



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA

COSME PAULO DOS SANTOS

**A DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO BRASIL: PERCURSOS E PROPOSTAS  
ALTERNATIVAS DE ENSINO DE HISTÓRIA PARA O SÉCULO XXI.**

CAMPINA GRANDE, 2018.

COSME PAULO DOS SANTOS

**A DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO BRASIL: PERCURSOS E PROPOSTAS  
ALTERNATIVAS DE ENSINO DE HISTÓRIA PARA O SÉCULO XXI.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada  
ao Curso de Graduação de História da  
Universidade Estadual da Paraíba, como  
requisito parcial à obtenção do título de  
Licenciatura Plena em História.  
Área de concentração: História.

Orientador: Prof. Me. José do Egito.

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.

S237d Santos, Cosme Paulo do.  
A disciplina de história no Brasil [manuscrito] : percursos e propostas alternativas de ensino de história para o Século XXI / Cosme Paulo do Santos. - 2018.

21 p.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.

"Orientação : Prof. Me. José do Egito Negreiros Pereira ,  
Coordenação do Curso de História - CEDUC."

1. Ensino de história. 2. Jogos Digitais. 3. RPG de mesa.  
4. Metodologia de ensino.

21. ed. CDD 372.89

COSME PAULO DOS SANTOS

**A DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO BRASIL: PERCURSOS E PROPOSTAS  
ALTERNATIVAS DE ENSINO DE HISTÓRIA PARA O SÉCULO XXI.**

Artigo apresentada(o) ao Programa de Graduação em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de licenciado e Graduado em História.

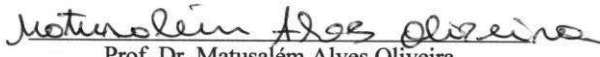
Área de concentração: História.

Aprovada em: 20/06/2018 .

BANCA EXAMINADORA

  
Prof. Me. José do Egito Negreiros Pereira (Orientador)  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Patrícia Cristina de Aragão Araújo  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

  
Prof. Dr. Matusalém Alves Oliveira  
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A minha família, pela dedicação, companheirismo e amizade, DEDICO.

## **AGRADECIMENTOS**

À Deus primeiramente, por me capacitar para concluir esse curso.

Ao professor José do Egito pelas leituras sugeridas ao longo dessa orientação e pela dedicação.

Ao meu pai Pedro Paulo dos Santos, a minha Mãe Jizelma da Silva, ao meu irmão Carlos Paulo dos Santos, por acreditarem em mim e me motivarem todo dia, a minha namorada Samara Vitória pela compreensão e carinho.

Aos professores do Curso de História da UEPB, que contribuíram ao longo de cinco anos, por meio das disciplinas e debates, para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos funcionários da UEPB, em geral, pela presteza e atendimento quando nos foi necessário.

Aos colegas de classe pelos momentos de amizade e dias memoráveis.

“É bom, a meu ver, indispensável que o historiador possua ao menos um verniz de todas as principais técnicas de seu ofício. Mesmo apenas a fim de saber avaliar, previamente, a força da ferramenta e as dificuldades de seu manejo.” Marc Bloch.

## SUMÁRIO

RESUMO.....	07
INTRODUÇÃO.....	07
ENSINO DE HISTÓRIA NO BRASIL: OLHARES .....	08
O RPG DE MESA.....	14
JOGOS ELETRÔNICOS .....	17
CONCLUSÃO.....	19
ABSTRACT.....	20
REFERÊNCIAS .....	21



## **A DISCIPLINA DE HISTÓRIA NO BRASIL: PERCURSOS E PROPOSTAS ALTERNATIVAS DE ENSINO DE HISTÓRIA PARA O SÉCULO XXI.**

Cosme Paulo dos Santos<sup>1</sup>

### **RESUMO**

O presente artigo tem como finalidade identificar a construção do ensino de história no Brasil, abordando de forma breve, um percurso que perpassa pelo Brasil Colônia, Império e República, através de pesquisa bibliográfica para embasamento teórico. Nossa delimitação temática propõe um exame de metodologias de ensino de história para o século XXI, como ferramentas alternativas para trabalhar em sala de aula, em específico o *RPG de mesa* e os *games*, analisando seus pontos positivos e as dificuldades em aplicá-los em sala de aula, possibilitando atrair os jovens às aulas que se tornam mais dinâmicas e atrativas a esse público. Através de leituras e uso das obras sugeridas, buscando articular as leituras para traçar o perfil do ensino de história e para entender a necessidade de buscar novas alternativas de metodologia para ensino além da aula expositiva. Tomando como base artigos sobre RPG de mesa em ensino de história, buscamos explicar os benefícios de usar a imaginação do aluno para o processo pedagógico baseados no Sócio Construtivismo de Vygotsky e em seguida abordamos o aspecto cultural dos jogos e o aspecto de espelhamento do cotidiano (o cotidiano simbólico) nos jogos eletrônicos, o que torna essa mídia mais atrativa aos jovens.

**Palavras-chave:** Ensino de história – Jogos Digitais – Jogos – Homo Ludens – RPG de mesa.

### **Introdução**

Não é novidade que o ensino em História busca uma renovação em sua prática, pois na atual sociedade, na qual constantes transformações, tanto tecnológicas quanto sociais, acontecem muito rapidamente e sem que o indivíduo possa exercer a criticidade sobre essas transformações. A história por seu caráter de analisar o contexto histórico da formação das conjunturas sociais através de seu olhar para o passado, acaba sendo taxada de enfadonha e atrasada por uma geração que, para o bem ou para o mal, tem acesso às informações de que precisam a um “click”. Neste contexto, é sempre necessário repensar a prática docente e a importância do professor de História.

Apenas jogar informações, datas ou nomes de presidentes não supri mais as necessidades educacionais e também não cabe mais na função do professor de história atual.

---

<sup>1</sup> Aluno de Graduação em Licenciatura Plena em História na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.  
Email: cosmepaulo99@gmail.com.

Tem-se a necessidade de atrair cada vez mais a atenção dos alunos para os conteúdos trabalhados em sala de aula. Como a disciplina de História entra no imaginário do estudante como disciplina entediante? Como fazer crianças e adolescentes nascidos na era digital sentirem interesse por História?

O advento da revolução tecnológica, que se estende entre o fim do século XX e início do século XXI, trouxe novos tempos, em que a globalização chega ao seu ápice com eventos que celebram essa cultura cada vez mais dinâmica, como a *Comic Con* (evento de cosplay, quadrinhos e cultura geek em geral) e a *Campus Party* (evento de inovação tecnológica). Tudo que remete ao passado é considerado antigo e pejorativamente, tachado de ultrapassado, logo, inútil ou no mínimo desnecessário, embora muitas vezes a cultura de massa beba em referências históricas para a construção de produtos a serem consumidos por esse público. Nestes tempos de avanço o professor não pode dar-se ao luxo de permanecer estático:

Estamos assistindo, na sociedade moderna, à crise dos modelos: a crise do modelo de estado, do emprego, da família, enfim, a crise do homem moderno. Diante de tantos desafios o nosso papel, enquanto educadores é ajudar os jovens a compreender melhor esse mundo repleto de tantas variáveis. (THEODORO, 2013, p.50-51).

Essa é uma ótima oportunidade de fugir da rotina da sala de aula, a utilização de recursos pedagógicos que tenham maior proximidade com o público alvo, os alunos, pode ser a resposta a essas perguntas e através deste trabalho tentaremos nortear a prática de um ensino mais próximo à realidade do professor e aumentar a atratividade da aula.

O presente artigo está estruturado em Três partes, primeiramente buscaremos explicar o percurso da história enquanto disciplina no Brasil, incluindo elementos historiográficos e pedagógicos. Em segundo ponto abordaremos a aplicação do RPG de mesa e seu potencial para a sala de aula, abordando uma perspectiva sócio construtivista de ensino. Por último, um percurso semelhante será abordado no terceiro tópico, abordando o aspecto do cultural e do cotidiano que torna atrativo para os jovens o recurso dos jogos eletrônicos em sala de aula.

### **Ensino de História no Brasil: Olhares**

A educação sempre foi um terreno de batalhas ideológicas, porém o nosso cenário pedagógico atual segundo Ghiraldelli Jr (2009) deriva em grande escala, de duas linhas teóricas, o cartesianismo, estruturado por René Descartes (1596 – 1650) e a filosofia da educação de Jean-Jaques Rousseau (1712-1778), que ligam a concepção educacional à própria ideia que cada uma das teorias vai fundamentar da infância. Sendo que o cartesianismo vai

colocar a infância no âmbito das mazelas, que as atitudes infantis conduzem o homem adulto ao erro e que o papel fundamental da escola é fazer com que essa fase da vida passe e que os estímulos externos conduzam o homem para o campo da razão, desta forma constituindo um ensino iluminista. Por sua vez o rousseunismo vai ressaltar o caráter inocente e romântico da infância e designar que o papel fundamental da escola não é o de fazer a infância passar, mas o de garantir que o homem carregará suas virtudes infantis afastando-se das corrupções na qual a vida adulta apresenta para o homem, um modelo romântico de educação. Esses dois modelos influenciaram a pedagogia através do mundo e aqui no Brasil não foi diferente, porém em especial nos atenhamos ao ensino de história em si, como matéria escolar e as formas de transmissão. Onde começa o ensino de História no Brasil?

Inicia-se ainda no período colonial, na busca de instruir os filhos dos colonos e também de catequizar os novos convertidos, os indígenas. Durante aproximadamente 200 anos a história se configurou como uma replica de documentos e a exaltação de vultos de civilidade e fé. Nesse período era trabalhada a historia universal e por universal entende-se como história da Europa, como Monteiro (2016) nos aponta em sua pesquisa, não se podia considerar a existência de uma história brasileira no período, pois o terreno colonial só seria uma extensão da metrópole portuguesa tanto no terreno geopolítico quanto intelectual<sup>2</sup>.

Durante o período colonial a disciplina de história pertencia à parte do currículo das humanidades, instaurado e administrado por um longo tempo pelos padres jesuítas, mais especificamente entre 1549/1550, quando teve seu início, e terminando com as reformas pombalinas 1759, que buscava fugir da influência clerical e instaurar um, digamos assim, currículo iluminista. Durante muito tempo de seu percurso enquanto disciplina escolar, a história foi fortemente marcada pela influencia da escola metódica, mesmo após o manifesto dos Pioneiros da Educação Nova de 1932, onde se opunha ao antigo modelo de ensino da “primeira república” e de influência Escola Nova, ou Escolanovismo, que defendia uma educação mais democrática, centrado nos anseios da criança e num ensino voltado aos estudos sociais<sup>3</sup>.

Devido a essa influência da Pedagogia de Cunho Liberal Tradicional<sup>4</sup> “[...] o conteúdo histórico é veiculado principalmente pelo texto base ou pelo discurso do professor,

---

<sup>2</sup> Ver Luíra Freire Monteiro, *Retórica da Alteridade: Portugal e portugueses na historiografia brasileira*; Hedra, 2016.

<sup>3</sup> Ver Paulo Ghiraldelli, *História da educação brasileira*, 4ª ed. Cortez, 2009.

<sup>4</sup> Para um conhecimento mais detalhado sobre as tendências pedagógicas da educação, sugerimos como leitura: LIBÂNEO, José Carlos. *Didática: velhos e novos temas*. Goiânia: Edição do Autor, 2002.

tornando-se o objetivo principal do ensino a recuperação de informações e a memorização.” (AZEVEDO; STAMATTO, 2010, p.706). Que muitas vezes ainda é reproduzido nos dias de hoje, às vezes por acomodamento, por falta de recursos e/ou falta de (re)qualificação do profissional docente.

O período do Brasil Imperial é um marco na constituição da historiografia brasileira, pois no ano de 1838, ocorre a criação do Instituto Histórico e Geográfico Brasileiro IHGB, ano também do concurso de monografias que possibilitou a estruturação do projeto de construção da identidade nacional, vencido por Karl Von Martius, onde seu projeto propunha uma história voltada para o protagonismo português, além da teoria das três raças constituintes da população brasileira e do pretense branqueamento da população, culminando no modelo ideal de civilização para as elites locais, movimento que se repetirá por vários momentos basicamente com as mesmas características centrais.

O ensino de história voltado para essa proposta historiográfica criou uma “História eminentemente política, nacionalista e que exaltava a colonização portuguesa, a ação missionária da Igreja católica e a monarquia.” (FONSECA, 2011, p.47). A normatização da disciplina de história só se torna efetiva a partir do momento em que o colégio Pedro II, fundado em 1837, introduziu, “a partir de 1838, o ensino de história partir das suas oito séries” (FONSECA, Idem, p. 48). Um exemplo claro de como a intervenção da política ideológica do IHGB, influenciou o ensino de história no Brasil, foi a obra *lições de história do Brasil para uso dos alunos do Imperial colégio de Pedro II*(1861), de Joaquim Manoel Macedo, que uniu a produção acadêmica do IHGB ao ensino básico brasileiro “contribuindo para a história como disciplina escolar no Brasil, definindo métodos e procedimentos para ‘se colher em pouco tempo importantes resultados’.” (FONSECA, Idem, p. 48).

O século XX por sua vez, traria diversas transformações na maneira de enxergar a disciplina de história. A partir do fim do século XIX , começou a idealização de uma história muito mais patriótica e civilizadora, contribuindo para o perfil desejado de cidadão brasileiro. Essa necessidade soma-se a uma linha teórica de produção acadêmica conhecida como positivismo (ou escola metódica). Segundo essa linha teórica

[...], a história existe em si, objetivamente e se oferece através dos documentos; os fatos devem ser extraídos dos documentos rigorosamente criticados interna e externamente e organizados em sequência cronológica. [...] A história científica, portanto, seria produzida por um sujeito neutro que evitaria hipóteses, não julgaria e não problematizaria o real (AZEVEDO; STAMATTO, 2010, p.712).

Com isso a podemos identificar a ideologia disciplinar como *Transposição didática*. Para entender esse tema se faz necessário conhecer esse termo e sua antítese, além de compreender o que se convencionou como metodologia.

Em suma “método científico de trabalho” é “um conjunto de operações técnicas, com instrumentos e procedimentos que demandam uma necessária aprendizagem de critério de cientificidade” (SAMARA; TUPY 2010, p. 11). Para o professor além dos procedimentos de pesquisa é preciso o domínio da transmissão do saber histórico organizado de maneira didática, para que o aluno possa compreender não apenas o conteúdo, mas compreender os processos históricos que estruturaram as sociedades contemporâneas.

A forma como o docente compreende como a funcionalidade da disciplina, vai influenciar na metodologia em sala. Lógico, não podemos ser ingênuos ao ponto de pensar que não existe interferência, além da vontade e planejamento do professor. Vários fatores interferem no percurso entre o planejamento e a execução da aula. Podemos classificar basicamente dois tipos básicos de visão sobre a disciplina a de *Transposição Didática*, onde segundo essa visão as matérias escolares atuam enquanto método de vulgarização da produção científica acadêmica, dessa maneira excluindo o caráter produtor de conhecimento e do ensino básico.

Em oposição a essa visão temos a da *Disciplina enquanto entidade específica* que traz a visão da escola como lugar de produção de conhecimento e entende a disciplina como parte integrante da cultura escolar, uma representatividade até certo ponto da cultura exterior, para que se possam entender as relações estabelecidas com o exterior, com a cultura geral da sociedade. (BITTENCOURT, 2009, p.39)

As reformas que se seguem durante basicamente todo o século XX, no que se diz respeito à educação, compartilham certos aspectos em comum, o nacionalismo e o projeto formador de um cidadão ideal. Sendo que esse ideal se mantinha de acordo com a necessidade da elite dominante. A primeira reforma a ocorre com o advento da “primeira república” na tentativa de romper a linha da História sagrada em detrimento da história mundana embora não se possa afirmar quais grandes alterações existiram realmente além da preocupação com a formação moral e cívica do jovem e os métodos aplicados para alcançar os resultados desejados.

Com o fim da primeira guerra (1914-1918) os sentimentos nacionalistas eclodiram em todo o mundo e no Brasil não foi diferente, as políticas educacionais instituídas a partir das reformas efetuadas nas décadas de 30 e 40 vão ser um claro exemplo da prolongada tentativa da formação do cidadão nacional com base em uma política educacional que era espelho de

um governo totalitário, essa característica se confirma segundo o estudo de Bittencourt. “A História tinha como Missão ensinar as ‘tradições nacionais’ e despertar o patriotismo”. (BITTENCOURT, 2009, p.65). As reformas a qual se faz referência são respectivamente as de Francisco Campos 1931 e a de Gustavo Capanema 1942. O ensino de história encontra-se em um ponto central dessas políticas.

A reforma de Francisco Campos instituiu o ensino da disciplina como “instrumento central da educação política”, a didática estava baseada em uma “história biográfica e episódica” com estímulo do uso de recurso visual, para que através da curiosidade natural das crianças pelos apelos visuais, a absorção do conteúdo fosse eficaz. As maiores críticas a essa reforma ficam por base da história do Brasil e da América, pois segundo os especialistas da época, “[...] a História do Brasil teve seu espaço reduzido, pois estava diluída na história da civilização e com sua carga horária reduzida.” (FONSECA, Idem, p.53).

Por sua vez a reforma efetuada por Gustavo Capanema vai na contramão dessa ideologia atendendo aos anseios do projeto político Nacionalista do governo para tanto “restabeleceu a História do Brasil como disciplina autônoma e confirmou como seu objetivo fundamental a formação moral e patriótica” (FONSECA, Idem, p.53).

Outra reforma se deu durante o governo militar, que chegou ao poder por meio de golpe civil-militar em 1964 e se prolongaria no poder através de um regime ditatorial até 1985 com a abertura política e acontecimento de eleições indiretas. O regime foi marcado por forte repressão ideológica e violência física, não diferente dos governos anteriores como a ditadura do “estado novo”, por exemplo. A ditadura civil-militar continuara a tradição educacional da busca de um cidadão nacionalista, passivo e acrítico que respeitasse a ordem vigente e o trabalho. Para esse fim a utilização de uma história descaracterizada de sua função principal, assim como sua associação com a matéria de geografia e utilizando alguns poucos conceitos da mesma, fortalecendo uma história biográfica e episódica voltada para as figuras que constituíam e encabeçavam o regime. “Nesta concepção, a ordem social, livre de conflitos, seria fator de progresso e as desigualdades seriam legitimadas como fatos universais e naturais.” (FONSECA, 2011, p.58). Os chamados estudos sociais foram implantados para “[...] sintetizar o ensino sobre a sociedade e diminuir o número de docentes” (BITTENCOURT, Idem, p.83-84).

Esse projeto educacional instituiu o professor como figura de autoridade mediante o aluno, a aplicação de estudos dirigidos era basicamente a metodologia mais aplicada e inclusive indicada pelos órgãos educacionais. Seguindo esse procedimento o aluno tornara-se apenas receptor de conhecimento, ignorando toda a crítica social. Com a crise do regime

ditatorial, que começa a partir do final da década de 70, houve a ascensão do modelo marxista da história, principalmente entre as décadas de 80 e 90.

Admitia-se o protagonismo popular, fugindo do Vulto das instituições e grandes sujeitos, o papel da crítica à ordem social e a miséria provocada pelo modelo capitalista de organização social torna-se forte. O *modelo mineiro* de ensino serviu de base para praticamente todos os estados em questões de ensino, muito pela demora na elaboração de um plano de ensino democrático que atendesse as novas demandas da sociedade, aproximadamente cinco anos, o que fez com que os professores elaborassem seus próprios modelos de ensino e as editoras fossem no mesmo caminho.

A função da história, de acordo com a abordagem marxista é a compreensão científica da sociedade para depois transformá-la (visão teleológica do futuro), vê a história como finita; o povo tem um papel (classe trabalhadora) a cumprir na história, cabendo-lhe acelerar a caminhada rumo ao fim inevitável, o Estado Socialista e, em seguida, a sociedade sem classes. (AZEVEDO; STAMATTO, 2010, p.714).

Já no início dos anos 90, influenciado pelo movimento da nova história (3ª fase da escola dos Annales) a produção historiográfica começa a distanciar-se da história ensinada, enquanto a primeira busca novas visões e novos meios de explicar a história, a segunda está presa a uma militância e um modelo que já não se sustentava como teoria histórica por completo, pois se percebia a necessidade de atrelar o ensino com novas temáticas, possibilitando visões múltiplas da história, essa dualidade levou a várias discussões que possibilitaram a adoção do modelo da nova história que aos poucos foi influenciando a produção de material didático e as aulas de história no ensino básico a partir de meados dos anos 90.

Havia um novo esquema didático a ser organizado, pois ao se trabalhar sobre essa perspectiva, o professor lida com vários conceitos que quebram o modelo de história ensinada durante praticamente um século, e que ainda hoje deixa resquícios na prática do ensino de história. Conceitos como o de múltipla temporalidade, o trabalho com recortes de curta duração e questões-problema. A história passa a ser entendida como uma leitura do presente, as questões passam a buscar por meio do passado, responder inquietações do cotidiano vivenciado pelo aluno. Na contemporaneidade a herança das diversas teorias de ensino convive no meio educacional em um conflito de legitimidade, o positivismo, o marxismo e a nova história.

Muitos são os fatores que influenciam uma aula, estrutura escolar, a própria vontade dos alunos e assim sucessivamente. A prática da aula nem sempre sai de acordo com o

planejamento do professor, atentar para novas metodologias de ensino podem ser um caminho a ser explorado para conseguir prender a atenção dos alunos durante a aula. O debate sobre a aplicação de métodos alternativos em oposição ao método tradicional segue a renovação na concepção de história provocada pelo reflexo da redemocratização.

Os anos 80 foram momentos de intensos debates sobre a renovação do ensino de história, nos quais igualmente ocorreram as questões acerca de seu método de ensino, em razão de sua caracterização como disciplina que exige apenas “saber de cor” nomes e datas de fatos e personagens ilustres (BITTENCOURT, Idem, p.227).

A ideia de fonte se expandiu e esse movimento teve reflexo na metodologia, a partir desse momento novas possibilidades de ferramentas metodológicas puderam ser abordadas em sala de aula, começou-se a trabalhar elementos como a música, jogos de tabuleiros, poesias, pinturas. Produções sobre temas no qual trabalharemos, como o RPG de mesa e os games, começaram a chamar a atenção de sociólogos e historiadores e inicia-se um movimento, ainda tímido, de pesquisas relacionadas ao assunto pelos meados dos anos 90 e primeiras décadas dos anos 2000.

A respeito da necessidade de adaptar a forma de ensino em tempos de mudança a Dra. Janice Theodoro em livro organizado por Karnal, afirma que, “tudo muda, a cada momento, no mundo contemporâneo. Por tanto o conceito com o qual precisamos trabalhar, atualmente, com muita desenvoltura, é o de ‘mudança’”. (THEODORO, 2013, pag.49). Toda via não se pode separar a história de seu núcleo, da sua essência, pela qual a história nutre relação de dependência para existir em qualquer aspecto, tempo e espaço.

## **O RPG DE MESA**

O primeiro método alternativo o qual iremos trabalhar, tomando com base a teoria de Vygotsky sobre o a participação do imaginário na aprendizagem, também chamada de teoria *sócio construtivista*, verificamos que embora muito utilizado na formação inicial, sua teoria pode ser utilizada no desenvolvimento das diversas competências a serem trabalhadas pelo ensino da história, facilitando a interação dos alunos com o tema proposto, mas o que determina essa teoria pedagógica?

A teoria se baseia basicamente em quê, o contato com a cultura e com o meio social são determinantes para a construção do indivíduo, sua natureza psicológica, a qual não é apenas passiva, desenvolve-se em paralelo com a sociedade, e este pode ou não aceitar estímulos externos ou transformar o meio sócio cultural. Para ser mais prático, pode-se explicar o motivo que, por exemplo, algumas crianças que nascem em um meios violentos repetem as práticas de violência vivenciadas seja fisicamente ou “simplesmente” vistas e



outras simplesmente criam aversão a prática de violência. A língua falada, a cultura, seja ela escolar ou social, transforma o sujeito da mesma forma que o sujeito transforma o próprio meio e a cultura em que vive.

Uma ferramenta didática para auxiliar o professor de história na aplicação de aulas que tragam o potencial crítico dos alunos em relação às diversas problemáticas sociais dos recortes temporais estudados é o RPG de mesa.

[...] o professor será o mediador do conhecimento, estará motivando o aluno e evitando a rotina, incentivando este a chegar a uma conclusão própria, fazendo com que resolva os conflitos apresentados com o objetivo de melhorar sua cognição, e a mais importante de todas, que é permitir que se sinta ativo na construção do conhecimento (VALÉRIO, 2012, p.182).

O RPG abreviatura de role-play game, no português geralmente traduzido para ‘jogo de interpretação de papéis’, foi criado nos Estados Unidos da América em 1974. Onde sua primeira manifestação se dá através de Dungeons and Dragons (masmorras e dragões), jogo ainda em produção que já conta com sua 5ª edição. Fez muito sucesso no mercado americano durante as décadas de 70 e 80 ganhando até mesmo uma animação conhecida no Brasil como caverna do dragão. Como a tradução do jogo nos fala, trata-se de um jogo de faz de conta onde os jogadores assumem o papel de personagens enquanto um jogador a parte, denominado de mestre ou narrador propõe desafios para que os demais os superem (ou falhem) em prol de uma narrativa pré-elaborada como ocorre no roteiro de um filme, livro ou peça teatral, com a diferença que nos três, o espectador, como o próprio nome nos mostra é apenas um agente passivo na recepção da trama, enquanto que no RPG de mesa, todos os jogadores tornam-se agentes ativos na construção da trama, cabendo ao mestre/narrador ter jogo de cintura para lidar com ações dos jogadores não previstas para o desfecho da trama.

No Brasil o período de maior efervescência do mercado na busca por esse produto se dá nos anos 90. Embora a falta de propaganda, onde a mídia pouco retrata a atividade e quando retrata muitas das vezes está ligado a uma carga pejorativa, torna pouco comum essa prática ou mesmo o fato de alguém conhecer, além do fato que trata-se de um jogo literário que obviamente exige leitura, em um país que não tem como prática a socialização da cultura escrita. Outra causa da modesta resistência do produto no mercado é a dificuldade em encontrar material traduzido para o português, tornando o acesso e o interesse de novos jogadores principalmente os das camadas mais baixas da pirâmide social.

A fácil adaptação do sistema de jogo a diversos cenários nos possibilita sua utilização nas mais diversas temáticas ao longo dos conteúdos programados, possibilitando de forma

lúdica o trabalho didático pedagógico. Um dos principais pontos positivos da sua aplicação como método pedagógico, é a disponibilidade de recursos para seu desenvolvimento, apenas papel, lápis, borracha e dados de 6 a 20 lados, que podem ser encontrados em lojas especializadas, porém para facilitar o prosseguimento do jogo com mais fluidez, indica-se a utilização do dado mais simples o de 6 lados, ou como é chamado no meio d6. As regras não são tão importantes haja vista que, em grande maioria o professor agindo como narrador criar as regras ou adaptar as regras de um sistema já existente. Para executar a segunda opção são preferíveis sistemas de regras mais abertas, como por exemplo, o brasileiro 3D&T (defensores de Tokyo 3ª edição) atualmente produzido pela editora Jambô.

Novas metodologias no ensino de história reforçam o caráter didático da disciplina e proporciona ao aluno uma experiência da prática da alteridade, haja vista que o aluno irá tomar decisões no jogo embasado em sua própria subjetividade. A possibilidade de analisar de forma crítica os processos históricos de culturas antigas que podem ou não refletir atualmente, ou uma prática cultural que já não é aceita em nosso meio isso se faz possível ao próprio caráter didático do jogo:

O jogo de RPG em si tem um grande potencial criativo, podendo levar seus jogadores aos mais variados locais e vivenciarem as mais diversas experiências através da imaginação, portanto, espera-se com a aplicação dessa metodologia levar os alunos a conhecerem situações históricas de forma a participarem da construção do conhecimento (VALÉRIO, 2012 p.179).

A dificuldade em trabalhar essa metodologia se dá justamente pelo fato do período de tempo de uma aula ser bastante curto, entre 45 e 50 minutos aproximadamente. O professor pede fazer uso de uma aventura pronta, que possa ser elaborada de maneira a não deixar os alunos fugirem do desfecho, algo mais fechado somente para uma aula temática. Dividindo em grupos e assim cada grupo pode representar a ação de um personagem, de uma nação ou grupo político/social de acordo com a temática.

De outra forma, pode trabalhar com o RPG enquanto projeto o que demandaria basicamente um bimestre, pois o projeto se constituiria de acordo com a ação dos alunos enquanto jogadores chegando a um desfecho não programado. A avaliação nesse modelo pode dar-se através avaliação contínua, enquanto que o primeiro modelo pode ser usado como método de aprofundamento no tema trabalhando em sala.

Outro problema se dá pela inibição de alguns alunos. A provável resistência de alguns alunos ao fato de participar de um jogo teatral, o que exigirá deles uma certa desenvoltura. Claro que não se pode pedir que eles atuem como profissionais, mas que se tornem

participativos promovendo a sociabilidade dentro da sala, além do exercício da leitura, o uso do raciocínio e exercício da alteridade.

## Jogos Eletrônicos

A segunda metodologia a ser abordada neste trabalho trata-se do uso do game eletrônico em sala de aula, recurso pouco explorado e que muitas vezes torna-se inimigo do professor. Quantos de nós docentes, já nos deparamos com alunos que entediados se desligam da aula e se fixam a um jogo de *smartphone*. Por que isso ocorre?

Ora, o jogo faz parte do cotidiano das crianças e jovens e não é um fenômeno novo, o jogo por si já é uma prática milenar, algo que segundo Johan Huizinga é traço que constitui relação direta com a cultura, o suficiente para determinar uma nova etapa evolutiva do ser humano, o que o mesmo denomina como *Homo Ludens*, o homem que joga. Essa atividade além de recreativa, quebra a rotina e a monotonia do dia-a-dia. Uma das próprias concepções de escola é o de lugar de recreação<sup>5</sup>, então é meio contraditório que a escola nos dias de hoje restrinja essa atividade. Isso se dá pelo nosso atual conceito de escola, percurso já trabalhado na primeira parte deste artigo. Por que não utilizar os jogos, em especial os jogos eletrônicos, na sala de aula?

*Games* será a terminação que usarei para distinguir os jogos eletrônicos, aos quais pode se entender por jogos que necessitam de plataformas eletrônicas para que possa ser jogado, essas plataformas variam de consoles à microcomputadores ou mesmo smartphones, criados em linguagem de programação das mais variáveis. Sua história começa a desenvolver-se com a evolução das tecnologias militares, os primeiros surgem a partir da tecnologia usada em radares militares na década de 60, sua evolução gráfica e narrativa faz com que cada vez mais tenham destaque na sociedade ao ponto de influenciar o desenvolvimento tecnológico.

Os aspectos narrativos e gráficos buscam prender cada vez mais o público-alvo que é muito variável, de 6 a 30 anos (ou mais), contradizendo a tese de que jogo é coisa de criança. Seu uso na história, e na educação em si, pode ser abordado em vários aspectos. Os quais abordarei como exemplo, são os simuladores históricos, em especial a série *Civilization*, jogo de estratégia baseado na escolha e desenvolvimento de civilizações clássicas e *Dinasty warriors* da coreana Koei-company, que se baseia no épico *O Romance dos Três Reinos* e busca explicar os acontecimentos militares e diplomáticos que se sucederam ao fim da dinastia Han.

---

<sup>5</sup> Ver Paulo Ghiraldelli Jr. História da Educação Brasileira 4ª edição; Cortez 2009

*Dinasty warriors* é um jogo de ação que basicamente tem seu enredo voltado para o período de conflitos na China que sucedem a dinastia Han 220 D.C. o jogador assume o papel de algum dos generais ou pessoas de destaque do período que se seguiram a revolta dos *turbantes amarelos*, e acompanha seu desfecho na história. Sendo que os personagens estão divididos em facções (Wei, Wu, Shu e Jin), pode ser usado para estabelecer uma ponte com a história chinesa. Muitos dos generais têm um final diferente do que aconteceu na realidade, para saber assim como a história aconteceu realmente esse é o recurso do *e se*, que aparece para como o próprio nome sugere colocar situações hipotéticas de como poderia ter sido se determinado evento tivesse terminado de um jeito diferente, é preciso jogar com grande maioria dos personagens, principalmente para desbloquear outros personagens, acompanhar a perspectiva do mesmo em relação aos acontecimentos e desbloquear outros modos de jogabilidade.

Já em *Civilization* o jogo prossegue a partir da escolha de uma civilização antiga, fenícios, romanos, egípcios, persas etc. Ao decorrer do jogo, o jogador irá tentar desenvolver essa civilização passando por estágios evolutivos e disputando com outros povos o domínio dos recursos e território e conforme o tempo passa vão sendo jogados na tela notícias do surgimento de outras das civilizações de descobrimentos científicos, militares, o que torna o jogo dinâmico já que na corrida pela sobrevivência o jogador irá partir em busca do desenvolvimento da sua civilização, e as escolhas das áreas de desenvolvimento (militar, educação, administração, religião e infraestrutura) que ele fizer vão influenciar na sobrevivência ou queda da civilização dele.

O professor deve estar bastante atento para o discurso linear de evolução das civilizações, pois ao levar em consideração nossa sociedade ao mesmo tempo coexistem religiões politeístas e monoteístas.

É importante lembrar que “A representação do cotidiano, ou cotidiano simbólico, refere-se à reprodução de elementos da realidade social e de padrões procedimentais da vida cotidiana no game” (ABATH; CARVALHO, 2013, p.112). Quando um game é ambientado em outra época, que não futurista, a tendência é que os pesquisadores e historiadores tendam a reproduzir no máximo possível a vida e os costumes da época. Por esse esforço o trabalho com as obras de games pode ser um aspecto chamativo e facilitar a exposição de continuidades e rupturas em determinadas práticas das sociedades contemporâneas e antigas.

O método avaliativo pode se dar através de diferentes maneiras, dentre elas o registro da progressão do jogo na forma de documento pode ser bem eficaz. O aluno ao progredir no simulador, vai registrando suas conquistas, o desenvolvimento da sua civilização ou mesmo

cartas referindo-se a atividade. Mais uma vez o uso da imaginação como forma de articular o jogo com a realidade, dando ao aluno a possibilidade de exercitar sua alteridade, perceber as semelhanças e diferenças entre a contemporaneidade e os tempos recortados, esse aspecto é importante, pois a imagem e o som somados ao enredo do jogo vão proporcionar a ativação do “círculo mágico”, que seria a possibilidade do aluno criar através de sua cognição uma realidade virtual em função do jogo, desligando-se da realidade, ou do cotidiano material e passando a interagir com o cotidiano simbólico.

A indicação ao trabalhar com esses dois jogos é que, se use o Civilization em series iniciais 6º ou 7º anos do ensino fundamental para trabalhar noções de tempo, de desenvolvimento tecnológico, recorte temporal, sociedade e processo histórico. Para Dynasty Warriors se indica o trabalho no 1º ano médio, no qual trabalhar-se ia os eventos que se sucederam o fim da dinastia Han e quanto a cultura militar influencia a cultura Chinesa.

A aplicação em sala esbarra em algumas dificuldades claras, o tempo de aula novamente é um deles, porém não é nada que não se possa contornar com o planejamento. Outra é a de fazer os alunos compreenderem que, embora seja uma atividade lúdica, as aulas utilizando os games devem ser tratadas com atenção devida.

## **Conclusão**

Através deste artigo busquei primeiramente demonstrar o percurso da construção da disciplina de história priorizando o ensino básico, da colônia ao Século XXI. Em seguida abordar a utilização de metodologias de ensino alternativas, visando o norteamento da melhoria do ensino através da atratividade que essas metodologias podem exercer sobre os alunos, por sua proximidade ao cotidiano dos alunos, ou pela potencialidade que elas apresentam em termos pedagógicos, demonstrando também dificuldades que podem ser encontradas ao tentar coloca-las em prática. Através do suporte teórico das leituras realizadas, fomos encaminhados para a conclusão deste trabalho de maneira satisfatória, respondendo as inquietações que levaram a construção deste artigo.

Muitas outras metodologias poderiam ter sido abordadas, os games e o RPG foram trabalhados devido à proximidade pessoal com esses recursos, servindo de exemplificação para a possibilidade de uso de outras formas de aplicar aula. No geral o trabalho com este tipo de metodologia alternativo irá exigir do professor criatividade e domínio dos conhecimentos, um pequeno esforço para a frutificação de uma aula mais atrativa.

## **THE DISCIPLINE OF HISTORY IN BRAZIL: ALTERNATIVE PATHWAYS AND PROPOSALS OF HISTORY TEACHING FOR THE 21ST CENTURY.**

### **ABSTRACT**

This article aims to identify the construction of history teaching in Brazil, briefly approaching a course that runs through Brazil Colony, Empire and Republic, through bibliographical research for theoretical foundation. Our thematic delimitation proposes an examination of methodologies of history teaching for the XXI century, as alternative tools to work in classroom, in particular the table RPG and the games, analyzing its positive points and the difficulties in applying them in room of class, making it possible to attract young people to classes that become more dynamic and attractive to this audience. Through readings and use of the suggested works, seeking to articulate the readings to trace the profile of history teaching and to understand the need to seek new alternatives of methodology for teaching beyond the lecture. Based on articles on tabletop role-playing in history teaching, we sought to explain the benefits of using the student's imagination for the pedagogical process based on Vygotsky's Socio-Constructivism and then on the cultural aspect of games and the everyday mirroring aspect (the daily symbolic) in electronic games, which makes this media more attractive to young people.

**Keywords:** History teaching - Digital games - Games - Homo Ludens - Table RPG.

## REFERÊNCIAS

- ABATH, Daniel, CARVALHO, Nadja. **O Social no Singleplayer: Marcas do Cotidiano no Espaço de Games de Ação** – João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.
- AZEVEDO, Crislane Barbosa, STAMATTO, Maria Inês Sucupira. **Teoria Historiográfica e Prática pedagógica: As correntes de pensamento que influenciaram o ensino de história no Brasil.** \_\_\_\_\_ in Antíteses, Vol.3, 2010. Disponível em:  
<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/antíteses>.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de História: fundamentos e métodos.** 3ed – São Paulo: Cortez, 2009.
- FONSECA, Thaís Nívia de Lima e. **Exaltar a Pátria ou Formar o Cidadão** \_\_\_\_\_ in. História & Ensino de História. 3ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.
- GHIRALDELLI JUNIOR, Paulo. **Historia da Educação Brasileira.** 4ed – São Paulo: Cortez, 2009.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens a study of the play-element In culture.** 1949. disponível em:  
[http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_johan\\_huizinga\\_routledge\\_1949\\_.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf).
- LIBÂNIO, José Carlos. **Didática: velhos e novos temas.** Goiânia: Edição do Autor, 2002.
- MONTEIRO, Luíra Freire. **Retórica da Alteridade: Portugal e portugueses na historiografia brasileira.** São Paulo: Hedra, 2016.
- SAMARA, Eni de Mesquita, TUPY, Ismênia Spínola Silveira Truzzi. **História & Documento e Metodologia de Pesquisa.** 2ed – Belo Horizonte: Autentica Editora, 2010.
- THEODORO, Janice. **Educação para um mundo em transformação** \_\_\_\_ in: historia na sala de aula: conceitos, práticas e propostas. Pag.49-56. 3ed – São Paulo: contexto, 2013.
- VALÉRIO, Alexandre Schwarzenegger dos Santos. **Ensino E Imaginação: O Uso Do Rpg Como Ferramenta Didática No Ensino De História.** 2012. Disponível em:  
<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACA O%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>.