

## A CONSTRUÇÃO DO SABER HISTÓRICO SOBRE A NARRATIVA DOS MOVIMENTOS SOCIAIS NA REPÚBLICA VELHA COM O USO DO ROLE- PLAYING GAME

**Thiago Sousa Da Silva**  
[thiago.silva.048@ufrn.edu.br](mailto:thiago.silva.048@ufrn.edu.br)  
**Joycimara de Moraes Rodrigues**  
[Joycimara.rodrigues@ifrn.edu.br](mailto:Joycimara.rodrigues@ifrn.edu.br)  
**Instituto Federal do Rio Grande do Norte**

### **INTRODUÇÃO:**

Para compreender os fatos históricos, é necessário identificar o objetivo na percepção, interpretação, orientação e identidade do aluno. O Role-playing Game (RPG) é apresentado como uma metodologia ativa que facilita o aprendizado de história no ensino fundamental e médio, promovendo um processo de relativização de paradigmas e visões de mundo, conforme Durazzo (2008). O RPG, traduzido como “jogo de interpretação de papéis”, envolve a imersão dos jogadores em uma história, criando um teatro espontâneo onde o objetivo é participar e não vencer, tornando-se uma criação coletiva que exige interação e dramatização dos personagens (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003).

No ensino de história, há dificuldades em atrair o interesse dos alunos devido à heterogeneidade do corpo discente e ao método tradicional centrado no professor como transmissor do conhecimento. Abud (2009) destaca que os currículos de história são muitas vezes inadequados para a realidade dos alunos. Este trabalho visa identificar essas dificuldades e caracterizar o RPG como uma metodologia ativa que facilita o ensino de história, associando o jogo à construção de narrativas históricas.

Beck (2018) define as metodologias ativas como ferramentas que personalizam a aprendizagem e envolvem atividades significativas, aumentando o

engajamento dos participantes. O uso do RPG no ensino possibilita o desenvolvimento de habilidades diversas, conforme Medeiros e Costa (2011), destacando que jogar RPG envolve mais do que diversão, desenvolvendo habilidades como improvisação e interação entre os jogadores (NOGUEIRA, 2011).

A escolha do período histórico a ser trabalhado considerou o interesse dos alunos e a relevância nos níveis fundamental e médio, optando pela primeira república brasileira, que permite conexões com movimentos contemporâneos. Santos (2020) descreve a República Velha como um período de transição, favorecendo a dinâmica do jogo ao fornecer links com acontecimentos contemporâneos do Brasil. Carone (1975) relaciona as instituições da República Velha com movimentos sociais, ressaltando a importância de compreendê-las.

A pesquisa bibliográfica revelou objetivos semelhantes entre os autores, fortalecendo a proposta de trabalho. Durazzo (2008) afirma que o RPG facilita a adequação do jogo ao propósito do estudo, enquanto Rodrigues (2014) destaca a liberdade dinâmica do jogo, que permite aos alunos aprenderem em um universo lúdico e real. Medeiros e Costa (2011) associam a construção do personagem no RPG à construção de si mesmo.

O trabalho está dividido em três partes. No capítulo 1, aborda o referencial teórico sobre jogo, história, experiência prática com alunos e professores, e a criação de RPG didático. Bittencourt (2004) propõe a inovação e diversificação dos métodos de ensino, sugerindo o uso de música, cinema e imagens como base para a prática do RPG. No capítulo 2, justifica as escolhas metodológicas, descrevendo a pesquisa, a situação pré-jogo, a produção do corpus e a construção dos personagens. No capítulo 3, analisa os resultados da pesquisa com base nas sessões de RPG e entrevistas com alunos, comparando os resultados da avaliação pedagógica entre participantes e não participantes do RPG.

Na conclusão, analisa-se a repercussão da pesquisa e sua contribuição para o aprendizado dos alunos, destacando o uso do RPG como metodologia ativa

facilitadora do processo ensino/aprendizagem. Um resumo da narrativa do jogo é inserido como apêndice para melhor entendimento.

## DESENVOLVIMENTO

O estudo foi realizado no Centro Educacional Novo Horizonte, em Natal/RN, com quatro alunos do nono ano durante o turno matutino. Foram realizadas quatro sessões de Role-playing Game (RPG) na instituição, com suporte de um grupo de WhatsApp para envio de materiais e esclarecimentos de dúvidas. Além disso, um educador físico colaborou para trazer conhecimentos transversais, conectando teoria e prática educativa de forma contínua e aprofundada ao longo da escolaridade (BRASIL, 1998).

O RPG foi utilizado como metodologia ativa para facilitar o ensino de história, principalmente os movimentos sociais da República Velha. Conforme Vale (2023), os jogos têm sido ferramentas educacionais ao longo da história, com diferentes intenções pedagógicas. A metodologia adotada incluiu uma pesquisa bibliográfica seguida por uma pesquisa-ação do tipo intervenção, caracterizada por seu caráter colaborativo, adequado à estrutura do RPG (GHEDIN e FRANCO, 2008; THIOLLENT, 2007).

A proposta pedagógica foi apresentada à coordenação e gestão da instituição, ao corpo discente, e aos responsáveis dos alunos. Após a autorização, iniciou-se uma campanha de quatro encontros, contando com a colaboração de um educador físico experiente em RPG. Os resultados da pesquisa e intervenção foram relatados pelo professor pesquisador, com feedback dos alunos/jogadores sobre suas experiências e aprendizados durante as quatro sessões. Conforme Rodrigues (2014), o RPG atua como mediador na construção de uma cultura lúdica relacionada à história.

## RESULTADOS:

### Conhecimento Histórico da Primeira República e Mediação pelo RPG

#### O Prólogo do Sertão Cangaceiro

Na primeira sessão, os alunos aprenderam sobre a República Velha enquanto faziam as fichas dos personagens. Os depoimentos indicaram um primeiro contato positivo, combinando entretenimento e aprendizado, superando paradigmas tradicionais. Amaral (2008) destaca que o RPG desenvolve habilidades sociais e intelectuais, exigindo pesquisa e leitura para a criação dos personagens.

#### Uma Aventura no Sertão Nordestino

Na segunda sessão, os alunos mostraram mais conforto e empolgação, incorporando efetivamente os personagens. A mediação incluiu características regionais da época, facilitando a absorção do conteúdo sem necessidade de ênfase didática. Os depoimentos mostraram que os alunos aprenderam sobre o cangaço e aspectos geográficos, confirmado o potencial do RPG em ensinar história de forma lúdica e cooperativa (RODRIGUES, 2013).

#### Desafios e Mistérios do Sertão

Durante a terceira sessão, os alunos mantiveram o aprendizado lúdico e se destacaram na resolução de problemas, o que gerou grande satisfação. O RPG despertou a confiança e criou expectativas positivas, conforme Savi et al. (2010). Os alunos relataram vivências sobre sobrevivência na caatinga, destacando a importância do RPG em proporcionar experiências práticas e relevantes.

#### O Epílogo de Quatro Amigos Cangaceiros

Na última sessão, os alunos destacaram a importância da interação, localização e conhecimento regional. A experiência mostrou evolução na interação, cooperativismo e resolução de problemas. No entanto, ficou evidente a

necessidade de mais aulas-jogo para desenvolver autonomia e protagonismo nos alunos, conforme Costa (2000).

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

O estudo sobre o Role-playing Game (RPG) na educação é de grande relevância no contexto educacional atual, devido à necessidade crescente de novas metodologias que acompanhem os estímulos tecnológicos e interacionais dos alunos. O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem torna as aulas mais divertidas e lúdicas, permitindo que o professor compreenda melhor as dificuldades e habilidades dos alunos, muitas vezes não evidenciadas nas aulas convencionais, e fornecendo meios para melhorar a prática docente.

O objetivo da pesquisa foi entender o papel mediador do RPG no aprendizado de conceitos históricos sobre os movimentos sociais na Primeira República no Brasil, partindo da hipótese de que o RPG poderia ajudar os alunos a desenvolver uma visão mais ampla sobre sua própria identidade política, através da vivência da realidade política e social do país.

O RPG é apresentado como uma ferramenta lúdica e eficaz para auxiliar professores de História na abordagem de temas significativos, oferecendo diversas possibilidades para que os alunos compreendam e repensem suas visões e ações na sociedade. Para trabalhos futuros, sugere-se a aplicação do RPG em turmas de alunos para a assimilação do conteúdo e a mensuração do grau de satisfação e conhecimento adquirido após o

### **REFERÊNCIAS:**

**AMARAL, Ricardo Ribeiro do.** O uso pedagógico do RPG para o ensino de Física. 2008. 170f. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências) – Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2008.

**BECK, C.** Metodologias ativas: conceito e aplicação. Andragogia Brasil, 2 out. 2018. Disponível em: <https://andragogiabrasil.com.br/metodologias-ativas/>. Acesso em: 2 jun. 2020.

**BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes.** Ensino de história: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2004.

**BRASIL.** Parâmetros Curriculares Nacionais: apresentação dos temas transversais, ética / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

**BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M.** Trevas. 3. ed. São Paulo: Daemon, 1999.

\_\_\_\_\_. Supers Super-Heróis para Role Playing Game. São Paulo: Daemon, 2003. 112p.

**BROUGÈRE, Gilles.** Brinquedo e Cultura. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010. (Coleção questões de nossa época; v. 20).

**COSTA, Antonio Carlos Gomes da.** Protagonismo juvenil: adolescência, educação e participação democrática. Salvador: Fundação Odebrecht, 2000.

**CARONE, Edgard.** A República Velha (instituições e classes sociais). 3. ed. São Paulo: Difel, 1975.

**DURAZZO, Leandro Marques.** O potencial do RPG: campo epistêmico do imaginário e perlaboração da problemática da alteridade. Araraquara, 2008. Monografia (Graduação em Ciências Sociais) – Faculdade de Ciências Sociais, Universidade Estadual Paulista, 2008.

**ELKONIN, D. B.; BROUGÈRE, G.**

**GRANATO, Fernando.** O negro da chibata: o marinheiro que colocou a República na mira dos canhões. In: JANOTTI, Maria de L. M. (Org.). História, Política e Ensino. Rio de Janeiro: Objetiva, 2000.

**GHEDIN, Evandro; FRANCO, Maria Amélia Santoro.** Questões de método na construção da pesquisa em educação. São Paulo: Cortez, 2008.

**SANTOS, João Vianney dos Valles.** A República Velha: contexto político e movimentos sociais. 2020. Disponível em: <https://blogdoenem.com.br/republica-velha-historia-enem/>. Acesso em: [data de acesso].

**MEDEIROS, Márcia D.; COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos.** A construção de si mesmo nos mundos virtuais: um desafio para a pesquisa. In: COSTA, Maria de Fátima Vasconcelos; ATEM, Érica (Org.). Alteridade: o outro como problema. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora Ltda, 2011.

**RODRIGUES, Joycimara de Moraes.** A construção do conhecimento histórico através de jogos de interpretação no quarto ano do Ensino Técnico de Alimentos e Informática. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 27., 2013, Natal. Anais [...]. Natal: Universidade Federal do Rio Grande do Norte/Associação Nacional de História, 2013.

**RODRIGUES, Joycimara de Moraes.** A narração e imaginação: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afro-brasileira através do role-playing game. 2014. 119f. Dissertação (Mestrado em Educação Brasileira) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Ceará, 2014.

**SAVI, R.; VON WANGENHEIM, C. G.; ULBRICHT, V.; VANZIN, T.** Proposta de um Modelo de Avaliação de Jogos Educacionais. RENOTE, Porto Alegre, v. 8, n. 3, 2010. DOI: 10.22456/1679-1916.18043. Disponível em:  
<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/18043>. Acesso em: 15 nov. 2022.