorrer da narrativa, entendendo outras maneiras de se observar o mesmo tema, analisando os fatos e procurando compreender o que ocorreu em cada evento mostrado e discutido no jogo.

A escolha do jogo para o trabalho surge da necessidade em diversificar o estudo na área de história, principalmente em temas clássicos, os quais podem ser facilmente adaptados devido a sempre presente participação no dia a dia escolar, o que faz com que seja de fácil acesso a todos. Outro ponto está na educação continuada do professor, que além de se preparar para a aula e o jogo, irá ter contato com dúvidas e explicações por parte dos alunos que trarão uma nova gama de ideias que ele possa não ter observado ainda, principalmente se estiver lidando com temas interdisciplinares.

Dessa maneira podemos observar também a participação do professor na construção do conhecimento, principalmente em um momento em que a participação do aluno será muito maior que a dele, o qual irá apenas narrar os acontecimentos e oferecer possibilidades de narrativa para os alunos observarem as mudanças no conhecimento. Com o desenvolvimento da aula não dependendo exclusivamente do professor o aluno inevitavelmente estará não apenas recebendo, mas compartilhando conhecimento.

Nas leituras básicas sobre o tema RPG, com foco no seu caráter educativo-metodológico no ensino de história, se fez necessário uma pesquisa não apenas no sentido de aprender como jogar, mas incluso as análises educacionais que fazem parte de novas linguagens de ensino, buscando dar novas opções para os professores.

Ao longo da pesquisa se fez necessário um afinamento para que se foque no tema de maneira mais específica, visto que pesquisas gerais foram realizadas tanto na área do uso de RPG como na área de educação com envolvimento de jogos. Nesse trabalho a busca foi realizada como foco em ensino de história, sem desconsiderar a pedagogia como apoio geral.

Inicialmente será utilizada a dissertação da professora mestra Priscilla Formiga(2010) que realizou sua pesquisa buscando analisar o estilo de jogo e buscando demonstrar o que era

e como funcionava, retirando ideias diferentes que já estiveram na mídia devido a incidentes que poderiam envolver o estilo de jogo a crimes cometidos no início de sua expansão no Brasil nas décadas de 1980 e início dos anos 1990. Em sua análise ela argumenta que “o RPG se trata de uma literatura interativa, onde a história seria construída por seus participantes que deveriam agir em cooperação para vencerem os desafios impostos.” (Formiga, 2010, pag.6). Assim podemos verificar em sua análise o sentido de companheirismo e aprendizado em busca de um objetivo em comum.

A coleção de textos organizada por J. Guinsburg nos traz análises sobre as mais variadas formas que o jogo pode contribuir, além de observar as várias facetas que a humanidade desenvolveu para tornar as diversas situações cotidianas dos jogos e dessa maneira aprender mais facilmente, seja como jogos de guerra, política, sobre diversas profissões como medicina, engenharia, etc. Assim o jogo está em todas as áreas, produzindo não apenas um passatempo linear, mas uma ação esclarecedora em diversos casos, sejam eles literais ou fictícios. Dessa maneira ela coloca o jogo acima da própria humanidade, que se diverte com ele, informando que até mesmo animais se divertem com jogos de suas próprias espécies.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. (Huizinga, 2000, pag.6-7)

Ao se focar no jogo a primeira ideia que se temos é sobre diversão e brincadeiras, nesse aspecto observamos a argumentação de Winnicott, “É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto usufruem na sua liberdade de criação”, e completa: "é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu" (Winnicott, 1975, pag. 79-80).

Dessa maneira expondo a capacidade dos jogos, e nessa brincadeira, do RPG, de fazer com que o jogador, criança ou adulto, possa ser quem ele deseja a partir de sua imaginação e convicção, sem estar preso a preconceitos, e assim crescer da maneira que desejar, lutar pelo que desejar e ir em busca de seus objetivos. Ele explora esses aspectos desde criança, quando

tem início a sua ambientação ao que o cerca, e com a criatividade, vai desenvolvendo as capacidades do indivíduo.

Gallo explora através de análise de jogos, a percepção cultural que ele propõe, no qual procura enfatizar que o jogador é influenciado pelo jogo e também o contrário, ou seja, aquele que se dispõe a jogar carrega consigo uma bagagem de experiências, as quais são refletidas no jogo, e dependendo do jogo, o oposto também pode ocorrer, ou seja, a criatividade envolvida pode fazer com que reflita sobre a cultura a qual está inserido, seu argumento é analisado com a seguinte observação, “a intersecção entre jogo, cultura e as tecnologias digitais presentes nos games estabelece uma relação de mútua transformabilidade com a cultura contemporânea, resultando em modificações na experiência do jogar.”(gallo, 2007, pag.10).

Para o RPG na aula de história iremos analisar em específico a tese do professor doutor Eudicio Arruda, que trabalhou o jogo eletrônico “Age of Empires III”, um rpg eletrônico focado no desenvolvimento histórico através das escolhas do jogador, sejam elas econômicas, políticas, sociais, etc. A sua análise mostra que a aprendizagem ocorre de forma processual e sem a pressão natural das metodologias diárias, fazendo com que o ambiente seja menos formal e mais simples, “tais jovens definem o que querem aprender, quando querem, com quem querem. Assumem riscos, não têm medo de errar, pois consideram o erro uma etapa da aprendizagem e da vitória futura.” (arruda, 2009, pag.40). Dessa maneira observamos que o ambiente forjado pelo jogo possibilita a aprendizagem de maneira natural e da maneira que o jogador desejar.

Rafael Vasques procura demonstrar o que pode ser de uso no RPG para a sala de aula, fazendo uma reflexão pedagógica acerca do tema de maneira didática, na qual busca produzir um maior envolvimento do jogador através de leituras e maior aprofundamento do tema do jogo. “procuramos defender a possibilidade de se instituir um habitus específico no jogador de RPG, que o estimule a desenvolver a prática da leitura e a busca por aquisição de capital cultural.” (Vasques, 2008, pag.9)



## **2 CAPÍTULO I: O USO DE DIFERENTES METODOLOGIAS EM SALA DE AULA**

O ensino de história é, normalmente, realizado através do livro didático que contém as informações gerais fornecidas para cada ano de ensino, sendo dessa maneira esquematizado para fornecer ao estudante uma série de fatos e contextos históricos que o introduzam ao que podemos chamar de História Geral, preparando-o para as provas e testes, que o aprovarão (ou não) para um novo ciclo de estudos.

O uso de outros meios de transmitir conhecimento é, de maneira geral, discutido nas diversas áreas de ensino, dos quais podemos retirar em especial, os métodos que procuram introduzir o estudante no tema da aula diária. Dessa maneira, o estudante se sentiria incluso na dinâmica da aula e não apenas como receptor de conteúdo, do qual, após um período de ensino para os testes, não precisaria ser retomado.

Em um primeiro ponto, a história é uma disciplina escolar que a todo momento é retomado, reescrito, que nos dá uma nova visão sobre tudo aquilo que teríamos como certezas. Como diria José Carlos Reis (1999), a história é reinterpretada de acordo com o passar do tempo, a cada nova visão, de cada novo período. O que observamos muda para se adequar a episteme do saber da sociedade em cada período que se apresente.

Um segundo ponto se dá pelo fato de que novas técnicas e conceitos são introduzidos. Dessa maneira, o que era outrora um fato consumado, passa a ter novas questões, e, através de novas questões, novos simbolismos e novos conceitos, multiplicando assim as possibilidades do conhecimento histórico.

Esses novos temas e conceitos vão de encontro aos historiadores metódicos, que buscavam o conhecimento através dos documentos escritos, ditos oficiais, sejam eles de arquivos de comércio, de tratados, de compra e venda de bens, levando em consideração qual a fonte oficial que forneceu os dados para análise, mas deixavam de levar em conta os interesses por trás de tais escritas. A contribuição positivista é, entretanto, louvável, pois permite um estudo aprofundado acerca do que podemos ter como visão oficial de instituições, governos e sociedades organizadas que foram analisadas.

A Escola de Annales realizou uma abertura para as fontes históricas, introduzindo artefatos e vestígios para a análise dos historiadores. Essa nova abordagem permitiu várias visões sobre o objeto de estudo que vão além da visão de documentos oficiais. A história passa então a ter como testemunho os mais diversos aspectos da sociedade que está sendo analisada. A expansão das fontes históricas incidiu pelo interesse nos estudos dos costumes, dos modos de viver, das mudanças que ocorriam nas sociedades que não eram necessariamente registradas. A cultura e o tempo diário do povo passou a ser estudado e

documentado para pesquisas futuras, logo, não apenas os governantes passaram a ser analisados: a relação do povo com o seu meio, como viviam, como era o seu tratamento para com o próximo, para com os seus governantes e para consigo. Em última análise, notamos que o que antes era tratado como conteúdo não histórico, passou a ter importância, pois a história agora aborda todos os aspectos possíveis da sociedade, e não apenas os aspectos políticos, econômicos e sociais.

O alargamento do campo da história teve grande impacto positivo na forma de se produzir conhecimento, pois possibilitou novas abordagens através da utilização de novas fontes. Podemos destacar a história-problema, que passou a possibilitar aos historiadores terem um entendimento maior da complexidade das ações humanas em seu próprio ambiente, trazendo, a reboque, uma maior interdisciplinaridade. A partir dessas mudanças a história passaria a dialogar com outros campos de saber, disciplinares ou não.

Isso ocorreu devido a movimentos que colocaram a História como disciplina científica, ou seja, com todos os procedimentos comprobatórios que possam corroborar as suas teorias. Deixando assim de ser apenas uma crônica dos acontecimentos, a história passou a ser vista como ciência, e como tal, adotou métodos e objetivos em seus desdobramentos. Assim, a crítica histórica sobre a sociedade passou a ser mais bem verificada no meio acadêmico.

Ao analisar esse fato percebe-se uma maior preocupação no ensino da disciplina e nos seus objetivos, e parte dessa mudança pode ser destacada, por exemplo, a partir da produção da tríade editorial *História: novos problemas/novas abordagens/novos objetos*, de Le Goff e Pierre Nora. A coleção realizaria uma análise do modelo que a história criou e manteve, colocando em questão a própria historiografia, com novos objetivos e novos modelos de pesquisa.

Para o ensino de História, a importância dos Annales provoca muitas mudanças. Podemos destacar o fato do saber histórico passar a ser tratado a partir de novos conceitos, como a análise histórica em períodos de longas durações para um melhor entendimento, e a Nova História, já citada no livro de Le Goff e Nora, destacando a análise de toda a atividade humana e sua cultura, não apenas a história dos grandes nomes ou expoentes, como ações de gerais, presidentes ou momentos de grande influência no decorrer do desenvolvimento de uma sociedade, a capacidade de entendimento de um povo ou período passou a ser pesquisado em seus pormenores, desde os seus documentos até as suas roupas e o seu modo de vida.

Tal constatação tornou a pesquisa histórica e o ensino mais complexo (ou profissional). Contudo, a sua característica mais profunda será o maior entendimento do

objeto de estudo. Com um entendimento mais profundo, conseqüentemente será melhor entendida uma sociedade em sua própria episteme do saber, o que traz para o ensino de história o seu caráter investigativo e crítico. O conceito da episteme do saber é compreendido por Foucault (2013) como o campo de conhecimento de um determinado período, dividido em suas várias facetas:

A descrição da episteme apresenta, portanto, diversos caracteres essenciais: abre um campo inesgotável e não pode nunca ser fechada; não tem por finalidade reconstituir o sistema de postulados a que obedecem a todos os conhecimentos de uma época, mas sim percorrer um campo indefinido de relações (FOUCAULT, 2013, p.230)

E a partir dessas relações de conhecimento que a história passou a utilizar como áreas de pesquisa aos vários temas do desenvolvimento da sociedade.

Esse caráter histórico é um dos pontos principais na utilização de jogos e outros meios didáticos para a aprendizagem, o despertar do interesse no estudante, e com a sua curiosidade natural em saber mais sobre aquilo que o interessa, isso é de grande importância para o desenvolvimento, embora os temas de sala de aula estejam apresentados de maneira sistemática, a sua apresentação pode ter variações, o que pode fornecer outras perspectivas para os alunos, se afastando do método habitual de leitura do livro didático e escrita no quadro.

## **2.1 Novas abordagens metodológicas para a escola**

A metodologia de ensino é toda e qualquer ação utilizada pelo professor para alcançar os objetivos de fornecer as informações ao estudante de maneira que ele a compreenda e internalize, para que possa ser utilizada na sua vida diária como referência, como exemplo, como guia para o mundo que o cerca, bem como para sua formação profissional no meio de trabalho por ele escolhido, Segundo Gasparin (2007) a metodologia faz parte de todas as ações que o professor realiza para a aula,

Essa metodologia dialética do conhecimento perpassa todo o trabalho docente-discente, estruturando e desenvolvendo o processo de construção do conhecimento escolar, tanto no que se refere à nova forma de o professor estudar e preparar os conteúdos e elaborar e executar seu projeto de ensino, como às respectivas ações dos alunos. [...] expressa a totalidade do processo pedagógico, dando-lhe centro e direção na construção e reconstrução do conhecimento. Dá unidade a todos os elementos que compõem o processo educativo escolar. (GASPARIN 2007.p.5)

Seguindo essa lógica, qualquer ação, independente dos objetivos que possam surgir em decorrência das aulas, o caminho justificaria o meio, logo, a utilização de qualquer

material que surja de fora do escopo escolar deve também ser utilizado para ajudar o aluno a compreender o que o professor propõe.

Na utilização de recursos metodológicos que diferem dos fornecidos na escola o professor deve estar atento as dificuldades que o seu local de ensino proporciona, entre eles a adequação dos objetivos para que, no decorrer de sua aula, o estudante possa entender todos os conceitos que o professor deseja adotar. Dessa maneira, ele poderá percorrer todo o ciclo de estudo estabelecido sem a necessidade de um retorno a todo o momento a temas já apresentados. Isso deve ocorrer de acordo com o assunto, modificando a didática para que o mesmo compreenda cada vez mais a complexidade do conteúdo, principalmente na disciplina de história que busca, a todo instante, a criação do sentimento crítico do estudante, para que ele seja um observador do mundo e se interesse pelas dúvidas que possam surgir com a sua educação continuada. Sobre esse aspecto do ensino Fonseca analisa:

Assim, a proposta do ensino de história passa a valorizar a problematização, a análise e a crítica da realidade, transformando professores e alunos em produtores de história e conhecimento em sala de aula, tornando todos “sujeitos históricos” do cotidiano. (fonseca, 2005)

Nesse aspecto também deve ser observada a série que o estudante está cursando, para que o conteúdo seja adaptado à sua linguagem de maneira que ele não se sinta separado do conteúdo, ou seja, para que ele sinta a importância do tema em seu desenvolvimento. A análise desse aspecto visa modificar a aula para que o debate seja melhor utilizado ao invés de apenas uma passagem de conteúdo, nesse sentido Freire (2005) realiza a seguinte análise:

[...], o diálogo é uma exigência existencial. E, se ele é o encontro em que se solidarizam o refletir e o agir de seus sujeitos endereçados ao mundo a ser transformado e humanizado, não pode reduzir-se a um ato de depositar ideias de um sujeito no outro, nem tampouco tornar-se simples troca de ideias a serem consumidas pelos permutantes. (freire, 2005, p. 91).

A capacidade de cada indivíduo é diferente de maneira que independente do tema apresentado deve-se observar sempre se a turma inteira está acompanhando com o objetivo de unir o interesse no conhecimento desenvolvido em sala de aula, respeitando o desenvolvimento individual de cada estudante. O tempo também é um fator que deve ser observado na sala de aula para que o tema seja discutido no período que o educando se encontra em sala de aula para que ele acompanhe a didática escolhida pelo professor.

A didática, aqui compreendida segundo Libaneo (2002), informa que a “Didática é uma disciplina “pedagógica” e é a teorização sobre finalidades e formas de intervenção na prática educativa num determinado contexto sócio histórico” (LIBANEO, 2002, p. 10). Deve ser pautada no objetivo proposto pelo professor, levando em consideração a quantidade de conteúdos que deve ser analisada durante o período em sala de aula para que assim ele possa

criar uma melhor linha de pensamento no aluno, ou no caso de história, pode-se criar uma linha do tempo linear para facilitar o entendimento. Mesmo que a utilização da linha do tempo seja criticada pela obrigação que impõe ao estudante para que ele memorize todas as datas, se utilizada para analisar de maneira cronológica certos acontecimentos históricos objetivando possibilitar na aprendizagem a capacidade de associação dos fatos com o período histórico, não necessariamente com datas cronológicas, pode ajudar o professor, no que se trata de rupturas é necessário contextualizar as indicações da própria análise do tempo, criando uma melhor compreensão do processo histórico, implicando que mesmo com as rupturas que a linha do tempo produz, uma cultura ou movimento tem continuidade no seu desenvolvimento de outras maneiras, mudam a si mesmo para se adaptarem a novas políticas ou a novas realidades sociais.

## **2.2 O uso da brincadeira na sala de aula**

A utilização de jogos no ensino de história é um recurso que pode ser muito bem aproveitado na sala de aula. A atitude de brincar leva, a partir dos anos iniciais, a uma aproximação ao conteúdo de maneira não forçada, tendo como principal ferramenta a falta de foco no professor, levando ao aluno e ao tema o foco da sala de aula, a mudança situacional é de grande importância para a dinâmica.

É no brincar que a personalidade do indivíduo é apresentada e sua criatividade é melhor utilizada, segundo nos afirma Winnicott (1975). É exatamente no desenvolvimento do indivíduo que a escola deve se focar. Com a utilização de jogos na sala de aula o professor poderá, por exemplo, realizar a sua função como mediador de conteúdo, observando o desenvolvimento e as necessidades dos estudantes de maneira mais pessoal.

A utilização de jogos na sala de aula apresenta uma aproximação maior com cada indivíduo, retirando a separação hierárquica professor-aluno de foco, separação normalmente utilizada para que o professor tenha maior destaque no desenvolvimento de sua aula. Nesse aspecto os jogos podem fornecer a ligação propícia para o desenvolvimento da sala de aula.

Para Winnicott cada indivíduo tem uma característica de desenvolvimento, contudo, é necessária uma adaptação do indivíduo ao ambiente que o cerca para que esse desenvolvimento ocorra. É principalmente nesse aspecto que o professor pode influenciar de maneira positiva o aluno, sendo necessário que ele aceite essa responsabilidade e utilize de seus recursos para o crescimento da turma.

O local do brincar é um espaço que se identifica entre a ordem externa e interna do indivíduo, o qual ele proporciona uma ligação entre o indivíduo, a brincadeira e aqueles que

estão no jogo. O local do jogo é, portanto, de crescimento individual e coletivo, proporcionando não apenas a passagem de conteúdo, mas a internalização e consequente discussão crítica acerca do tema no próprio jogo de acordo com o seu desenvolvimento.

Ainda segundo Winnicott "a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz a relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia...[]" (WINNICOTT, 1975, p.63). Portanto, a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula pode fornecer não apenas uma didática em sala de aula, mas também pode agir como um facilitador para o desenvolvimento do indivíduo no meio social, exibindo as dificuldades e capacidades do outro e do indivíduo, além das relações criadas com essas passagens no jogo.

Interação é, portanto, um dos focos na utilização de jogos na sala de aula, ao balancear o conteúdo, o jogo e os indivíduos se fazem presentes vários requisitos para se ter um crescimento de uma discussão crítica acerca do tema. A interação entre todos os alunos através do jogo possibilitará o surgimento de diversos pontos de vistas, de maneira que surjam novas ideias a partir da análise de cada aluno.

O uso de um jogo em sala de aula é concebido com o objetivo de fazer os alunos entenderem o assunto, e por isso a importância da brincadeira. Segundo Huizinga (2000), o jogo é importante pois não apenas apresenta um tema, segundo ele o jogo "Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido". (HUIZINGA, s/p<sup>2</sup>) De maneira que não se apresenta um jogo puramente pelo jogo e sim pelo que o jogo quer nos fazer buscar, na procura de vencer, de se divertir, conhecer mais sobre o jogo, onde ele levará os envolvidos.

Na disciplina de história é de suma importância essa busca, pois o senso crítico e de historicização é a base para o desenvolvimento do estudante, criando assim a capacidade analítica no mesmo. Capacidade essa que é melhor desenvolvida na sua leitura diária, que também deve ser incentivada. A análise textual então será de extrema importância para a educação continuada do estudante, pois um dos grandes problemas enfrentados em provas e testes é a falta de codificação, ou seja, o aluno sabe ler, mas não consegue encontrar as significações, as intenções daquele que escreveu o texto.

Segundo pesquisa da Inaf (Indicador de Analfabetismo Funcional)<sup>3</sup>, do ano de 2018, 3 em cada 10 brasileiros na faixa etária de 15 a 64 anos são atualmente considerados

---

<sup>2</sup> A versão utilizada não contém a numeração, doravante as referências seguintes do livro não conterão a numeração das páginas.

<sup>3</sup> <http://www.revistaeducacao.com.br/tres-em-cada-10-brasileiros-sao-analfabetos-funcionais-1/>

analfabetos funcionais. A pesquisa foi realizada pelo Ibope Inteligência e coordenado pela ONG Ação Educativa e pelo Instituto Paulo Montenegro. Segundo a pesquisa, já existe diversas melhorias na educação, contudo, o analfabetismo funcional está estagnado, ou seja, mesmo que mais pessoas estejam terminando o ensino fundamental, o médio e o superior, a taxa de analfabetos funcionais continua aumentando.

Contudo, o que esses dados nos revelam é que, quanto mais alto o nível da educação, menor a taxa de analfabetismo funcional, ou seja, quanto mais tempo o aluno conseguir seguir em sua educação continuada melhor ele estará em seu desenvolvimento pessoal.

O uso do estilo de jogo RPG ou Role-playing game é focado na interação dos estudantes com o tema e com os companheiros em sala de aula, a busca do conhecimento através de uma aventura narrada por fatos históricos, fazendo com que o estudante busque o conhecimento e o desenvolvimento do saber através do jogo, através de sua própria concepção do que seria vencer, muito embora os jogos de RPG foquem mais na combinação de jogadores para se chegar a um objetivo final. A análise presente neste trabalho irá tratar de um confronto entre ideologias, com foco na Guerra Fria que é o tema estudado em sala de aula no momento dessa experiência.

Ao analisarmos o uso de jogos na educação é necessário notar que, ao invés de uma brincadeira rotineira em casa, em sala de aula o jogo pode produzir um conteúdo inesperado, ou seja, no desenvolvimento dos envolvidos através do jogo os caminhos que os estudantes percorrem e conversam é extremamente incerto, logo, é necessário estar preparado para todas as eventualidades, conhecendo o tema proposto em sua complexidade. De nada serviria apresentar um jogo baseado no livro didático que segue as mesmas regras de discurso, ou seja, que não permite o aluno, por si só, descobrir que caminho a história poderia ter tomado, sem necessariamente fugir do que aconteceu, e ao saber o que ocorreu, entender as diversas ramificações que o povo passava em seu dia a dia.

Continuando em sua explanação Huizinga acrescenta:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa “imaginação” da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa “imaginação”. (HUIZINGA, 2000)

Podemos observar que o valor não é medido apenas pelo tema em si, mas na internalização que o estudante conseguirá se envolver com o jogo, elevando cada vez mais o seu senso crítico através do que ele consegue imaginar da relação do jogo com o mundo que o cerca, o que traz para o estudante a capacidade de analisar cada ação que se tomar no jogo, em especial em um RPG, na qual toda ação tem interferência no seu desenvolvimento, levando o

mesmo a buscar cada vez mais um final para a sua história no jogo, que conseqüentemente levará ele a uma viagem no tema escolhido pelo professor.

Essa liberdade é de extrema importância para se trabalhar um jogo em sala de aula. Ao observar os estudantes em sala podemos notar que algo diferente é sempre bem-vindo no ambiente escolar, ou seja, a retirada dos estudantes do cotidiano traz uma liberdade que o sistema de regras escolar não utiliza. A utilização de jogos detém esse mesmo objetivo, dar a liberdade para que o estudante tome as rédeas da direção que deseja seguir, só que a regra que terá de obedecer não é mais a escolar, mas do mundo do jogo que ele escolheu participar, pois não importa o quão interessante é o jogo, o estudante apenas aprenderá se estiver interessado em participar junto aos colegas.

Contudo, a liberdade é fornecida no momento que é dada ao estudante autonomia, a possibilidade de fazer com que ele seja o guia das histórias que anteriormente apenas ouviu falar, ou seja, será através das suas ações que países irão cair ou se levantar. Esse caráter tem como objetivo realizar uma aventura na qual os estudantes possam intervir e modificar de acordo com suas ações.

### **2.3 RPG em sala**

A escolha do uso do RPG em sala de aula ocorre devido a sua possibilidade de envolver os alunos em uma cadeia de eventos que fazem com que ele participe ativamente da aula através de suas interações no jogo. A criação do jogo não tem uma data específica.

o primeiro jogo no estilo RPG seria o Dungeons and Dragons, que em tradução livre seria “masmorras e dragões”. Os criadores foram dois estudantes de história em Lake Geneva, Wisconsin, nos Estados Unidos, que seriam fãs de jogos de guerra e, voltando-se para o período medieval, decidiram criar um modelo de jogo com regras não tradicionais para jogos de tabuleiros. Gary Gygax e Dave Arneson buscaram então uma fonte mais imaginativa para o seu jogo, ele foi inspirado então em livros de fantasia para ilustrar suas aventuras como *O Senhor dos anéis* de J. R. R. Tolkien, além do imaginário da Idade Média, o qual era imbuído de religiões, divindades e seres da natureza.

O nome Dungeons and Dragons mostra bastante o que se buscava no jogo, o qual tinha como objetivo encontrar um grupo de amigos com habilidades diferentes, sejam eles arqueiros, magos, clérigos, entre outros e explorar uma masmorra em busca de tesouros e itens, na qual, em seu final, estaria um dragão protegendo um tesouro ou item divino. No jogo o sentido é muito claro, ao se procurar os amigos cada um deles teriam habilidades que



serviriam para algum momento da aventura e, portanto, era imprescindível que todos trabalhassem juntos em prol de um objetivo.

Esse modelo de jogo pode ser apresentado de várias formas: elas podem incluir animais fantásticos e vários outros aspectos; podem também criar um jogo com as mesmas regras, mas que se jogue numa simulação de um mundo real, ou seja, com um objetivo que possa ser apreendido de maneira que utiliza apenas materiais reais, um exemplo disso foi proposto nesse trabalho, no qual os alunos estiveram participando através de personagem e soldados, uma simulação do período da Guerra Fria, na qual o objetivo dos participantes é encontrar solução diplomáticas para encerrar o conflito.

No Brasil o RPG esteve associado a criminalidade, pois teria sido de maneira errônea ligado a rituais de satanismo e a assassinatos. Uma matéria da mídia foi criada relacionando um duplo assassinato ao jogo, na qual apresentava uma descrição do livro de RPG GURPS descrevendo uma forma parecida com a que as duas pessoas foram mortas, o caso ocorreu em 2000(Anexo A), contudo a matéria selecionou partes do livro propositalmente para essa matéria. Um grande problema é a falta de conhecimento acerca do mesmo, o que provoca uma indignação gratuita daqueles que não conhecem o conteúdo e, portanto, merecem uma melhor explicação sobre o assunto.

Desde a sua criação, o jogo de RPG sofreu, diversas modificações, com regras diferentes para cada jogo e modelos prontos caso o jogador não queira pensar em nenhuma temática. Com isso, algumas pessoas comparam tal jogo a uma literatura interativa, devido a alguns aspectos como sua forma narrada, a capacidade de cada jogador modificar a história de acordo com suas ações, as mudanças que o narrador, em aula o professor, provocam com as dificuldades colocadas na partida, entre outros.

Ao contar a história o mestre tem um objetivo final em mente, contudo, todo o caminho até lá é constantemente modificado pelos jogadores. Em cada desafio o jogador pode escolher simplesmente realizar uma ação inesperada, como fugir a abandonar os amigos para retornar posteriormente e salvar a todos, ou mesmo serem todos derrotados por algum desafio e nunca chegarem a estar no final da masmorra, forçando o mestre a mudar toda a história.

Esses aspectos devem ser levados em conta ao considerar realizar um RPG em sala de aula, pois mesmo as mais estruturadas narrativas podem sofrer alterações devido as ações dos estudantes participantes, contudo, a proximidade da narrativa histórica realizada através da pesquisa é de grande ajuda para o professor na sala de aula, pois cada ação não planejada de um participante pode levar a uma nova pesquisa e a novas perguntas, criando assim um círculo acerca do que se sabe e do que se pode aprender ao analisar as ações dos estudantes.

Basicamente todo movimento histórico contido no livro didático pode ser analisado e utilizado em um RPG, bastando que o professor utilize, não apenas informações do livro didático, mas de vários, possibilitando assim, ter mais de uma fonte para determinada narrativa, pois cada historiador tem uma perspectiva diferente e, portanto, os escritos tendem a serem criados de maneira diferente, ainda que de maneira geral o resultado seja o mesmo.

A escrita da história nos fornece uma grande abertura nesse aspecto, pois está em constante reescrita através de novas fontes e técnicas. Mesmo a história oral pode ser uma grande fonte ao considerarmos o aspecto cultural de várias sociedades. Um exemplo seriam as diversas tribos africanas com uma narrativa histórica passada através do tempo de maneira oral, seja através dos anciãos ou de narradores de histórias escolhidos entre o próprio povo com apenas essa missão como seu trabalho, recontar a história de seus antepassados.

O aspecto mutável é, portanto, de grande importância para o conhecimento do professor ao utilizar o RPG em sala de aula. O material básico que lhe é fornecido tem as informações que devem ser obrigatoriamente passadas aos seus estudantes, o conhecimento histórico para a aventura.

O jogo pretende utilizar um fato ou acontecimento histórico. Para isso, é necessário que os aspectos sejam observados, os costumes, a política, a economia, ou seja, cada aspecto que o professor deseja utilizar no jogo deve ser, anteriormente, analisado para que as incongruências históricas sejam notadas, não para que ele tenha uma resposta para todas as perguntas, mas para que ele possa utilizar as perguntas para fazer com que o aluno se interesse em buscar tais respostas, fornecendo não apenas o material para que o aluno memorize, mas a capacidade para que ele busque as respostas.

O jogo se apoia no cenário e no contexto com que a história é narrada, mas o desenvolvimento está no imaginário daqueles que estão participando, formulando teorias, discutindo os acontecimentos, se unindo para descobrir um fato que o professor escondeu na própria narrativa e que não está no livro didático. A partir desse ponto a imaginação do estudante é utilizada para o desenvolvimento da aventura e as suas consequências. O contexto histórico é, portanto, de extrema importância. Oferecer ao aluno a possibilidade de obter o conhecimento através de suas próprias ações é uma forma de desafiar os alunos a buscarem com os outros participantes um resultado final, ou seja, a resposta para uma pergunta não respondida em sala de aula, ou mesmo a descoberta de uma nova linha de pensamento crítico. Com o jogo não apenas o conhecimento é repassado ou mediado: ele é compreendido com base no envolvimento do estudante. Quanto mais ele participa, pergunta e cria suas teorias, mais ele saberá analisar o conteúdo histórico e suas diversas ramificações.

Essa é uma relação de transmissão mútua de conhecimento, pois quando um aluno faz uma pergunta diante do grupo, outro pode se beneficiar, ou seja, a aventura não dá respostas apenas aquele que pergunta, mas como todos estão próximos e com um objetivo em comum. A possibilidade de obter conhecimento através do meio em que se encontra é muito maior. Outro ponto é que como não se sabe o objetivo final do professor no jogo, sendo cada pergunta de extrema importância para os envolvidos.

O jogo de RPG, embora seja ficcional tem como base uma realidade que deve ser compreendida por todos os envolvidos, na sala de aula os eventos históricos servem de base e portando os alunos devem ter um conhecimento sobre o tema para que no momento que estiver participando do jogo ele observe as suas ações e o que elas fazem para o desenvolvimento do jogo.

### **3 CAPÍTULO II: A UTILIZAÇÃO DO RPG NA ESCOLA**

A utilização de qualquer jogo em sala de aula requer um cuidado maior do que quando se passa um filme ou alguma outra atividade interativa, pois exige a participação direta do estudante. Outro ponto é devido aos estudantes desenvolverem relações com os demais e procurarem superar o outro jogador. Dessa maneira, o jogo pode ser extremamente útil no desenvolvimento da aprendizagem, quanto pode causar atritos em sala de aula.

Com o uso do RPG esse clima pode diminuir, pois o jogo em si não procura apenas um vencedor, mas força os alunos, de maneira sutil, a notarem que precisam uns dos outros no decorrer da jornada proposta. Com isso em mente, torna-se muito mais uma questão de organização dos próprios alunos e da sua capacidade de se desenvolver no jogo ao notar as qualidades do seu companheiro. O professor deve procurar desenvolver a história de maneira a exibir o assunto em sua complexidade e conseguir que os alunos participem de acordo com as suas escolhas, ou seja, com o desenvolvimento do tema no jogo, o aluno deve intervir com os fatos narrados para conseguir o avanço para o próximo tema.

#### **3.1 A delimitação do jogo**

O principal foco do jogo é a imaginação. Ele utiliza a base de conhecimento dos jogadores para expandir um enredo e colocá-los para participarem da história. Isso deve ocorrer com a construção de uma narrativa que proporcione ao jogador sentir que suas escolhas fazem parte dos acontecimentos. Cada escolha do jogador deve modificar a história e essas escolhas são delimitadas, enfim, elas ocorrem de acordo com o que o personagem escolhido pode fazer e de acordo com a progressão de um dado de seis lados ou mais. Dessa maneira, se o personagem não tem nenhuma habilidade de diálogo, toda vez que ele desejar comprar algo, ou pedir pra o companheiro realizar algum favor, ao rolar o dado ele terá uma maior chance de não ter sucesso. Exemplificando, o jogador irá informar a sua ação, o mestre do jogo irá verificar se ele tem a habilidade para agir e se não tiver, ele vai rolar o dado e informar que de acordo com os pontos o jogador irá conseguir ou não ter sucesso.

Para Gallo (2007) a participação não deve ser obrigatória, mas deve revelar outras capacidades no aluno: "... o jogo não é somente princípio de unidade, mas revela empiricamente capacidades próprias a instaurar uma legalidade na sensível e no passional que não seja sentida como um peso estranho, vexando a vida, mas como uma escolha livre, exaltando-a". Dessa maneira, a participação voluntária é importante para uma melhor imersão por parte dos estudantes.

Para todos participarem ativamente, deve-se imaginar uma trama na qual todos os jogadores possam intervir, então a cada momento que o mestre do jogo informa um acontecimento, é a ação que os participantes desejarem realizar que irá guiar o próximo passo da jornada. Cada jogador é responsável por um personagem, ou se o grupo de participantes for muito grande, de uma companhia ou de uma equipe, para melhor controlar o andamento da história.

Ao criar o enredo a ser utilizado, deve-se ter em mente que a trama deve ser fechada, ou seja, ter um início, meio e fim, para que não ocorra um prolongamento e a conclusão não ocorra, deixando sem propósito a aventura. Nesse sentido, deve-se delimitar o tempo e espaço, narrando de maneira explícita os acontecimentos em ordem e com lógica, caracterizando a época, o cenário, o que cada personagem pode realizar e deixar os participantes usarem a imaginação para criar os seus objetivos específicos, verificando se não vão contra o objetivo geral.

Para delimitar o tempo e espaço em que ocorre a aventura o narrador deve, antes de iniciar o jogo, informar um breve resumo do tema, ou seja, realizar um recorte que possibilite a todos perceberem que se trata de um determinado período do tempo e qual o espaço que irá ocorrer a aventura, seja um país, uma vila ou algum lugar ainda mais específico como uma igreja, um salão ou onde o narrador escolher. Segundo Huizinga: “o jogo inicia-se e, em determinado momento, ‘acaba’. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação...[.]” (huizinga, 2007, p. 12). Com isso já pré-determinado os participantes estarão cientes que os seus personagens devem ser caracterizados de acordo com a lógica do tempo e espaço do jogo, assim, se o narrador estiver falando da 1ª Grande Guerra os participantes não podem utilizar telefones celulares, computadores, ou nada que não estaria presente na temporalidade escolhida.

O mestre ou narrados deve permitir que os participantes criem seus personagens da maneira que desejarem, seja a altura, a maneira de falar, etc. Aceitando a liberdade para que eles escolham a roupa, de onde ele vem, o que levou o personagem a participar da aventura, entre outras escolhas que o participante desejar. Isso tem o propósito de fazer o jogador sentir que está, através do seu personagem, vivenciando os acontecimentos narrados, influenciando através de suas escolhas o que vai ocorrer no decorrer da narrativa.

Este faz-de-conta, que ocorre na imaginação dos participantes, é importante, pois irá demonstrar que recai sobre eles as consequências de suas ações: o que ocorrer na aventura ocorre por que ele escolheu agir daquela maneira, ajudando ou não a jornada de outro participante. Vasquez (2008), em sua análise acerca do RPG, informa que “exatamente por

evidenciar os antepassados do RPG na literatura, esquece-se de que a principal influência do RPG é o *war game*, tipo de jogo em que se simulam guerras, no qual cada participante controla um exército utilizando tabelas, mapas e miniaturas.” A modificação para ser utilizada em sala de aula é voltada para a facilitação das regras para o entendimento rápidos dos estudantes, tendo ciência que seria demorado e complexo e que o excesso de regras inviabilizaria o jogo.

Entre as características de um RPG podemos destacar que a imaginação do criador do personagem deve ter a maior influência, por exemplo, ele pode escolher criar um personagem que seja muito inteligente, mas que tenha ciência que existe um equilíbrio, ou seja, o personagem não seria muito forte, então enquanto houvesse ações que determinassem inteligência, como quebra-cabeças, o personagem se sairia bem, mas quando houvesse a necessidade de ajuda física, ele iria falhar.

O equilíbrio é um dos pontos em que o mestre deve observar. Um personagem não pode ter todas as características que deseja. Ele deve ser criado a partir de requisitos que podem ser combinados no momento da criação. Cada jogador pode escolher uma série de habilidades, mas para cada habilidade existirá uma desvantagem, assim cria-se um equilíbrio entre todos os participantes. Com cada um tendo um grupo de capacidades e falhas, essas falhas devem ser cobertas pelas habilidades de outro jogador e assim sucessivamente. Dessa maneira, sempre existirá uma maneira de ultrapassar qualquer problema ou tarefa que o mestre do jogo imponha para a equipe.

Todos os dados dos personagens devem ser, antes do início do jogo, analisados pelo mestre para que o equilíbrio entre forças e fraquezas seja confirmado. Esse grupo de informações é chamado de ficha de personagem, e entre esses dados dos personagens o mestre escolhe a ordem e a maneira que as suas tarefas que ele imaginou ocorram, proporcionando para todos os participantes a possibilidade de interferirem no enredo com suas ações.

A experiência foi realizada na escola UPI (Unidade Pedagógica Infantil), com a turma do 9º Ano, composta por doze alunos nos dias em que foi realizada. A escola conta com uma sala específica para atividades que necessitem de um espaço maior para conversação, o que possibilitou a realização sem interferências. Os estudantes da faixa etária de 14 a 16 anos participaram de maneira espontânea, sem a obrigação por não fazer parte do componente do professor titular.

A turma é composta por estudantes que está na série adequada para sua idade, portanto não houve necessidade para nenhuma adequação do conteúdo. Nos dois dias nos quais foi realizada a experiência não houveram reclamações sobre o tema, a turma considerou

proveitosa pois os alunos consideraram que uma maneira diferente de estudar um tema facilitaria a compreensão.

### **3.2 A criação do jogo: Guerra Fria**

Para a criação do jogo na sala de aula foi utilizado o sistema de um RPG com o estilo de espionagem baseado no RPG *Cold City*. Ele é um jogo indie lançado pela *Contest Ground Studios* e se trata de um jogo no qual, apesar do objetivo geral presente em todo RPG, traz para cada participante uma série de agendas diferentes, ou seja, cada jogador pode buscar o seu próprio caminho para realizar o seu objetivo final. A sua proposta original advém de um contexto no qual o nazismo venceu a guerra e aumentou cada vez mais o seu poderio militar, incluindo diversas tecnologias desenvolvidas com o próprio ser humano. Desse contexto os principais países do mundo se uniram e criaram uma força de elite para subjugar os inimigos.

No jogo o que foi retirado especificamente foi o seu sistema de atributos, o qual contém apenas três habilidades, sendo elas a ação, a influência e a razão. A ação é exatamente o que o nome exemplifica, seria atacar um inimigo ou aliado, realizar qualquer ato que provoque uma contra ação do participante a que ele se refere. A influência é baseada no quanto os jogadores se unem no seu objetivo geral, um exemplo disso é quando um jogador é alvo de alguma ação, ele pode escolher não contra-atacar e utilizar a sua influência para fazer outro jogador defendê-lo ou mesmo o atacante encerrar a sua ação. Tendo ciência que o sucesso ou não dos ataques é baseado na rolagem de um dado de seis lados ou mais, os números de sucesso ou não devem ser decididos pelo mestre.

O último atributo é a razão: ela pode fazer todos os jogadores terminarem o jogo sem a utilização de ataques contra os outros jogadores ou contra as dificuldades que o mestre do jogo utilizar, isso ocorre pois a utilização da razão é baseada no conhecimento do participante sobre o tema, ou seja, no momento que o mestre informa o problema a ser resolvido, o jogador pode utilizar a razão para unir todos os participantes e realizar uma ação contrária, a diferença para a influência é que ela não é utilizada apenas para com outro jogador, mas também para passar as condições impostas pelo mestre.

O indicador principal das relações entre os jogadores é decidido, entretanto, no momento da criação dos personagens, no qual é necessário definir, através da rolagem de dados, quais personagens tem uma relação mais próxima, ou seja, quem pode influenciar o outro com maior facilidade. Exemplificando, quando houver quatro participantes, um deles poderá influenciar outros dois, mas um não terá influência, outro jogador influenciará mais dois e assim por diante. Além disso, cada jogador só pode realizar uma ação por rodada, ou seja, se ele escolher influenciar um companheiro para defendê-lo uma vez e for atacado

novamente, ele inevitavelmente irá perder pontos de vida, com a possibilidade de sair do jogo devido a isso.

Essas possibilidades não devem ser informadas aos jogadores pois eles devem experimentar a complexidade das relações através do jogo, além de notarem que precisam uns dos outros para vencer, e que sozinhos a dificuldade aumenta de maneira significativa. O contexto dessas habilidades é específico, pois se trata de um período histórico em que as relações são baseadas nas influências dos países na corrida armamentista e na reconstrução dos países após a segunda Grande Guerra.

É importante notar que essas regras têm como objetivo igualar as capacidades de todos os jogadores para que não exista nenhuma desvantagem para nenhum deles. Essas regras não devem funcionar como delimitadores da liberdade do jogador, mas como uma linha racional do que o universo do jogo propõe, enfatizando que apesar de ser um mundo trabalhado na imaginação dos envolvidos, tem suas próprias vantagens e desvantagens, para esse propósito. Gallo(2007) considera que as regras são aceitas por todos os envolvidos com o objetivo de racionalizar o jogo e ao mesmo tempo torna-lo mais agradável.

A regra não é e não precisa ser imposta à força no jogo. A única coisa que impõe a regra é a própria vontade de jogar. É o que basta. Trata-se de uma legislação tácita num universo sem leis, um conjunto de restrições e permissões aceito para estabelecer certa ordem. A definição das regras parte de um equilíbrio, maior ou menor, entre o binômio permissão-proibição. Algumas regras definem o que o jogador deve ou pode fazer, enquanto outras aquilo que o jogador não deve ou não pode fazer (GALLO, 2007, p. 32)

Dessa maneira, notamos que os jogadores não apenas aceitam conscientemente as regras impostas, mas tira proveito delas para um maior divertimento, exemplo disso ocorre quando um jogador, através de alguma ação ou influência força um companheiro a ajudar o seu desenvolvimento, tendo ciência de que o companheiro não poderia realizar uma ação contrária caso já tenha participado da rodada, utilizando a regra para estar fora do foco do companheiro até uma próxima rodada de ações.

O jogo utilizado na turma do 9º ano da escola UPI (Unidade Pedagógica Infantil) ocorreu através da permissão da professora de história e sobre a premissa de que os estudantes participassem de maneira espontânea, sem nenhum mérito extra em sala de aula, possibilitando assim uma análise puramente do envolvimento e aprendizado a partir da participação deles.

O tema escolhido para o jogo foi a Guerra fria, período histórico marcado pela forte oposição das duas potências mundiais que emergiram após o fim da Segunda Grande Guerra:



os Estados Unidos da América (USA) e a União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS). A Guerra Fria têm como foco o desenvolvimento armamentista, a corrida espacial, entre outras ações.

Os participantes escolheram entre as nações e criaram seus personagens com o propósito de participar da guerra e proteger os seus países. Para facilitar a jogabilidade, cada jogador ficaria responsável, no início do jogo, por dez soldados, que iriam ajudar eles em seus objetivos, com a participação desses soldados, sempre que houvesse um ataque de algum opositor. O cálculo para o jogador sobreviver seria de número de soldados que o jogador desejar utilizar, somado com o número que obtiver com a rolagem de dados. Para cada ataque realizado com sucesso será retirada do perdedor cinco soldados, e se não tiver sucesso será retirado três soldados do atacante. O objetivo, portanto, referente aos soldados, é realizar ações que não coloque a vida deles em risco, pois o objetivo final do jogo é encerrar com o maior número de soldados presentes.

A escolha do tema também ocorreu a partir do livro didático, como um recurso do qual todos os alunos da escola têm acesso. Isso possibilitou às aulas ocorrerem normalmente e sem nenhuma quebra de conteúdo para a realização do jogo. Um aspecto importante, pois o período de tempo para as aulas de história é menor se comparado com algumas outras disciplinas.

Com a turma estudando o tema e tendo uma base de conhecimento através do livro didático, o jogo foi criado com foco nas informações obtidas das próprias aulas. Com o tema da Guerra Fria analisado a partir do viés político, o jogo foi realizado de maneira a que os estudantes tivessem como foco as diferenças ideológicas.

A partir disso o jogo navegou através dos fatos que o livro nos trouxe. O primeiro problema a ser realizado foi tendo como foco a análise da Doutrina Truman, a política externa de interferência entre países que tiveram um início de comunismo ou que existisse essa possibilidade, no qual a discussão está relacionada ao modo como o estudante analisa as questões referentes a interferência direta de países estrangeiros em qualquer local, focando na ideologia que considera como superior ou melhor desenvolvida. Nesse mesmo tópico é abordado o Plano Marshal, que foi a oferta de ajuda financeira a países europeus e tinha como objetivo a criação de parcerias entre o governo americano e a Europa. O intuito é de que com os países sob o controle financeiro dos EUA eles não iriam participar de nenhuma oferta vinda dos países socialistas.

Com esse propósito, duas organizações são criadas para facilitar esse domínio americano na Europa: a primeira é a Central de Inteligência Americana (CIA), que teve seu

início, no ano de 1947, com foco na intervenção direta no exterior para que não houvesse nenhum risco para os países capitalistas aceitarem políticas de viés comunista. A outra organização foi a Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), que diferente da CIA, que era apenas norte-americana, tinha a participação de vários países, entre eles a Bélgica, França, Itália, o Reino Unido entre vários outros. O seu foco era relacionado a proteção mútua desses países contra qualquer avanço militar soviético, ou seja, se qualquer país do bloco fosse atacado os outros países da organização iriam realizar um contra-ataque em coalizão contra o país agressor.

Com essas ações em mente, foi iniciada uma grande propaganda anticomunista que tinha como foco inviabilizar qualquer ideal que fosse simpático ao comunismo. Essa propaganda teve um viés muito mais violento nos EUA com o Macarthismo: a política de perseguição americana a qualquer simpatizante ao ideal comunista. O objetivo era retirar de sua sociedade qualquer meio do qual o comunismo poderia se espalhar. A mensagem propagada era de que apenas o capitalismo poderia favorecer o desenvolvimento do homem e de sua nação.



Propagandas I e II da URSS e USA retiradas do livro didático.

Através desses pontos da política americana e europeia, o foco do mestre do jogo deve ser, em cada aspecto, incluir os personagens dos estudantes e colocar em suas mãos o que fazer em cada situação. Por exemplo, o que os alunos fariam caso estivessem vivendo em um país com grupos de comunismo e a CIA estivesse realizando incursões para capturar esses grupos? Fica então a cargo do estudante e de suas tropas a decisão de se retirar, atacar os grupos da CIA controlados pelo mestre ou pedir ajuda dos outros jogadores, além de qualquer

ação que ele possa pensar desde que tendo como foco as suas habilidades de ação, influência ou razão.

Com a mesma gama de informações o livro didático traz também os fatos ocorridos na URSS, iniciando em 1949 com a conclusão de sua bomba atômica, que provocou reações em sua sociedade. Um exemplo disso foi a grande propaganda veiculada de que os avanços na área tecnológica nos países socialistas eram iguais ou maiores que nos países capitalistas.

Em 1955, para balancear as relações dos países do bloco socialista com o bloco comunista foi realizado o pacto de Varsóvia, que, a exemplo da OTAN, teve como objetivo a ajuda mútua caso algum país do bloco adversário realizasse ataques aos países comunistas do leste europeu. Para contrabalancear a CIA foi criada a KGB, a organização de segurança do estado, que tinha como foco as missões em território estrangeiro e que buscava viabilizar o avanço do comunismo e a retirada dos países do bloco capitalista.

A revolução cubana e a vitória de Fidel Castro em 1959 é pouco discutida no livro didático, de maneira que pode-se aprofundar o conhecimento dos alunos ao discutir, através de uma determinada missão a favor ou contra Fidel. Como foi realizada a revolução e como foi instaurado o comunismo em um país tão distante do bloco comunista e tão próximo dos EUA, ou seja, como foi possível para os revolucionários realizar suas ações, as pressões que sofreram e o que levou a revolução a acontecer, demonstrando as diferenças de pensamento de um país que geograficamente não estava protegido por nenhuma das superpotências.

Com a continuação da Guerra Fria, Nikita Krushev, em 1956, denunciou, segundo o livro didático utilizado, vários crimes de Stalin, em um momento que aumentou consideravelmente o controle sobre os países do leste europeu de maneira militar, o que provocou reações adversas nesses países. No ano de 1961 foram erguidas torres e cercas para impedir que os cidadãos saíssem da parte oriental da Alemanha. O muro de Berlim seria então um símbolo que anos mais tarde acarretaria o fim simbólico da União Soviética, ao ser derrubado.

Uma situação colocada em jogo é a saída ou entrada de pessoas através das informações do livro didático, levando os estudantes a pensar em maneiras de realizar a travessia. O contexto mostraria aos alunos as dificuldades das famílias que foram separadas e dos problemas enfrentados pelas pessoas que precisariam atravessar a fronteira, seja por trabalho, por ter bens do outro lado do muro ou outra situação.

A conquista do espaço é outro tema explorado no livro que pode servir de base para a criação de objetivos, com o lançamento do satélite Sputnik I pelos soviéticos em 1957 e a criação da NASA (National Aeronautics and Space Administration), em tradução livre

Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço. O mestre do jogo pode iniciar a mesma corrida entre os estudantes, tendo como base a expansão dos seus respectivos países.

Finalizando o capítulo escolhido para este RPG encontra-se a crise dos mísseis, na qual após os Estados Unidos instalarem mísseis na Turquia a União Soviética pretendia realizar a mesma ação em Cuba. A partir do receio de uma guerra nuclear em escala mundial acordos foram realizados, isolando Cuba de vários países e evitando assim uma nova Grande Guerra.

### **3.3 A participação do narrador**

Um dos aspectos que o mestre deve observar está em cada subtema do livro escolhido criando uma linha narrativa para os alunos entenderem. A utilização do jogo deve ser entendida como uma aula interativa, a participação dos alunos é, em cada um dos movimentos realizados pelo mestre do jogo, o ponto principal para o aprendizado, enfatizando o conhecimento adquirido com a experiência adquirida ao longo da jornada.

Na narração, as regras que forem propostas devem se adequar ao tema, ou seja, na criação do jogo deve-se imaginar como a aventura deve ocorrer e criar uma série de regras para que os participantes percorram o caminho idealizado pelo mestre. Dessa maneira, entendemos que após toda a criação do jogo e suas respectivas regras é necessário analisar se elas são funcionais, ou seja, se em sua aplicação os envolvidos estão se divertindo e aprendendo, o que se espera ao utilizar um jogo em sala de aula.

Dessa maneira, todos os aspectos serão levados em conta para um entendimento do jogo, a maneira que deve ser apresentado aos estudantes e a maneira de realizar a narração e os objetivos. De acordo com a relação entre os estudantes, podemos observar que a narração e a maneira como são atribuídos os desafios do jogo são de suma importância.

A comunicação será a chave que efetuará a ligação entre o conteúdo, o narrador e os estudantes, realizando o debate com todo o tema discutido de maneira que todos estejam cientes das ações dentro do jogo e de como elas ocorreram segundo o livro didático, realizando uma análise dos problemas e encontrando uma solução conjunta.

#### 4 CAPÍTULO III: ANÁLISE DO JOGO

Um dos aspectos que devem ser observados na turma para o desenvolvimento e consequente uso de um RPG é o quanto os alunos sabem acerca do tema. Essa sondagem é crucial pois ela permite ao professor escolher a maneira correta de se trabalhar o tema, seja com as lacunas apresentadas pelos alunos, ou pelo conceito que eles possam já ter adquirido. Com isso em mente, pode-se criar um modelo de jogo voltado para as falhas conceituais que os alunos possam ter e então focar as dificuldades do jogo em volta delas, criando um debate sem que os alunos percebam necessariamente que estão debatendo sobre a incompreensão de alguma informação.

Para a utilização do RPG com o tema sobre a Guerra Fria, tivemos como início a explanação do tema na sala de aula, o que possibilitou aos alunos a base de conhecimento necessária para participarem sem a necessidade da busca de outras informações, ou seja, o conteúdo tratado seria a melhor maneira de realizar a participação dos alunos no debate realizado no jogo.

É necessário realizar uma revisão, pois a partir dela teremos uma verificação sobre o quanto o estudante compreendeu sobre o tema e também para que o aluno tenha uma ideia acerca do que está sendo discutido, ou seja, em um modelo de jogo como o RPG é necessário uma base de conhecimento, base que o aluno irá utilizar para se desenvolver junto aos outros em busca do objetivo definido pelo professor. Este objetivo, entretanto, não deve ser divulgado pelo professor, apenas ele, agindo como mestre do jogo, tem o conhecimento de onde deseja que os alunos cheguem, ainda que as escolhas dos alunos levem a outro tema não desejado, o professor deve estar preparado para, através do próprio jogo, trazer os alunos novamente para o tema. Para isso, deve-se preparar uma série de salvaguardas, ou seja, sempre que notar que os alunos estão desviando do curso da narrativa histórica, o professor deve ter conhecimento de algum fato, costume, ideal político ou social, que faça com que a próxima escolha do aluno traga de volta o seu personagem para a narrativa.

O manuseio dos conceitos e conhecimentos é um dos aspectos de maior importância no desenvolvimento do jogo, o domínio do professor sobre o tema e em quais áreas ele se desenvolve, é o cerne do jogo. Sem isso corre-se o risco de perder os alunos na própria narrativa histórica, provocando não apenas a quebra da linha de raciocínio do jogo, quanto a dos alunos, dificultando ainda mais o entendimento de um tema que é trabalhado através das observações da sala de aula, ou seja, uma falha na linha de raciocínio desejada para o jogo pode confundir o estudante, levando ele a ideias errôneas, distantes do objetivo final.

A interação entre os participantes deve ser observada e incentivada levando em conta a jogabilidade do RPG, além da sua importância para o desenvolvimento da turma como evidencia Rocha(2006).

Além das amizades e do convívio social que o RPG proporciona aos jogadores, durante as observações das atividades dos grupos de jogo verificou-se que, de fato, a dinâmica do jogo, a forma como o jogo acontece pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades ligadas à capacidade de interação social. Os jogadores, na maioria das vezes, devem lidar com situações que exigem capacidade de argumentação e interação social. (ROCHA, 2006, p. 91)

Esse é um dos objetivos do jogo: a visualização dos conceitos por parte dos alunos durante o desenvolvimento da aventura. Deve-se criar o sentimento de que as ações dos alunos têm sua importância determinada pelo jogo e como tal, as consequências devem ser observadas. A partir do momento em que os alunos percebem que suas ações e as ações dos seus colegas interferem no desenvolvimento das aventuras, é necessário contextualizar o tema, ou seja, fazer a ligação das ações dos alunos com o tema estudado e mostrar que, assim como os alunos estão fazendo escolhas, em algum momento da história outra pessoa realizou debates com o intuito de fazer as mesmas escolhas, ou seja, a mesma responsabilidade que os personagens históricos analisados tiveram, o aluno deve incorporar para que possa ser capaz de realizar um debate acerca do assunto, pois ele não é mais distante, mas faz parte de sua escolha dentro do jogo e de seu desenvolvimento.

Após o jogo é necessário analisar o quanto o aluno absorveu do tema apresentado, mas desse ponto em diante é necessário notar se o assunto foi apenas memorizado, ou se através das escolhas do rumo da narrativa histórica o aluno observou incongruências ou compreendeu dificuldades e rupturas da população que antes ele não conseguia enxergar.

Essa internalização é de grande importância pois o assunto deixa de ser apenas um assunto para a prova e passa a ser uma escolha entendida pelo aluno, pois o mesmo passou pela dúvida de escolher as ações do seu personagem no tempo histórico escolhido para o jogo. Tendo isso em mente, o professor deve se focar na discussão acerca do que os alunos notaram de diferente, em quais escolhas eles mudariam após as consequências de suas ações, e o que ele entendia acerca do tempo histórico, das rupturas e continuidades que antes ele não entendia e que possam ser compreendidas ao notar que no jogo, cada ação traz uma cadeia de consequências inesperadas.

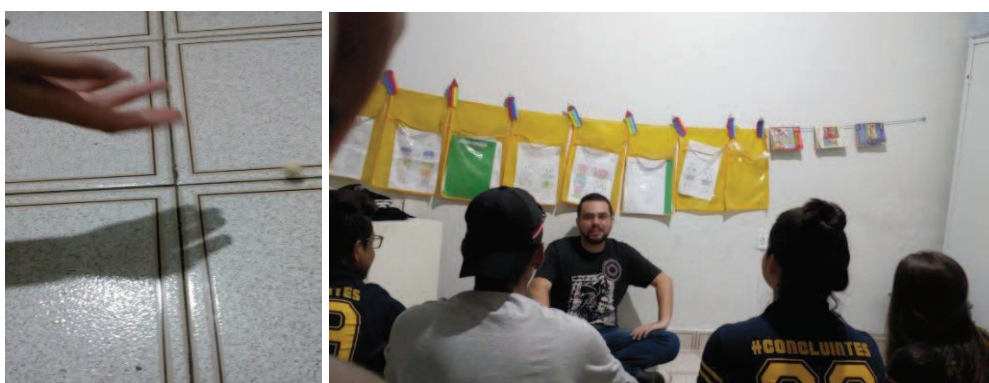
Com o objetivo de melhor exemplificar a jogabilidade do jogo observamos que o mestre irá guiar toda a aventura, como informa Evangelista (2009, p.9): “Se o RPG fosse um videogame, o mestre seria o controle, o aparelho em si. O mestre cria o mundo de aventura

onde vivem os heróis. Ele diz aos jogadores o que acontece nesse mundo, assim como o aparelho de videogame mostra na tela da TV.”.

#### 4.1 Análise da turma no jogo

A análise na turma em que foi aplicado o jogo teve uma divisão, na qual os estudantes foram divididos em três grupos de quatro pessoas. A experiência foi realizada durante as aulas de uma semana. Na semana anterior a professora já havia realizado a sua aula normalmente tendo o tema do RPG como foco. Logo, os alunos já estariam com um apoio de conhecimento regular, ou seja, não seria um tema novo para o jogo.

Para um melhor entendimento será analisado cada grupo separadamente, e com o objetivo final igual para todos, bem como as linhas gerais da aventura. Um ponto que todos tinham em comum era o fato de não conhecerem o RPG, o que causou estranheza devido a falta de algum tipo de material para o jogo além do livro didático e de dois dados utilizados principalmente para entreter, pois apenas um dado é necessário para o jogo.



Fotografias I e II retiradas no início do jogo no dia 28/08/18

Procuramos verificar a capacidade dos estudantes participarem do jogo sem a utilização do livro didático, considerando que já havia ocorrido aulas com a professora em sala de aula que realizou o debate do conteúdo de acordo com o seu calendário regular, ou seja, a participação foi entendida como uma revisão do conteúdo, no qual os estudantes já haviam compreendido o recorte do tema. Nesse aspecto a imaginação é importante pois o aluno deve realizar as ações em sua mente e considerar as consequências, segundo Vigotsky (2009, p. 20) “a imaginação não é um divertimento ocioso da mente, uma atividade suspensa no ar, mas, uma função vital necessária”.

Seguindo essa linha de pensamento podemos observar que depende de o aluno compreender a importância de sua participação ativa no jogo através de sua imaginação, conceito sobre o qual Vigotsky(2009) realiza um aprofundamento:

a imaginação, base de toda atividade criadora, manifesta-se, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando também possível a criação artística, a científica e a técnica. Nesse sentido, necessariamente, tudo o que nos cerca e foi feito pelas mãos do homem, todo o mundo da cultura, diferentemente do mundo da natureza, tudo isso é produto da imaginação e da criação humana que nela se baseia. [...] Podemos dizer que todos os objetos da vida cotidiana, sem excluir os mais simples e comuns, são imaginação cristalizada. (VIGOTSKY, 2009, p. 14-15, grifos do autor)

Portanto, é a união do que o estudante já conhece com a sua imaginação criada com a narração do mestre do jogo que possibilitará o desenvolvimento da aventura e o debate do tema de maneira satisfatória, ou seja, de maneira que todos participem e a partir de suas dúvidas todos cheguem a um entendimento melhor acerca do tema, seja ela no tema escolhido para esta análise ou outro tema.

A maneira de jogar foi debatida tendo como foco a importância dos estudantes se envolverem no jogo, ou seja, era necessário que, ao ser realizada a narração da situação, como a propagação da propaganda da URSS em países europeus, o que os estudantes com os seus soldados gostariam de fazer, ajudar ou atrapalhar a propaganda. Sem a participação ativa não seria possível realizar o jogo, com isso em mente todos se dispuseram a se envolver.

Uma das principais características presentes entre todos os grupos era a característica de, entre todas as ações, visualizarem mais o ganho individual do que o objetivo final que pode ser alcançado em grupo, mesmo com a explanação anterior sobre a importância de cada personagem. A noção de que o indivíduo solitário ganhar sem a necessidade dos demais acarretou em diversos mini conflitos durante o jogo, o que dificultou o desenvolvimento da jornada, já que um dos objetivos do RPG é o companheirismo através das habilidades que cada personagem poderia oferecer, sem a ajuda dos companheiros torna-se impossível terminar o jogo. Com isso, a principal ação tomada pelos alunos foi a de atacar os seus companheiros em detrimento do problema alçado pelo narrador, o que levou a constantes debates acerca da importância de cada um dentro da aventura.

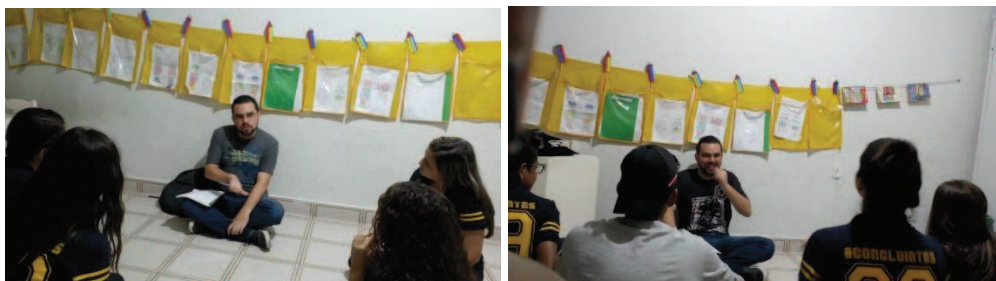
A participação do jogo foi criada para ser cooperativa, diferente de outros jogos o objetivo deve ser realizado com a participação de todos os jogadores, dessa maneira Riyis(2004) informa:

os jogos de RPG podem ser considerados jogos cooperativos de representação, porque são jogos de interpretação de papéis e porque seguem os preceitos dos jogos cooperativos, pois não há vencedores nem vencidos, e todos os jogadores têm um objetivo comum ao alcançar (RIYIS, 2004, p. 10)

Esse debate levou em conta alguns conceitos do próprio tema, como alguns se colocaram como pertencentes ao grupo capitalista e comunista os estudantes encontraram dificuldades em se unir para encontrar a solução para os problemas apresentados, entrando em



uma Guerra Fria dentro do jogo, embora a narração estivesse sendo realizada de maneira a unir os dois grupos com o objetivo de alcançar tratados de paz sem a necessidade de ataques à outro grupo, até que os estudantes percebessem que não poderiam continuar sem a ajuda dos demais, o debate se tornou constante em cada ação desenvolvida.



Fotografias III e IV de dois grupos no dia 29/08/18

A situação levou-os a refletirem sobre as diferenças que as correntes de pensamento carregam e por que eram tão importantes para o desenvolvimento dos seus respectivos países e alianças, considerando que seguindo o livro didático o processo ocorreu de maneira diferente do que eles imaginaram no jogo. Notaram, portanto, que a disputa ocorreu, segundo o livro, de maneiras completamente opostas e sem nenhum diálogo, enquanto que para os estudantes haviam muitas questões que poderiam ser analisadas para se conseguir um diálogo favorável para os dois lados do conflito.

A jogabilidade em turnos, com cada participante tendo a sua oportunidade para realizar uma ação, ou seja, informar ao mestre o que deseja que aconteça é a parte mais importante do jogo, pois nesse momento recai sobre ele a decisão do que deve ou não fazer. Na primeira turma, os estudantes procuraram terminar o jogo sozinhos, realizando as ações sem perceber muito a importância das decisões, o que levou a não conseguirem terminar a aventura devido a não perceberem que todos os estudantes eram necessários para completarem a aventura. Ao se concentrarem mais nos ganhos individuais não perceberam que o objetivo geral é realizado com todos trabalhando em conjunto.

Na segunda turma notamos que o grupo estava mais focado nos objetivos, sem realizar ataques aos outros participantes, o grupo teve muito mais conversas relacionadas ao que aconteceria ao serem realizadas ações diplomáticas e maior aceitação ao procurarem ajudar ao companheiro. A turma conseguiu criar uma unidade e procurou sobreviver a toda a aventura de acordo com cada objetivo. Os ideais políticos de cada estudante também influenciaram suas escolhas de forma que aconteciam momentos que eles consideraram tomar uma ação contra outro participante apenas pelo lado contrário, ou seja, ignorando o objetivo do jogo em prol de seu próprio ideal e dificultando o desenvolvimento dos outros estudantes.

O terceiro grupo foi o único que por suas próprias escolhas teria retirado o personagem de uma participante da partida, na qual foi necessária a interferência do narrador para que o personagem continuasse na história, com um desenvolvimento mais voltado para o lado que os estudantes consideraram estar atuando de maneira “correta” no período histórico, de maneira que os participantes que estiveram atuando no jogo com um ideal capitalista estiveram na maior parte do tempo utilizando ações que observaram no dia a dia, na tv ou em outra mídia digital, esquecendo que a aventura deve estar incluída no contexto histórico analisado, o da Guerra Fria.

Segundo Vigotsky (2009, p. 25) “há uma dependência dupla e mútua entre imaginação e experiência. Se no primeiro caso a imaginação apoia-se na experiência, no segundo é a própria experiência que se apoia na imaginação”. De maneira que a experiência que os estudantes têm de seu dia a dia, ao entrar em contato com o a sua imaginação, cria uma análise dos fatos que é pertencente ao próprio estudante, e seria esse o motivo dos debates ocorrerem mesmo com o mesmo tema e as mesmas condições de participação para todos os envolvidos. Uma ideia criada com a análise de um participante do jogo difere de outra, pois a experiência que cada um carrega é diferente, seja na sua cultura, no meio em que vive, nas suas condições sociais, etc.

A partir desse debate notamos caminhos diferentes para as ideias das turmas, conseqüentemente, cada aluno imaginou que sua interferência daria um resultado pré-determinado, o qual foi modificado com o desenvolvimento na aventura, assim a imaginação se tornou necessária para o acompanhamento da história.

A imaginação adquire uma função muito importante no comportamento e no desenvolvimento humano. Ela transforma-se em meio de ampliação da experiência de um indivíduo porque, tendo por base a narração ou a descrição de outrem, ele pode imaginar o que não viu, o que não vivenciou diretamente em sua experiência pessoal. (VIGOTSKY, 2009, p. 25)

O desenvolvimento das turmas nos jogos incluiu uma melhor desenvoltura a partir da terceira vez de cada jogador realizou uma ação e na segunda vez da terceira turma. Isso ocorreu pois os alunos começaram a notar as estratégias que poderiam utilizar para melhorar os seus personagens a partir de seus ganhos, principalmente após perceberem que a diplomacia era a parte mais importante para sobreviverem.

Os estudantes que conseguiram perceber isso mais facilmente participaram da aventura de maneira linear como foi planejado, através de todos os fatos históricos presentes no livro didático e narrados na perspectiva do jogo. Já os alunos que perceberam tardiamente,

fatalmente estiveram envolvidos em debates para tentar realizar o objetivo de sobreviver até o final com os outros estudantes.

Arce (2004, p. 18), ao realizar um comentário sobre o aspecto da participação nos jogos realiza a seguinte análise: “no jogo a criança não só se envolve em vários papéis (médico/doente, professor/aluno, mãe/pai/filho, motorista/passageiro/cobrador, etc.) como também apreende o caráter das relações que protagoniza em seus jogos, buscando assim entender a realidade.” O que nos mostra que no envolvimento com o jogo todos os participantes estão sujeitos a compreender o que o seu personagem esta vivenciando, ao levar em conta as suas dificuldades e objetivos é possível criar uma empatia para com os participantes dos jogos e, a partir disso, criar laços de desenvolvimentos e relações que não seriam criados naturalmente.

A interpretação histórica foi debatida ao levar em conta os dados do livro didático, e isso ocorreu devido a importância de se trabalhar com o material disponível para todos os alunos. Para um RPG normal seria necessário um livro básico que o mestre do jogo e todos os participantes teriam lido. Em sala de aula os estudantes têm o acesso e a aula do professor, o que retira a obrigatoriedade de ler materiais fora do horário da aula para ter conhecimento prévio do tema. Essa utilização considera a importância dessa ferramenta que está disponível através de programas educacionais para todas as escolas. O livro utilizado para a criação desse RPG nos traz uma gama de temas que podem ser utilizados para outras iniciativas com o estilo de jogo, em análise da escola da Espanha Sacristán(2000), realiza a seguinte análise que podemos trazer para o nosso ambiente educacional:

Seguramente, entre nós, a melhora do ensino também se deve, em boa parte, à maior qualidade dos livros-texto, mas falta, no entanto, uma política de intervenção decidida para fomentar a pesquisa e experimentação de materiais alternativos; algo que as editoras ou não podem se permitir quando são fracas, ou não têm necessidade de fazê-lo para colocar seus produtos no mercado quando são fortes. Em nosso caso, não existe tradição nem possibilidade à vista de que entidades privadas, empresas, fundações, instituições de pesquisa, universidades, etc. entrem nesta dinâmica, como ocorreu noutros países desenvolvidos. Ou a administração pública incentivava ou ninguém se preocupará com isso (SACRISTÁN, 2000, p. 158).

Dessa maneira, o livro didático se torna a maior ferramenta de pesquisa do aluno ao se observar que existem poucas iniciativas para a leitura de livros fora de sala de aula, ainda que sejam sobre o mesmo tema. A pesquisa nesse sentido é realizada apenas para a apresentação de algum exercício que o professor tenha solicitado. Logo o aluno realiza seus estudos com base na interpretação realizada junto com o professor do texto do livro didático ou de algum material que o professor deseje apresentar para a turma. O jogo é realizado com o mínimo de

ferramentas e o livro didático é a mais importante delas, pois é a sua interpretação que fornecerá ao estudante o conhecimento necessário para a aventura.

Nesse aspecto os alunos mostraram conhecimento necessário para o jogo, os temas e as discussões estavam ao alcance de todos, a análise dos vários subtemas dentro do capítulo estudado foram realizadas de maneira natural, fazendo com que o jogo, em um caráter de revisão, trouxesse um impacto muito maior, pois embora os alunos já tivessem estudado o capítulo de maneira linear, não haviam refletido sobre as diversas ações, consequências, sentimentos e desejos que os povos dos países analisados detinham naquele momento. O jogo tornou possível essa proximidade não apenas com o tema, mas com as condições históricas que os sujeitos históricos viveram, revelando uma maior empatia com os outros personagens na parte final do jogo.

A empatia é importante na educação pois é capaz de fornecer um melhor desenvolvimento pessoal e social, a utilização do jogo para esse propósito pode ser considerada de grande importância pois a diplomacia exigida fortalece as relações, o que o ensino voltado apenas para a passagem de conteúdo para os alunos não tem esse aspecto. Segundo Santos (2000, p. 22):

a educação com objetivos exclusivamente cognitivos tem se mostrado insatisfatória, pois, apesar de tantos avanços tecnológicos, da televisão, de computadores e, multimídia utilizados no processo educacional, as novas gerações têm mostrado crescente falta de competência emocional e social. Santos (2000, p. 22)

O aspecto emocional é levado em conta no jogo a todo momento, pois é a partir dos sentimentos dos participantes que as ações são tomadas, o que leva a um desenvolvimento social que o ensino técnico pouco leva em conta. A capacidade de se colocar em uma situação em que as suas conclusões podem levar a retirada de um participante do jogo colocou uma pressão em todos os participantes, o que levou ao debate sobre a importância da democracia para evitar guerras e sobre a importância da vida do ser humano que mesmo no jogo passou a ser defendida.

Esse desenvolvimento é importante pois faz parte do crescimento dos estudantes, como informa Morin (2011, p. 54): “deveria mostrar e ilustrar o destino multifacetado do humano: o destino da espécie humana, o destino individual, o destino social, o destino histórico, todos entrelaçados e inseparáveis”. Esse desenvolvimento em seus vários aspectos deve ser levado em conta na formação educacional e o jogo proporcionou uma oportunidade ao fornecer situações em que foram necessárias a discussão acerca da melhor maneira de os participantes se desenvolverem com a responsabilidade de ter a vida de seus companheiros em

suas escolhas. O “destino”, portanto, foi debatido para que se chegasse a um denominador, que seria a melhor escolha para a continuação da aventura.

A vivência imaginária que o jogo proporciona contribuiu para que aspectos que normalmente não seriam levados em conta na sala de aula, o debate ideológico presente no período analisado especificamente ocasionou uma discussão sobre os motivos das potências mundiais lutarem tanto pelo controle de outros países. O debate ocorreu entre as esferas políticas, econômicas, culturais, etc. Nesse aspecto, a falta de conhecimento de uma cultura diferente da nossa, a qual tem especificidades iguais as da América do Norte provocou questões que normalmente não seriam analisadas. Ainda sobre a vivência através do jogo Schmit(2008) faz a seguinte explicação:

Um educador pode utilizar esta possibilidade de gerar vivências imaginárias para trabalhar questões morais e éticas, com maiores elaborações, pois as situações e as ações não são limitadas como no real. O RPG seria uma espécie de laboratório de vivências onde o limite é a imaginação dos participantes. Assim, por meio do RPG, os jogadores podem conferir novos sentidos às suas experiências, podendo ser uma ótima ferramenta para intervenções do educador. (SCHMIT, 2008, p.62)

As questões que se referem a moral e ética foram muito debatidas durante o jogo, as experiências de cada estudante interferiram em escolhas mais racionais e foram realizadas a partir de conceitos que os alunos consideraram como “corretos” de acordo com o que observaram fora do ambiente escolar, através de sua vivência em casa, ou seja, o conteúdo escolar foi analisado a partir de perspectivas individuais, e portanto, geraram debates que provocaram a divisão dos estudantes em alguns momentos do jogo. Esses debates geraram a saída de um dos participantes do terceiro grupo, o que causou a modificação da história para que a aventura continuasse, isso ocorre com frequência com novos jogadores de RPG e o narrador deve ter uma solução prévia para esses casos.

No grupo foi realizada um debate sobre a doação de soldados para a personagem retornar ao jogo, levando em consideração que seriam necessários todos os jogadores para que fosse finalizada a aventura, não houve nenhum estudante contra a decisão pois já haviam percebido que os outros eram necessários para o objetivo de sobreviver através das políticas da Guerra Fria. Essa foi a única interferência direta na aventura por parte do narrador, o que mostra que os estudantes estavam preparados para o jogo, com todo o conteúdo que havia sido passado em sala de aula já pronto para o debate a partir do jogo.

## 5 Considerações Finais

Observamos, portanto, que o uso do RPG em sala de aula permite ao professor realizar uma aula que foge do debate regular que as condições de ensino no Brasil proporcionam, a falta de material e infraestrutura impossibilita aulas de campo, utilização de filmes em alguns casos, outros tipos de jogos e projetos que necessitem de alguma ajuda financeira.

A utilização do jogo foi melhor realizada como revisão, isso ocorreu pois sem a base de conhecimento por parte dos alunos não seria possível para o narrador do jogo desenvolver a sua história, exemplificando, sem os alunos terem ciência do que foram as potências da Guerra Fria não seria possível criar a empatia necessária para que eles tomassem um ideal e protegessem de acordo com suas escolhas para o personagem. Além disso a jogabilidade de um RPG é focada no debate e sem o conhecimento prévio do tema não seria possível para os alunos chegarem a um consenso sobre o que seria melhor para o desenvolvimento do jogo.

Nesse aspecto o debate foi realizado como uma grande revisão do tema estudado, os alunos observaram os estudos anteriores e partiram desses pressupostos para realizar uma série de ações que acharam que ocorreriam melhor na guerra, enfatizando as ações que consideraram “erradas” para a cultura política atual, ou seja, para a democracia atual.

A utilização de pouco material contribui para a utilização do RPG, mesmo o dado utilizado para serem contadas as vitórias e derrotas pode ser criado em sala de aula a partir de uma folha de papel e cola comum, o que fornece ao professor a possibilidade de utilizar o jogo sem solicitações para a sua escola e para os seus alunos.

A capacidade do jogo pode, então, ser explorada em sua totalidade em qualquer ambiente, com a análise do tema bem realizada e as medidas tomadas para que todos os alunos participem se torna uma questão de por em prática o debate com os alunos e a história como foco, ficando a cargo do professor a mediação e a linha narrativa, facilitando para os alunos ao mesmo tempo a criação de questões e a respostas das mesmas através de suas próprias ações.

A interpretação e empatia que o jogo proporciona une a turma para um objetivo em comum e proporciona um desenvolvimento social que a aula ministrada apenas fornecendo informações não consegue realizar. O levantamento de dúvidas que o debate gera fornece aos narrados perceber as dificuldades da turma, a imaginação dos alunos pode oferecer novas perspectivas para o professor e a capacidade geral de aprendizagem é melhorada para o estudante e para o professor, pois apesar de os alunos estarem debatendo que ações tomariam

em cada situação o professor estará observando as várias possibilidades de análise e aprofundamentos que podem ser realizados na educação dos alunos e na do próprio docente.

## 6 REFERÊNCIAS

ARCE, A. O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no e no pensamento educacional de Friedrich Froebel. **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 24.Abr. 2004.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 43<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2005.

FONSECA, S. G. **Didática e prática de ensino de história**. Campinas, SP. Papirus, 2005.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. **Jogo como elemento da cultura: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar**. São Paulo: Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Puc-SP, 2007 (Tese de Doutorado).

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo, Editora Perspectiva S.A. 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. trad. Catarina Eleonora F. da Silva e Jeanne Sawaya; rev. Técnica de Edgard de Assis Carvalho. 2<sup>a</sup> ed. rev. São Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2011.

PEREIRA, C. **Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES**. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: PUC/RJ, 2003.

REDAÇÃO. **Três em cada 10 brasileiros são analfabetos funcionais**. Revista Educação. Disponível em <<http://www.revistaeducacao.com.br/tres-em-cada-10-brasileiros-sao-analfabetos-funcionais-1/>>. Acesso no dia 26-10-2018 as 14:03.

REDAÇÃO. **Um pouco sobre a história do RPG**. Parte 1: Origens. Rede RPG. Disponível em <<https://www.rederpg.com.br/2018/08/07/um-pouco-sobre-historia-do-rpg-parte-1-origens/>>. Acesso em: 25 de out. de 2018.

REIS, Alessandro Vieira dos. **Mecânica dos Jogos**. Disponível em <<https://www.fabricadejogos.net/posts/mecanica-de-jogos-parte-1/>>. Acesso em: 04 de abr. de 2018.



REIS, José Carlos. **As identidades do Brasil de Vanhagen a F.H.C.** Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas Editora, 1999.

RIYIS, M.T. **Simples: manual para uso do RPG na Educação.** São Paulo: Autor, 2004.  
ROCHA, M. **RPG: jogo e conhecimento.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba: UNIMEP, 2006.

SACRISTÁN, J.G. **O currículo: uma reflexão sobre a prática.** Porto Alegre: ArtMed, 2000.

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; *Brasil Escola*. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>>. Acesso em 28 de maio de 2018.

SANTOS, Jair de Oliveira. **Educação Emocional na Escola: a emoção na sala de aula.** 2ª Ed. Salvador, 2000.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos.** Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. 2008

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar.** Araraquara: Programa de Pós-graduação em Educação Escolar da Universidade Estadual Paulista, 2008 (Dissertação de Mestrado)

VIGOTSKY, L. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico:** livro para professores. Trad. Zoia Prestes e Voobrajenie e tvortchestvo v detskom vozraste. São Paulo: Ática, 2009

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Trad. de José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro, Imago, 1975.

## **ANEXO**

## 7 ANEXO

### **ANEXO A – Matéria sobre crimes envolvendo o RPG em Teresópolis.**

A matéria de Rozane Monteiro. “TERROR”

A marca do mal na Serra Federal vai investigar se meninas de Teresópolis foram mortas em rituais satânicos. Acuados, jovens de hábitos considerados estranhos se dizem perseguidos por Rozane Monteiro <rozanemonteiro@odianet.com.br>

Até outubro, Teresópolis sempre conviveu com as esquisitices de seus jovens. Uns adoram andar vestidos de preto. Outros vão ao cemitério para usar drogas, beber e namorar ou, simplesmente, "zoar". Outros tantos fazem a mesma coisa num casarão abandonado. Quatro mil deles curtem um tal jogo Role Playing Game, o RPG. Mas há um mês, depois que duas adolescentes foram mortas por asfixia, Teresópolis se lembrou desses meninos e entrou em pânico. Lembrou-se também de algo que sempre se soube, mas nunca se viu: há quem adore o Diabo em rituais macabros. A ligação de uma coisa a outra chegou a Brasília e, esta semana, agentes da Polícia Federal vão subir a serra para investigar se as estudantes foram mortas em rituais satânicos – os corpos deverão ser exumados e os agentes também querem saber se sites de adoração ao Demônio têm ligação com os crimes.

A história foi parar em Brasília por conta do empenho de Sônia Ramos, 42, madrastra de Fernanda Venâncio Ramos, 17, uma das meninas mortas – a outra foi Iara Santos da Silva, 14. Sônia está convencida de que há ligação entre as mortes e rituais satânicos e que o RPG pode estar sendo usado para cooptar jovens para drogas e satanismo. Mais de 100 jovens ouvidos pelo Juizado da Infância e da Juventude da cidade confirmam a existência de uma seita. Mas não há provas.

Os meninos de Teresópolis também estão assustados. Eles já não se reúnem no velho coreto da Praça Baltazar da Silveira, no Centro, para jogar RPG – a polícia sempre aparece para desfazer as reuniões – e quase todos garantem que não adoram o Diabo. Os que adoram, como Pedro (nome fictício), 18, dizem que rituais com sacrifício é coisa de "amador".

No primeiro contato com estranhos, os adolescentes juram que nunca jogaram RPG ou ouviram falar do casarão das Pimenteiras, abandonado há mais de 15 anos. Mais relaxados, alguns admitem que já foram ao casarão, mas garantem que foi "há um tempão". Claro que também não fazem idéia de quem escreveu em um dos cômodos "Satã é o rei".

Finalmente, explicam que hoje, de tanto medo, o "grupo de preto" – os góticos – veste camisetas coloridas. Alguns vão ao cemitério. Muitos vão ao bar gótico Psychodellic

Clubbers, de Rodrigo Feo, 29, onde ouvem rock e falam da vida numa cidade que não tem um único cinema.

Depoimento: ‘Sou livre. Sigo meus instintos’

Pedro (nome fictício) \*

‘Pô, o cara (Deus) diz: "Não matarás". É só ver na Bíblia aquele montão de gente que ele matou. Aí, o malandrinho (Jesus Cristo) manda dar a outra face se alguém bater na gente. Isso é muito hipócrita. Eu sigo meus instintos e me permito me conhecer. Se alguém me der um tapa na cara, eu revido. Eu sou livre. Satanismo é isso. Não fico preso a um monte de princípios – não faz isso, não faz aquilo, não cobiçarás não sei o quê. Eu posso fazer o que eu quiser. É isso. Simples assim. Você vê, é muito fácil ser católico. O cara passa a semana toda fazendo besteira. Aí, chega lá na missa e pede perdão. O próprio malandrinho, que dizem que pregava a paz, naquela vez saiu chicoteando os caras que estavam vendendo coisas numa igreja. Não faz sentido. Isso aí que estão falando, de sacrifício de animais, de ir para o cemitério, para o casarão, de matar gente é coisa de amador. Satanismo não é isso. Esses moleques ficam fazendo essas besteiras e dá nisso.’

Pedro, 18 anos, é de classe média alta, faz sucesso com as meninas, tem cultura acima da média para sua idade e diz que o Diabo é seu ‘patrocinador’.