



## INTERPRETANDO OS SUJEITOS HISTÓRICOS: O USO DO RPG NO ENSINO DE HISTÓRIA DAS AMÉRICAS E SUAS POSSIBILIDADES DIDÁTICAS

*Interpreting historical subjects: the use of role-playing games in teaching the history of the Americas and its didactic possibilities*

Alexandre Firmo dos Santos \*

Recebido em: 15/09/2024

Aprovado em: 17/12/2024

**Resumo:** A proposta deste artigo é apresentar e explicar a viabilidade do uso do RPG nas aulas de História, mais precisamente, nos conteúdos que envolvem as Américas. Para tanto, nos deteremos no caso em que os conceitos do RPG foram “adaptados” ao conteúdo específico desse campo de estudo, a saber: A colonização das Américas, com ênfase na primeira viagem de Cristóvão Colombo (1492). Lançamos mão de uma bibliografia específica sobre o tema a fim de explicar melhor o objeto pesquisado. Dessa forma, observou-se, que o tempo da sessão do RPG e a experiência dos jogadores são fatores cruciais na produção e absorção do conhecimento histórico.

**Palavras-chave:** Cristóvão Colombo; RPG; História.

**Abstract:** The purpose of this article is to present and explain the feasibility of using RPGs in History classes, more precisely in content involving the Americas. To this end, we will focus on the case in which RPG concepts were “adapted” to the specific content of this field of study, namely: The colonization of the Americas, with emphasis on the first voyage of Christopher Columbus (1492). We used a specific bibliography on the subject in order to better explain the object being researched. In this way, it was observed that the length of the RPG session and the experience of the players are crucial factors in the production and absorption of historical knowledge.

**Keywords:** Christopher Columbus; RPG; History.

---

\* Mestrando em História pelo Programa de Pós-Graduação em História (PROHIS/UFS). Membro do grupo de pesquisa Poder, Cultura e Relações Sociais na História (CNPQ-UFS). Bolsista Capes. E-mail: alexandre.firmo98@outlook.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-7951-3110>.



## Introdução

O ensino de História é formulado também pelo compartilhamento de reflexões e experiências vivenciadas em sala de aula a fim de oferecer novas possibilidades de abordar o conteúdo de História. A propósito, ensinar a disciplina de História vai além de destrinchar os conteúdos conforme as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ou, ainda, decorar datas e nomes dos sujeitos, diferentemente do que muitos imaginam estudá-la pode ser um processo de aprendizagem dinâmico e vinculado às novas tecnologias nas quais estamos imersos.

Manter o aluno atento ao que o professor aborda em sala tem sido uma tarefa desafiadora, porque enquanto o docente tenta colocar em prática o que elaborou no seu plano de aula, disputa a atenção do estudante com outros possíveis fatores distratores. Assim sendo, tornou-se constante esse cenário como se fosse um “cabo de guerra” em que professor e aluno, estando em lados opostos, anseiam pelo mesmo propósito: manter a concentração, pois o primeiro precisa que o estudante mantenha-se concentrado para aprender, enquanto que o segundo, a todo instante é “atraído” por meios pouco didáticos e os não didáticos que podem surgir tanto dentro quanto fora da sala de aula.

A proposta deste artigo é apresentar e explicar a viabilidade do uso do RPG nas aulas de História, mais precisamente, nos conteúdos que envolvem as Américas. Para tanto, nos deteremos no caso em que os conceitos do RPG foram “adaptados” ao conteúdo específico desse campo de estudo, a saber: A colonização das Américas, com ênfase na primeira viagem de Cristóvão Colombo (1492). O RPG é um jogo que lida e permite que os partícipes possam interpretar e difundir conhecimentos adquiridos, a propósito, o saber compartilhado pode gerar novos processos e produtos (NUNES, 2004).



## Um panorama do Ensino de História e dos conteúdos de América no livro didático

| 127

Os conteúdos que compreendem as Américas e todos os seus desdobramentos estão distribuídos ao longo do Ensino Fundamental e Médio, mas se pensarmos como a BNCC dispõe cada um deles perceberemos algumas distinções de “tratamentos” quando estes são comparados com os temas mais “vistosos”, por exemplo, a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) ou a Revolução Francesa (1789) os quais podem ser considerados canônicos durante a elaboração dos planos de aula por parte dos professores, isto é, nem sequer devem deixar de ser ministrado. Vale frisar que todos os temas têm sua importância para a produção do conhecimento histórico, contudo, existem alguns que são preteridos pelos docentes em detrimento de outros e, talvez, por inúmeros fatores que podem influenciar na decisão de escolha como é o caso do calendário elaborado para o ano letivo que, em sua maioria, deverá ser cumprido.

Partindo da premissa já consagrada de que a educação é um processo conduzido, pode-se levar em consideração o papel do professor desde o planejamento da aula até a execução daquilo que foi proposto sempre haverá um pouco da sua ideologia, ou melhor, daquilo no qual acredita ser importante, isto é, sua cosmovisão. Em linhas gerais, a cosmovisão<sup>1</sup> é um modo de como a sociedade interpreta o mundo ao nosso redor, por isso que o professor em sua prática docente não abandona esta sua “ferramenta” porque é com ela que o mesmo fundamenta suas pretensões.

O profissional da educação tem na cosmovisão um norte que conduz suas ações e ele a deixa transparecer em tudo quanto faz. A isso chamamos de determinantes teóricos, os quais definem o seu proceder, mas esta sua cosmovisão, enquanto postura, não está “imune” aos fatores modificadores dessa realidade que pode alterar decisões – a título de exemplo, tem-se o calendário

---

<sup>1</sup> Ao consultar o Houaiss (2001), entende-se que o termo “cosmovisão” é uma maneira subjetiva de se compreender o mundo.



escolar atravessado por concepções institucionais que, por vezes, exige que o professor repense os seus planos de aula e as formas de avaliação que nem sempre contemplam conhecimentos que abordam as Américas, ou seja, cobranças para além das suas atribuições.

Há um marco temporal na criação da disciplina de História da América e sua consequente inclusão nos estudos para a escola secundária, pois a partir de 1951 com a Lei 1359 ocorre a reformulação da seriação e, portanto, ao ensino estaria “dedicando-se um ano todo, o segundo do ginásio, ao estudo de História da América e de História Geral” (Rodrigues e Silva, 2004, p. 91). No entanto, essa medida seria reforçada pela Portaria 724 que para Rodrigues e Silva (2004, p. 91), segundo a qual “[...] definia o programa da referida série, mas introduzia uma mudança: contemplavam-se quase exclusivamente conteúdos de História da América”, evidentemente, tratava-se de uma fase “adaptativa” dessa proposta ao ensino de História numa época em que a educação escolar em anos anteriores também passou por uma série de reformulações.

[...] a organização dos estudos seguia a mesma lógica: a colonização civilizatória, o processo de independência e a situação atual das repúblicas, com ênfase nos Estados Unidos. A História da América, ao ser dada separadamente da História do Brasil, não possibilitava um estudo sincrônico e, portanto, de difícil entendimento da inserção do Brasil em uma história americana. Restava a possibilidade dos alunos apreenderem o sentido de uma identidade latino-americana à qual o Brasil não pertencia (Bittencourt, 2005, p. 10).

Assim como qualquer outra proposta de mudança a fim de resolver determinadas circunstâncias que até então se apresentavam no ensino, surgiriam novas problemáticas as quais implicariam ajustes na maneira pela qual os assuntos mencionados por Bittencourt (2005) fossem dirimidos. Assim sendo, temas como identidade latino-americana estaria em voga, além dos estudantes, nessa conjuntura, lidarem com os conteúdos de História do Brasil de maneira separada, ou seja, desde a aparição da História da América nos livros didáticos e nos currículos escolares observa-se um entendimento de que o Brasil não era partícipe desta identidade.



Vale realçar o contexto dessa separação entre História do Brasil e História da América em 1951, uma vez que “a posição dos Estados Unidos como principal potência ocidental era incontestável e a nova geopolítica mundial contribuía para um novo arranjo na organização dos programas escolares” (Rodrigues e Silva, 2004, p. 92). A autora Vitória Rodrigues e Silva (2004) aponta que o problema não estava na separação das referidas áreas, mas as dificuldades observadas nas escolas brasileiras em que a realidade fora ignorada em detrimento de “adequar” a História da América à conjuntura vigente em que vigorava os interesses imperialistas dos Estados Unidos.

Os debates em torno dos “estereótipos” contidos nos livros didáticos brasileiros se estendem desde os anos de 1930 e só viriam a ter alguma resolução considerável no início deste século. Rodrigues e Silva (2004) ao se debruçar na compreensão dos estereótipos no material utilizado durante as aulas de História afirma que “[...] contribuía fortemente para a incompreensão entre os povos, na medida em que a escola inculcava nos alunos noções errôneas e preconceituosas” (Rodrigues e Silva, 2004, p. 98). Comissões e até organismos internacionais formularam propostas para solucionar essa problemática que foi replicada durante muito tempo, mas há disputas entre os próprios organismos em função das diferentes proposituras de como a História da América e suas temáticas devem ser distribuídas ou ministradas e, segundo a autora, o resultado disso é que “nossos alunos continuam sabendo pouco, quase nada, sobre os vizinhos de continente: sua história, sua cultura, sua realidade” (Rodrigues e Silva, 2004, p. 103).

Posto isso, depreendem-se algumas concepções que ainda devem ser repensadas, por exemplo, como o próprio sujeito do continente americano é retratado mediante as descrições dos filmes e séries hollywoodianos, sendo estes, ainda, tidos como modelos de práticas e corpos que atravessam também a questão identitárias dos inúmeros povos que viveram e vivem na América. Em uma tentativa de repensar os modelos introjetados e difundidos pelo discurso



estadunidense, as propostas de decolonialidade<sup>2</sup> vem ganhando mais força e alcance nos espaços acadêmicos e nas demais instituições de ensino do país.

## | 130 **Explicando o RPG: regras, funções e aplicabilidades**

Conhecido também como o “jogo de interpretação” o *Role Playing Game* ou, popularmente denominado de RPG, surgiu por volta do início da década de 1970 através da engenhosidade dos estadunidenses Gary Gygax (1938-2008) e Dave Arneson (1947-2009) os quais foram capazes de reformular jogos de guerra para jogos mais interativos. E por se tratar de um jogo interativo, Amaral e Bastos (2011, p. 105) nos contam que essa interação não poderia ser feita de qualquer forma, pois com o RPG o jogador não controlaria todo um “exército” ao mesmo tempo já que se concentraria em um único personagem. Haja vista que esta concepção de reformulação permitiria características que posteriormente fariam parte do jogo, nesse sentido, Vasques (2008) corrobora com os elementos implementados ao RPG numa espécie de “releitura”.

Quando nos detemos a compreender a lógica do RPG, observamos que os personagens são interpretados pelos jogadores que se dispuseram a participar do jogo conforme os traços personalísticos do ser representado. Silveira (2023) entende esse jogo como um entretenimento “[...] no qual os jogadores ‘assumem’ o papel de seu respectivo personagem e juntos em grupo criam histórias para se divertirem ou a partir de uma história já feita os mesmos podem interpretar como se eles de fato estivessem vivenciando os acontecimentos [...]” (Silveira, 2023, p. 6).

Oliveira (2024) elenca, ao menos 7 (sete) tipos de RPG, cada um com seus estilos próprios, a saber: RPG de mesa, RPGs de jogador único, RPGs *multiplayer* online massivos (MMORPGs), RPGs de ação, RPGs sandbox, RPGs táticos, *Roguelike* RPGs. Dentre esses tipos mencionados, tem-se o RPG de mesa como o

---

<sup>2</sup> Para Sousa (2021) essas propostas possibilitam repensar as estruturas da sociedade da América Latina calcada na concepção europeia.



mais usual, este, portanto, requer “livros, dados, lápis e papel”; segundo o autor, o estilo supracitado reúne algumas características dos outros tipos. Vasques (2008) e Silveira (2023) são concordantes no que se refere ao RPG de mesa quando o definem como sendo mais acessível por utilizar menos recursos materiais para executá-lo.

Um dos inúmeros atributos do RPG é a utilização dos “manuais” do jogo os quais visam nortear os jogadores, ou nas palavras de Vasques, “[...] a característica distintiva mais importante vai além deste volume de informações, considerando-se que estas não são despropositadas, mas reúnem, de certa forma, um compacto de todo um universo ficcional, com tudo o que lhe é devido [...]” (Vasques, 2008, p. 12). Poderíamos apontar como um atributo o teor desses “manuais” já que “nenhum deles está voltado para a aplicação em organizações escolares ou não-escolares; entretanto, podem contribuir para a criação de aventuras em organizações de qualquer natureza” (Nunes, 2004, p. 83).

Percebe-se, portanto, que embora o RPG não fora criado pensando sua aplicabilidade em espaços escolares e afins, este possui uma certa maleabilidade que permite a utilização dos livros ou “manuais” à maneira do proponente, uma vez que eles fornecem à imaginação toda estrutura fictícia necessária para realização do jogo. A propósito, no entendimento de Amaral e Bastos (2011), o RPG pode ser visto como um recurso didático em função do seu alcance em atender às especificidades e heterogeneidades que os proponentes possam submetê-lo.

Segundo Nunes (2004) a metodologia do jogo RPG segue as seguintes etapas:

- Seleção do tema a ser abordado;
- Determinação das situações em que o tema será aplicado;
- Definir a época e o local em que a “aventura” deverá ocorrer;
- Criar uma história que componha a temática selecionada;
- Contar a história criada.



É necessário ressaltarmos algumas circunstâncias no que se refere à metodologia do RPG. No que tange a criação da história a ser desenvolvida no RPG, esta precisa ser feita considerando incluir “[...] elementos estimuladores como ameaças, tempo restrito e recompensas” (Nunes, 2004, p. 83). Tais elementos serão suficientemente necessários para fazer com que os jogadores se sintam incentivados a participar e cooperar com o compartilhamento do conhecimento de forma coletiva, nesse sentido, esse processo interativo é o que Nunes (2004) chamará de “socialização do conhecimento”.

Durante a contação da história criada é imprescindível que a comunidade de participantes do jogo eleja os seus personagens, que serão interpretados. Logo em seguida deverá estar posto o “ambiente” e as demais peças constitutivas do RPG. Em complemento a ideia de importância do “ambiente” para o jogo de RPG, Silveira (2023) aponta para os detalhes como o ponto nodal para o desenvolvimento do mesmo; porquanto o autor entende que “o RPG trabalha muito com o imaginário e quanto melhor for preciso nos detalhes ao se descrever o ambiente mais fácil os jogadores vão conseguir se situar no cenário” (Silveira, 2023, p. 8). Se houver dificuldades em desenvolver um “ambiente” propício para dar seguimento ao entretenimento, os partícipes podem se valer do uso de mapas geográficos ou cenários fictícios (Silveira, 2023).

Um personagem que deve compor o rol de elementos do jogo consta a figura do Mestre que funciona como uma espécie de coordenador. Silveira (2023) declara que o Mestre deverá ser criativo já que o jogo se trata de um mundo fictício, esse coordenador pode ser visto como um “anfitrião” do entretenimento, pois dele partirá todas as informações que direcionarão os jogadores. Diante disso, o que existe nas partidas de RPG é uma dinamização introjetada pelo anfitrião (Mestre), ou nas palavras de Vasques, “dá-se a impressão de que o narrador descreve o local, delega a missão e os poderes aos personagens, e que esse ‘grande mestre’ seria o líder e mentor de ações reais” (Vasques, 2008, p. 41).





**Imagem 1:** Cena do jogo do RPG de mesa.



- Certo, mago, lance seu feitiço!
- Certo, Mestre. Meu feitiço de luz cega o monstro.

**Fonte:** Vasques (2008, p. 29)

Ao longo desse tópico pôde-se notar que as possibilidades são infindáveis desde que o Mestre tenha criatividade para utilizar os recursos que estão ao seu alcance, tendo habilidades de transformar o ambiente do jogo. A partir desses fatores, a principal característica do RPG é sua maleabilidade que oportuniza aos envolvidos jogar em qualquer espaço que permita a imaginação fluir. Assim sendo, por lidar com uma metodologia que não é “engessada” o RPG faz jus a sua proposta original: Trabalhar com a imaginação.

## **O RPG nas aulas de História da América: analisando um caso**

Neste tópico nos deteremos em explicar sobre o caso relatado por Silveira (2023) a fim de averiguar os avanços e as melhorias na aprendizagem que o RPG permite aos professores de História constatar em suas aulas. Portanto, partiremos da experiência descrita pelo docente João Pedro Costa Silveira que durante a produção do seu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) explica o processo no qual empreendeu a fim de verificar as possibilidades de se utilizar os princípios e a metodologia do RPG na produção do conhecimento histórico. O fato de o RPG permitir a criação de um “mundo imaginário” já demonstra uma



ampliação dos recursos didáticos, pois o jogo, segundo o autor, servirá como um complemento àquilo que o professor já possui em seu arsenal de concepções pedagógicas (Silveira, 2023).

| 134

No que se refere às motivações que o fizeram escolher a temática da “Conquista da América” recaem na proximidade que o seu TCC possuía com os objetos de pesquisa de quem o orientava, portanto, percebe-se a inclinação do assunto tratado no trabalho em que Silveira se propôs a desenvolver. Além disso, vale mencionar que o próprio pesquisador ressalta o seu interesse pelo RPG e, ao longo do texto, tenta explicar sua importância para o ensino de história independente se o conteúdo é contemporâneo ou mais recuado no tempo.

Diante disso, Silveira (2023, p. 7-8) quer

[...] provar que mesmo em momentos históricos mais antigos o RPG vai se encaixar sem problemas e vai servir também como um complemento aos conhecimentos históricos, lembrando que o mesmo não vai substituir a leitura de um livro, mas certamente como material complementar tem um grande potencial de motivar aqueles que experimentarem a participar da campanha (jogo) e de terem outra forma de aprender além dos estudos tradicionais.

O autor se debruçaria especificamente no processo de colonização da América, mais precisamente, com a chegada de Cristóvão Colombo em 1492. Como mencionado anteriormente, o RPG se utiliza bastante da imaginação do Mestre que irá coordenar o jogo, mas também precisará do apoio dos demais participantes e por esse motivo a história a ser contada precisou de um embasamento teórico. Para tanto, Silveira (2023) lançou mão de conceitos pertinentes ao campo de estudo sobre a América, partindo de uma contextualização necessária uma vez que estava lidando com um conteúdo programático a ser ministrado para alunos do Ensino Médio (o autor não especificou quantas turmas ele aplicou a metodologia do RPG nas aulas de História).

O tipo de RPG utilizado por Silveira (2023) foi o de mesa no qual precisou do auxílio de materiais como dados, por exemplo. Antes, o professor havia preparado um roteiro com base na primeira viagem de Colombo à América em 1492, nesse sentido, a construção desta ambientação para a prática do RPG exigiu



um cuidado também com as terminologias como, por exemplo, “descobrimento”. Peregalli (1994) nos apresenta a concepção do “choque de culturas” e frisa que na chegada dos europeus ao continente americano os povos que já habitavam essa região se encontravam em “estágios” diferentes.

Essa perspectiva cultural de colisão entre povos distintos também é observada por Janice Theodoro da Silva (1987) que em sua obra *Descobrimientos e Colonização* aponta para importância da Igreja como um elemento preponderante no processo colonizador, a propósito, esse momento apresentado pela autora é denominado como as “Caravelas da cultura”, pois com esta expressão ela quis explicar as contribuições que o pensamento cristão havia se encaixado na política expansionista. Portanto, “as igrejas foram o suporte básico em que se acentuou todo o projeto colonizador [...]. A igreja não era apenas o local de oração, mas um objeto capaz de impor sua ordem a tudo o que estava em volta: uma aldeia, uma vila ou uma cidade” (Silva, 1987, p. 9-10).

A intenção neste trabalho não é esmiuçar o *modus operandi* da colonização, muito embora podemos problematizá-la, mas expor o cenário previsto por Silveira (2023) durante a aplicação do RPG. Em seu TCC, Silveira (2023) faz uma explanação das condições adversas enfrentadas pelos navegadores em pleno séculos XV e XVI, cuja pretensão do autor é “simular” a partir do ambiente construído a realidade vivida dentro daquelas embarcações, inclusive, essas adversidades foram utilizadas no jogo como etapas/fases a fim de afunilar a jogabilidade para os participantes.

Essas etapas ou fases remetiam aos “problemas” enfrentados pelos navegadores que, durante suas viagens, se deparavam com situações que iam além das dores físicas até fenômenos naturais, que constituíam as adversidades. Nesse sentido, o Mestre que coordenava o jogo deveria incluir todos esses elementos se quisesse preparar um enredo mais próximo do evento histórico pensado. O uso da criatividade é uma habilidade a ser desenvolvida quando se aplica a metodologia do RPG em sala de aula, pois durante o jogo são colocadas determinadas circunstâncias que não podem ser solucionadas com as formas do



nosso tempo, isto é, o jogador deverá se ater aos detalhes da época descrita durante o processo do jogo em que as resoluções devem ser proporcionais ao contexto histórico escolhido pelo Mestre.

| 136

Por esses e outros motivos, é que o Mestre em específico precisa ter conhecimentos históricos apurados a fim de que se evitem os anacronismos e os desrespeitos étnicos. Estando o Mestre fazendo uso do RPG cabe a ele orientar os jogadores (alunos) para que não apenas conheçam sobre o contexto histórico, mas também problematizem e reflitam suas próprias experiências num dado espaço e tempo, portanto, são operações mentais que o Rüsen (2001) denomina de consciência histórica.

No decorrer da aplicação da metodologia do RPG de mesa em sala de aula, Silveira (2023) desenvolveu uma ficha para ser preenchida pelos jogadores (alunos) com informações dos personagens que compuseram a história da “Primeira viagem de Colombo à América” a serem pesquisadas. Esse ato investigativo já demonstra uma efetividade na construção do conhecimento histórico que o estudante estará obtendo.

**Imagem 2** – Ficha do RPG utilizado em sala

| 137

Ficha do RPG																																									
Figura:	Nome do Jogador(a):																																								
Imagem do Personagem	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PONTOS DE VIDA</th> </tr> <tr> <th>ATUAL</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>50</td> </tr> </tbody> </table>	PONTOS DE VIDA		ATUAL	TOTAL		50																																		
	PONTOS DE VIDA																																								
	ATUAL	TOTAL																																							
	50																																								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PONTOS DE SANIDADE</th> </tr> <tr> <th>ATUAL</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>50</td> </tr> </tbody> </table>	PONTOS DE SANIDADE		ATUAL	TOTAL		50																																		
PONTOS DE SANIDADE																																									
ATUAL	TOTAL																																								
	50																																								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">NÍVEL DE ESTRESSE</th> </tr> <tr> <th>ATUAL</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>	NÍVEL DE ESTRESSE		ATUAL	TOTAL		100%																																		
NÍVEL DE ESTRESSE																																									
ATUAL	TOTAL																																								
	100%																																								
Fonte:																																									
Nome do personagem:																																									
Idade:																																									
Sexo:																																									
Profissão:																																									
Objetivo pessoal:																																									
História de fundo:																																									
Capacidade Máxima: 20 + Bônus da (CON)*	PROTEÇÕES																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>ITENS</th> <th>QUANTIDADE:</th> <th>PESO TOTAL:</th> <th>Vestimentas:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td>Cabeça:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td>Tórax:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td>Mãos:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td>Pernas:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td>Pés:</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	ITENS	QUANTIDADE:	PESO TOTAL:	Vestimentas:			Peso:	Cabeça:			Peso:	Tórax:			Peso:	Mãos:			Peso:	Pernas:			Peso:	Pés:			Peso:				Peso:				Peso:				Peso:		
ITENS	QUANTIDADE:	PESO TOTAL:	Vestimentas:																																						
		Peso:	Cabeça:																																						
		Peso:	Tórax:																																						
		Peso:	Mãos:																																						
		Peso:	Pernas:																																						
		Peso:	Pés:																																						
		Peso:																																							
		Peso:																																							
		Peso:																																							
		Peso:																																							

ATRIBUTOS: 21 pontos	VALOR	BÔNUS	Características Pessoais	
FORÇA (FOR)		+		
DESTREZA (DES)		+		
CONSTITUIÇÃO (CON)		+		
INTELIGÊNCIA (INT)		+		
CARISMA (CARI)		+		
SORTE (SOR)		+		
SABEDORIA (SAB)		+		
ARMAMENTOS	ATRIBUTOS	DANO	BÔNUS	
ARMAS BRANCAS				+
				+
ARMAS DE FOGO				+
				+

PERÍCIAS: 15 (X)	TREINADO	ATRIBUTOS	HABIL.: 4 (X)	ROLAGEM
ATLETISMO		DES OU FOR		
ARMAS BRANCAS		DES OU FOR		
ARMAS DE FOGO		DES		
BRIGA		DES OU FOR		
REFLEXO		DES		
YONTADE		SAB		
POLÍGLOTA		INT		
CAVALGAR		DES		
FURTIVIDADE		DES		
DIPLOMACIA		CAR		
LABIA		CAR OU INT		
ADMINISTRAÇÃO		INT		
ABROMBAMENTO		INT OU FOR		
HISTÓRIA		INT		
MATEMÁTICA		INT		
BIOLOGIA		INT		
GEOGRAFIA		INT		
ARTES		INT		
LITERATURA		INT		
ALQUIMIA		INT		
COMÉRCIO		INT		
EXPLOSIVOS		INT		
INVESTIGAÇÃO		INT OU SAB		
MEDICINA		INT		
NAVEGAÇÃO		INT		
PERCEPÇÃO		SAB		
PSICOLOGIA		INT		
RELIGIÃO		INT OU SAB		
SOBREVIVÊNCIA		INT		
INTIMIDACÃO		CAR OU FOR		


Fonte: Silveira (2023, p. 28-29)

Nota-se que na ficha elaborada pelo autor existem vários campos a serem preenchidos, cada um possui funções específicas no jogo que vão sendo exploradas sob o comando do Mestre. É uma ficha intuitiva em que as informações serão selecionadas com o auxílio do professor, mas é o estudante que terá uma participação crucial na jogabilidade. Destaca-se também as “categorias” inseridas nas fichas como, por exemplo, as “proteções” haja vista que o contexto histórico escolhido para o jogo são As Grandes Navegações. Então, Silveira (2023) tentando manter a proximidade dessa conjuntura com os estudantes envolvidos decidiu pontuar cada tópico das “proteções” – esses informes são úteis ao entretenimento proposto.



Imagem 3 – Ficha do RPG preenchida

138

Ficha do RPG (modelo Pronto)																																																																																																																																																												
<p>Figura: Cristóvão Colombo</p> 																																																																																																																																																												
<p>Nome do Jogador(a): Mestre</p>																																																																																																																																																												
<p>PONTOS DE VIDA</p> <table border="1"> <tr> <td>ATUAL</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>50</td> <td>50</td> </tr> </table>		ATUAL	TOTAL	50	50																																																																																																																																																							
ATUAL	TOTAL																																																																																																																																																											
50	50																																																																																																																																																											
<p>PONTOS DE SANIDADE</p> <table border="1"> <tr> <td>ATUAL</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>50</td> <td>50</td> </tr> </table>		ATUAL	TOTAL	50	50																																																																																																																																																							
ATUAL	TOTAL																																																																																																																																																											
50	50																																																																																																																																																											
<p>NÍVEL DE ESTRESSE</p> <table border="1"> <tr> <td>ATUAL</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>0%</td> <td>100%</td> </tr> </table>		ATUAL	TOTAL	0%	100%																																																																																																																																																							
ATUAL	TOTAL																																																																																																																																																											
0%	100%																																																																																																																																																											
<p>Fonte: <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cristoforo_Colombo,_Colombo.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cristoforo_Colombo,_Colombo.jpg</a></p>																																																																																																																																																												
<p>Nome do personagem: Cristóvão Colombo</p> <p>Idade: 41 anos (Maio em 1492 ao mês de Agosto ele completa 42 anos)</p> <p>Sexo: Masculino</p> <p>Profissão: Navegador e Explorador</p> <p>Objetivo pessoal: Provar que existem terras a leste, que vão além dos limites do mundo.</p> <p>História de fundo: Um italiano que nasceu em Gênova no qual desde novo navegava e sonhava com um "Novo Mundo", inspirado pelos relatos de marinheiros e de outro viajante conhecido como "Marco Polo". Graças ao seu pai que era tecelão e tinha influência política, pode ter uma excelente educação para aprender o Latim, português e o espanhol, além do genovês que era sua língua materna, além disso estudou aritmética e Geografia.</p>																																																																																																																																																												
<p>Capacidade Máxima: 20 + Bônus da (CON) = 22</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ITENS</th> <th>QUANTIDADE:</th> <th>PESO</th> <th>TOTAL: 16</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vestimentas:</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Papel</td> <td>10</td> <td>Peso: 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Mapas</td> <td>01</td> <td>Peso: 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Trinca</td> <td>05</td> <td>Peso: 8</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fitas</td> <td>01</td> <td>Peso: 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Espada</td> <td>01</td> <td>Peso: 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Faca</td> <td>01</td> <td>Peso: 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Rifle</td> <td>01</td> <td>Peso: 5</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pólvora</td> <td>12</td> <td>Peso: 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		ITENS	QUANTIDADE:	PESO	TOTAL: 16	Vestimentas:				Papel	10	Peso: 1		Mapas	01	Peso: 2		Trinca	05	Peso: 8		Fitas	01	Peso: 1		Espada	01	Peso: 3		Faca	01	Peso: 1		Rifle	01	Peso: 5		Pólvora	12	Peso: 3				Peso:				Peso:																																																																																																												
ITENS	QUANTIDADE:	PESO	TOTAL: 16																																																																																																																																																									
Vestimentas:																																																																																																																																																												
Papel	10	Peso: 1																																																																																																																																																										
Mapas	01	Peso: 2																																																																																																																																																										
Trinca	05	Peso: 8																																																																																																																																																										
Fitas	01	Peso: 1																																																																																																																																																										
Espada	01	Peso: 3																																																																																																																																																										
Faca	01	Peso: 1																																																																																																																																																										
Rifle	01	Peso: 5																																																																																																																																																										
Pólvora	12	Peso: 3																																																																																																																																																										
		Peso:																																																																																																																																																										
		Peso:																																																																																																																																																										
<p>PROTEÇÕES</p> <p>Vestimentas: Roupa de pano</p> <p>Cabeça:</p> <p>Tórax:</p> <p>Mãos:</p> <p>Pernas:</p> <p>Pés:</p>																																																																																																																																																												
<p>ATRIBUTOS: 21 pontos</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ATRIBUTO</th> <th>VALOR</th> <th>BÔNUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FORÇA (FOR)</td> <td>2</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>DESTREZA (DES)</td> <td>2</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>CONSTITUIÇÃO (CON)</td> <td>4</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>INTELIGÊNCIA (INT)</td> <td>6</td> <td>+3</td> </tr> <tr> <td>CARISMA (CAR)</td> <td>1</td> <td>+0</td> </tr> <tr> <td>SORTE (SOR)</td> <td>2</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>SABEDORIA (SAB)</td> <td>4</td> <td>+2</td> </tr> </tbody> </table>		ATRIBUTO	VALOR	BÔNUS	FORÇA (FOR)	2	+1	DESTREZA (DES)	2	+1	CONSTITUIÇÃO (CON)	4	+2	INTELIGÊNCIA (INT)	6	+3	CARISMA (CAR)	1	+0	SORTE (SOR)	2	+1	SABEDORIA (SAB)	4	+2																																																																																																																																			
ATRIBUTO	VALOR	BÔNUS																																																																																																																																																										
FORÇA (FOR)	2	+1																																																																																																																																																										
DESTREZA (DES)	2	+1																																																																																																																																																										
CONSTITUIÇÃO (CON)	4	+2																																																																																																																																																										
INTELIGÊNCIA (INT)	6	+3																																																																																																																																																										
CARISMA (CAR)	1	+0																																																																																																																																																										
SORTE (SOR)	2	+1																																																																																																																																																										
SABEDORIA (SAB)	4	+2																																																																																																																																																										
<p>ARMAMENTOS</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ARMAMENTO</th> <th>ATRIBUTOS</th> <th>BANDO</th> <th>BÔNUS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ARMAS BRANCAS</td> <td>Espada (DES OU FOR)</td> <td>205</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Faca (DES)</td> <td>105</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Rifle (DES)</td> <td>305</td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>+</td> </tr> </tbody> </table>		ARMAMENTO	ATRIBUTOS	BANDO	BÔNUS	ARMAS BRANCAS	Espada (DES OU FOR)	205	+1		Faca (DES)	105	+1		Rifle (DES)	305	+1				+																																																																																																																																							
ARMAMENTO	ATRIBUTOS	BANDO	BÔNUS																																																																																																																																																									
ARMAS BRANCAS	Espada (DES OU FOR)	205	+1																																																																																																																																																									
	Faca (DES)	105	+1																																																																																																																																																									
	Rifle (DES)	305	+1																																																																																																																																																									
			+																																																																																																																																																									
<p>PERÍCIAS: 15 (X)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>PERÍCIA</th> <th>TREINADO</th> <th>ATRIBUTOS</th> <th>HABIL: 4 (X)</th> <th>ROLAGEM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ATLETISMO</td> <td></td> <td>DES OU FOR</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>ARMAS BRANCAS</td> <td>X</td> <td>DES OU FOR</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>ARMAS DE FOGO</td> <td>X</td> <td>DES</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>BREGA</td> <td></td> <td>DES OU FOR</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>REFLEXO</td> <td></td> <td>DES</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>VONTADE</td> <td>X</td> <td>SAB</td> <td>X</td> <td>Vantagem</td> </tr> <tr> <td>POLÍGLOTA</td> <td>X</td> <td>INT</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>CAVALARIA</td> <td></td> <td>DES</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>FURTIVIDADE</td> <td></td> <td>DES</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>DIPLOMACIA</td> <td>X</td> <td>CAR</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>LADRÃO</td> <td>X</td> <td>CAR OU INT</td> <td>X</td> <td>Vantagem</td> </tr> <tr> <td>ADMINISTRAÇÃO</td> <td>X</td> <td>INT</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>ARMOSAMENTO</td> <td>X</td> <td>INT OU FOR</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>HISTÓRIA</td> <td></td> <td>INT</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>MATEMÁTICA</td> <td>X</td> <td>INT</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>BIBLILOGIA</td> <td></td> <td>INT</td> <td>X</td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>GEOGRAFIA</td> <td>X</td> <td>INT</td> <td></td> <td>Vantagem</td> </tr> <tr> <td>ARTES</td> <td></td> <td>INT</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>LITERATURA</td> <td></td> <td>INT</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>ALQUIMIA</td> <td></td> <td>INT</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>COMÉRCIO</td> <td></td> <td>INT</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>EXPLOSIVOS</td> <td></td> <td>INT</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>INVESTIMENTO</td> <td>X</td> <td>INT OU SAB</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>MÉDICA</td> <td></td> <td>INT</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> <tr> <td>NAVEGAÇÃO</td> <td>X</td> <td>INT</td> <td>X</td> <td>Vantagem</td> </tr> <tr> <td>PERCEPCÃO</td> <td>X</td> <td>SAB</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>PSICOLOGIA</td> <td>X</td> <td>INT</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>RELEIÃO</td> <td>X</td> <td>INT OU SAB</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>SOBREVIVÊNCIA</td> <td>X</td> <td>INT</td> <td></td> <td>Normal</td> </tr> <tr> <td>INTIMIDACÃO</td> <td></td> <td>CAR OU FOR</td> <td></td> <td>Desvantagem</td> </tr> </tbody> </table>		PERÍCIA	TREINADO	ATRIBUTOS	HABIL: 4 (X)	ROLAGEM	ATLETISMO		DES OU FOR		Desvantagem	ARMAS BRANCAS	X	DES OU FOR		Normal	ARMAS DE FOGO	X	DES		Normal	BREGA		DES OU FOR		Desvantagem	REFLEXO		DES		Desvantagem	VONTADE	X	SAB	X	Vantagem	POLÍGLOTA	X	INT		Normal	CAVALARIA		DES		Desvantagem	FURTIVIDADE		DES		Desvantagem	DIPLOMACIA	X	CAR		Normal	LADRÃO	X	CAR OU INT	X	Vantagem	ADMINISTRAÇÃO	X	INT		Normal	ARMOSAMENTO	X	INT OU FOR		Desvantagem	HISTÓRIA		INT		Desvantagem	MATEMÁTICA	X	INT		Normal	BIBLILOGIA		INT	X	Desvantagem	GEOGRAFIA	X	INT		Vantagem	ARTES		INT		Desvantagem	LITERATURA		INT		Desvantagem	ALQUIMIA		INT		Desvantagem	COMÉRCIO		INT		Desvantagem	EXPLOSIVOS		INT		Desvantagem	INVESTIMENTO	X	INT OU SAB		Normal	MÉDICA		INT		Desvantagem	NAVEGAÇÃO	X	INT	X	Vantagem	PERCEPCÃO	X	SAB		Normal	PSICOLOGIA	X	INT		Normal	RELEIÃO	X	INT OU SAB		Normal	SOBREVIVÊNCIA	X	INT		Normal	INTIMIDACÃO		CAR OU FOR		Desvantagem
PERÍCIA	TREINADO	ATRIBUTOS	HABIL: 4 (X)	ROLAGEM																																																																																																																																																								
ATLETISMO		DES OU FOR		Desvantagem																																																																																																																																																								
ARMAS BRANCAS	X	DES OU FOR		Normal																																																																																																																																																								
ARMAS DE FOGO	X	DES		Normal																																																																																																																																																								
BREGA		DES OU FOR		Desvantagem																																																																																																																																																								
REFLEXO		DES		Desvantagem																																																																																																																																																								
VONTADE	X	SAB	X	Vantagem																																																																																																																																																								
POLÍGLOTA	X	INT		Normal																																																																																																																																																								
CAVALARIA		DES		Desvantagem																																																																																																																																																								
FURTIVIDADE		DES		Desvantagem																																																																																																																																																								
DIPLOMACIA	X	CAR		Normal																																																																																																																																																								
LADRÃO	X	CAR OU INT	X	Vantagem																																																																																																																																																								
ADMINISTRAÇÃO	X	INT		Normal																																																																																																																																																								
ARMOSAMENTO	X	INT OU FOR		Desvantagem																																																																																																																																																								
HISTÓRIA		INT		Desvantagem																																																																																																																																																								
MATEMÁTICA	X	INT		Normal																																																																																																																																																								
BIBLILOGIA		INT	X	Desvantagem																																																																																																																																																								
GEOGRAFIA	X	INT		Vantagem																																																																																																																																																								
ARTES		INT		Desvantagem																																																																																																																																																								
LITERATURA		INT		Desvantagem																																																																																																																																																								
ALQUIMIA		INT		Desvantagem																																																																																																																																																								
COMÉRCIO		INT		Desvantagem																																																																																																																																																								
EXPLOSIVOS		INT		Desvantagem																																																																																																																																																								
INVESTIMENTO	X	INT OU SAB		Normal																																																																																																																																																								
MÉDICA		INT		Desvantagem																																																																																																																																																								
NAVEGAÇÃO	X	INT	X	Vantagem																																																																																																																																																								
PERCEPCÃO	X	SAB		Normal																																																																																																																																																								
PSICOLOGIA	X	INT		Normal																																																																																																																																																								
RELEIÃO	X	INT OU SAB		Normal																																																																																																																																																								
SOBREVIVÊNCIA	X	INT		Normal																																																																																																																																																								
INTIMIDACÃO		CAR OU FOR		Desvantagem																																																																																																																																																								
<p>Características Pessoais</p> <p>Costa de seu chamado de "Costa" e se sentia como um enviado por Deus. Sonhador e com grande força de vontade, a ponto de ser autista demais e ambicioso em prol de suas metas.</p>																																																																																																																																																												

Ficha do RPG (modelo Pronto)																																													
<p>Figura: Isabel I de Castela</p> 																																													
<p>Nome do Jogador(a): Mestre</p>																																													
<p>PONTOS DE VIDA</p> <table border="1"> <tr> <td>ATUAL</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>50</td> <td>50</td> </tr> </table>		ATUAL	TOTAL	50	50																																								
ATUAL	TOTAL																																												
50	50																																												
<p>PONTOS DE SANIDADE</p> <table border="1"> <tr> <td>ATUAL</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>50</td> <td>50</td> </tr> </table>		ATUAL	TOTAL	50	50																																								
ATUAL	TOTAL																																												
50	50																																												
<p>NÍVEL DE ESTRESSE</p> <table border="1"> <tr> <td>ATUAL</td> <td>TOTAL</td> </tr> <tr> <td>0%</td> <td>100%</td> </tr> </table>		ATUAL	TOTAL	0%	100%																																								
ATUAL	TOTAL																																												
0%	100%																																												
<p>Fonte: <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Isabeldecastilla.jpg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Isabeldecastilla.jpg</a></p>																																													
<p>Nome do personagem: Rainha Isabel I de Castela</p> <p>Idade: 41 anos (Em 1492)</p> <p>Sexo: Feminino</p> <p>Profissão: Rainha (Monarca da Espanha)</p> <p>Objetivo pessoal: Unificar a Espanha, conquistar territórios e espalhar a fé Católica.</p> <p>História de fundo: Foi uma Rainha Astura e inteligente, na qual se tornou umas das mais importantes rainhas da história europeia e em seu reinado com Fernando II de Aragão, eles puderam ocasionar diversas transformações sociais, econômicas e principalmente graças a ela que Colombo obteve financiamento para as expedições para o "novo mundo". Ela era muito bela e mesmo tendo uma voz fina e calma, ela sempre falava com muita convicção e determinação.</p>																																													
<p>Capacidade Máxima: 20 + Bônus da (CON) = 20</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ITENS</th> <th>QUANTIDADE:</th> <th>PESO</th> <th>TOTAL: 08</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vestimentas:</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Cetro da Rainha</td> <td>01</td> <td>Peso: 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Vestimentas</td> <td>Muitos tecidos</td> <td>Peso: 3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Jóias e Colares</td> <td>Diversas</td> <td>Peso: 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Coroa da Rainha</td> <td>01</td> <td>Peso: 2</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>Peso:</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		ITENS	QUANTIDADE:	PESO	TOTAL: 08	Vestimentas:				Cetro da Rainha	01	Peso: 2		Vestimentas	Muitos tecidos	Peso: 3		Jóias e Colares	Diversas	Peso: 1		Coroa da Rainha	01	Peso: 2				Peso:				Peso:				Peso:				Peso:				Peso:	
ITENS	QUANTIDADE:	PESO	TOTAL: 08																																										
Vestimentas:																																													
Cetro da Rainha	01	Peso: 2																																											
Vestimentas	Muitos tecidos	Peso: 3																																											
Jóias e Colares	Diversas	Peso: 1																																											
Coroa da Rainha	01	Peso: 2																																											
		Peso:																																											
		Peso:																																											
		Peso:																																											
		Peso:																																											
		Peso:																																											
<p>PROTEÇÕES</p> <p>Vestimentas: muitos tecidos de algodão</p> <p>Cabeça: Coroa da rainha</p> <p>Tórax: Vestido longo vermelho fechado recheado de detalhes.</p> <p>Mãos:</p> <p>Pernas: Coberta pelo vestido</p> <p>Pés: Coberta pelo vestido</p>																																													

Fonte: Silveira (2023, p. 30-31)

Silveira (2023) explica ao longo do seu trabalho a importância do RPG como um dispositivo pedagógico que complementa o ensino de história, por isso que o autor frisa o procedimento pelo qual percorreu com o intuito de construir a narrativa do jogo aplicado nas turmas do Ensino Médio – as séries variavam



entre a 1<sup>a</sup> e a 3<sup>a</sup> –, porquanto se utilizou de uma bibliografia especializada no assunto, como também foram selecionados canais do YouTube que tratam sobre RPG e canais que abordam a História. Vale lembrar que o RPG pode ser utilizado em qualquer espaço seja ele escolar ou não, mas o que irá fazer com que o mesmo seja aplicado em sala de aula passa pela disposição do professor já que o aspecto tecnológico com suportes mais sofisticados como *lousa* digital não é necessário, pois nesse exemplo propõe-se a aplicação do RPG de mesa, que reúne as características necessárias em contextos escolares com poucos recursos didáticos.

[...] a tecnologia pode ser compreendida como meros recursos didáticos, utilizadas como meio para atingir um determinado objetivo, como repositórios de textos, para animar e tornar as “aulas” mais interessantes e se aproximar do universo digital dos seus estudantes. Tal perspectiva pode ser útil [...] (Alves, 2020, p. 358).

Em se tratando aplicação desta metodologia em sala de aula, Silveira (2023) complementa declarando que as sessões de RPG foram realizadas em duas “modalidades”, a saber: presencial e virtual (EAD). Logo obteve-se alguns resultados, a sessão presencial de RPG foi realizada com pouco tempo e com poucos jogadores experientes; enquanto que na sessão virtual (EAD), contou com mais tempo e jogadores experientes em função da plataforma permitir a sua realização sem um limite de horário estabelecido como ocorre nas aulas de História, dificultando um desenvolvimento maior do jogo já que em condições limitadas o docente (Mestre) precisará simplificar.

“Conforme o professor introduz as tecnologias na sua aula vai criando novas formas de expressão na explanação dos conteúdos” (Aguiar; Passos, 2013, p. 13), dessa maneira permite um dinamismo no ensino, tornando-o mais interessante e possibilitador. Quando se trata de “possibilidade” quer dizer que existe margem para uma participação mais engajada, ou melhor, há uma via de mão dupla no quesito obtenção de conhecimento, visto que tanto o aluno quanto o professor são contemplados diante de uma perspectiva exequível, como na situação anaforicamente apresentada neste parágrafo.



O RPG de mesa pode ser entendido como uma espécie de tecnologia ou se enquadra em algum tipo de metodologia ativa<sup>3</sup> aplicada ao ensino. Se considerarmos o preenchimento das fichas como um indício de participatividade dos estudantes que interagiram e atestaram o RPG, enquanto ferramenta didática, constatou-se que eles foram bem receptivos pelo fato de alguns estudantes terem experiência com a metodologia do jogo, mesmo aqueles que não tinham uma “bagagem” foram bem assertivos já que compreenderam os comandos passados pelo Mestre. Vale ressaltar que estamos tratando de um público adolescente geralmente tido como “antenado” com as tecnologias do momento.

Muitos dos nomes registrados nas fichas do RPG aplicado em sala foram “adaptados” com uso de códigos, por exemplo, “J2S1” (Jogador 2 da Sessão 1). A propósito, o participante J2S1 fez uma descrição do seu personagem Miguel Hernandez, o qual descreveu como sendo “[...] um jovem que nasceu e cresceu na Espanha, leva uma vida simples, mas sempre almejou algo maior para si, buscando sempre novas oportunidades de ascender na vida” (Silveira, 2023, p. 48). Um dos campos das fichas do RPG disponibilizados aos estudantes era nomeado como “História de fundo” no qual o participante deveria elaborar uma breve biografia sobre o seu personagem a fim de que se encaixasse no cenário descrito pelo Mestre do jogo, por meio dessa descrição o estudante expressava um pouco da sua própria história que, naquele instante, dava “vida” ao personagem e, assim, compreendemos a realidade e até os sonhos que cada um possuía.

Apesar das dificuldades que se apresentam ao docente no exercício de sua função, percebe-se a potencialidade do RPG quando, aliada ao ensino de História, incentivando os alunos a aprenderem o conteúdo programático mediante a interpretação do enredo construído pelo Mestre para fins didáticos. Além de que

---

<sup>3</sup> No entendimento de Diesel, Baldez e Martins (2017), a metodologia ativa ocorre no processo de interação em que assegura o “deslocamento” da perspectiva do docente (ensino) para o estudante (aprendizagem).





o RPG “encoraja” os estudantes a expressarem os seus anseios, medos e até a realidade vivenciada no seu convívio com seus familiares.

## | 141 **Considerações finais**

Ensinar História requer um cuidado atencioso com os pormenores que rondam a prática docente, pois na sala de aula ministrar o conteúdo é parte integrante de todo o processo de aprendizagem. Lidar com conceitos e terminologias exige do professor desenvoltura no momento das escolhas daqueles elementos que comporão o seu plano de aula e, posteriormente, a ideia será transformada em ação.

Ao longo do texto vimos que o RPG trabalha com a interpretação dos personagens dentro de um cenário previamente estabelecido pelo Mestre, cuja jogabilidade ficará por conta dos demais participantes. Nesse sentido, observou-se que a partir da análise do RPG de mesa aplicado em sala pelo docente supracitado uma metodologia que permite aos estudantes compartilhar o conhecimento entre si, bem como desenvolver habilidades de cooperação e trabalho em grupo. Considera-se que o conteúdo da Primeira viagem de Cristóvão Colombo (1492) é muito convidativo por fornecer um enredo detalhista e necessário ao jogo, tornando possível o planejamento do RPG de mesa nas aulas de História.

Considera-se, portanto, que o RPG de mesa por não necessitar de muitos recursos materiais ou tecnológicos é mais viável sua usualidade em sala, precisando apenas da criatividade do professor para que lance mão dele como dispositivo pedagógico. Além de incentivar a produção e difusão do conhecimento histórico entre os estudantes já que estes são impelidos a pesquisar os dados e informações necessárias à jogabilidade.



## Referências

- AGUIAR, I. A. de; PASSOS, E. A Tecnologia como caminho para uma educação cidadã. *Cairu em Revista – Sociedade, Educação Gestão e Sustentabilidade*, Salvador, n. 3, ano 3, dez./jan, 2014. Disponível em: <https://www.cairu.br/revista/artigos3.html>. Acesso em: 04 abr. 2024.
- ALVES, L. Educação Remota: entre a ilusão e a realidade. *Interfaces Científica*, Aracaju, v. 8, n. 3, p. 348-365, 2020. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/educacao/about>. Acesso em: 12 jun. 2024.
- AMARAL, R. R. do.; BASTOS, H. F. B. N. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. *Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências*, v. 11, n. 1, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbpec/article/view/4126>. Acesso em 11 ago. 2024.  
Araraquara: UNESP, 2008.
- BITTENCOURT, C. Ensino de história da América: reflexões sobre problemas de identidades. *Revista Eletrônica da Anphlac*, n. 4, [s.i], 2005. Disponível em: <https://revista.anphlac.org.br/anphlac/article/view/1358>. Acesso em 11 ago. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.
- DIESEL, A., BALDEZ, A. L. S., MARTINS, S. N. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. *Revista Thema*, Pelotas-RS, v. 14, n. 1, 2017. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4650060/mod\\_resource/content/1/404-1658-1-PB%20%281%29.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4650060/mod_resource/content/1/404-1658-1-PB%20%281%29.pdf). Acesso em 12 ago. 2024.
- HOUAISS, A. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro, Ed. Objetiva, 2001.
- NUNES, H. de F. O jogo e a socialização do conhecimento. *Enc. BIBLI: R. Eletr. Bibl. Ci. Inf.*, Florianópolis, n. esp., 2º sem. 2004. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2004v9nesp2p75>. Acesso em 15 ago. 2024.
- OLIVEIRA, L. *7 tipos de RPG que todo jogador deveria conhecer*. Rpgtigs. 2024. Disponível em: <https://rpgtips.com.br/tipos-de-rpg/>. Acesso em 10 ago. 2024.
- PEREGALLI, E. *A América que os europeus encontraram*. 26 ed. São Paulo: Atual, 1994.



RODRIGUES E SILVA, V. Ensino de História da América no Brasil. *Diálogos*, DHI/PPH/UEM, v. 8, n. 2, p. 83-104, 2004. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Dialogos/article/view/38105>. Acesso em 15 ago. 2024.

| 143

RÜSEN, J. *Razão histórica*. Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: Editora da UnB, 2001.

SILVA, J. T. da. *Descobrimento e colonização*. São Paulo: Ed. Ática, 1987.

SILVEIRA, J. P. C. *O RPG como dispositivo de produção do conhecimento histórico das Américas: a primeira viagem de Cristóvão Colombo (1492)*. 2023. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2023.

SOUSA, M. N. de. A perspectiva descolonial. *Revista Videre*, Dourados, v. 13, n. 26, maio/ago., 2021. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/videre/article/view/13152>. Acesso em 10 ago. 2024.

VASQUES, R. *As potencialidades do RPG na educação escolar*. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Faculdade de Ciências e Letras. Universidade Estadual Paulista. Araraquara: UNESP, 2008.