

A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO ATRAVÉS DE JOGOS DE INTERPRETAÇÃO NO QUARTO ANO DO ENSINO TÉCNICO DE ALIMENTOS E INFORMÁTICA

JOYCIMARA DE MORAIS RODRIGUES*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho foi resultado de uma pesquisa empreendida no ano de 2012 junto aos alunos do quarto ano integrado do curso técnico de Alimentos e Informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFRN) no Câmpus Currais Novos. Essa pesquisa teve como objetivo principal proporcionar aos alunos que participaram uma perspectiva diferente de contato com a disciplina de História através de um jogo de interpretação conhecido como *Role Playing Game* (Jogo de interpretação de Personagem), mais conhecido por sua sigla em inglês RPG.

A proposta era proporcionar um laboratório de vivência, levando os alunos a conhecerem fatos históricos através da ótica das pessoas que viviam na época. Isso foi possível com a criação de personagem e sua inserção nos fatos históricos.

2. O JOGO E AS RELAÇÕES SOCIAIS

O jogo é uma atividade que está presente nas sociedades humanas desde tempos remotos. Muito mais que um sinônimo de diversão, o jogo representa, antes de tudo, uma atividade que reconstrói, em muitos aspectos, as relações sociais. É a representação que somos muito mais que seres racionais em um mundo natural, ainda que transformado às nossas necessidades.

Ao abordar a ideia de jogo e a relação do ser humano com entes, Johan Huizinga defende em seu livro “Homo Ludens” que

[...] reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da

* Mestranda em Educação Brasileira pela Universidade Federal do Ceará (UFC) e professora de História no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Câmpus Currais Novos.

realidade física. [...] Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. (Huizinga, 2010:6)

Nesse sentido então, o jogo assume um caráter espiritual, quase divino. Por meio dele é possível deixar o comum, o banal para trás e submergir em um mundo diferente. E o que faz com que o ato de jogar se torne ainda mais complexo é que, mesmo submersos nesse mundo diferente, temos consciência que esse afastamento da realidade é provisório e que controlamos esse universo. Devido a essa consciência, o caos é um elemento que não deve existir durante essa interação. Se há caos, não há jogo, pois

[...] ele [o jogo] cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menos desobediência a esta “estraga o jogo”, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. (IDEM: 13)

Além de Huizinga, outro autor defende o papel do ato de jogar como um ato intrínseco ao ser humano é o autor soviético Daniil B. Elkonin. Em seu livro “Psicologia do Jogo”, Elkonin defende que “o jogo é uma atividade em que se reconstróem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais.” (ELKONIN, 2009:19.) Ainda que seu trabalho enfatize os jogos na infância e o papel dos mesmos em seu desenvolvimento, Elkonin apresenta uma forma de jogar que ele denomina de “jogo protagonizado”. Nesse tipo de jogo, a criança assume um papel de um adulto, e através da representação, reconstrói a seu modo, o mundo de sua própria maneira. A representação se constitui, desse modo, em uma forma de compreender o universos dos adultos e mesmo de se sentir atuante neles.

O aspecto central que agrupa todos os demais [no jogo] é o papel assumido pela criança. [...] O principal para elas, a ajuizar por sua conduta, é representar o papel adotado. Isso se vê pelo empenho e rigor com que executam as ações decorrentes de cada papel assumido pelas crianças. Assim, pode-se afirmar que são justamente o papel e as ações dele decorrentes o que constitui a unidade fundamental e indivisível da evolução da forma de jogo. [...] quanto mais completas e desenvolvidas são as ações lúdicas, tanto maior é a clareza com que se manifesta o conteúdo objetivo e concreto da atividade reconstruída. [ELKONIN, 2009:29]

O *Role Playing Game*, em tradução livre “Jogo de Interpretação de Personagem”, mais conhecido no Brasil por sua sigla RPG, se insere dentro do conceito de jogo protagonizado defendido por Elkonin. Ainda que tenha como público alvo não as crianças, mas adolescentes e adultos, o RPG traz os elementos lúdicos do jogo protagonizado, permitindo que os jogadores reconstruam e resinifiquem relações sociais dentro de universos fantásticos.

Por esse motivo, o RPG foi usado nesta pesquisa, a fim de ajudar os alunos participantes a reconstruírem seus conceitos sobre a Segunda Guerra Mundial através da interpretação de personagens daquele período, como veremos no decorrer deste trabalho.

2.1 – O *RolePlaying Game* e o ensino de História

O interesse de abordar a História através da perspectiva do RPG veio da necessidade que a pesquisadora do projeto sentiu em proporcionar aos alunos uma vivência de um contexto histórico específico para, a partir daí, eles pudessem compreender os processos históricos abordados em sala de aula.

Alguns autores já apresentavam essa necessidade de recorrer à imaginação para que a aprendizagem em História se concretizasse. De acordo com Prost,

A compreensão reconhece à imaginação uma posição essencial na construção da história: transferir esquemas explicativos, experimentados no presente, para uma situação histórica e colocar-se no lugar de quem é objeto de estudo, consiste em imaginar as situações e os homens. ((PROST, 2008:153)

Nesse sentido, o RPG se encaixa com precisão no ensino de História, como uma importante ferramenta no ensino, não só pelo seu potencial lúdico, que permite sua utilização dentro da educação, mas também seu potencial de induzir à experimentação dentro da disciplina de História.

Antes de nos aprofundarmos na descrição da pesquisa e nos seus resultados, é necessário explicar em que se consiste o jogo utilizado na pesquisa, o RPG.

O RPG surgiu nos Estados Unidos na década de 1970 e chegou ao Brasil na década seguinte. O grande diferencial entre o RPG e os outros jogos é que nele o objetivo final não é ganhar e sim contar uma história. Em uma sessão de RPG não existem vencedores ou perdedores e sim cooperadores, pois o importante não é vencer, mas completar a história.

Em sua tese de doutorado “Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil, Sonia Rodrigues define o RPG como uma

Mistura do “faz-de-conta” com o velho hábito de contar histórias, entrelaçamento da literatura com o roteiro de televisão e de cinema, o jogo mobiliza milhares de jovens, produzindo aventuras verbalmente, que, para serem contadas, podem levar dias, semanas, meses. (RODRIGUES,2004:18)

Quando pensamos em uma narrativa de romance ou em um filme, nós não vivenciamos a história, ela é contada a nós. No RPG, são os jogadores que contam a história, interpretando-as através de suas ações e decisões, todas coordenadas por um jogador denominado narrador ou mestre. Ainda assim, são os jogadores que espontaneamente criam suas ações, sem interferência de um roteiro ou mesmo do narrador. E como em todo jogo, também há regras a serem seguidas. Mas não são regras únicas, já que o RPG não se constitui por apenas um jogo, mas como uma forma de jogar, logo, cada cenário (como é chamado o lugar onde se passa a aventura), tem suas próprias regras.

O escritor brasileiro Marcelo Del Debbio, sintetizou o universo do RPG na descrição de seu livro *Trevas*, ao explicar:

Em um teatro, os atores recebem um script com tudo que seu Personagem deve fazer. Cada fala, cada gesto, está descrito nesse papel. Em um jogo de estratégia, por outro lado, você nunca sabe qual será o movimento de seus adversários. No RPG, esses dois universos se juntam para formar Personagens completos controlados pelos jogadores, mas sem um script. Os jogadores devem tomar suas decisões com base nas características de seus Personagens. (DEL DEBBIO,2004:5)

São as possibilidades de vivenciar uma realidade fantástica, aliada ao dinamismo e sociabilização deste jogo que faz com que o mesmo seja muito atrativo para o público em geral, mais especificamente os adolescentes, e também foi o motivo pelo qual ele foi escolhido como ferramenta condutora da pesquisa.

3. O ROLEPLAYING GAME E A HISTÓRIA NA SALA DE AULA

Devido ao forte caráter socializador do jogo, no qual a interação entre os jogadores e o narrador é o motor principal do RPG, o narrador desponta como uma figura chave, pois será ele que, além de conduzir a sessão de jogo, deve também deter o maior conhecimento do cenário onde se passa a aventura. Em virtude disso, a metodologia que foi adotada para esta pesquisa se constituiu na pesquisa-ação.

De acordo com Ghedin e Franco, a pesquisa-ação pode ser definida como:

[...] uma investigação cuja meta é a transformação de determinada realidade, implicando diretamente a participação dos sujeitos envolvidos no processo, atribuindo ao pesquisador os papéis de pesquisador e de participante e ainda sinalizando para a necessária emergência dialógica da consciência dos sujeitos, na direção da mudança de percepção e de comportamento. (GHEDIN E FRANCO, 2008:216)

Esse tipo de pesquisa foi escolhido por se caracterizar em um projeto onde a ação do pesquisador norteia a pesquisa, o que vai de encontro na proposta de interação entre narrador e jogador proposta pelo RPG. A proposta da utilização da pesquisa-ação como norteadora do projeto é baseada no interesse que o pesquisador assuma o papel do narrador, enquanto os alunos, o dos jogadores e posteriormente esses mesmos alunos se tornem os dinamizadores.

A pesquisa foi dividida em duas etapas. A primeira constituiu-se na aplicação do RPG em pequenos grupos, um para cada classe de integrado. Ou seja, um grupo para os alunos do quarto ano de alimentos e um grupo para os alunos do quarto de informática. Na segunda, os

alunos que participaram da primeira fase do projeto foram os dinamizadores com os demais alunos das duas turmas.

3.1 Primeira fase da pesquisa

O grupo do quarto ano de Alimentos participava do projeto nas quintas-feiras pela manhã, enquanto o grupo do quarto ano de Informática participava às quartas-feiras também pela manhã. A divisão de acordo com o curso foi muito mais por prezar as afinidades dos alunos entre si, e não um fator norteador da pesquisa. Em determinado momento, uma aluna do curso de informática quis integrar o grupo do curso de alimentos e isso foi feito sem nenhum problema. A seguir, vamos relatar as especificações de cada grupo de alunos.

a) Grupo de Alimentos

O grupo foi formado pelos alunos do quarto ano do curso integrado de alimentos, Marcos, Camila, Amanda, Karen, e Felipe. Posteriormente a aluna do quarto ano de informática Ana Heloysa optou por frequentar esse grupo. Nele, os alunos representaram personagens no contexto histórico do ataque japonês à base de Pearl Harbor, nos EUA em 1941. Os personagens criados pelos alunos foram:

- Dois pilotos da aeronáutica (Ana Heloysa e Marcos);
- Um médico americano (Felipe);
- Uma médica franco-judaica (Karen);
- Uma espiã alemã disfarçada (Amanda);
- E uma espiã soviética, também disfarçada (Camila).

A história começou no dia anterior ao ataque, ou seja, dia 08 de dezembro de 1941, onde os personagens foram convocados para ajudar no cuidado com os feridos e, no caso dos personagens militares, prepararem um contra-ataque.

As sessões se desenrolaram com a entrada dos EUA na Segunda Guerra Mundial, o contra-ataque dos americanos ao Japão, os debates ideológicos entre os personagens e

a descoberta de ambas espãs, que proporcionou o clímax da história e também seu fechamento.

Para a representação da base militar americana, bem como os hospitais e outras localidades onde se passava o enredo da história, foram usados cubos de montar, conhecidos como Lego e também miniaturas de plásticos representando soldados.

b) Grupo de Informática

O grupo foi formado pelos alunos do quarto ano de informática Joel, Eliabe, Vítor, Alinne, Vinicius e Valmir. Nele, os alunos representaram personagens vivendo em plena dominação nazista em um dos países que mais sofreu com a invasão: a Polônia. Os personagens criados pelos alunos eram:

- Fugitivos do campo de concentração de Aushwitz (Alinne e Vítor);
- Poloneses integrantes do movimento de resistência à ocupação alemã (Eliabe, Vinicius e Valmir);
- Um espião inglês (Joel).

A escolha do momento histórico diferente do grupo de alimentos partiu dos próprios alunos. A história começou com a fuga dos personagens de Vítor e Alinne do campo de concentração de Aushwitz, seu encontro com o personagem de Joel, que estava na Polônia a mando da Inglaterra para investigar as instalações nazistas e os personagens de Eliabe, Vinicius e Valmir eram soldados poloneses que integravam o movimento de libertação da Polônia. No decorrer das sessões, os personagens descobriram os planos nazistas e conseguiram fugir para a Inglaterra, o que concluiu a história.

No grupo foram usados os mesmos materiais que no grupo de alimentos.

3.2 Segunda Fase da pesquisa

A segunda fase da pesquisa se caracterizou pela aplicação do RPG durante as aulas de história. Foram trabalhadas as mesmas temáticas abordadas durante as sessões de jogo, ou

seja, ataque a Pearl Habor no quarto ano de alimentos e resistência polonesa no quarto ano de informática. Os alunos que foram os jogadores durante os meses da pesquisa, agora tomavam o papel de dinamizadores, e narravam as sessões de jogo para os próprios colegas de turma.

As salas foram divididas em grupos, de acordo com a quantidade de alunos dinamizadores: cinco grupos em alimentos (pois a aluna Ana Heloysa participou em sua própria sala) e cinco grupos em informática (Eliabe e Vinícius não puderam participar como narradores). No dia da aplicação da pesquisa, o aluno Valmir do curso integrado de informática teve problemas de saúde e foi substituído pelo aluno Marcos, do curso de alimentos.

No total, participaram da pesquisa sessenta alunos, sendo 33 do curso integrado de Alimentos e 27 do curso integrado de informática. Somando-se os narradores, totalizaram 70 alunos participantes. Foram utilizadas seis aulas em cada turma nesta fase da pesquisa, sendo quarto para a aplicação do RPG e duas para o debate da experiência.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os alunos de ambas as turmas já tinham tido o contato com os conteúdos abordados nos projeto através das aulas regulares. A grande diferença que a aplicação que o RPG trouxe foi a experiência de vivenciar o que as pessoas da época vivenciaram, através da imaginação e da oralidade.

4.1 Primeira fase

Na primeira fase, ambos os grupos precisaram recorrer constantemente ao pesquisador sobre fatos do cotidiano, e muitas vezes acabaram cometendo alguns anacronismos, isto é, se referiam ao passado como se fosse o presente vivido por eles.

Para solucionar esse problema, durante as sessões houve momentos de debate, sobre o quanto a vida na primeira metade do século XX se diferencia da vida nos dias de hoje, não só pela questão a guerra, mas de outros fatores, como o papel da mulher na sociedade ocidental, os preconceitos relacionados a etnias e religião, os nacionalismos e etc.

Na primeira fase da pesquisa ficou mais evidente a apropriação dos saberes pelos alunos através da vivência dos papéis. Os mesmos procuraram personagens reais para que pudessem basear os seus, leram notícias da época e se inteiraram até mesmo das linguagens daqueles povos para que pudessem dar mais realismo a suas falas.

O que mais se destacou na primeira fase foi a facilidade com que os alunos se inteiraram de seus papéis e passaram a se expressar de acordo com o contexto da época. Também se destacou a maneira com qual eles passaram a encarar a história, pois os alunos que integravam o grupo começaram a participar mais das discussões dentro das aulas de história, e houve melhoria em relação às suas notas.

4.2 Segunda fase

Na segunda fase da pesquisa, os alunos que participaram da primeira fase como jogadores fizeram o papel de narradores. Houve duas dificuldades principais nessa fase: o estranhamento inicial por parte da grande maioria dos alunos, que nunca tiveram contato com o jogo, e a questão do barulho excessivo.

A primeira dificuldade, o desconhecimento, foi solucionada pelos próprios alunos dinamizadores. Cada narrador dispensou os primeiros minutos da sessão para explicar resumidamente aos colegas o que seria feito. Alguns alunos demoraram a entender a dinâmica do jogo, querendo decidir ele mesmo os acontecimentos da sessão, papel que cabe ao narrador. Todavia, as dúvidas foram resolvidas pelos próprios alunos narradores e depois disso a experiência acabou fluindo com facilidade.

A segunda dificuldade, a do barulho, foi mais complicada de resolver. Como o RPG se caracteriza por uma experiência que preza na oralidade, não há como controlar o barulho que a conversa de muitos grupos causa. A medida tomada foi que dois grupos saíram das salas e foram para um espaço aberto próximo. Isso facilitou a interação tanto dos que saíram quanto dos que ficaram, já que o barulho produzido diminuiu significativamente.

Após o término da aplicação do RPG, foi feito um momento de discussão sobre a atividade realizada. Os alunos mostraram um grande interesse pelo jogo, inclusive querendo saber mais sobre o mesmo e também querendo dar continuidade ao projeto. Mas a principal questão colocada foi a experiência de vivenciar o período histórico. Os alunos apontaram como se sentiram ir “para outro mundo” e como ficou fácil entender como tudo aquilo acontecera, do ponto de vista das pessoas comuns.

Um dos motivos do interesse dos alunos, está sem dúvida no fato, já comentado, da experimentação que o RPG produz dentro da História. Além disso, a oportunidade do aluno de se sentir um personagem que participa de um evento, que tem uma importância dentro de determinado fato histórico, contribuíram para essa aceitação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao começarmos esta pesquisa, foi proposta uma discussão recente nos meios acadêmicos, onde analisaríamos a construção do saber histórico através da utilização do jogo de narração e imaginação conhecido como Roleplaying Game.

O objetivo de aplicar um recurso didático desconhecido pela maioria dos educadores foi dinamizar as aulas de História, visto que, como um jogo narrativo de imaginação e oralidade, o RPG dispõe de um potencial lúdico, que favoreceria o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Os resultados da pesquisa foram obtidos através da análise dos dados recolhidos durante as sessões de jogo, dos debates em sala e também da observação das notas dos alunos dinamizadores, que foram os mais envolvidos no projeto. Foi também observado a postura dos alunos durante as sessões de jogo e posterior a estas. Percebeu-se que os alunos envolvidos puderam se posicionar criticamente acerca do tema trabalhado, no caso, a Segunda Guerra Mundial, expressaram suas impressões do período e também debateram sobre o cotidiano e o que o conflito afetou na vida daquelas pessoas.

Todavia, a maior contribuição foi proporcionar ao aluno, através de suas personagens, uma vivência do período trabalhado, que dificilmente seria conseguido apenas através de exposições na sala de aula.

6. REFERÊNCIAS

BETTOCCHI, E. *Narrativa no RPG: escolhas de fruição e escolhas de produção*. - Texto do curso Design Básico de RPG. CCE/PUC – Rio de Janeiro, 2002.

BITTENCOURT, C. M. F. *Ensino de história: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez, 2004. 408 p.

DEL DEBBIO, M. *Trevas*. Daemon Editora. São Paulo, 2004. 256 p.

ELKONIN, D. B. *Psicologia do Jogo*. – 2ª ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009. – (Coleção Textos de psicologia). 447 p.

GHEDIN, E.; FRANCO, M. A. S. *Questões de método na construção da pesquisa em educação*. São Paulo: Cortez, 2008. p. 211-248.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. – São Paulo: Perspectiva, 2010. – 6 ed. (Estudos / dirigida por J. Guinsburg). 243 p.

PROST, A. *Doze lições sobre a história* - Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008. 287 p.

RODRIGUES, S. *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game*– Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2004. 207 p.

SCHMIT, W. L. *RPG e educação: alguns apontamentos teóricos*. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Londrina. Londrina, UEL, 2008.

VASQUES, R. C. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar*. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara – 2008.