

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA

MARINA SILVA DE PAULA

UMA EXPERIÊNCIA COM RPG NA EDUCAÇÃO BÁSICA: POR UMA ABORDAGEM
LÚDICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

UBERLÂNDIA - MG

2024

MARINA SILVA DE PAULA

UMA EXPERIÊNCIA COM RPG NA EDUCAÇÃO BÁSICA: POR UMA ABORDAGEM
LÚDICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de Graduação em História – Licenciatura. Orientador: Profa. Dra. Iara Toscano Correia.

UBERLÂNDIA - MG

2024

MARINA SILVA DE PAULA

UMA EXPERIÊNCIA COM RPG NA SALA DE AULA: POR UMA ABORDAGEM
LÚDICA NO ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de Graduação em História – Licenciatura. Orientador: Profa. Dra. Iara Toscano Correia.

Uberlândia, 22 de novembro de 2024

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Iara Toscano Correia – Orientadora
(Universidade Federal de Uberlândia)

Profa. Dra. Maria Andréa Angelotti Carmo – Examinadora
(Universidade Federal de Uberlândia)

Prof. Ms. Ryhã Henrique Caetano Souza – Examinador
(Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais)

À minha avó, Hilda dos Santos Silva

AGRADECIMENTOS

Agradeço de todo o coração à professora Iara Toscano Correia pelo incentivo, motivação e orientação nesta caminhada acadêmica. A você, toda a minha admiração.

Agradeço também aos profissionais da Universidade Federal de Uberlândia que, de alguma forma ou de outra, contribuem para a educação de todos.

Agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela bolsa concedida durante a minha participação no Programa de Residência Pedagógica.

Agradeço à professora Maria Andrea Angelotti Carmo por participar da minha banca e pela generosidade em compartilhar, ajudando-me a superar limitações.

Toda a minha gratidão ao professor Ryhã e seus alunos pela experiência incrível de estar na escola. Vou sempre lembrar de vocês, transbordando de carinho.

Agradeço aos amigos que estiveram comigo e permanecem tornando mais leve a caminhada.

À minha família, à qual dedico este trabalho, cujo exemplo de união e simplicidade levarei por toda a minha vida. Obrigada.

Agradeço à minha irmã e grande amor, Alice, por sua sensibilidade. Você brilha. Eu te amo (e)ternamente.

Agradeço à minha mãe, Maria José, pela oportunidade de estudar. A você, todo o meu reconhecimento e amor.

“O mundo não é. O mundo está sendo.”

Paulo Freire

RESUMO

O estudo dos jogos para o ensino é um campo vasto de possibilidades. Acredita-se na importância de refletir sobre o tema, que vem sendo objeto de estudos em diferentes áreas do saber, inclusive da História. Dentre as discussões, podemos elencar a importância dos jogos como expressão cultural presente em diferentes etapas e áreas da vida. Somando-se a isso, o debate que busca compreender os jogos, enriquece a narrativa em defesa de uma abordagem lúdica. Entretanto, buscar compreender os jogos no ambiente da sala de aula é de extrema relevância, especialmente quando estamos tratando das possibilidades e desafios referente aos processos de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, este trabalho tem por intuito refletir acerca de uma experiência realizada em sala de aula, na escola estadual Felisberto Alves Carrejo, de Uberlândia, MG, durante participação do Programa de Residência Pedagógica – PRP. No qual se deu o desenvolvimento de uma atividade envolvendo o uso de um sistema Role Playing Game – RPG, o ‘‘Jagueté - O encontro’’, para uma turma do oitavo ano do ensino fundamental. O estudo contou com uma revisão bibliográfica abrangendo RPG, jogos e ensino de História, como também a análise do material e das atividades desenvolvidas em sala de aula. Conclui-se que o RPG como ferramenta pedagógica pode e deve ser utilizado, e que não se esgota em suas múltiplas funções e possibilidades de uso, apesar dos desafios encontrados.

Palavras-chave: Residência pedagógica; Role Playing Game; Jogos; Ensino de História.

ABSTRACT

The study of games for teaching is a vast field of possibilities. We believe in the importance of reflecting on the topic, which has been the subject of studies in different areas of knowledge, including History. Among the discussions, we can list the importance of games as a cultural expression present in different stages and areas of life. Adding to this, the debate that seeks to understand games enriches the narrative in defense of a playful approach. However, seeking to understand games in the classroom environment is extremely relevant, especially when we are dealing with the possibilities and challenges regarding teaching and learning processes. In this sense, this work aims to reflect on an experience carried out in the classroom, at the state school Felisberto Alves Carrejo, in Uberlândia, MG, during participation in the Pedagogical Residency Program – PRP. In which an activity was developed involving the use of a Role Playing Game – RPG system, ‘‘Jaguareté - The Encounter’’, for an eighth year elementary school class. The study included a bibliographical review covering RPG, games and History teaching, as well as an analysis of the material and activities developed in the classroom. It is concluded that RPG as a pedagogical tool can and should be used, and that it is not limited to its multiple functions and possibilities of use, despite the challenges encountered.

Keywords: Pedagogical residency; Role Playing Game; Games; Teaching History.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	ROLE PLAYING GAME	11
2.1	JOGOS E ENSINO.....	12
3	SOBRE A ESCOLA E TURMA SELECIONADA	15
4	PESQUISA EM SALA DE AULA	17
5	DO LIVRO À HISTÓRIA DO RPG.....	19
6	A EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA.....	21
7	APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS	23
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
9	FONTES	30
10	REFERÊNCIAS.....	30

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como proposta investigar o uso do Role-Playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica no ensino de História. O estudo se concentra na seguinte questão: “É possível ensinar história com RPG?”. Para responder a essa pergunta, ficou estabelecido como objetivo geral adaptar e desenvolver uma metodologia para o ensino de História utilizando o estímulo do RPG para alunos do oitavo ano da Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo, do município de Uberlândia, Minas Gerais. Com o objetivo de refletir e compreender as possibilidades e os desafios do desenvolvimento de uma atividade envolvendo um jogo de Role Playing Game - RPG, para o ensino de História na educação básica. Além disso, fomentar a construção de um diálogo que valorize as experiências vividas pelas culturas ameríndias no contexto das relações interétnicas que marcaram a formação da sociedade colonial no século XVI. Para tanto, foi utilizado o material do RPG “Jaguaraté: o encontro” (MAE-UFPR, 2017), tendo como metodologia adotada para avaliação dos resultados, de natureza qualitativa, observar e realizar considerações de forma detalhada ao longo do processo em que foi desenvolvida a atividade em forma de oficina.

O trabalho foi realizado durante a participação do Programa de Residência Pedagógica (PRP), do subprojeto História/Geografia, em parceria com a Universidade Federal de Uberlândia (UFU), no período de meados de maio do ano de 2023 até maio de 2024, sob orientação da professora Maria Beatriz Junqueira Bernardes e do professor e preceptor Ryhã Henrique Caetano. O Programa de Residência Pedagógica (PRP), é uma iniciativa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e representa um marco significativo na formação de professores para a educação básica no Brasil. Segundo diretrizes do programa, seus objetivos abrangem o fomento à formação de professores de educação básica, proporcionando o fortalecimento da formação teórico-prática, a construção da identidade profissional, a realização de pesquisas, através da inserção dos licenciandos em ambiente escolar, dentre outros. (BRASIL, 2024) Em sintonia com os objetivos do Programa de Residência Pedagógica, como aluna do curso de licenciatura em História da Universidade Federal de Uberlândia, busquei desenvolver um trabalho que priorize uma abordagem reflexiva e investigativa. Meu foco foi conectar teoria e prática, visando ativar e mobilizar os conhecimentos adquiridos ao longo da minha formação acadêmica no contexto real da sala de aula.

A justificativa para essa abordagem baseia-se na crença de que o Role Playing Game, como ferramenta pedagógica é capaz de criar experiências significativas de aprendizagem e estimular os alunos a se colocarem ativamente no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, a importância deste estudo reside na necessária experimentação de abordagens lúdicas de ensino, que levem em consideração os estudantes como sujeitos-históricos. Nesse cenário, ao permitir que os participantes assumam papéis e personagens, o jogo transforma o aprendizado em uma experiência prática em que os estudantes podem atuar ativamente. Isso é especialmente útil em contextos onde os alunos podem se sentir desmotivados ou distantes dos conhecimentos históricos. O RPG demonstra sua versatilidade como instrumento de pesquisa, na qualidade de jogo que permite interpretação, imersão, interação e trocas diversas, sendo aplicado em múltiplos campos do saber.

2 ROLE PLAYING GAME

O jogo "Dungeons & Dragons" (D&D), criado por Gary Gygax e Dave Arneson, foi o primeiro do gênero a ser criado, tendo sido lançado em 1974, como o primeiro RPG de mesa do mundo. (COOK;TWEET; WILLIANS, 2004). No Brasil, foi lançado em 1992 o primeiro trabalho de RPG cujo tema era a história e folclore brasileiro, "O Desafio dos Bandeirantes", criado por Carlos Klimick, Luiz Eduardo Ricon e Flávio Andrade. Ambientado na Terra de Santa Cruz, esse jogo traz uma versão mítica do Brasil colonial, na qual os jogadores interpretam papéis variados, como pajés, jesuítas, babalorixás, bandeirantes e personagens do folclore brasileiro. (RIYIS, 2006).

O Role Playing Game (RPG) pode ser traduzido como um jogo de interpretação de papéis. Em sua dinâmica, os jogadores assumem diferentes personagens e interagem em uma história criada pelo mestre, que é responsável por narrar a trama e interpretar os personagens secundários. O jogo é conduzido com base em um sistema de regras específicas. Basicamente, trata-se de um jogo de caráter narrativo, no qual os participantes colaboram ativamente para construir e desenvolver a história à medida que jogam. Cada jogador contribui com elementos da trama, ajudando a criar um enredo dinâmico e em constante evolução, o que confere ao jogo uma imprevisibilidade. A dinâmica se torna ainda mais fascinante devido à essa característica aberta do jogo, uma vez que as ações dos personagens são determinadas por lançamentos de dados, cujos resultados são influenciados pelas forças e fraquezas de cada personagem. Esses

resultados podem ser comparados a testes de resistência, adicionando um elemento de incerteza e desafio à experiência.

Avaliamos que o RPG é bastante utilizado em pesquisas de diversas áreas, e suas possibilidades de uso são inúmeras. Somado a isso, exemplos recentes têm demonstrado que a utilização do RPG para ensino de História é uma ferramenta poderosa, capaz de enriquecer propostas de ensino-aprendizagem (PESSOTI, 2018; CARNEIRO, 2021). Destaca-se também a possibilidade de realização de trabalhos interdisciplinares, uma vez que os jogos, e especificamente o RPG, dão vazão a tratativa de temas diversos, como história, matemática, geografia e etc., permitindo que os alunos vejam as conexões entre diferentes áreas do conhecimento. Entretanto, é preciso compreendê-los no contexto real e único da sala de aula, dados os desafios e possibilidades de cada ambiente escolar, além da capacitação necessária que requer para trabalhar uma dinâmica com jogos.

2.1 JOGOS E ENSINO

Johan Huizinga, em sua obra clássica, “Homo Ludens”, busca compreender a natureza e o significado do jogo de uma forma mais ampla, explorando como ele se relaciona com a cultura e seu papel na sociedade. Para o autor, os jogos, em sua significação primária, podem ser avaliados sob duas perspectivas complementares: a de seu significante, ou seja, a forma como se apresentam e se estruturam, e a de sua função social, que diz respeito ao papel que desempenham nas interações humanas e na organização das sociedades. Segundo o autor,

(...)Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum".” (HUIZINGA, 2021, p. 7)

De acordo com Huizinga, o jogo precede a cultura, podendo ser observado na natureza, e por isso, um fenômeno autônomo anterior à própria cultura humana, ou seja, é inerente à natureza humana e por isso, é fundamental compreendê-lo. Contudo, para este estudo, importa que, se o jogo está presente em toda a dinâmica da vida, torna-se imprescindível considerar os jogos e sua relevância para a experiência humana, logo, é fundamental considerar os jogos,

dimensionando-os dentro do processo de ensino-aprendizagem, o que por si só já pode ser considerado um grande desafio. Por isso, pensa-se que os jogos, como ferramenta pedagógica, devem ser vistos como um caminho a ser descoberto, dadas as condições de cada contexto, desafios e possibilidades de se trabalhar com os jogos na sala de aula.

Tânia Ramos Fortuna, em seu texto “Brincar é aprender” (2018), prevê que, embora muitas vezes usados como sinônimos, os termos "jogos", "brincar", "brinquedo" e "brincadeira" possuem distinções. Segundo ela, os jogos podem ser definidos como um conceito que reflete uma atividade mais organizada e regrada. Enquanto que o brincar se relaciona com a liberdade, gratuidade e imprevisibilidade, e está, geralmente, associado a infância, mas que pode ser carregado na vida adulta de diferentes formas, inclusive pela expressão da criatividade. Nesse sentido, a autora considera o brincar não somente como algo que se faz quando criança, mas como algo que pode trazer um “novo senso de realidade”, e perdura até na vida adulta. Assim sendo, a importância do brincar reside em entender o poder que a brincadeira tem para aquele que brinca, e se percebe enquanto sujeito que brinca em relação a. Fortuna pensa também, as condições objetivas e subjetivas que inviabilizam o brincar, sendo fator desestimulante quando posto sobre o brincar o imperativo da exigência do desempenho. Ao dimensionar o lugar do brincar no desenvolvimento humano, no texto “Vida e Morte do brincar” (2001), Fortuna afirma que,

(...)Vale lembrar que brincar é uma atividade dinâmica e simbólica: a um só tempo produz e é produto de sentidos e transformações. O sujeito que brinca bem pode ressignificar o brinquedo através da brincadeira: é assim que uma princesa Barbie pode casar com o rato Mickey, ou que, na falta de bonecos que representem os bandidos, os bonecos fabricados para cumprir o papel de mocinhos bem podem mudar de lado. Mas quando este dinamismo é inviabilizado pelas condições objetivas ou subjetivas do indivíduo, não há brincadeira. (FORTUNA, 2001, p. 67)

Segundo Carla Meinerz, no texto “Jogar com a História na sala de aula” (2018), os jogos devem ser vistos em sua dimensão “experimental e concreta de ludicidade”, como também, como uma forma de interação social e experimentação em que circulam saberes e fazeres diversos. Nesse sentido, destaca a potência dos jogos para a promoção de aprendizagens múltiplas, que vão desde aspectos cognitivos ao desenvolvimento de habilidades. Além disso, para ela, os jogos podem ser vistos como práticas potencializadoras dos processos de ensino e aprendizagem, no sentido que,

(...)Ao valorizarmos a emoção e o encantamento como elementos importantes nas relações sociais e nos processos próprios de construção do conhecimento, seja ele científico, escolar ou do senso comum, tendemos a incorporar o jogar em nossos modos de fazer, não apenas como elemento menor ou ornamental, mas como prática cultural importante para a circulação de saberes e fazeres. (MEINERZ, 2018, p.3)

No livro “Ensino de História e games: dimensões práticas em sala de aula” (2018), a historiadora Marcella Albaine Farias da Costa, pensa os jogos como uma poderosa ferramenta capaz de enriquecer e potencializar a criação de “experiências significativas de aprendizagem”. Para ela, os jogos podem tornar o aprendizado mais envolvente e relevante, despertando a curiosidade e a motivação dos estudantes. Além disso, para ela, uma abordagem lúdica de ensino consiste no uso “correto” dos jogos, que se pretendem em sua própria natureza e colocação em sala de aula, a não engessar o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os jogos não somente potencializam o ensino e aprendizagem como também são importantes para a reflexão da prática docente a possibilitar novos olhares. Conforme destaca Costa,

(...)Vencer essa barreira, ao procurar conhecer esse universo – inclusive mediante pesquisas -, é sem dúvidas, o maior dos desafios na formação de novos educadores: somente mediante um processo crítico de reflexão e análise é que poderemos (re)conhecer, ou não, a potencialidade do uso do jogo e/ou da sua lógica de construção em determinado contexto escolar. Não há manuais, não há fórmulas, não há certezas, mas há possibilidades, e estas serão construídas e direcionadas por cada professor. (COSTA, 2017, p. 91)

Nesse sentido, defende-se que os jogos devem ser compreendidos como meios e não fins em si mesmos, que potencializam os processos de ensino e aprendizagem, servindo tanto como uma ferramenta de ensino quanto como para refletir sobre novas formas de atuação no contexto real das salas de aula. E que cabem aos professores e professoras, em sua prática reflexivo-crítica, desvendar os caminhos possíveis de acordo com cada contexto escolar.

Paulo Freire, patrono da educação brasileira, em seu livro ‘Pedagogia da autonomia’ (1996), defende que não existe ensinar sem aprender, e que esse processo de “aprender-ensinar”, deve permitir a autonomia dos sujeitos, tanto de educandos quanto de educadores. Além disso, pensa a importância da estética e da boniteza do ato de ensinar. Levando em consideração que o brincar, como elemento simbólico, enriquece as concepções de aprendizagem, pois o lúdico, característica primordial dessa atividade, estimula a criatividade

e o envolvimento, os jogos podem ser vistos a partir dessa perspectiva freiriana da boniteza no ensino de história?

Contudo, acredita-se que os jogos devem ser entendidos nessa dimensão da possibilidade de se trabalhar em sala de aula com uma ferramenta que valorize o lúdico, ao passo que também valorize a autonomia dos sujeitos. Afinal, não há autonomia sem liberdade, e a liberdade só é possível com criatividade, ou seja, a experiência de exercer a autenticidade e criar a partir do que se é. Assim, procurou-se desenvolver uma atividade com RPG tendo como perspectiva todas essas potencialidades, a partir de uma atividade lúdica, levando em consideração a importância da autonomia e do brincar.

Contudo, reiteramos a importância da ludicidade no ensino, uma vez que esse elemento pode tornar mais prazeroso, tanto para alunos e alunas, quanto professores e professoras, o processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, pensamos o RPG como uma ferramenta de ensino lúdica capaz de transformar a experiência de aprender em uma jornada, na qual ao integrar o jogo e suas regras com a ludicidade, é capaz de promover experiências significativas em sala de aula. A partir disso, refletir sobre como os jogos podem ser utilizados e quais as vantagens e desvantagens, as possibilidades e os desafios para sua utilização em sala de aula, é fundamental. Acredita-se que a proposta aqui conferida, fazendo uso do RPG como ferramenta de ensino, faz parte do processo de buscar respostas para essas e outras questões. Assim, nos próximos tópicos, serão apresentadas informações acerca da escola na qual a pesquisa se desenvolveu, a turma escolhida, o processo de adaptação do material e o desenvolvimento da atividade.

3 SOBRE A ESCOLA E TURMA SELECIONADA

A Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo, criada em 1962, atualmente fica localizada na rua Ivete Cordeiro da Silva, nº 1130, no Bairro Shopping Park, na zona urbana e periférica do município de Uberlândia, Minas Gerais. Em 2023, o espaço físico da escola contava já com uma boa estrutura, com quinze salas de aula, como também espaços específicos para professores, diretoria e secretariado. Além disso, uma sala voltada para supervisão ou atendimento pedagógico, um laboratório, uma biblioteca, um refeitório, uma quadra coberta, um pátio e uma praça para atividades socioeducativas e por fim, um estacionamento. No ano em que foi realizada a pesquisa, em 2024, o espaço escolar passava por transformações em sua

estrutura. Foram acrescentadas à escola outras seis salas de aula e quatro banheiros ampliando a oferta de vagas ofertadas.

De acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola (2022), as etapas e modalidades de ensino regular são Ensino fundamental, do 6º ao 9º ano, Ensino Médio Novo e Regular do 1º ao 3º ano e Ensino de Jovens e Adultos (EJA), também do 1º ao 3º. No ano de 2022, foram registradas 1503 matrículas, sendo 550 no Ensino Fundamental, 685 no Ensino Médio e 268 no EJA, Ensino Médio, sendo que 99% dos estudantes são moradores do bairro Shopping Park. Em relação a distribuição por sexo, a escola apresenta um percentual de 49% pessoas do sexo masculino e 51% do feminino. O documento informa que a distribuição de estudantes por cor/raça é de 28% branca, 12% preta, 58% parda, 0% amarela, 0% indígena e 2% não declarada. Ademais, apenas 1% residem no espaço rural. Em relação ao uso do transporte escolar, apenas 3% dos estudantes o utilizam. Sobre os objetivos da escola, segundo o PPP, a escola tem como “marco filosófico”:

(...) a construção de uma sociedade alicerçada em ações democráticas e igualdade de direitos, formando cidadãos ativos, críticos e transformadores, além de garantir o direito à educação dos alunos, preparando-os para desenvolver um papel na sociedade de modo inclusivo, dando oportunidades que ajudem na sua formação pessoal e profissional. A ambição da nossa escola é plantar as bases para a edificação de uma realidade social igualitária, aberta, participativa, voltada para construção do conhecimento, respeitando as diversidades sociais, intelectuais, culturais e artísticas. (PPP/E.E.FELISBERTO ALVES CARREJO, 2020, p. 14)

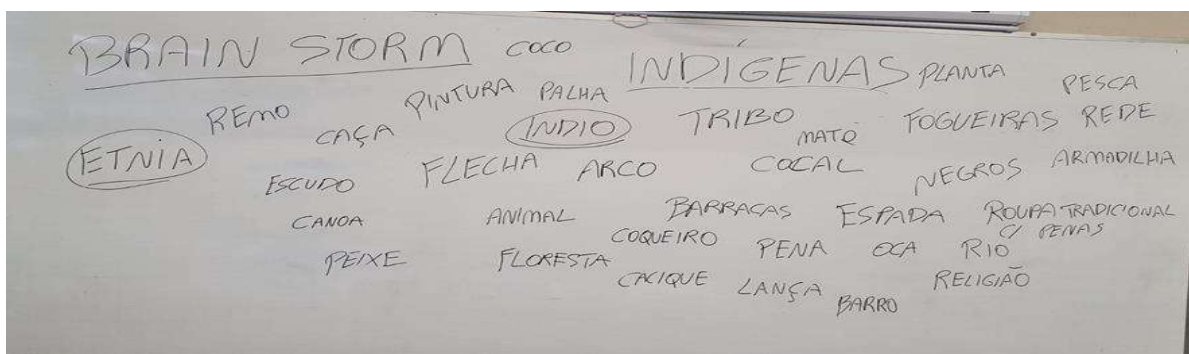
No texto, “Para além dos muros da escola: a relação cidade-educação em debate” (2014), Marcus Vinicius Gomes traz uma reflexão importante sobre a relação entre educação e o contexto urbano, destacando que os processos educativos vão para além das salas de aula. A ideia central é compreender como a cidade influencia a escola e vice-versa, o que é fundamental para uma análise mais ampla da educação. Para ele,

(...) é que quando falamos de educação não a reduzimos à instituição escolar, mas, é necessário entendê-la tal como um processo complexo que se desenvolve em múltiplos outros espaços para “além dos muros da escola”. A tarefa educativa, portanto, não se centraliza em um só sujeito histórico, como o professor, mas institui outros atores. (GOMES, 2021, p.10)

Assim, compreender a escola e a educação para além de seus muros implica reconhecer o ensino destituído de uma figura central, a do professor, na qual tanto alunos quanto professores são agentes dos processos de ensino e aprendizagem. Tal concepção, dos saberes e vivências dos alunos e alunas, enriquece ainda mais o ensino, pois, os atravessamentos de inúmeras dimensões sociais que perpassam os sujeitos, exercem influência não apenas como os sujeitos vivenciam o espaço urbano e a sociedade em geral, mas também a forma como se relacionam com o conhecimento. Por isso, buscar aproximar-se do universo dos alunos é de suma importância para a construção do conhecimento em sala de aula, o que somente pode ser feito, a partir da criação de espaços em que os mesmos estejam cada vez mais presentes e atuantes.

4 PESQUISA EM SALA DE AULA

De início, durante uma aula foi realizada uma atividade na qual os alunos foram solicitados a informar o que pensavam num primeiro momento a partir da palavra “indígena”. Partimos da premissa de que os alunos e alunas, como sujeitos históricos, são dotados de saberes e vivências que devem ser considerados em sala de aula. Além disso, para melhor averiguarmos uma evolução nos conhecimentos adquiridos à luz da atividade desenvolvida em sala de aula, nesse sentido, compreender esses saberes também é importante. Essa atividade consiste em uma metodologia chamada "Brainstorming", ou, em tradução livre, "chuva de ideias". O objetivo do brainstorming é estimular a geração espontânea de ideias. O intuito era investigar o que os alunos compreendiam a partir da palavra “indígena”, e quais associações poderiam fazer, o que nos permitiu vislumbrar conhecimentos prévios dos alunos. A seguir, o resultado:



Fonte: produzido pela autora (2024)

Esse processo possibilitou identificar que os alunos, no geral, associam os indígenas a objetos – arco, flecha, remo, rede, etc.- e a elementos da natureza, o que faz parte de um cenário de reprodução de preconceitos em relação às sociedades indígenas. Em entrevista ao G1, a artista Katú Mirim diz:

(...)A escola sempre reforçou o estereótipo do indiozinho pelado e selvagem. A professora dava um desenho do índio que só usava uma folhinha pra cobrir as genitais, pintávamos o desenho, fazíamos cocar de papel e quando colocavam na minha cabeça diziam: 'Você é índia selvagem' e batiam na boca. Nunca vi a escola falar a verdade sobre nós. (Mirim, 2019)

O "Dia do Índio", por exemplo, muitas vezes serve como um espaço para a reiteração desses estereótipos, em vez de promover uma compreensão profunda das culturas, lutas e identidades indígenas. A Lei nº 11.645, de 10 março de 2008, que tornou obrigatório o estudo da história e cultura indígena e afro-brasileira nos estabelecimentos de ensino fundamental e médio, leva a refletir sobre a necessidade de repensar a forma como a história é ensinada. Acredita-se que a inclusão da temática indígena no currículo escolar como obrigatória contribui não somente para desconstruir estereótipos e preconceitos, como enriquece a História enquanto disciplina e possibilita trazer novos olhares e sujeitos para o centro da discussão.

Além disso, no dia 25 de março de 2024, foi realizada uma aula, de formato expositiva-dialogada, coordenada pelo professor Ryhã, que acompanha a turma há dois anos. A aula com duração de 50 minutos teve como objetivo refletir sobre como os saberes ancestrais indígenas influenciaram o desenvolvimento colonial no Brasil e o processo de colonização, destacando sua importância. Foi introduzido o tema da importância histórica e cultural do Caminho do Peabiru, com foco no impacto dos conhecimentos indígenas sobre geografia, medicina e navegação na invasão portuguesa e na adaptação dos colonizadores na América do Sul. Após esta aula, foi pedido aos alunos que fizessem uma redação sobre o assunto “encontro entre povos indígenas e europeus”. A seguir:

(...)Eu acho que o encontro deles foi bem diferente porque uns usavam roupa e outros não e uns sabiam o nome dos animais e os outros não, então eu acho que eles se acharam bem diferentes uns dos outros... alguns tinham mais coisas e os outros não tinham nada.

-M. C. R., do 8º ano

(...) mas um fato é que os indígenas foram explorados pelos europeus, e esses caras da Europa era tudo nariz empinado, nem conheciam o Brasil e se aproveitaram do conhecimento dos indígenas gente boa, e ainda usou eles como “escravos”.

-H. N. M., 8º ano

(...)Os europeus traziam uma visão de mundo baseada no capitalismo, cristianismo e no domínio sobre a natureza, enquanto os indígenas tinham uma visão mais coletiva, espiritual e harmoniosa com o meio ambiente.

-Não identificado, 8º ano

(...)Os indígenas chegaram no Brasil primeiro e eles também exploraram por um tempo e logo depois os europeus chegaram e exploraram o pau-brasil, o ouro, cana de açúcar, criaram etnias e fizeram muitas culturas e muitas especiarias.

-Y. V. R. S., 8º ano

De maneira geral, todos os alunos trouxeram aspectos significativos acerca da temática. A partir da atividade do brainstorming e das redações, surgiram alguns dos conhecimentos prévios que os alunos possuíam, principalmente em relação à questão da diferença cultural entre europeus e povos indígenas, mas não entre povos indígenas e povos indígenas, sendo mais comum também aos alunos, apresentarem as formas de atuação dos europeus durante a colonização. A forma como os indígenas muitas vezes são retratados e representados na educação e na mídia não apenas empobrece a diversidade cultural, como também perpetua narrativas simplificadas que dificultam a compreensão e o respeito às diferenças. Acredita-se que a ausência de histórias, sujeitos e narrativas mais plurais no ensino de história, contribui para essa realidade.

No texto “Educação indígena na escola” (1999), Bartolomeu Meliá, traz questões importantes para pensar o que ele chama de “solução indígena para o problema da educação”. Ao pensar a educação indígena, o autor avalia que não basta apenas incorporar ao currículo conteúdos sobre os povos indígenas para a promoção do respeito às diferenças. Segundo Meliá, um dos elementos mais importantes em uma educação voltada para o respeito ao outro, é a promoção da “alteridade a serviço da comunidade”, que contrapõe a lógica do individualismo tão presente no ensino escolar tradicional. Pois ao ir na contramão deste mesmo individualismo, é possível dimensionar a realidade diante da compreensão e necessidades do outro a partir do que ele entende para si como relevante.

4 DO LIVRO À HISTÓRIA DO RPG

Nesse sentido, pensou-se uma abordagem que dialogasse com a compreensão da diversidade, complexidade, e riqueza cultural dos povos indígenas, enquanto sujeitos históricos. Por isso, propôs-se adaptar e aplicar uma atividade envolvendo o uso do sistema Role Playing Game – RPG, o “Jaguareté ‘O encontro’”. Publicado em 2017 pela editora UFPR, a obra é produto e realização de um grupo de pesquisadores, professores, técnicos e alunos do Museu de Arqueologia e Etnologia da UFPR. Se trata de um RPG, de acordo com Márcia Cristina Rosato, diretora do MAE-UFPR, ambientado no universo indígena do século XVI, a seguir:

(...) foi ambientado no período do primeiro contato entre grupos étnicos nativos, ocupantes do território que viria a se constituir como Brasil, e os europeus. O livro-jogo instala uma perspectiva necessária: a experiência vivida pelas culturas ameríndias no processo das relações interétnicas fundadoras da sociedade colonial no século XVI. (ROSATO, 2013, p.9)

Como consta no próprio livro, ele é dividido em cinco capítulos, cuidadosamente elaborados para proporcionar aos jogadores uma compreensão completa do jogo e de seu universo, além de oferecer as ferramentas necessárias para criar histórias envolventes. O capítulo 1, *O Cenário*, descreve os locais e eventos predominantes, oferecendo a base para o Mestre do jogo e a imersão dos jogadores. O capítulo 2, *Os Povos*, apresenta três grupos étnicos do cenário, auxiliando na criação dos personagens ao definir suas origens. No capítulo 3, *Regras e Construção de Personagem*, são explicados os mecanismos do jogo e as etapas para criar personagens. O capítulo 4, *Equipamentos*, detalha itens como armas e adornos, explicando seu impacto nas regras e interações. Por fim, o capítulo 5, *Heróis e os Mistérios da Floresta*, traz exemplos de personagens e apresenta os desafios e mistérios das regiões selvagens sul-americanas, enriquecendo o enredo com perigos e enigmas.

Além disso, “é resultado de um trabalho interdisciplinar, que demonstra a importância da interdependência da pesquisa, ensino e ações extensionistas”. Cabe dizer que o próprio livro assume a existência de “acréscimos ficcionais”, o que em nada compromete o rigor histórico-metodológico, pelo contrário, o enriquece, pois “(...) as etnografias recentes oferecem suportes para os elementos simbólicos utilizados na narrativa do livro-jogo” (Idem, p. 9). Nesse sentido, ao vislumbrar o RPG como uma ferramenta pedagógica, encontrou-se no livro-jogo produzido pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da Universidade Federal do Paraná – MAE, o suporte

necessário para o desenvolvimento da atividade. Credita-se ao livro, a importância da criação de um material que torne acessível jogar RPG, no contexto da sala de aula.

5 A EXPERIÊNCIA EM SALA DE AULA

O objetivo nesta seção é compartilhar a atividade feita utilizando o Role Playing Game (RPG), como ferramenta pedagógica, e a sua transformação em material de pesquisa. Foram analisados empiricamente os planejamentos de aula, as anotações feitas a partir da experiência vivida em sala de aula e os resultados coletados a partir das atividades avaliativas finais. Utilizamos como apoio o livro-jogo, “Jaguareté: o encontro”, de 2017, da editora UFPR. São muitas as possibilidades para criação de aventuras de RPG, oferecidas pelo livro, que possui regras claras sobre criação de personagens, sugestões de histórias, etc. Contudo, a história que norteou o RPG, está contida nas páginas finais do livro “Jaguareté: o encontro”, chamada “O caminho do Peabiru”, na qual:

(...)Um grupo de tupinambás guia alguns espanhóis através do lendário caminho do Peabiru que, diz-se, leva até Eldorado. Este caminho era utilizado em lendárias migrações pelos índios tupinambás, rumo à terra sem Mal. Nesta jornada, o grupo de Europeus guiados por Tupinambás terá de atravessar o território Guianás, o que implica em tensões e perigos.” (JAGUARETÉ: O ENCONTRO, p. 186)

Como sugestão para a criação da aventura, adotou-se uma cosmologia do povo Tupinambá para guiar a narrativa, visando identificar e contextualizar as especificidades de diferentes povos, numa relação dialógica, tendo em vista o cenário histórico do período da chegada dos europeus ao Brasil, em uma expedição comandada por Alvar Nunes Cabeza de Vaca, na Ilha de Santa Catarina em 1541. Nesse sentido, e seguindo os objetivos de aprendizagem da Base Nacional Comum Curricular, que também serviram para a construção da história, intentou-se, “Descrever as formas de organização das sociedades americanas no tempo da conquista com vistas à compreensão dos mecanismos de alianças, confrontos e resistências” e “Analisar os diferentes impactos da conquista europeia da América para as populações ameríndias e identificar as formas de resistência, referentes ao conteúdo de história” (BNCC, 2017, p. 423)

O jogo (RPG), foi planejado para acontecer em quatro aulas de 50 minutos. Primeiramente, foi criada a história que seria narrada e as fichas dos personagens, – optou-se

por levar as fichas prontas devido o tempo que seria necessário para construí-las em sala de aula -, sendo que algumas foram construídas a partir de exemplos do próprio livro e tiveram de ser adaptadas, e outras criadas a partir das regras presentes no mesmo. No dia 27 de março de 2024, deu-se início a atividade do RPG, inicialmente com a explicação aos alunos do que se tratava – alguns conheciam e/ou sabiam da existência do RPG –, e entregues e explicadas as fichas dos personagens. Antes, já havíamos lido, durante uma aula, o texto "A Revelação do Jaguar", presente no início do livro, para fins de contextualização.

No início da atividade, os alunos e alunas foram organizados em uma roda e separados em seis grupos de quatro a cinco integrantes – eles foram consultados sobre os grupos e personagens -, cada grupo representante de um personagem. Importante observar a reação por parte dos alunos, os quais, alguns ficaram entusiasmados com a proposta diferente de assumir um personagem, e outros um pouco confusos pois alegaram “nunca terem jogado RPG.” Ao longo do desenvolvimento da atividade, meu trabalho – como mestre do RPG - caminhou no sentido de criar e narrar a história, como também interpretar personagens, assim como o professor Ryhã, sem o qual não teria sido possível a realização do jogo.

A narrativa seguiu a trajetória de dois irmãos mestiços separados por um incidente durante o nascimento, Abá-Ere-Yma e Fadungrá, que marcou suas existências para sempre. O primeiro, recolhido entre os Tupinambás, em uma aldeia tupiniquim, no litoral do atual estado de São Paulo, ao atingir uma certa idade teve um sonho no qual pode conversar com um Tamanduá e descobrir sua origem e destino, encontrar seu irmão e juntos, vingar a morte de sua mãe, capturando e matando o “Jaguar bravo”. Para isso, Abá-Ere-Yma teria que cruzar a região perigosa da Serra do Mar, em direção a aldeia Guaianás para encontrar seu irmão. O que seria ainda mais difícil se não tivesse o apoio espiritual da grande kuiã guianá, Tupa sy, figura de liderança cuja saga era lutar contra os avanços dos estrangeiros e proteger o seu povo. No caminho, Abá-Ere-Yma encontra Mayrata, guerreira Tamoio na busca de uma grande façanha que lhe dê reconhecimento entre os seus. Juntos, eles partem pela Serra em direção ao território Guianá. Enquanto isso, para além da grande serra, a expedição do espanhol Cabeza de Vaca e da portuguesa Maria Anchieta, chega no litoral da atual ilha de Santa Catarina. O destino dos personagens está fadado ao encontro, a partir do qual é preciso encontrar uma forma de sobreviver e viver diante das incertezas.

A história correu bem, com os alunos atentos às situações narradas. Foi nítido o entusiasmo por parte de muitos alunos, que se emocionaram diante de um desafio colocado para seu personagem, e a partir disso, elaboraram uma ação em grupo sem desavenças. Foi explicado

aos alunos que eles deveriam cooperar entre os integrantes do grupo para decidir como agir com o personagem, e se atentar às informações contidas na ficha e aos desdobramentos da narrativa, o que de fato ocorreu, na primeira parte da atividade. Nesse dia, nos dois horários de 50 minutos cada, antes do horário do intervalo, o intuito foi levar aos alunos, a partir da história narrada, elementos da cultura dos povos indígenas e ampliar o debate sobre as formas de aliança e confronto entre indígenas e europeus, e apontar a diversidade étnica e cultural dos povos indígenas, através de uma jornada que misturou história com fantasia.

Como se trata de uma atividade desenvolvida nas condições do PRP, não foi possível finalizar a atividade como planejado, - devido um imprevisto que ocorreu no meio tempo entre a primeira e a segunda parte da história - o que não nos impediu de chegarmos a algumas conclusões preliminares. No dia 19 de abril de 2024, a turma foi levada ao laboratório de informática da escola para finalização do RPG e aplicação do formulário. Inicialmente, pensou-se em finalizar a história nos moldes da primeira, o que não foi possível, tendo sido finalizada no mesmo dia em que foi aplicado o formulário. Pela familiaridade dos alunos com esse método avaliativo, como apontou o professor Ryhã, os alunos responderam rapidamente as questões utilizando o computador sem grandes dificuldades.

Como dito anteriormente, a finalização da atividade do RPG não ocorreu como previsto. Acredita-se que os motivos, como o intervalo de tempo entre a primeira e segunda parte da história, o fato de o horário para sua finalização ser de intervalo de outras turmas – o que pode ter sido motivo de distração – e a dinâmica ter sido diferente da primeira, possam ter contribuído para um envolvimento mais precário no jogo.

6 APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS

Como metodologia de análise, de abordagem qualitativa, foram analisados o material produzido, incluindo os resultados do formulário aplicado do *Google Forms*, e duas questões presentes na prova bimestral. Importante ressaltar que partimos da pergunta, “É possível ensinar história com RPG?”. Ao final da atividade, foi realizada uma avaliação com o objetivo de verificar as impressões dos participantes, bem como os aprendizados adquiridos tanto em relação à atividade em si quanto aos conhecimentos históricos abordados. A avaliação final foi elaborada utilizando um formulário do *Google Forms* e contou com 7 questões, sendo 3 de múltipla escolha e o restante de sim ou não. As questões presentes no formulário foram: 1) Como as muitas trilhas utilizadas, uma é muito famosa por levar ao "Eldorado" ou "Terra sem

Mal", qual o seu nome? 2) No jogo do RPG - Role Playing Game ou Jogo de Interpretação de papéis, aparecem personagens indígenas de diferentes etnias. Os nomes desses povos são? 3) Antes da chegada dos europeus, existia no Brasil vários povos indígenas que viviam nesse território já há muitos anos. Essas pessoas eram pertencentes de diversos grupos com características próprias e diferentes entre si, como a língua e formas de se organizar socialmente. Qual é o nome dado hoje para esses grupos? 4) Sabe-se que sem os povos indígenas a colonização não teria sido possível. Pois os indígenas que viviam no território hoje chamado Brasil detinham conhecimentos que foram cruciais para a sobrevivência dos europeus. Nesse sentido, é correto afirmar que a cultura indígena, seus saberes e tradições são menos importantes que os saberes dos europeus? 5) De acordo com o RPG, é correto afirmar que não houve resistência indígena à colonização? 6) Você gostou de jogar RPG na escola? 7) Você acredita que é possível aprender história jogando RPG?

Abaixo serão apresentados gráficos que embasaram as conclusões da pesquisa. No entanto, é importante reconhecer que algumas nuances podem não ser totalmente capturadas por meio dessa abordagem, e que o espaço para uma análise mais aprofundada existe, levando em consideração as falhas e desafios do percurso, como também a possibilidade de melhorias. Logo, acredito que uma análise crítica abre espaços para questionamentos que levem a novas formas de pensar o RPG para o ensino de história.

Gráfico 1: Quanto ao conteúdo do RPG

Como as muitas trilhas utilizadas, uma é muito famosa por levar ao "Eldorado" ou "Terra sem Mal", qual o seu nome?
26 respostas



Fonte: produzida pela autora (2024)

Gráfico 2: Quanto ao conteúdo do RPG

No jogo do RPG - Role Playing Game ou Jogo de Interpretação de papéis aparecem personagens indígenas de diferentes etnias. Os nomes desses povos são:

26 respostas



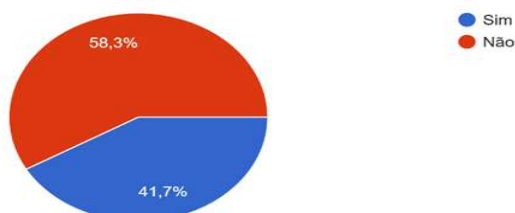
Fonte: produzida pela autora (2024)

Quanto ao conteúdo abordado no RPG, observou-se que alguns conceitos e conhecimentos foram bem assimilados, enquanto outros não o foram – o que é comum em qualquer processo de aprendizagem. Acredita-se que, embora esse padrão de aprendizagem seja característico de qualquer aula, há ainda aspectos que necessitam de reforço e que podem ser aprimorados no que tange ao desenvolvimento específico do RPG utilizado em sala de aula, como também no próprio método avaliativo. Atenta-se para algumas condições que podem ser um empecilho para a utilização do RPG em sala de aula, como: o desafio do tempo para a construção e aplicação de uma atividade com RPG; e o desconhecimento dos usos e possibilidades do RPG em sala de aula, o que exige um aprimoramento por parte do professor. Nesse sentido, um livro como o que foi utilizado pode ser considerado ‘‘uma mão na roda’’, ao tornar acessível à comunidade docente um material desse porte.

Contudo, em relação a pergunta, ‘‘É possível ensinar História com RPG?’’, concluímos que sim, uma vez que, não só os alunos responderam acertadamente a questões objetivas de múltipla escolha a respeito dos conhecimentos trabalhados durante a aventura do RPG, como ao responder sobre essa possibilidade, acordaram afirmativamente – o que pode ser consultado no gráfico 5 -. Isso demonstra que houve envolvimento, o que reforça a utilização do RPG em sala de aula, tendo como ponto de partida a necessidade de se averiguar as condições de cada contexto escolar. Interessante apontar que o formulário foi aplicado no dia 19 de abril de 2024, aproximadamente 3 semanas após a atividade com RPG, o que demonstra que os alunos, embora passadas algumas semanas, ainda se lembravam do assunto abordado em sala de aula.

Gráfico 3: Quanto ao conteúdo do RPG

Sabe-se que sem os povos indígenas a colonização não teria sido possível. Pois os indígenas que viviam no território hoje chamado Brasil detinham...enos importantes que os saberes dos europeus?
24 respostas

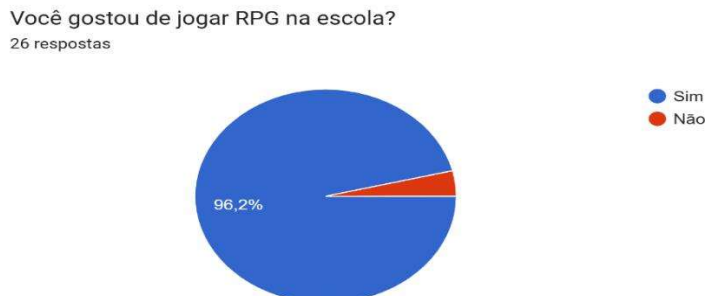


Fonte: produzida pela autora (2024)

Da pergunta “(...) é correto afirmar que a cultura indígena, seus saberes e tradições são menos importantes que os saberes dos europeus?”, quando questionados, 58,3% por cento responderam que não, enquanto o restante que sim. Das 20 provas recolhidas, 8 apresentaram respostas que evidenciaram a resistência e permanência dos povos indígenas e suas culturas, sugerindo uma perspectiva diferente ou questionadora. Outras 10 provas estavam em branco, indicando uma possível falta de engajamento ou dificuldade em abordar a questão proposta. Já as provas restantes não evoluíram a concepção da importância dos povos indígenas e sua permanência cultural.

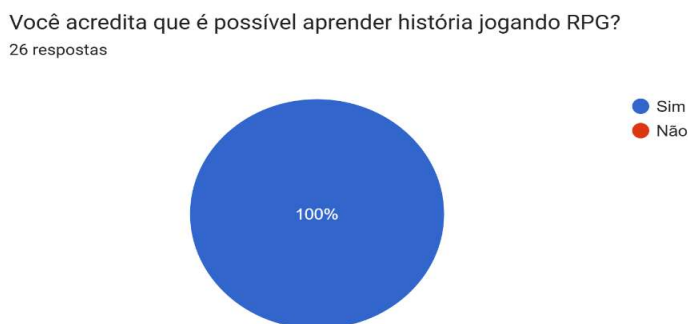
Em relação a isso, é necessária uma análise mais aprofundada, para identificar os motivos que fazem uma cultura e seus saberes serem percebidos como menos relevantes, ou mesmo e tão importante quanto, buscar compreender melhor o que os alunos tem a dizer sobre este assunto, fazendo uso de outros métodos em sala de aula. Portanto, embora tenha se buscado demonstrar aos alunos a importância dos povos indígenas, seus saberes e tradições, com base nas respostas do formulário e questões da prova feitas após a atividade com o RPG, acredita-se que é preciso avaliar outras possibilidades de atividades para a sala de aula – inclusive a partir do RPG - buscando reconhecer esses sujeitos aprendentes e suas histórias e construindo espaços para que estejam cada vez mais presentes nas salas de aula.

Gráfico 4: Quanto à didática



Fonte: produzida pela autora (2024)

Gráfico 5: Quanto à didática.



Fonte: produzida pela autora (2024)

Com base nas respostas fornecidas no formulário, nas conversas que tivemos ao longo das atividades e nas observações empíricas feitas durante esse processo, acredita-se que a atividade com RPG é efetiva no que tange o envolvimento dos alunos, podendo despertar interesse e entusiasmo em aprender. A isso se deve que o RPG, por ser uma atividade lúdica, interativa e imersiva, pode despertar um alto nível de interesse entre os alunos. Portanto, entende-se que o Role Playing Game, enquanto ferramenta pedagógica lúdica, possui um grande potencial em promover experiências significativas de ensino-aprendizagem, devendo ser utilizado em sala de aula.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo investigar o uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta pedagógica no ensino de História. Foi possível perceber que o jogo tem um grande potencial para transformar o processo de ensino-aprendizagem. Ao desenvolver uma metodologia de RPG com alunos do oitavo ano da Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo, no município de Uberlândia, foi possível observar um significativo envolvimento dos estudantes. A experiência do Programa de Residência Pedagógica (PRP) permitiu que eu, como aluna de Licenciatura em História da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), pudesse não apenas desenvolver uma metodologia junto com os alunos e alunas de maneira prática, mas também refletir sobre as possibilidades lúdicas no ensino de História, para a promoção de aprendizagens significativas e transformadoras. Reforça-se que a troca de experiências com os outros professores e professoras, como o professor Ryhã Henrique Caetano, foi e é fundamental para o desenvolvimento de atividades escolares.

Em síntese, o uso do RPG no ensino de História apresenta um caminho promissor, embora não isento de desafios. Ele exige uma adaptação constante às realidades da sala de aula e um olhar atento às necessidades dos estudantes. Reiteramos que, apesar do envolvimento da turma e da proposta lúdica terem sido bem-sucedidos em gerar interesse, a análise das respostas mostra limitações quanto ao conhecimento efetivamente construído. Esses pontos sugerem a necessidade de uma avaliação mais aprofundada e de ajustes futuros na atividade, buscando formas de incentivar uma compreensão mais completa e desafiadora em relação à história e às culturas indígenas. Entretanto, sabe-se que, a sala de aula é um espaço de troca de ideias e construção de saberes, onde o ensino enfrenta desafios diários.

Nesse sentido, acredita-se que o RPG, além de estimular competências e habilidades em diversas áreas do conhecimento, como o desenvolvimento de novas sociabilidades, pode também ser utilizado como uma importante ferramenta de pesquisa, permitindo aos professores e professoras, se aproximarem do universo dos alunos. Assim sendo, o valor do lúdico, especialmente ao relacionar o RPG com o ensino de história, além de favorecer a interação entre alunos e professores, torna a experiência de ensino e aprendizado mais significativa para ambos. Portanto, acredita-se que o RPG pode ser uma excelente ferramenta pedagógica que, ao integrar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, possibilita maior envolvimento dos alunos, assim como, promove múltiplas aprendizagens.

Por fim, recomendamos o uso de jogos e do RPG como estratégias que podem tornar o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente e significativo, sem que se perca a noção de que professores e alunos são os principais elementos desse processo. Pois, o RPG, em especial, é uma ferramenta de ensino e pesquisa valiosa que possibilita uma compreensão mais profunda da realidade sociocultural da história e de suas implicações para o presente.

FONTES

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

G1. **Indígenas lançam campanha contra estereótipos para o Dia do Índio: "Não precisamos de outras pessoas para nos definirem"**. G1 São Paulo, 19 abr. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2019/04/19/indigenas-lancam-campanha-contra-estereotipos-para-o-dia-do-indio-nao-precisamos-de-outras-pessoas-para-nos-definirem.ghtml>. Acesso em: 17 nov. 2024.

Jaquareté: O Encontro. Curitiba: Editora UFPR, 2017.

SECRETARIA DE ESTADO DE EDUCAÇÃO DE MINAS GERAIS. Escola Estadual Felisberto Alves Carrejo. **Projeto Político Pedagógico**. 2022. Uberlândia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. *CAPES – Programa de Residência Pedagógica*. Disponível em: <https://www.capes.gov.br>. Acesso em: 17 nov. 2024.

COOK, M.; TWEET, J.; WILLIAMS, S. **Dungeons & Dragons: Livro do Jogador**. Tradução Marcelo de Souza Stefani e Bruno Cobbi Silva. São Paulo: Devir, 2004.

COSTA, Marcela Albaine Freitas da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. Curitiba: Appris, 2017.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar é aprender**. Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. p. 47-71.

FORTUNA, D. E. **Vida e morte do brincar**. In: ÁVILA, Ivani Souza (org.). **Escola e sala de aula: mitos e ritos**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

MEINERZ, Carla. **Jogar com a História na sala de aula**. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PEREIRA, Nilton Mullet (org.). *Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 73-86.

GOMES, M. V. **Para além dos muros da escola: a relação cidade-educação em debate**. Giramundo: Revista de Geografia do Colégio Pedro II, v. 1, n. 2, p. 67–80, 2015. DOI: 10.33025/grgcp2.v1i2.59. Disponível em: <https://portalespiral.cp2.g12.br/index.php/GIRAMUNDO/article/view/59>. Acesso em: 12 nov. 2024.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura**. 1938. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KLIMICK, Carlos; RICON, Luiz Eduardo; ANDRADE, Flávio. **O Desafio dos Bandeirantes**. 1992.

MELIÁ, B. **Educação Indígena na Escola**. Caderno CEDES, v. 19, n. 49, Campinas, dez. 1999.

PESSOTI, Victor Brito. **O uso do RPG como ferramenta para o ensino de História**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2018.

RIYIS, M. T. **Simples, manual para uso do RPG na Educação**. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Araraquara, São Paulo, 2008.