



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL DA LUSOFONIA AFRO-  
BRASILEIRA**

**INSTITUTO DE HUMANIDADES  
LICENCIATURA EM SOCIOLOGIA**

**HIAGO SOUSA DE AQUINO**

**O USO DO RPG NO ENSINO DE SOCIOLOGIA PARA JOVENS DO ENSINO  
MÉDIO**

**ACARAPE -CE**

**2023**

**HIAGO SOUSA DE AQUINO**

**O USO DO RPG NO ENSINO DE SOCIOLOGIA PARA JOVENS DO ENSINO  
MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do título de licenciando em Sociologia pela Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB)

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dra. Maria Alda de Sousa  
Alves

**ACARAPE-CE**

**2023**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira  
Sistema de Bibliotecas da UNILAB  
Catalogação de Publicação na Fonte.

---

Aquino, Hiago Sousa de.

A657u

O uso do RPG no ensino de sociologia para jovens do ensino médio  
/ Hiago Sousa de Aquino. - Redenção, 2023.  
Of: il.

Monografia - Curso de Sociologia, Instituto De Humanidades,  
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-  
Brasileira, Redenção, 2023.

Orientadora: Profa. Dra. Maria Alda de Sousa Alves.

1. Roleplaying Games (RPG). 2. Ensino de sociologia. 3.  
Juventudes. 4. Ensino médio. I. Título

CE/UF/Dsibiuni

CDD 793.9

---

## **TERMO DE APROVAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Sociologia, licenciatura da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB, como requisito parcial para obtenção do título de sociólogo licenciado.

### **O USO DO RPG NO ENSINO DE SOCIOLOGIA PARA JOVENS DO ENSINO MÉDIO**

HIAGO DE SOUSA AQUINO (Acadêmico)

Data da Aprovação: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Nota: \_\_\_\_\_

#### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Maria Alda de Sousa Alves (Orientadora)

---

Prof. Dra. Joana Elisa Rower (IH/UNILAB)

---

Prof. Dr. Jon Anderson Machado (IH/UNILAB)

ACARAPE-CE 2023

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de dedicar minha profunda gratidão a todos que contribuíram de alguma maneira significativa para a realização deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Primeiramente agradeço a minha orientadora Maria Alda, pois sem ela este trabalho não seria possível, sou grato pelos seus conselhos e apoio.

A minha família, que sempre estiveram ao meu lado oferecendo isentivo e suporte. Este trabalho eu dedico a vocês.

Ao amor da minha vida, Luana Marques, minha eterna companheira. Agradeço por estar ao meu lado em todos os momentos, pelos sorrisos nos dias bons e apoio nos desafios. Este trabalho é uma expressão do nosso comprometimento e parceria. Sou imensamente grato por ter você em minha vida.

Aos professores/a e colegas de curso cada um de vocês foram um diferencial na minha formação como sociólogo. Pelos longos anos de aprendizado com vocês, sinto orgulho de ser unilabiano.

Agradeço também a todas as instituições e pessoas que disponibilizaram recursos e materiais necessários para este estudo. Sem vossa colaboração este trabalho não seria realizado.

Por fim, expresso minha gratidão a todos que de alguma forma contribuíram para esta jornada acadêmica. Este trabalho não é apenas meu, mas do esforço coletivo de muitos. Obrigado/a pôr fazerem parte desta conquista.

“Imagine uma sala de aula... Nela os alunos reclamam quando acaba a aula, pedem para escrever mais que a média, aprendem com seus próprios erros. Essa sala não é utopia. Com RPG, isso tudo é possível.”

Ricardo Amaral.

## RESUMO

Neste trabalho foi realizado uma pesquisa sobre o uso do Role-Playing Game (RPG) como recurso didático para jovens do ensino médio. Buscou-se analisar as principais características do RPG e como ele pode ser utilizado no ensino de sociologia, bem como buscou-se conhecer as percepções dos alunos e professores sobre o uso do RPG como ferramenta pedagógica. Esta foi uma pesquisa de cunho qualitativo, sendo realizada pesquisa bibliográfica sobre o tema, e posteriormente a aplicação do RPG em sala de aula no ensino de sociologia, na escola Liceu de Baturité-CE Domingos Sávio. Através da observação participante foram analisados aspectos relacionados ao interesse da turma pela temática trabalhada através do jogo, como também a interação entre os estudantes e o professor de sociologia. Por fim, foi aplicado um questionário para captar as percepções de um professor a respeito da aplicação do RPG como recurso didático. Os resultados apontam que no ensino de sociologia existem desafios particulares, que são vivenciados no dia-a-dia da sala de aula, que estão diretamente relacionados com a valorização da sociologia enquanto disciplina. Neste sentido, o RPG surge como uma ferramenta capaz de estimular o interesse dos jovens alunos pela disciplina, uma vez que este jogo tem o potencial de fazer refletir sobre os fenômenos sociais por meio do uso da imaginação, promovendo a interação, o diálogo e a resolução de problemas entre os jovens participantes, bem como seu protagonismo.

**Palavras-chave:** RPG, ensino de sociologia, juventudes, ensino médio.

## ABSTRACT

In this work, research was carried out on the use of the Role-Playing Game (RPG) as a teaching resource for high school youth. We sought to analyze the main characteristics of RPG and how it can be used in teaching sociology, as well as seeking to understand the perceptions of students and teachers about the use of RPG as a pedagogical tool. This was a qualitative research, with bibliographical research on the topic being carried out, and subsequently the application of RPG in the classroom in the teaching of sociology, at the Liceu de Baturité-CE Domingos Sávio school. Through observation, the participants analyzed aspects related to the class's interest in the theme covered through the game, as well as the interaction between the students and the sociology teacher. Finally, a questionnaire was administered to capture a teacher's perceptions regarding the application of RPG as a teaching resource. The results indicate that in teaching sociology there are particular challenges, which are experienced on a daily basis in the classroom, which are directly related to the appreciation of sociology as a discipline. In this sense, RPG emerges as a tool capable of stimulating young students' interest in the subject, since this game has the potential to reflect on social characteristics through the use of imagination, promoting interaction, dialogue and problem solving among young participants, as well as their protagonism.

**Keywords:** RPG, sociology teaching, youth, high school.



## Sumário

<b>1.</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2.</b>	<b>ROLE-PLAYING GAME .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.</b>	<b>Exemplo de uma sessão. ....</b>	<b>17</b>
<b>2.2.</b>	<b>Role-Playing Game No Brasil.....</b>	<b>19</b>
<b>2.3.</b>	<b>Uso pedagógico do RPG .....</b>	<b>23</b>
2.3.1.	Aplicação do RPG na escola: Algumas considerações importantes. ....	26
2.3.2.	RPG no chão da escola: a experiencia de um professor de história. ....	28
<b>3.</b>	<b>ENSINO DE SOCIOLOGIA .....</b>	<b>30</b>
<b>3.1.</b>	<b>Juventude e o ensino médio .....</b>	<b>31</b>
<b>3.2.</b>	<b>Escola Liceu de Baturité Domingos Sávio.....</b>	<b>32</b>
<b>4.</b>	<b>PERCURSO METODOLÓGICO.....</b>	<b>34</b>
<b>4.1.</b>	<b>Método de análise. ....</b>	<b>36</b>
4.1.1.	Observação participante. ....	36
<b>4.2.</b>	<b>Aspectos de análise da observação. ....</b>	<b>39</b>
4.2.1.	Interação entre estudantes e entre estudantes e docente. ....	39
4.2.2.	Interesse na disciplina de sociologia .....	40
<b>4.3.</b>	<b>Resultados da aplicação do questionário.....</b>	<b>41</b>
<b>5.</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>42</b>
<b>6.</b>	<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>44</b>

# 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho surge a partir do meu interesse por jogos, principalmente pelo *Role-Playing Game* (RPG), um jogo de interpretação de papéis<sup>1</sup>, conhecido popularmente no Brasil como RPG de mesa. Tal interesse surge a partir do momento em que lanço um olhar diferenciado sobre os jogos. Este olhar não parte apenas de mim, pois assim como eu, outros autores já haviam realizado diversas pesquisas a respeito desta temática, (PEREIRA, 2003; (RODRIGUES, 2004; ROCHA, 2006; MARTINS, 2007; AMARAL, 2008; GARCIA, 2019) etc. assim como eles busco refletir como os jogos, no caso o RPG, traz consigo o potencial não apenas de entreter, mas também de educar.

O RPG possibilita a vivência do conteúdo e essa riqueza garante o interesse do aluno em participar da aula, pois o professor coloca o aluno numa situação de participante ativo, tornando-o agente de seu próprio aprendizado. O conhecimento vem do desafio, mas é o espírito lúdico o responsável por tornar o processo mais importante que o fim (FERREIRA; NASCIMENTO, 2009, p.31).

O RPG de mesa é um jogo que tem o potencial de estimular a imaginação assim como também promover a cooperação entre os indivíduos que fazem parte de uma mesa. As principais habilidades que este jogo desenvolve são o trabalho em grupo e a interatividade, pois o mesmo promove a elaboração de diferentes narrativas, a criação de personagens e também a resolução de problemas com os quais os jogadores se deparam ao longa de suas aventuras, proporcionando experiências únicas em um universo fictício criado com o mestre juntamente da imaginação coletiva, que se desenvolve em conjunto com os jogadores.

O RPG usa enquanto matéria-prima a imaginação, pois é necessário imaginar todo o processo que ocorre durante uma sessão de jogo, de modo a imaginar-se na pele de um personagem e com ele vivenciar as mais inóspitas aventuras. A professora Kazuko Kojima Higuchi, em seu artigo "*RPG: e o resgate da história do narrador*", Refere-se ao o jogo como uma maneira de reviver brincadeiras da infância, principalmente as brincadeiras de faz-de-conta, nas quais a criança constrói um mundo mágico só deles, tornando-se protagonistas de histórias que envolvem reis, rainhas príncipes, princesas, vilões, enfim, não tem limite, o RPG se configura num campo amplo, complexo e inesgotável (PEREIRA, 2010, p.20).

Nesta pesquisa busco contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da disciplina de Sociologia, com ênfase nas turmas do primeiro ano do ensino médio<sup>2</sup>, uma vez que ao

---

<sup>1</sup> Jogo de interpretação de papéis é uma tradução mais literal do que seria o RPG mesa.

<sup>2</sup> A pesquisa tem como escopo os anos iniciais do ciclo de ensino médio, fundamentada na premissa de que essa etapa do percurso acadêmico representa o ponto de introdução inaugural dos estudantes à disciplina de Sociologia. Nesse contexto, ao conferir um caráter mais dinâmico e lúdico a esse primeiro encontro pedagógico, almeja-se instigar um interesse ampliado por parte dos jovens aprendizes em relação à mencionada disciplina, bem como

participar de um programa de iniciação à docência, o Residência Pedagógica, notei a necessidade de metodologias ativas de ensino, uma vez que algumas das aulas se davam de maneira tradicional e monótona, isto fazia com que os alunos apresentassem desinteresse pela disciplina, muitas das vezes argumentando que a mesma não iria servir para nada em suas vidas. Assim, a disciplina de sociologia deve fugir de apenas de um ensino conteudista no qual o aluno tem que decorar o que foi escrito por determinados autores, e de acordo com Lahire (2014) trazer propostas concretas que proporcione aos alunos a capacidade de perceber as realidades que se fazem invisíveis frente as suas experiencias, dando sentido para seus futuros.

É notório que a Sociologia é um campo essencial para a compreensão da sociedade moderna, uma vez que a mesma fornece métodos de análise das estruturas sociais, levando em conta seus processos de interação, e as dinâmicas sociais. Estas características são de suma importância para formar indivíduos autônomos e de pensamento crítico. Contudo, a partir das reflexões de Batista (2018), nota-se que um dos principais desafios contemporâneos para o ensino de Sociologia se dá a partir da criação de recursos didáticos que sejam adequados, uma vez que sua elaboração seja crucial para transmitir os conceitos sociológicos de maneira acessível e envolvente, o mesmo deve ser elaborado de modo que facilite o desenvolvimento de habilidades analíticas dos alunos.

Dessa maneira, busco compreender como a disciplina de Sociologia pode se tornar mais atrativa e dinâmica, visando estimular os estudantes a utilizarem da *imaginação sociológica*<sup>3</sup> para aprender de maneira lúdica e absorver na medida do possível o que a disciplina tem a oferecer. Para tanto, o RPG como recurso pedagógico surge para estimular a participação ativa dos estudantes. Conforme destaca (ROLIM, 2021). “O RPG permite simular situações sociais diversas e experimentar diferentes perspectivas, o que pode tornar o aprendizado da Sociologia mais concreto e dinâmico.”

Assim, considero fundamental investigar como o RPG pode contribuir como recurso pedagógico para o ensino de Sociologia voltado para jovens que acabaram de ingressar nessa nova fase de suas vidas acadêmicas, o primeiro ano do ensino médio. Além de destacar a relevância da Sociologia para a formação de cidadãos críticos e reflexivos, por meio deste

---

<sup>3</sup> Proposta por Charles Wright Mills (1969), a Imagem Sociológica se trata do ato de estranhamento e desnaturalização dos fenômenos sociais a partir de um olhar calibrado a enxergar a sociedade a qual o sujeito está inserido, uma vez que a vida privada sintetiza a totalidade dos fenômenos sociais observáveis pelo mesmo.

trabalho, também busco poder contribuir para a prática docente fornecendo subsídios para estratégias e recursos de ensino engajadoras.

Diante desse contexto, o objetivo geral dessa pesquisa é investigar o uso do RPG como recurso pedagógico para o ensino da *teoria sociológica* para jovens do primeiro ano do ensino médio, analisando seus benefícios e desafios no contexto escolar. Para alcançar esse objetivo, serão definidos os seguintes objetivos específicos: 1) identificar as principais características do RPG de mesa e como elas podem ser utilizadas no ensino da Sociologia; 2) analisar as percepções dos alunos e do professor sobre o uso do RPG como ferramenta pedagógica para o ensino da *teoria sociológica*; 3) verificar os resultados alcançados com o uso do RPG no ensino da Sociologia.

## 2 ROLE-PLAYING GAME

A história do RPG de mesa remonta às décadas de 1960 e 1970, quando o mesmo passou a ganhar popularidade tendo como principal influência as obras literárias que se passavam em mundos medievais fantasiosos, como O Senhor dos Anéis, de J.R.R. Tolkien. Assim, surge nos Estados Unidos da América O “Jogo de Interpretação”, derivado dos “War Games”, jogos de guerra em miniatura para ambientes de fantasia e aventura.

O RPG surgiu como uma brincadeira, como um jogo de estratégia, não sei se vocês conhecem jogos de guerra. São simulações de batalhas, nos quais espalham-se miniaturas sobre a mesa e encenam-se batalhas históricas, ou de fantasia. [...] Ao invés de controlar um exército, passou-se a criar regras para controlarem unidades, pelotões, unidades pequenas, e então controlar cada personagem, cada comandante daquelas unidades. A partir do momento em que criam essas regras para controlar os personagens alguém teve a ideia de juntar alguns personagens e fazer uma campanha militar, uma missão que envolvesse poucos personagens, e daí surgiu o RPG (RINCON, 2002).

O primeiro RPG de mesa comercializado foi o Dungeons & Dragons (D&D) criado por Gary Gygax e Dave Arneson, lançado em 1974 pela empresa TSR e rapidamente se espalhou ao redor do mundo. Sua primeira versão contava com o básico para jogadores iniciantes. Por volta de 1977 foi lançada uma outra versão conhecida como Advanced Dungeons And Dragons (AD&D) um sistema avançado para jogadores mais experientes que buscavam por uma maior gama de personalização de suas sessões. Com o passar dos anos o jogo foi sofrendo de alterações, atualmente o D&D se encontra em sua quinta edição, sua versão AD&D parou de ser produzida e o D&D passou a ser comercializado contando com três livros básicos, do Jogador, dos Monstros e do Mestre.

Neste tipo de jogo os participantes assumem papéis fictícios para juntos vivenciarem uma história que passa a ser construída de maneira colaborativa. Neste contexto a imaginação é algo crucial, uma vez que os participantes vão criar personagens com características próprias que afetam o desenrolar de toda trama do jogo. Desta forma, “No RPG o jogador não é um mero espectador, mas um participante ativo, que como um ator, representa um papel e, como um roteirista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na criação da aventura”. (MARCATTO 1996, p. 15)

Jogar o RPG de mesa parece algo bem simples, no entanto, caso não se tenha um contato prévio com o jogo talvez surjam algumas dúvidas de como iniciar nesse novo mundo

cheio de aventuras e mistérios. Por este motivo é muito comum alguém começar a jogar por convite de algum conhecido, essa pessoa já tem um certo domínio de regras e então inicia o novato no RPG mestrando para ele, ou seja, narrando uma aventura para o grupo em que essa pessoa acaba de adentrar. Para jogar RPG, Antes de tudo você precisa reunir um grupo de pessoas, e dentre esse grupo designar uma pessoa para ser o *mestre*. O *mestre* nada mais é do que um narrador, o responsável por criar a trama principal, os cenários nos quais os demais jogadores irão interagir. É de fundamental importância que o *mestre* entenda as regras do jogo, para isso existe uma inúmeros sistemas de regras, que vão dos mais simples aos mais complexos.

Dos materiais necessários para jogar, destacam-se o livro de regras, para a criação dos personagens e possíveis consultas caso haja alguma dúvida, um caderno com o esboço da sua aventura, mestres veteranos conseguem narrar apenas adaptando os acontecimentos a partir dos cenários que foram criados em sua mente, papel para a criação de uma ficha, lápis e borracha, e por fim e não menos importantes os famosos dados, pois no RPG você pode utilizar uma variedade deles.

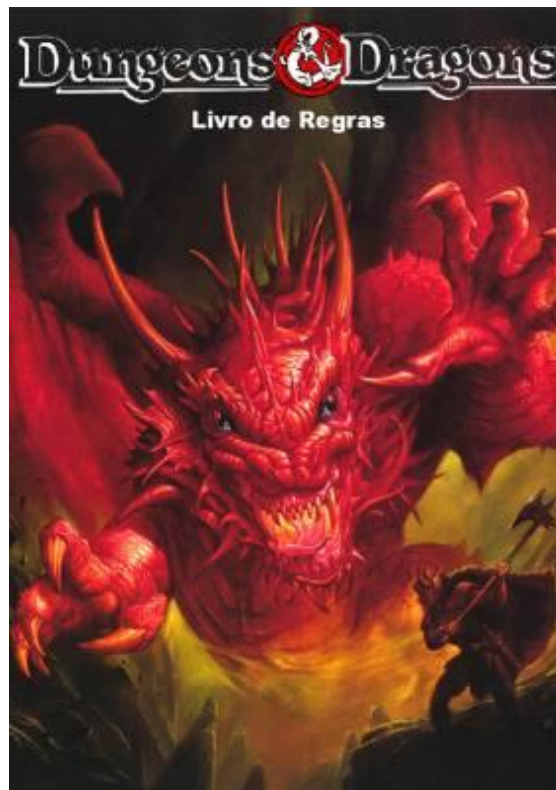
Uma aventura de RPG decorre da seguinte maneira, em um primeiro momento o mestre narra o cenário em que os demais jogadores estão, em seguida cada um decide o que fazer no seu turno, que varia de acordo com cada livro de regras, o mais comum é realizar seis opções básicas de ações, Movimentação, Interação com objetos, Ação, Falar, Reação e Ação bônus, tudo isso ocorre de maneira fluida e é mais comum ser estruturado dessa maneira durante as batalhas. A ficha serve como material de consulta para o mestre impor esses limites de opções de ações, uma vez que nela tem todas as características de forma detalhada do personagem em questão, tais como, habilidades, atributos, características físicas, histórico e fraqueza, dentre outros.

No decorrer do jogo, os dados são utilizados para determinar o possível grau de sucesso de uma ação, de modo que a soma dos valores dos dados mais os valores dos atributos solicitados para a ação sejam iguais a um valor mínimo estipulado pelo mestre, para determinar a dificuldade de êxito da ação e conforme já foi citado anteriormente, dados de diferentes formas podem ser utilizados.

O que é importante destacar, é que o RPG de mesa não se trata de um jogo competitivo, mas sim de um jogo colaborativo em que os participantes se unem para alcançar objetivos, seja salvar uma pessoa que se encontra em situação de apuros, invadir uma caverna cheia de ouro vigiada por um dragão, ajudar povos que passam por opressão em um reino, etc. assim, é muito comum que no grupo os personagens sejam criados de forma complementar uns aos outros, para que ambos se ajudem a chegar com êxito nesse objetivo em comum.

Por fim, embora a partida comece com uma aventura proposta pelo mestre, é importante ressaltar que o desenrolar do jogo depende das escolhas e ações dos jogadores, que têm o poder de influenciar a narrativa e construir um novo enredo, que pode ser completamente diferente da proposta inicial do mestre. Portanto, podemos afirmar que, apesar de ser iniciada pelo mestre, a história se desenvolve de forma colaborativa ao longo do jogo.

Figura 1 - D&D primeira edição



Fonte: Google Imagens

Figura 2 - Jovens jogando RPG



Fonte: Google imagens

Figura 2 – dados de RPG



Fonte: Google imagens

Figura 3 – Ficha de personagem D&D 5E

A detailed character sheet for Dungeons & Dragons 5th Edition (D&D 5E). The sheet is organized into several sections:

- Player Information:** Includes fields for Name of the Player, Class and Level, Race, Alignment, and Points of Experience.
- Character Information:** Includes Name of the Character, Class and Race, Initiative, and Deed.
- Ability Scores:** Sections for Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, and Charisma, each with a list of skills and a proficiency bonus.
- Skills:** A list of skills with checkboxes for proficiency.
- Spells:** A section for spells, including a list of spells and a section for spells known.
- Equipment:** A section for equipment, including a list of items and a section for equipment.
- Other Proficiencies & Idioms:** A section for other proficiencies and idioms.
- Characteristics & Talents:** A section for characteristics and talents.

Fonte: Google imagens



## 2.1 Exemplo de uma sessão.

Aqui trarei uma descrição mais detalhada de como ocorre uma sessão de RPG de mesa, vou trazer o exemplo disponibilizado no livro de interpretações de papéis a Bandeira do Elefante e da Arara, do autor Christopher Kastensmidt (2019).

Nesta situação temos quatro participantes: João, Maria, Henrique e Antônio. João é o mediador (narrador) da aventura. Maria está atuando como uma guerreira cabocla (meio tupinambá) chamada Uira, Henrique como um mercenário alemão chamado Franz Klein, e Antônio como um marinheiro português chamado Gaspar Gonçalves. Os três personagens se encontram na selva baiana e formaram uma aliança precária, para chegarem com mais segurança em Porto Seguro.

João (Mediador): A floresta se abre à beira de um rio. A correnteza não é muito forte, mas o rio tem pelo menos cem metros de largura.

Antônio (Gaspar) Acho arriscado atravessar, vamos seguir o sentido da correnteza o rio deve nos levar até o mar.

Maria (Uira): Parece razoável.

Henrique (Franz) estou de acordo.

João (Mediador): Vocês seguem o rio. Depois de dez minutos, vocês ouvem um grito de desespero. No meio do rio avistam uma mulher indígena agarrada a uma pedra.

Maria (Uira): temos que salva-la!

Antônio (Gaspar): Não sei nadar.

Maria (Uira): Você não é marinheiro?

Antônio (Gaspar): Sou, sim, mas eu trabalho dentro no navio, e não no fundo do mar.

Maria (Uira): (ela olha para Henrique) E você, alemão?

Henrique (Franz): Salvar uma índia? Eu não tenho nada a ganhar com isso.

Maria (Uira): Que vergonha que são vocês! (ela olha para o João para descrever as ações da sua personagem.) Vou largar meu equipamento na margem e entrar no rio para salva-la.

João (Mediador): Qual a sua habilidade em Natação.

Maria (Uira): Nível 2. (Nota: este valor representa o nível de competência da personagem naquela habilidade. Neste caso, 2 quer dizer nível intermediário)

João (Mediador): Para chegar até ela, vai ser necessário um teste de façanha fácil de Natação.

Os testes de façanha são feitos com três dados. Para testes considerados “fáceis”, o participante precisa tirar 12 ou mais nos testes, e a personagem Uira ganha um bônus de +6, por possuir nível 2 de Natação. Maria joga três dados. Eles caem nos lados 5,4 e1, somando 10 pontos. Dez pontos mais seu bônus de 6 dá um total de 16, bem maior do que 12, o valor mínimo necessário para sucesso.

João (Mediador): Sucesso! Você chega até ela. Ela para de gritar, porém parece nervosa com sua chegada.

Maria (Uira): Vou falar em Tupi com ela; “Acalme-se!”

João (Mediador): Parece que ela não entende Tupi. Você nota que ela tem desenhos estranhos, pintados em tinta verde, por toda sua pele. Você não os reconhece.

Maria (Uira): Não importa. Vou fazer gestos para ela entender que vou levar ela de volta para margem.

João (Mediador): Parece que ela entendeu. Ela lhe oferece um braço.

Maria (Uira): Agora eu volto com ela.

João (Mediador): Logo depois de sair da pedra, ela entra em pânico. Vai ser difícil levar ela assim. Faça um teste intermediário de Natação.

Maria (Uira): Intermediário!

Para realizar uma façanha de nível intermediário, Maria precisa somar 15 ou mais no teste. Ela joga os três dados e recebe 1,3,4 soma de 8 pontos. Com seu 6 de bônus, dá um total de 14, menor que o valor de 15 necessário para o sucesso.

João (Mediador) Pela metade do caminho, ela escorrega dos seus braços e some sob a água turva. O que vocês vão fazer agora?

Como pode-se perceber ao longo do exemplo, conforme o mestre vai narrando, descrevendo os cenários os jogadores vão interagindo de acordo com as características dos seus personagens, assim as tomadas de decisões dos grupos vão interferir diretamente na história, caso a Maria escolhesse assim como os outros colegas não ajudar, ambos seguiriam sua jornada em direção ao objetivo principal.

Ou caso os três optassem por ajudar a moça indígena que se encontrava no rio, talvez tivessem conseguido com maior facilidade através do trabalho em equipe. São a partir dessas situações que os jogadores aprendem a importância de colaborarem entre si para que tenha uma maior chance de obtenção de sucesso ao longo de suas jornadas.

## **2.2 Role-Playing Game No Brasil**

No Brasil, o RPG começou a ser praticado no final da década de 1980, com a importação dos primeiros exemplares do Dungeons & Dragons. o jogo se popularizou, especialmente entre

os jovens, e começaram a surgir outras versões e sistemas de RPG. Com o tempo passou a ser praticado em grupos de amigos, em lojas especializadas e em eventos como convenções e encontros de RPGistas.

Da mesma forma que Schmit (2008), tratarei da história do RPG no Brasil, trazendo alguns títulos que considero importante para compreendermos sua expansão no cenário brasileiro, focando nos primeiros lançamentos da época. Em contrapartida trarei também títulos de viés pedagógicos, produzidos com o intuito de “ensinar” algo.

Primeiramente, é importante ressaltar que o Role-Playing Game tradicional, originário dos Estados Unidos da América, teve, em seu início, um acesso restrito no Brasil. Durante as décadas de 1980 e 1990, as publicações relacionadas ao RPG, originalmente escritas em inglês, precisavam ser importadas para o país (MATIAS, 2016, P.28). Assim, a principal maneira de ter acesso a esses títulos era por meio de colegas que faziam intercâmbio. Em alguns casos, devido ao alto custo, os entusiastas precisavam fazer cópias dos materiais da época para conseguirem tê-los em mãos.

No que se refere ao mercado editorial, não é possível determinar com precisão os primeiros títulos lançados no Brasil, uma vez que algumas das publicações carecem de datas de lançamento. No entanto, registra-se que, inicialmente, várias aventuras-solo foram lançadas por editoras da época. De acordo com Marcatto (1996). Um marco inicial é o lançamento do título "Aventuras Fantásticas", originalmente conhecido como "Fighting Fantasy", publicado pela Editora Saraiva em 1985. Por sua vez, a autora Matias (2016). Aponta como ponto de partida a obra "O Lobo Solitário: O Fugitivo das Trevas", publicada em 1989 pela Editora Bertrand. Em contraste, Schmit (2008). afirma que, segundo a Biblioteca Nacional, o registro mais antigo é o livro-jogo "Aventuras Fantásticas - A Cidade do Caos", de 1990, publicado pela Editora Marques Saraiva, o qual deu início a uma série de outras aventuras lançadas na época.

O primeiro RPG brasileiro foi o Tagmar, que teve como ambientação, o universo criado pelo escritor Tolkien, o diferencial que este livro apresentava era que em apenas em um único livro continha tudo que um RPG precisava, desde regras, ambientação, magias, criaturas e até mesmo uma aventura pronta, mesmo contendo um sistema bem diferente do D&D o jogo foi acusado de plágio, tempos depois a editora responsável pelo título declarou falência, e em

setembro de 2004 os direitos comerciais do mesmo foram liberados, assim um grupo de jogadores criou o que ficou conhecido como Projeto Tagmar, no qual através de trabalhos voluntários foram criados uma série de novos títulos, sem fins lucrativos, que são disponibilizados de forma gratuitas em seu site oficial.<sup>4</sup>

Outra obra nacional que é importante citar, é o Desafio dos Bandeirantes, elaborada por Carlos Klimick, Luiz Eduardo Rincon e Flavio Andrade (1992), trata-se de um RPG de fantasia que se passava em uma versão mítica do Brasil colonial. Desta forma, os jogadores poderiam criar seus personagens e viver aventuras<sup>5</sup> como os diferentes povos da época, como também interagir com personagens do folclore brasileiro, sendo este, utilizado por professores de História como instrumento de apoio para aulas no ensino fundamental.

Assim, como o Desafio dos Bandeirantes, que traz consigo histórias do Brasil colônia em consonância com a riquíssima história do folclore brasileiro, em 2017 foi lançado o título “A Bandeira do Elefante e da Arara: O livro de Interpretação de Papeis, escrita pelo autor americano Christopher Kastensmidt, que trouxe consigo um sistema inédito, este material de RPG foi criado pensando em um sistema simples para ser utilizado por professores como uma ferramenta de recurso pedagógico, material paradidático, assim como também para novos jogadores, o título teve apoio do governo nacional como incentivo à cultura, e recebeu o maior prêmio de RPG conhecido internacionalmente, o autor também tem uma série de outras aventuras, para além do livro base, que se passam tanto no Brasil como também em terras do continente africano, que também foram premiadas.

Atualmente no Brasil, temos uma série de outros títulos nacionais, o universo de “Tormenta”, por exemplo, ganhou o coração dos fãs, sendo lançado para diferentes sistemas, que pela sua simplicidade, pode atrair uma série de novos jogadores. Em comemoração ao vigésimo aniversário do cenário de Tormenta, foi realizado um financiamento coletivo para um novo sistema de RPG, passando por uma revisão completa dos últimos vinte anos de história.

Tudo isso foi possível graças aos novos meios de comunicação, principalmente a internet, que proporcionou aos praticantes nacionais de RPG uma forma de compartilhar seu

---

<sup>4</sup> Site oficial: <https://tagmar.com.br/>

<sup>5</sup> “viver aventuras” se trata ao modo como as campanhas de RPG’s comumente são denominadas, não se trata de uma romantização simplória da época vivenciada.

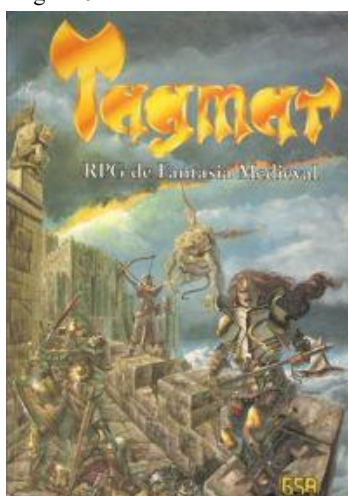
hobbys com outros entusiastas, seja por meio de fóruns, vídeos, podcast etc. um dos maiores exemplos que trago neste artigo, é referente ao Nerdcast de RPG. O Nerdcast é um podcast que foi criado em 2006, por Alexandre Ottoni e Deive Pazos, vulgo Jovem Nerd e Azaghal, que tem como temática um bate papo descontraído entre amigos para falar das mais diversas temáticas. lá eles também trazem suas campanhas de RPG de mesa, que por sua vez serviu para a propagação do RPG no Brasil.

Figura 5 – Primeiro Livro-Jogo



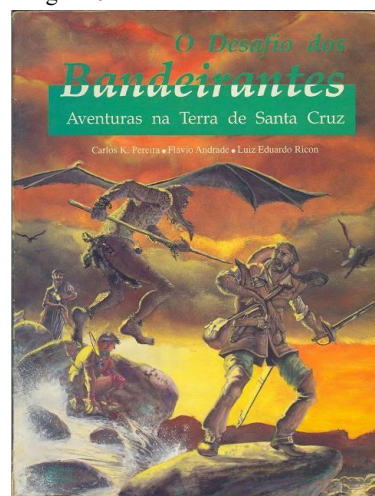
Fonte: Google imagens

Figura 6 – Primeiro RPG Brasileiro



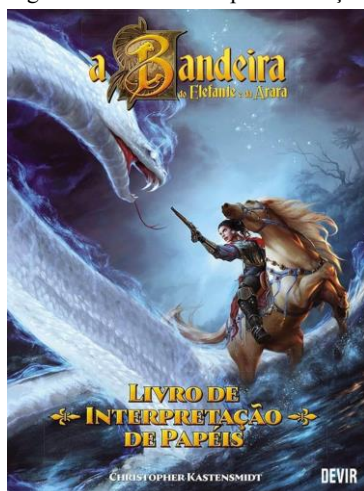
Fonte: Google imagens

Figura 6 – RPG Utilizado no ensino



Fonte: Google imagens

Figura 7 – RPG criado para educação



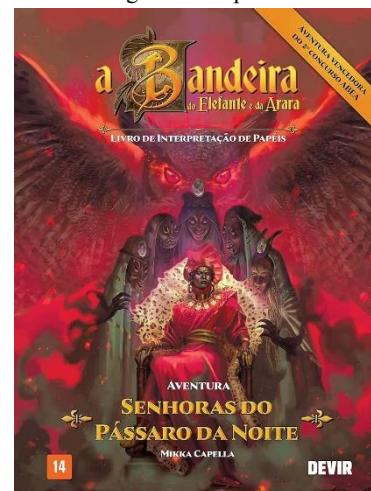
Fonte: Google imagens

Figura 8 - Expansão



Fonte: Google imagens

Figura 9 - Expansão



Fonte: Google imagens

### 2.3 Uso pedagógico do RPG

Não é de hoje que se busca olhar para o RPG como ferramenta pedagógica, o seu potencial como recurso didático vem sendo visto por entusiasta por volta da mesma década de sua chegada e popularização no Brasil.

Utilizavam sua estrutura de jogo, adaptada para viabilizar sua utilização na escola, utilizando-o com os estudantes de modo que as informações adquiridas nas aulas eram necessárias para o prosseguimento da narrativa. Dessa forma o aluno poderia construir conhecimento de maneira lúdica, utilizando na prática os conteúdos transmitidos nas aulas (RIYIS, 2004; MARCATTO, 1996, apud FERREIRA, p.109).

Mesmo que o RPG seja um jogo criado e idealizado para o entretenimento o mesmo tem uma série de especificidade que podem ser trabalhadas com um viés educativo pois trata-se de um jogo cooperativo, não depende unicamente da sorte, não depende de uma única habilidade, incentiva a leitura, envolve a capacidade de expressão, incentiva a pesquisa, e pode também diluir os conteúdos curriculares durante a história. (JAQUES, 2019).

Quando se olha para trás e pensa a importância do RPG na cultura dos anos de 1990, percebemos que é algo que foge apenas do simples entretenimento, as lojas especializadas eram pontos de encontro que proporcionavam a troca de ideias, das quais cada jogador compartilhava estratégias e experiências de jogo. Assim cabe a reflexão sobre o modo como esses espaços foram ocupados e serviram também para o debate sobre o uso pedagógico do RPG.

Não obstante, em 2002 ocorreu o primeiro simpósio de RPG na educação – transformação e conhecimento. Este evento foi responsável por juntar mais de 300 pessoas, dentre elas professores de rede pública, coordenadores pedagógicos, diretores de sala de leitura, graduandos em carreiras ligadas a educação, e outros interessados (ZANINI, 2004).

O evento ocorreu durante três dias e foi organizado pelo grupo *Ludus Culturalis*, em parceria com a Devir Livraria e outros colaboradores, em São Paulo, no ano de 2004 foi publicado o livro “Anais do I Simpósio de RPG e Educação”, pela Devir, que traz consigo o resultado de toda essa experiência, que promoveu importantes reflexões sobre o uso pedagógico do RPG através de oficinas, palestras e mesas redondas.

No decorrer do evento, autores importantes para o cenário do uso pedagógico do RPG deram seus relatos e depoimentos a respeito de suas experiências ao longo dos anos, seja aplicando o RPG no chão das salas de aula, palestrando em escolas para professores ou os que haviam escrito a respeito da temática a partir de suas respectivas pesquisas, dentre eles temos:

- Luís Eduardo Rincon, que desde 1994 ministra palestras, cursos e oficinas, além de atuar como consultor de aplicações educativas dos RPGs, autor e coautor de diversos livros de RPG ambientados no cenário brasileiro, dentre eles destacam-se as obras, O Desafio do Bandeirantes. miniGURPS – Descobrimento do Brasil e O Quilombo dos Palmares.
- Carlos Eduardo Lourenço, um dos idealizadores do evento e autor de aventuras de RPGs, como O Resgate de “Retirantes”, que foi financiada em 1999 pelo governo do estado de São Paulo, Pela Secretaria de Cultura, junto com outras aventuras voltadas para o viés pedagógico do uso do RPG.
- Suzi Frankl Sperber, Junto de Andrea Pavão, trouxeram para o evento suas contribuições a respeito dos problemas de leitura na escola, o como um RPG poderia ser um recurso importante para o incentivo à leitura, Sperber é doutora em letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo e possui pós-doutorado pela universidade de Munique na Alemanha. Pavão, é doutora em educação e autora do livro A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de RPG.
- Laís Helena Gouveia Pires, pedagoga e professora de Filosofia que possui pós-graduação em Ciências da Religião, Administração Escolar e Psicopedagogia, que lançou o seu olhar para o RPG como uma intervenção psicopedagógica.
- Rosangela Basilli B. Mendes, Professora em escolas de educação infantil, que introduziu o RPG na sala de aula com atividades voltadas para a temática como ética, meio-ambiente etc. focando principalmente em alunos do ensino fundamental.
- Alfeu Marcatto, psicólogo desde 1972, que trabalhou na área de educação, adaptando o uso do RPG para a utilização em sala de aula, publicou suas experiências no livro Saindo



do Quadro em 1996, sendo um dos pioneiros a lançar o olhar para o RPG como uma ferramenta com potencial educativo

- Carlos Eduardo Klimick Pereira, Educador que trabalha desde 1998 com adaptações de RPGs na educação, desenvolveu pesquisas junto ao Instituto Educacional de Surdos, utilizando o RPG para estimular as crianças surdas a aprender português escrito e oral, responsável por ser, provavelmente, o criador do primeiro curso de extensão em RPG numa faculdade brasileira, autor e coautor de diversos títulos de RPG, tais como A Era do Caos e o Desafio dos bandeirantes.
- Rosana Rios, arte educadora; autora de literatura infantil e juvenil, com mais de 70 livros publicados e com diversos prêmios em concursos, que trouxe a reflexão sobre o livro-jogo leitura e produção de texto.
- Kazuko Kojima Higuchi, mestre em teoria literária e Literatura comparada, pela universidade de São Paulo e professora de rede pública do estado de São Paulo, autora de “RPG: o resgate da história e do narrador” entre outras obras importantes.
- Jane maria Braga Silva, coordenadora do curso normal superior de educação de Mabumirim, formada em pedagogia pela universidade federal de juiz de fora, estudou a prática do RPG com o objetivo de investigar hábitos de leitura e escrita entre crianças e adolescentes fora dos muros da escola.

Ao longo dos anos, esses pensadores e praticantes de RPG na educação puderam contribuir significativamente para a compreensão e aprimoramento do uso pedagógico do RPG, demonstrando que este pode ser mais do que uma simples forma de entretenimento. Ele pode, de fato, ser uma ferramenta poderosa para a educação capaz de envolver os alunos, promover a aprendizagem e estimular o pensamento crítico de maneira criativa e inovadora.

É importante apontar que o governo também vem abraçando o olhar sobre o uso pedagógico do RPG. Lourenço (2004) apontou um fato curioso, que em meados de 2002, qual seja o Brasil foi o único país do mundo a ter capítulo sobre RPG em um livro de educação de governos estaduais. o “Acelerar e Aprender”, tem um capítulo no volume 2 de língua

portuguesa. Já em um livro de História, há um capítulo dedicado com o título “jogue RPG na escola”.

À medida que continuamos explorando as possibilidades do RPG na educação, é evidente que esses pioneiros desempenham papel fundamental em abrir o caminho para o seu desenvolvimento no contexto educacional. Atualmente o uso do RPG como recurso didático está sendo divulgado até mesmo pelo Ministério da Educação (MEC), pois, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dedicou uma publicação a respeito do uso do RPG na educação, com o intuito de promover a leitura e o entendimento de diferentes gêneros textuais, desenvolvimento da imaginação e a produção textual dos alunos, além de aproximar os jovens do contexto das navegações dos séculos XV e XVI. Aplicado pelo professor Rafael Lopes, na EMEIF Professor Manoel Magalhães Nogueira em Curralinho na Pará.

### 2.3.1 Aplicação do RPG na escola: Algumas considerações importantes.

Sobre a aplicação do RPG na escola, é importante pensar nas estratégias de aplicação desta ferramenta, em um primeiro momento vale destacar que a pessoa responsável por aplicar esta metodologia requer ter um certo conhecimento, domínio, a respeito do que se trata. Por se tratar de um jogo, o mesmo tem suas regras que ditam o que pode ou não ser feito por todos, para que o ato jogar seja algo prazeroso e que ocorra de maneira concisa, coesa e consistente.

Uma vez que isso foi esclarecido, então quem seria o responsável por narrar uma aventura, ou seja quem tomaria o papel como mestre? Qualquer um que tenha o desejo pode ser o mestre de uma aventura, desde que o mesmo esteja inteirado das regras, ou seja pode ser tanto o próprio professor, um aluno ou um convidado de fora da escola. O RPG deve ser apresentado de maneira clara para a turma, e mesmo que isso aconteça é muito comum durante a jogatina ainda haver dúvidas de como agir, o que fazer em determinadas situações, portando a sua absorção e aceitação pode ser um processo um pouco demorado, precisando em média de três sessões para que os alunos se sintam mais livres e a vontade com o estilo de jogo.

Existem diferentes maneiras de se trabalhar o RPG Lourenço (2004) aponta três delas: o lúdico pelo lúdico; a construção de conhecimento e a avaliação de conhecimento. A primeira delas, o lúdico pelo lúdico, refere-se apenas a brincadeira de contar histórias. O professor/a pode construir uma aventura passar para sua turma, todos se divertirem e no final pedir uma redação sobre a experiência. A segunda, diz respeito a construir o conhecimento de determinada matéria a partir da aventura e no final aplicar uma avaliação a respeito do que foi aprendido. Já a terceira é utilizar o RPG para avaliar o que foi aprendido em outras aulas e durante a aventura solicitar esses conhecimentos e avaliar o que foi absorvido. A partir dessas três maneiras de se jogar o RPG o professor/a pode realizar propostas de ensino e aprendizagem sobre qualquer conteúdo a ser trabalhado em sala de aula, e em qualquer disciplina.

Dos possíveis desafios, que podem ser apontados da aplicação do RPG em sala de aula, o primeiro deles temos a questão do tempo, as sessões de RPG são muito longas uma campanha pode durar anos, uma aventura pode durar meses, e uma sessão normalmente dura horas, as sessões mais curtas de RPG levam em torno de duas horas, sem levar em conta as produções das fichas, por isso é bem provável que o professor terá que dedicar uma aula específica para a produção das fichas, caso não as levem prontas, em segundo temos a questão do número de alunos por turmas, normalmente em uma mesa de RPG não se encontram um grupo muito extenso de pessoas, é comum grupos de no máximo seis participantes, para que não haja dispersões e conversas paralelas, isso ocorre até com jogadores que vão para uma sessão com objetivo de jogar, com isso, levar em consideração ensinar para uma turma com mais de quarenta alunos é algo que de início pode ser muito desafiador.

No *Anais do Primeiro Simpósio de RPG na Educação*, encontra-se algumas possíveis soluções para essa problemática, com relação ao tempo, pode-se propor atividades extraclasse que trabalhe com o RPG, assim como também dividir as sessões em diferentes aulas, com relação ao número de alunos por turma, você pode dividir a turma em grupos e cada um controlar um personagem, também pode-se convidar mestres voluntários para que a turma seja dividida em grupos e cada grupo contenha um mestre, ou capacitar os alunos para que em cada grupo um deles seja o mestre.

Das habilidades e competências a serem trabalhadas durante o jogo Jaques (2019.) destaca leitura, escrita e criatividade, pesquisa e autonomia, sociabilidade, argumentação e

trabalho em equipe, raciocínio lógico, capacidade de expressão, experimentação do real e senso de responsabilidade e por fim trabalho de conteúdo diversos.

No ensino de sociologia, o RPG pode se tornar uma ferramenta potente ao permitir que os jovens experimentem situações e vivenciem problemas sociais de maneira lúdica. Já que permite que os jovens experimentem o real através de imaginação Pavão (2014). Podendo ser utilizado na sociologia através da criação de narrativas que envolvam seus personagens em diferentes situações sociais. Por exemplo, uma história que os jovens tem que se articular para resolver problemas de violência na escola. Também pode ser utilizado para que se possa discutir sobre conceitos sociológicos, como poder, hierarquia, desigualdade e justiça social.

### 2.3.2 RPG no chão da escola: a experiencia de um professor de história.

A fim de saber um pouco sobre a história do RPG no Ceará, entrei em contato com um grupo chamado Vila do RPG em suas redes sociais. Este grupo surgiu em 2010, realizando encontros entre amigos e atualmente desenvolvem atividades de incentivo e divulgação do RPG junto à Biblioteca Pública do Estado do Ceará (BECE), local onde são realizados os encontros. Ao entrar em contato com o responsável pelo grupo este me disponibilizou seu contato pessoal para conversarmos sobre as atividades e atuação dele como professor de história que utilizava o RPG de mesa como recurso didático em suas aulas para jovens do ensino médio.

Com isso, elaborei um questionário para realizar uma conversa sobre suas experiências como professor de história e suas percepções sobre a aplicação do RPG de mesa no ensino de história. A princípio planejei ir a Fortaleza para conhecer as atividades da Vila do RPG e conversar pessoalmente com o professor, mas devido ao trabalho e a correria do final de semestre não foi possível. Assim, propus realizarmos uma conversa via Whatsapp devido a praticidade.<sup>6</sup>

O professor Dmitre Gadelha é formado em História pela Universidade Federal do Ceará em 2009. Ele é um praticante ativo do RPG de mesa e se disponibilizou a compartilhar um

---

<sup>6</sup> Ver entrevista na íntegra em anexo.

pouco da sua experiência como professor que fez uso do RPG em sala como recurso didático, assim como também em atividades extraclasse com jovens do ensino médio.

Durante a conversa o professor destacou pontos interessantes sobre a utilização do RPG como recurso educacional, afirmando que o uso do RPG em sala de aula vai além de uma partida simples, pois ao se utilizar elementos do RPG como o *Sorytelling* e o *Roleplay* pode se criar um ambiente imersivo em que os alunos podem se colocar em um contexto histórico específico podendo assim, desenvolver uma compreensão mais aprofundada das realidades sociais e culturais de determinadas épocas.

O professor também destaca as potencialidades de se trabalhar as competências socioemocionais dos alunos com o uso do RPG, como habilidade de se relacionar, consciência social, tomada de decisão responsável e o autoconhecimento. Estas habilidades podem ser trabalhadas não necessariamente dentro de sala aula, mas em atividades extraclasse, a partir da organização de clubes de RPG. Desta forma, podem ser pensadas aventuras que não sejam necessariamente conteudistas, mas que trabalhe o desenvolvimento pessoal dos jovens, fazendo com que o RPG proporcione uma prática educativa para além dos limites da sala de aula tradicional.

Ao longo de suas experiências, o professor entrevistado, aponta que existem desafios ao se aplicar o RPG no ensino, fazendo com que alguns alunos se recusem a participar, seja por achar a atividade infantil, por timidez inicial ou por insegurança. Com isso o professor destaca a importância de trazer a atividade de modo flexível, buscando aos poucos incentivar os alunos a participarem, como exemplo, o mesmo dava um ponto extra pela participação, e destaca a importância de se trabalhar o lúdico de acordo com as expectativas e motivações dos estudantes.

Com isso, a partir dos relatos das experiências do professor Dmitre Gadelha percebemos que o RPG como uma ferramenta que vai além do ensino tradicional sendo respaldado por sua prática e pela observação do aumento do engajamento e concentração dos alunos. Esse diálogo entre teoria e prática oferece uma visão abrangente sobre o papel do RPG no cenário educacional, fornecendo insights valiosos para educadores interessados em explorar novas abordagens pedagógicas.

### 3 ENSINO DE SOCIOLOGIA

A sociologia como disciplina apresenta um potencial rico no que diz respeito a produção do pensamento crítico e a transformação social por meio da intervenção dos indivíduos, uma vez que em sua essência busca-se algo para além da reflexão, contendo em si um forte desejo de intervenção na vida prática em consonância com o pensamento científico que exerce influência particular na sociedade Martins (1994).

No entanto, ao longo dos anos a Sociologia passou por uma série de desafios e incertezas no que se refere a sua integração com relação ao currículo escolar brasileiro que estão ligadas diretamente ao contexto político de cada período Wieczorkiewicz (2023), para compreendermos melhor como se deu o desenvolvimento da sociologia, voltemos um pouco no tempo, aos anos iniciais de sua inserção no currículo nacional.

Nos anos de 1891 a 1941 temos um período que remete a institucionalização da Sociologia no ensino secundário, equivalente ao ensino médio Paiva (2021). Marcado por propostas que visavam o desenvolvimento social, apontando a sociologia como uma disciplina que promoveria a cidadania dos indivíduos, sendo integralizada, mas não de maneira efetiva em todo o Brasil, por um determinado período e logo depois removida do currículo da época.

Com o passar do tempo a disciplina em alguns momentos da história passou a ser excluída permanentemente do currículo ou simplesmente esteve presente apenas como componente opcional, somente em meados de 2008 que a disciplina surge como componente obrigatório no sistema educacional de ensino médio, assegurado pela Lei n.º 11.684.

Contudo, mesmo com a Lei que assegura a Sociologia como disciplina obrigatório no ensino médio, com a ascensão de governos de extrema direita que ocorreu nos últimos anos no Brasil, desde a época pós-golpe que deu início ao governo de Michel Temer, buscou-se cada vez por uma educação que em seu cerne alienasse os indivíduos ao pensamento crítico e os produzisse apenas para o mercado de trabalho.

Compreendermos esses períodos de intermitência referentes a Sociologia no currículo nacional, é de suma importância para refletirmos acerca dos sentidos da Sociologia Paiva (2021) em uma sociedade capitalista, afim de promover a construção de material didático para a produção de uma educação emancipadora que promova a partir da realidade da juventude, seus desejos e aspirações, uma educação de qualidade que transforme a realidade desses sujeitos. Dessa maneira, a educação enquanto construção e ação coletiva, sob uma ótica emancipatória, parte do princípio de práxis, presente no trabalho de Paulo Freire.

Com isso ao longo dos últimos anos os educadores, principalmente da área de ciências humanas, vem notando uma certa precarização no que diz respeito as suas disciplinas e sua importância no ensino médio, como futuro docente, me faço presente nas escolas em que estágio, e uma das maiores preocupações que noto, ao conversar com os professores de Sociologia, é como cada vez mais o material vem sendo suprimido junto com as demais matérias de Humanas, chegando a ser quase que inexistente os conteúdos de Sociologia nos livros didáticos, passando apenas por algo superficial. Isto leva os educadores a terem que desenvolver outros recursos para elaborar e desenvolver as temáticas, muitas vezes tendo que fugir do livro didático e recorrer a outros materiais ou livros didáticos de anos anteriores para que os alunos possam ter acesso a um material de qualidade.

### **3.1 Juventude e o ensino médio**

Assim, como é importante neste trabalho a reflexão sobre o ensino de Sociologia e seus sentidos, torna-se também imprescindível levar em consideração os indivíduos que são alvo dessas propostas educacionais. Desta forma, gostaria de dedicar uma parte deste trabalho para explanar um pouco a respeito dos jovens no ensino médio. Quando se fala em metodologia de ensino ou criação de recursos pedagógicos deve-se levar em consideração os sujeitos e as distintas realidades que ocupam esse espaço de socialização e construção de conhecimento.

Entendemos a juventude como uma fase da vida, que é experimentada de modo diferente de acordo com a classe social, o gênero, a etnia, o território, etc. Dayrell e Reis (2007) apontam que "A juventude é uma categoria socialmente construída. Ganha contornos próprios em

contextos históricos, sociais e culturais distintos, e é marcada pela diversidade nas condições sociais, culturais, de gênero e até mesmo geográficas, dentre outros aspectos."

Nesse contexto, a partir da maneira como a sociedade atribui significado a juventude e como os jovens a vivenciam, levando em consideração as diferentes condições sociais, culturais e econômicas, pretendo abordar alguns aspectos que estão diretamente ligados as condições juvenis e que exercem influência significativas sobre suas trajetórias no ensino médio. As realidades que os jovens no ensino médio vivenciam vão para além de uma nova fase da vida em que eles terão preocupações com o universo acadêmico, tais como o aumento da carga acadêmica e a pressão para terem boas notas.

Muitos jovens enfrentam uma série de desafios sociais e emocionais, uma vez que estão desenvolvendo suas identidades, buscando aceitação social e construindo relacionamentos interpessoais, lançar um olhar sobre essas identidades é crucial, uma vez que os modelos de culturas juvenis, ou seja, o modo como os jovens se expressam e se relacionam, muitas vezes são suprimidas por uma necessidade de autodisciplina exigida pela escola, gerando assim uma espécie de tensão entre o ser jovem e o seu aluno.

Parece que os jovens alunos, nas formas em que vivem a experiência escolar, estão nos dizendo que não querem tanto ser tratados como iguais, mas, sim, reconhecidos nas suas especificidades, o que implica serem reconhecidos como jovens, na sua diversidade, um momento privilegiado de construção de identidades, de projetos de vida, de experimentação e aprendizagem da autonomia (DAYRELL, p.10).

Quando questão das origens sociais dessas identidades que ocupam esse espaço acadêmico, nos deparamos com uma enorme diversidade, uma vez que a escola conta com um contingente vasto de alunos, tudo isso gera desafios no que diz respeito a adaptação das demandas exigidas pelas suas diversas expectativas, voltadas para uma educação que faça sentido para suas vidas e projetos para o futuro.

### **3.2 Escola Liceu de Baturité Domingos Sávio**

A Escola Liceu de Baturité Domingos Sávio é uma instituição de ensino de educação básica regular de meio período, que atende alunos do ensino médio nos turnos manhã e tarde. Localizada no município de Baturité no estado do Ceará, a escola desempenha um papel



fundamental na formação educacional e social dos estudantes da região. Possui uma estrutura física adequada, com salas de aula, laboratórios, biblioteca e áreas de convivência. Além disso, conta com uma equipe de profissionais comprometidos e qualificados, que buscam proporcionar um ambiente de aprendizado seguro e acolhedor para os alunos.

Em seu projeto político pedagógico, documento de referência que visa orientar, com base em propósitos e valores, as ações da instituição Lima e Nascimento (2020), pode-se ver os fundamentos da instituição a partir de suas propostas e ações. Que tem como princípio orientador uma gestão democrática, que busca melhorar a as relações sociais no ambiente escolar por meio da partilha de decisões, e que busca pensar em caminhos na escola para além de um espaço de ensinar e aprender, mas como um ambiente de interações em geral. Permitindo assim conhecer as realidades plurais dos estudantes.

A escola e a comunidade escolar enfrentam desafios como a falta de recursos materiais, desigualdade socioeconômica, evasão escolar e a defasagem no aprendizado. Estes problemas ressaltam a importância de ações integradas entre a escola, os estudantes e as famílias, bem como a necessidade de políticas públicas voltadas para a melhoria da qualidade da educação. As relações interpessoais presentes na escola e a construção da cultura escolar mostram a importância de um ambiente acolhedor, respeitoso e inclusivo para o bom desenvolvimento dos estudantes. A convivência harmoniosa entre os membros da comunidade escolar contribui para a construção de vínculos positivos, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem.

Figura 10 - Escola Domingos Sávio



Fonte: Do autor

## 4 PERCURSO METODOLÓGICO

Esta pesquisa, trata de um trabalho de natureza qualitativa, que tem como intuito a análise de dados subjetivos, busco por intermédio desse tipo de pesquisa averiguar como a abordagem do uso pedagógico do RPG de mesa como recurso didático no ensino de Sociologia afetou o aprendizado e o envolvimento dos jovens alunos do ensino médio com a disciplina de sociologia.

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com o nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com um universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo dos processos ou fenômenos que não podem ser reduzidos a operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1995, p. 21-22)

Além disso, realizei uma análise documental de outros trabalhos que tratam da temática do uso do RPG como recurso pedagógico e por fim foi elaborado um questionário para o professor da Fernando, o responsável pela disciplina de sociologia, através da ferramenta Google Forms, afim de captar suas percepções a respeito da aplicação do uso pedagógico do RPG de mesa

Inicialmente, minha intenção era identificar escolas do maciço de Baturité em que os docentes abordassem a metodologia do RPG de mesa como recurso pedagógico, porem por ser uma abordagem não convencional, não foi possível encontrar docentes na região que a utilizasse. Contudo, a minha presença em algumas das escolas do maciço como estagiário e participante do Programa Residência Pedagógica abriram portas para que eu pudesse pôr o desejo da minha pesquisa em pratica. Reuni materiais teóricos que abordam pesquisas referente ao uso do RPG no ensino médio em geral, dando destaque para a sociologia, o que mais me chamou atenção foi que trabalhos referentes ao uso do RPG para com as disciplinas de áreas de ciências exatas e ciências da natureza se encontravam com maior facilidade do que as disciplinas de áreas das ciências humanas, e, no caso da disciplina de Sociologia em particular era ainda mais escasso.

Enfim, realizei a leitura do referencial teórico, a respeito do uso do RPG de mesa como recurso pedagógico, que tomei como base para esta pesquisa (MARCATTO, 1996; ZANINI, 2004; SCHMIT 2008; GARCIA, 2019). E a partir das minhas experiencias com o RPG de mesa

a mais de cinco anos, me propus a aplicar o RPG no chão da escola. então conversei com o professor Fernando, responsável pela disciplina de Sociologia da escola Liceu de Baturité, escola na qual eu realizei a parte final do meu Estágio Supervisionado e também local em que atuo como Residente Bolsista, apresentei a proposta do RPG como recurso pedagógico para o ensino da Sociologia, o mesmo aceitou e marcamos o planejamento das aulas em que utilizaríamos da ferramenta.

Após o planejamento, combinamos de utilizar o RPG de mesa como recurso pedagógico para revisão do terceiro capítulo do trabalhado no livro didático do primeiro ano do ensino médio, *Ciências Humanas: Populações Territórios e Fronteiras*. No qual, o capítulo em questão foi intitulado de “Raça, Etnia e Discriminação. Então fiquei encarregado de planejar uma aventura que trabalhasse esses conceitos.

Para pensar em uma aventura que trabalhe o conceito de discriminação, pensei na seguinte proposta: os jovens alunos iriam interpretar o papel de seis personagens distintos, os mesmos fariam parte de uma comissão em que suas funções eram promover a inclusão e respeito a diversidade nos ambientes em que se encontravam, tal grupo era conhecido como a comissão da inclusão.

A partir daí comecei a pensar no cenário. Neste, os jovens se encontravam na praça central de uma cidade fictícia, para facilitar a imaginação eu utilizei o mesmo nome da cidade de Baturité, esta cidade é conhecida pela rica diversidade étnica de seu povo que a muito tempo atrás se uniu para sair da opressão que vivenciavam por parte de um povo que se achava superior aos demais, esta praça ficou conhecida como praça da harmonia, nela existem diversas árvores grandes com lindas folhas vermelhas e outras com folhas azuis, estas árvores geram ótimas sombras, o balançar das folhas ao vento traz consigo uma brisa aconchegante, tem coretos decorativos e bancos, no centro da praça tem uma escultura que se destaca das demais, nesta escultura um grupo de diferentes povos unidos abraçam-se de ombro a ombro representando a união dos mais diversos grupos étnicos que lutaram com bravura por si e pelos que amavam, e que hoje é um símbolo de orgulho que representa a diversidade, a praça é um lugar onde os jovens, adultos e idosos se encontram.

Os Jovens aventureiros foram enviados a praça para investigar possíveis casos de discriminação, uma vez que haviam alguns rumores de que a cidade estava passando por uma série de situações em que alguns sujeitos haviam sofrido preconceito.

O segundo cenário era a escola, esta eu narrei como a escola Liceu de Baturité mesmo, os jovens deveriam chegar até o local afim de investigar se algum aluno havia sofrido algum tipo de preconceito, uma vez que ao falar com moradores que caminhavam pela praça os mesmos haviam suspeitas de que isso poderia está ocorrendo neste local.

No caminho da escola, caso decidissem ir até lá, eles encontravam uma senhora idosa, que estava caminhando, e caso interagissem com ela, eles descobririam que a mesma está indo à escola pois estava preocupada com seu neto, que estava um pouco distante e não interagia com ela como antes. O Neto também estava apresentando desinteresse em ir à escola, mas não relatava o motivo, então ela estava indo lá para conversar com a coordenação e ver se descobria algo a respeito do que estava acontecendo. Por fim, esperava-se que os estudantes, a partir das características e habilidades dos seus personagens descobrissem o aluno que estava passando por essa situação e encontrassem maneiras de resolver esta problemática e promover o respeito a igualdade e a diversidade dentro da escola.

A proposta foi aplicada em três turmas do primeiro ano do ensino médio, a traves do instrumental de análise que será apresentado. Em seguida, poderá ser visto os resultados da aplicação deste jogo, visando a coleta de dados para essa pesquisa.

## **4.1 Método de análise.**

### **4.1.1 Observação participante.**

Ao apresentar a proposta do uso do RPG para trabalhar a temática Raça, Etnia e Discriminação, alguns já haviam ouvido falar sobre o que se tratava o RPG, mas nunca haviam jogado e outros não conheciam. Durante a explicação da dinâmica da aula e como funciona o

RPG, apresentei o livro *Tormenta 20* e alguns dados “diferentes”, já que os que eles conheciam eram apenas os clássicos de seis lados, alguns deles compreenderam a proposta, mas ficaram com um pouco de dúvidas a respeito. O tempo da aula era curto, então eu tive que apresentar o RPG de forma objetiva, falei que era um jogo em que juntos iríamos construir uma história, e que a partir do que eu ia contando a eles e os mesmos iriam tomar decisões que afetariam o desenrolar dessa história. Apresentei o cenário base da história, conforme já foi citado anteriormente, então solicitei para o professor dividir a turma em grupos para que cada grupo interpretasse um personagem.

A experimentação do jogo se deu em três turmas do primeiro ano, ambas as turmas contavam com a média de 36 alunos, que formaram de cinco a seis grupos de no máximo seis pessoas. Na primeira turma pude perceber a empolgação dos alunos/as, tanto com a minha presença quanto com a dos meus demais colegas residentes, quando apresentamos a proposta do jogo alguns ficaram empolgados com os livros e os dados, ao apresentar as fichas enquanto alguns diziam que se sentiam representados pelo personagem outros diziam que não gostavam dele/a pelo fato de suas características que se distinguiam de si. Muitos alunos/as, fizeram fotos das fichas e do material, e enquanto eu ia narrando a história em um primeiro momento eles conversam muito sobre seus personagens o que atrapalhava um pouco o foco, mas logo após o professor de Sociologia chamar atenção para o foco na história e a dificuldade que era narrar com conversas paralelas eles passaram a prestar mais atenção. Ainda assim eu tinha que passar em cada mesa dos grupos para ouvir suas ações e depois fazer uma síntese do que estava acontecendo para que eles percebessem a história conectada.

Por meio da dinâmica, os alunos/as esclareceram algumas dúvidas sobre questões de discriminação e preconceito, tais como, quais grupos sofriam, a exemplo disso, uma aluna fez a seguinte pergunta “pardo sofre preconceito?”, como também pensaram em possíveis soluções para resolver essa problemática. Dentre as possíveis soluções, no decorrer da aventura um aventureiro encontrou o neto da senhora no caminho da escola e pode identifica-la, após conversar com o jovem, o grupo que interpretava demonstrou acolhimento e sensibilidade para a questão que o aluno vivenciava, enquanto o outro grupo que não encontrou o jovem se propôs a organizar uma palestra a respeito do preconceito e inclusão afim de buscar com que o jovem se identificasse.

Já na segunda turma, os alunos não apresentaram muito interesse pela temática, embora alguns quisessem tentar criar um cenário coletivo, a maioria estava com conversas paralelas e sem prestar muita atenção na explicação, assim como também na aventura. Eles não tentavam fazer uma comunicação saudável e sempre perdiam a linha entre o que estavam fazendo durante o jogo e o que era a realidade na sala de aula, não chegaram nem ao segundo cenário, passando a maior parte do tempo no cenário inicial da praça.

A terceira turma aparentou de início não apresentar interesse também, e demonstraram não conhecer o que seria o RPG, mas surpreenderam bastante. Até mesmo os alunos que não queriam participar ou “bagunçar a história” propondo ações que apresentavam o uso de violência inapropriada eram corrigidos pelos colegas que pediam para que o grupo agisse de maneira séria e propusessem soluções adequadas e plausíveis para o desenrolar da aventura e sua proposta, estes se entregaram a brincadeira de interpretar, conversavam comigo e com seus colegas para entender o que estava acontecendo e propuseram soluções para a problemática.

Das possíveis soluções, uma delas foi realizar uma palestra na escola, sobre o bullying e violência e as consequências da discriminação e preconceito, outra foi a realização de apoio a denúncias anônimas para que as vítimas não se sentissem ameaçadas, e por fim fornecer apoio psicológico a vítima de preconceito racial.

Durante a interpretação de papéis pude perceber, em geral, que ambas as turmas apresentavam dificuldade de comunicação, não sabiam como abordar uma pessoa na rua e conversar, desenvolver uma conversa com ela, os jovens se atrapalhavam a formular frases, e se sentiam constrangidos ao perguntar se alguém na cidade já havia sofrido discriminação ou se conheciam alguém que já havia passado por isso, os mesmos relatavam, em conversas entre si, que isso parecia invasivo e que talvez a pessoa não quisesse responder.

Com o desenrolar da aventura, eles foram desenvolvendo a comunicação, de forma saudável, e mesmo apresentando um pouco de timidez eles narravam as ações de seus personagens. Por fim, foi perguntado o que eles acharam da experiência, os mesmos disseram que foi positiva e perguntaram quando a gente voltaria novamente.

## 4.2 Aspectos de análise da observação.

### 4.2.1 Interação entre estudantes e entre estudantes e docente.

Através da utilização do recurso didático, pode-se perceber que a interação entre a turma aumentou bastante. Primeiramente pela forma da organização da sala de aula, saímos do modelo tradicional de fileiras, quando acontecia alguma ação que envolvesse outro grupo os mesmos dialogavam entre si, para compreender a situação que estava acontecendo, exemplo, um grupo chegou primeiro na escola enquanto o outro que estava caminhando chegou após, o grupo perguntou ao outro o que eles já haviam conversado com a diretora e assim uniram as informações disponíveis para propor uma possível solução.

Quando haviam dúvida sobre algo os mesmos me chamavam e perguntavam a respeito, seja da ficha, do conteúdo ou da história a ser vivenciada, com o desenrolar da história as interações passaram a se dar de maneira leve e com o interesse mútuo entre os alunos, resultando assim em situações de diálogo e convivência positiva.

Figura 11 – Ficha utilizada na aventura

**RPG NA ESCOLA**

Nome: Lucas

Origem: Magia (Linha de Magia)

Gênero: Humano

Aparência: Tem uma roupa azul e uma coroa de ouro

Habilidade Especial: Magia: um tipo de magia que cria

Pontos de Vida: (10)

Pontos de Ação: (5)

Dados de Habilidade: (3d6)

Valores Sociológicos

Igualdade: (2)

Diversidade: (5)

Tolerância: (4)

Inventário: Armadura de couro, espada

Digitizado com CamScanner

Fonte: do autor

#### 4.2.2 Interesse na disciplina de sociologia

Através da aplicação do RPG pode-se perceber um ótimo engajamento por parte das turmas, mesmo havendo uma resistência inicial por parte da turma número dois, com a implementação dessa dinâmica podemos perceber um maior interesse por questões sociológicas, com alguns apresentando até suas indignações com caso de discriminação e a impunibilidade por parte de alguns sujeitos, uma vez que algumas dessas questões dialogavam diretamente com as vivências dos estudantes e suas distintas realidades.

Figura 12 – aplicação do RPG em sala de aula



Fonte: do autor

Figura 13 – aplicação do RPG em sala de aula



Fonte: do autor

Figura 14 – aplicação do RPG em sala de aula



Fonte: do autor

Figura 15 – aplicação do RPG em sala de aula



Fonte: do autor



### **4.3 Resultados da aplicação do questionário**

Afim de captar as percepções do professor Fernando na aplicação do RPG no chão da escola, optei por elaborar um questionário, com o final do semestre próximo tanto os eu que sou universitário, os alunos e o professor do ensino médio ficam sobrecarregados com as demandas, muitas das vezes sem tempo para realizar outras atividades, a ideia inicial seria a realização de uma entrevista mas o professor estava com muita demanda por parte da escola assim como também dos alunos, o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) estava próximo e a convivência na escola se torna corrida, com isso resolvi elaborar o questionário afim de que o professor se organizasse no seu tempo disponível para responder as questões levantadas para esta pesquisa.

Por meio desse questionário, pode-se perceber o interesse do professor pela proposta do RPG no chão da escola, o mesmo considerou que o impacto da atividade na sala de aula foi consideravelmente positivo e que teve significativo impacto na interação entre os alunos conforme se desenvolvia o desenrolar da história. Dos resultados positivos o mesmo apontou que foi conhecer o RPG de mesa e as suas potencialidades como recurso pedagógico, já no que diz respeito ao aumento do interesse dos jovens pela disciplina de sociologia não foi relatado nada a respeito. Com relação aos desafios para a aplicação do RPG de mesa na sala o mesmo apontou que não enxergou nenhum, e no que diz respeito ao uso do RPG de mesa no ensino de sociologia como uma abordagem benéfica, a falta de experiência com o recurso fez com que ele não opinasse a respeito. Por fim com a realização da proposta de atividade de ministrar uma aula utilizando o RPG de mesa como recurso didático o professor considerou que os objetivos ao introduzir o RPG na aula de sociologia foram alcançados.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizar esta pesquisa sobre o uso do *Role-Playing Game* como recurso didático no ensino de sociologia na escola Liceu de Baturité Domingos Savio, pude constatar que a escola, no que diz respeito ao ensino de sociologia, enfrenta desafios, desafios estruturais que envolvem a aprendizagem e a valorização do ensino público no Brasil. Estes desafios, partem do modelo de ensino atual, que vem cada vez mais suprimindo a sociologia e as demais disciplinas das áreas de ciências humanas. O curto período de tempo disponibilizado para as aulas de sociologia, junto de um conteúdo cada vez mais diluído no material didático faz com que a disciplina de fato não seja vista pelos jovens como algo interessante ou benéfico para suas vidas, uma vez que o professor quase não tem tempo de realizar uma introdução adequada dos conteúdos que devem ser trabalhados, isso não é uma realidade apenas na Escola Domingos Savio, mas de todo o sistema educacional público brasileiro, já que a grade curricular é a mesma para todas as escolas.

O RPG de mesa se apresentou como uma ferramenta potente no que diz respeito ao envolvimento dos alunos e o interesse pela disciplina a partir do conteúdo que foi trabalhado, contando com uma experiência significativa, mesmo tendo sido aplicado apenas em uma aula. Contudo, torna-se necessário realizar adaptações específicas para ser trabalhado, tanto na sala de aula como também no ensino de sociologia. No que diz respeito a sala de aula, o contingente enorme de alunos por turma, no caso em torno de cinquenta alunos, pode tornar não só aplicação do RPG como recurso didático algo caótico, mas também o empreendimento de qualquer tentativa de ensino ou aplicação de outros recursos didáticos. Já no ensino de sociologia, as adaptações são necessárias devido ao problema do curto período de tempo, já que as aulas de sociologia têm em torno de cinquenta minutos.

Então, assim como sugere professor de história Gadelha, é interessante que sejam trabalhados elementos do RPG em sala de aula, como o ato de contar histórias, a interpretação e o uso da imaginação, ou até mesmo propor a realização de atividades extraclasse para com os alunos. De modo que possibilite a realização de atividades com utilização do RPG de mesa na escola, seja aplicando o conteúdo através das histórias narradas ou trabalhando o

desenvolvimento das competências e habilidades. Dado o atual sistema de ensino que limita as possibilidades devido a sua estrutura.

Por fim, o uso do RPG de mesa como recurso pedagógico, quando aplicado no ambiente educacional de forma adaptada pode ser uma ferramenta potente que consegue através de sua estrutura envolver os alunos com a disciplina de sociologia e promover a aprendizagem de maneira ativa e colaborativa. Mesmo sendo importante não generalizar o contexto específico desta pesquisa, conclui-se assim como Garcia (2019) que os resultados da aplicação do *Role-Playing Game* como recurso pedagógico no ensino de sociologia são promissores e apontam oportunidades para o aprimoramento desta abordagem.

## 6 REFERENCIAS

AMARAL, Ricardo. **Uso do RPG pedagógico para o ensino de Física**. Dissertação (Mestrado em Ensino das Ciências). Universidade Federal Rural de Pernambuco. Recife: UFRPE, 2008. 226p.

BATISTA, M. **Por Uma Nova Forma de Pensar a Elaboração de Materiais Didáticos Para a Disciplina de Sociologia no Ensino Médio**. CABECS, [S.I], V.2, n.2, p. 51-67, 2018. Disponível em: <https://cabecs.com.br/index.php/cabecs/article/view/88>. Acesso em: 30 de set. de 2023.

DAYRELL, J. REIS, J. **Juventude e Escola: Reflexões sobre o Ensino da Sociologia no Ensino médio**. Disponível em: <<https://ensinosociologia.milharal.org/files/2010/09/Dayrell-e-Reis2007-Juventude-Escola.pdf>>. Acesso em: 14 nov. 2023.

FERREIRA, Márcia; NASCIMENTO Naira. **RPG (Role-Playing Game) & Literatura: O jogo lúdico da leitura e da escrita**. Paraná. Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE. 2009. Disponível em: [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2009\\_fafipar\\_portugues\\_artigo\\_marcia\\_juraci\\_ferreira.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2009_fafipar_portugues_artigo_marcia_juraci_ferreira.pdf). Acesso em: 10 nov. 2023.

FERREIRA, R *et al.* **O Role Playing Game (Rpg) Como Ferramenta De Aprendizagem No Ensino Fundamental E Médio**. [2006] disponível em: <https://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/oroleplayingame.pdf>

GARCIA, Humberto. **RPG, Imaginação Sociológica e Ensino de Sociologia: análise de caso a partir da experiência de estágio no Colégio de Aplicação**. 2019. 103 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Sociologia) Centro de Filosofia e Ciências humanas Ciências Sociais, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/200513>. Acesso em: 10 de fev. de 2023.

JAQUES, R. **Livro de Interpretação de Papeis Na Sala de Aula**. In: KASTENDSMIDT, C. A Bandeira do Elefante e da Arara: O livro de interpretação de papeis. Edição expandida. São Paulo: DEVIR, 2018. v. 2, p. 222

KASTENDSMIDT, C. **A Bandeira do Elefante e da Arara: O livro de interpretação de papeis**. Edição expandida. São Paulo: DEVIR, 2018. v. 2, p. 222

LAHIRE, B. **Viver e interpretar o mundo social: para que serve o ensino da Sociologia?** Revista de Ciências Sociais, Fortaleza, v. 45, n. 1, p. 45–61, ago. 2014.

LOURENÇO, C. **Anatomia de Uma Aventura de RPG: O Processo de Criação Passo a Passo**. In: ZANINI, Maria do Carmo. Simpósio de RPG & Educação. Anais do I Simpósio de RPG & Educação. São Paulo: Devir, 2004.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: Edição do autor, 1996.

MARTINS, C. **Um estudo do perfil textual de *Role Playing Games* “Pedagógicos”**. 2007. São Paulo. 159 f. Dissertação: (Mestrado em Filologia e Língua portuguesa) Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007. Disponível em: [https://www.tese.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-20122007134211/publico/TESE\\_CRISTINA\\_MATOS\\_MARTINS.pdf](https://www.tese.usp.br/teses/disponiveis/8/8142/tde-20122007134211/publico/TESE_CRISTINA_MATOS_MARTINS.pdf)

MARTINS, C. **O QUE É SOCIOLOGIA**. 38. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 53.

MATIAS, E. **O Lúdico Na Educação: Um Olhar Sobre A Vila Do Rpg Em Fortaleza**. 2016. 155 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Ciências Sociais) – Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

NASCIMENTO, Francisco Jeovane. NASCIMENTO, Rita de Cássia. LIMA, Maria Socorro Lucena. **O Projeto Político Pedagógico como princípio orientador das práticas escolares**. In: Revista Temas em Educação, João Pessoa, Brasil, v.29, n.2, p. 119-141, maio/jul.,2020.

PAIVA, A. **Os sentidos da Sociologia na Educação Básica: desafios curriculares e as políticas públicas educacionais**. *Latitude*, p. 189-208, 2021.

PEREIRA, C. **Construção de personagem & aquisição de linguagem: o desafio do RPG no INES**. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: PUC/RJ, 2003.

PEREIRA, Priscilla. **RPG e história: o descobrimento do Brasil**. 2010. 122 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/5960>

RINCON, Luiz. **o que é RPG?** In: ZANINI, Maria do Carmo. Simpósio de RPG & Educação. Anais do I Simpósio de RPG & Educação. São Paulo: Devir, 2004.

ROCHA, M. **RPG: jogo e conhecimento**. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba: UNIMEP, 2006. 144p.

RODRIGUES, S. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004. 207p.

ROLIM, Mateus. **A aventura do aprendizado: o RPG como instrumento pedagógico.** UFRGS Jornal, 24 de junho de 2021. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal/a-aventura-do-aprendizado-o-rpg-como-instrumento-pedagogico/> Acesso em: 14 de jun. de 2023.

SCHMIT, Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos.** Dissertação de Mestrado. Programa de Mestrado em Educação. Universidade Estadual de Londrina, 2008, 284 pp.

WIECZORKIEWICZ, A. **A Sociologia no Ensino Médio: uma análise histórica de suas idas e vindas no currículo escolar brasileiro.** Revista Educação Pública, v. 22, n. 29, 2022. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/29/a-sociologia-no-ensino-medio-uma-analise-historica-de-suas-idas-e-vindas-no-curriculo-escolar-brasileiro>>. Acesso em: 14 setembro. 2023.

ZANINI, Maria do Carmo. **Simpósio de RPG & Educação. Anais do I Simpósio de RPG & Educação.** São Paulo: Devir, 2004.

## APENDICE - ENTREVISTA COM PROFESSOR DMITRE GADELHA

Primeiramente, eu gostaria de saber o seu nome, a sua idade, há quanto tempo você leciona?

*Olá, sou Dmitry Gadelha, sou professor de História. Atualmente coordenador escolar na rede estadual, aqui no Ceará. Sou professor desde 2009, tenho 37 anos, então leciono há 14 anos.*

Como foi que você conheceu o RPG de mesa e quais foram suas experiências com ele?

*Sobre experiências com RPG, eu já jogo desde 1999, então faz um tempinho aí. Eu comecei com amigos, amigos de colégio, amigos de escola, e comecei a jogar com os meus amigos aqui, tanto na escola quanto no bairro, meus amigos da rua, digamos assim. Meus primos também, meu irmão, etc. Então comecei a jogar ali com 13 anos, com colegas da mesma idade, meu irmão mais novo, e desde então não parei de jogar. É um hobby na minha vida, mais do que um hobby na verdade, é uma prática, nesses mais de 24 anos.*

Como você começou a utilizar o RPG como ferramenta pedagógica em suas aulas?

*Ainda na graduação eu tive contato com algumas leituras publicadas pela antiga Ludus Culturalis, que realizava eventos de RPG e educação lá em São Paulo. Então tive contato com essas leituras, publicações das experiências deles, inclusive tem livro publicado pela editora Devi, provavelmente, quer dizer, provavelmente não, com certeza já esgotado. Mas talvez encontre pela internet aí, em Cebo, enfim, talvez encontre. E aí comecei a ler a respeito, e durante as experiências como estagiário, ainda durante a graduação, eu comecei a cogitar a possibilidade de utilizar o RPG como ferramenta pedagógica no ensino de história. Então na graduação ainda eu tive esse contato com as leituras. Mas só fui utilizar mesmo depois da graduação, já trabalhando na área, e aí utilizando tanto para, digamos, uma ferramenta para trabalhar de maneira lúdica meus conteúdos na disciplina de história, quanto também como atividade extra classe, extra curricular.*

*Como elemento auxiliar em sala de aula, geralmente eu não usava as partidas de RPG mesmo, digamos, uma sessão completa, ou não deixava, não fazia aquele clássico, cada jogador ou cada aluno construir seu personagem para interpretá-lo dentro da narrativa. Geralmente eu utilizava elementos do RPG dentro da minha aula, até por questão de tempo. Que tipo de elementos? Um storytelling, onde eu situava narrativamente dentro de um contexto histórico um certo personagem, e aí pedi para o aluno interpretar aquele personagem dentro de uma situação que eu colocava lá, relevante dentro daquele contexto histórico. E ele tinha que interpretar de acordo com a visão de mundo, de acordo com os conhecimentos, de acordo com as características sociais, culturais, etc. Daquele personagem. Então meio que uma imersão utilizando o RPG como ferramenta de storytelling e também ferramenta imaginativa.*

*Com o passar do tempo e com outras leituras, também com outras práticas pedagógicas, metodológicas, a gente trouxe para o contexto extra sala. Que contexto? O contexto dos clubes de RPG. Já nos contextos de clubes de RPG eu trabalhava RPGs do mercado mesmo, como D&D, como Tormenta, a bandeira do elefante da Arara, 3D&T, etc. Para realmente jogar com os alunos, tendo em vista não o conteúdo curricular de história e disciplina, mas a ideia de desenvolver as competências socioemocionais. Então eu planejava as aventuras, organizava as aventuras, dividia em cenas e dentro das cenas eu colocava situações, problemas onde jogadores iriam se deparar com a necessidade de desenvolver algum tipo de competência socioemocional. E aí dentro da história isso era constantemente estimulado, trabalhado para desenvolver esse lado aí. Não o lado curricular da disciplina, mas essa questão socioemocional, não só o cognitivo, mas o social, emocional, enfim, a questão de relacionar-se, de trabalhar em grupo, etc.*

Quais são os principais objetivos ou metas que você espera alcançar ao incorporar o RPG em seu ensino?

*Bem, no contexto de sala de aula, como eu te falei, o objetivo era fazer o aluno se imaginar como um sujeito histórico de um contexto diferente do dele e entender como que o indivíduo dentro daquele contexto, dependendo da sua classe social, dependendo da situação e do contexto colocado, ele enxergaria o mundo. A ideia é fazer o aluno mergulhar em um determinado contexto histórico, se ver como um sujeito daquela época, para compreender aquele contexto, mas também se ver enquanto sujeito histórico do contexto dele próprio.*



*Fazendo sempre essa correlação, tendo em vista não cometer anacronismos, tendo em vista compreender cada época ao seu próprio olhar, com o seu próprio olhar cultural, ideológico e social. Já no contexto dos clubes de RPG, como eu te falei, o objetivo era desenvolver as competências socioemocionais.*

Como você planeja suas aulas que incluem o uso do RPG?

*Sobre essa questão do planejamento, eu vou te responder de duas maneiras diferentes. Primeiro, quando eu estava utilizando no contexto de sala, daquela maneira que eu te falei, eu definia alguns sujeitos dentro de uma classe social, dentro de sujeitos históricos típicos de um contexto. Vamos pegar um exemplo aqui. Império Romano. Eu dei várias aulas a respeito da organização social da sociedade romana, detalhando plebeus, detalhando patrícios, detalhando clientes, etc. Depois de ter situado isso aí, de ter lido textos com os alunos, eu organizava, separava, escolhia alguns desses indivíduos e planejava uma cena. Escrevia uma cenazinha, geralmente de conflito, de situação cotidiana daquela sociedade. Então eu narrava, realmente narrava como a gente faz no RPG normalmente. E aí o aluno tinha que me responder como que ele agiria, inclusive interpretando, se colocando no lugar daquele sujeito na sociedade romana, nesse caso aí. Então o planejamento era necessário ter uma leitura prévia desse contexto, ter trabalhado anteriormente o conteúdo propriamente dito com a turma, ter situado bem essa turma dentro do conteúdo, nesse caso a divisão social romana. Para que eles compreendam, compreendessem já antes de chegar na atividade, utilizando RPG, storytelling, roleplay, entendessem que possíveis atitudes eles tomariam diante de uma situação daquele contexto sócio-histórico. Como que eles agiriam dentro daquela época e daquele local.*

*Já para a atividade do clube de RPG, como eu te falei, ou eu escolhia alguma aventura pronta e tentava incorporar dentro das cenas daquela aventura situações em que fosse necessário trabalhar alguma competência socioemocional, ou então em aventuras originais, escritas, como eu já fiz também, criar cenas já pensando em qual competência eu queria trabalhar. Vou te dar um exemplo, eu usei uma situação em uma aventura do RPG A Bandeira do Elefante da Arara, em que os personagens precisavam atravessar uma certa mata, esse RPG se situa em um Brasil colonial fantástico. Então os personagens estavam procurando um gado desaparecido, ou era uma pessoa desaparecida, acho que era um mercador, algo assim, um mascate, algo dessa natureza. E aí eles tinham que passar por uma região que era uma mata,*

*que era uma mata que até mesmo os indígenas locais evitavam, porque era uma mata que era habitada por criaturas encantadas. E aí os personagens tinham lá, diziam que tinha uma caipora que guardava aquela mata, então eles tiveram que entrar naquela mata e em dado momento eles encontraram aquela caipora. E eu queria que eles não pensassem apenas através de atitudes violentas, de combater e derrotar, como é muito comum no RPG, mas que eles interagissem com ela, que eles precisassem conhecer sobre aquela caipora, que eles precisassem ter um nível de tolerância ao outro, ter empatia por ela, dialogar com ela, serem abertos ao diálogo. Então eu já preparava essas competências que eu queria trabalhar em cada cena da aventura.*

Como os alunos geralmente reagem ao uso do RPG em suas aulas?

*Sobre essa questão da aceitação dos alunos, quando eu levava para a sala de aula, dentro desse contexto que eu te falei, de storytelling, imersão, roleplay, nem todo mundo queria participar, claro. Tinha gente que participava, tinha gente que não. Às vezes eu pedia para um aluno, o aluno não queria, então alguém se oferecia. Tinha uma galera que gostava mais e tinha outros que não queriam participar, porque a galera fica inibida de, digamos, se expor na frente da turma, de errar ou de não conseguir ter essa visão imaginativa. Tinha gente que achava besteira, que achava melhor ir para o questionário e por aí vai, em reações das mais diversas. Mas tinha gente que gostava bastante, geralmente a galera que gosta de fantasia, que gosta de ler, que gosta de jogar, essa galera era mais aberta para isso daí. Mas no final das contas, mesmo quem ouvia, quem ficava só ouvindo, quando depois, após o momento, a gente ia conversar a respeito da atividade, para saber o que tinham achado, geralmente todo mundo gostava. Então, acabava que era uma reação bem positiva.*

Como você avalia o desempenho dos alunos em sessões de RPG? Quais critérios indicadores você utiliza?

*Sobre questão de avaliação, eu não utilizava com esse fim, eu utilizava mais como um elemento lúdico, como um elemento que não tinha uma ideia de avaliar ninguém. Mas, claro, quem participava a gente sempre dava aquele velho ponto, para estimular a galera a querer. A aluna é movida a ponto. Pergunta logo, se vai cair na prova ou se vai valer ponto. Então, essa coisa da recompensa, o jogo por si, essa ideia da gamificação, ela tem que ter uma recompensa.*

*Então, acaba que a recompensa mais viável e que aluno mais gosta dentro do contexto de sala de aula é ponto. Avaliando a atividade em si, eu acho que era positivo sim, porque ajudava o aluno a entender melhor o contexto histórico, tentar se desligar do seu próprio contexto e analisar uma sociedade com base nas ideias da época, nas práticas da época. Compreender como que muito do hoje, muito do presente tem suas origens em determinadas situações e contextos do passado. Então, essa avaliação, eu acho que sim, que ajudava os alunos a compreender isso. Depois, nas conversas, eles diziam que sim. E aí, depois, fazendo meio que um paralelo disso com provas, com atividades mais tradicionais e padronizadas que a gente faz na escola, dá para perceber que sim, que o exemplo ajudava, esse exemplo de sala ajudava os alunos a depois acertarem outra questão parecida, lógico.*

Você acredita que o uso de RPG tem um impacto positivo no aprendizado dos alunos?  
Se sim, de que maneira?

*Eu acredito que sim, que o RPG tem um impacto positivo. Não só o RPG, mas outras práticas lúdicas, jogos de tabuleiro e outras mais. É comprovado em diversas pesquisas acadêmicas, estudos, enfim, científicos e tal, que o lúdico, o jogo, a gamificação, ela aumenta o engajamento dos alunos naquele conteúdo que você está trabalhando, aumenta a capacidade de concentração deles. Mas o RPG especificamente, eu gosto bastante porque ele te coloca em um outro contexto. Ele vai trabalhar ali a tua vivência, a tua imersão, em um outro contexto diferente da tua realidade social, diferente do lugar econômico, social, cultural que você está inserido. Vai te permitir vivenciar dentro da fantasia, dentro de situações hipotéticas, virtuais, dentro de um mundo da imaginação, situações que a gente pode refletir a respeito de quais impactos, por exemplo, a violência teria no nosso mundo, quais impactos, por exemplo, o preconceito, a discriminação, ou outras situações também positivas, como a solidariedade, a ajuda, a empatia, etc. Então, eu vejo por esse lado aí.*

Que conselhos você daria a outros professores que estão interessados em incorporar o RPG em suas aulas?

*Para professores que querem utilizar RPG em sala, eu indico que joguem. Eu indico que primeiro joguem. Escolham algum RPG, mercado lógico mesmo desses aí, Dungeons &*

*Dragons, Tormenta, Old Dragon, sei lá, qualquer RPG atual, escolham o jogo, joguem, conheçam, dominem primeiro, não as ideias das regras do RPG em si, mas os seus elementos, como a contação da história, a imersão dentro de um contexto, a imaginação. Preciso desenvolver isso antes e também testar, jogar, improvisar, porque é testando que a gente vai vendo o que dá certo e o que não. Posso dizer que vai ser 100% garantido que você vai obter os seus objetivos? Não, não posso. É impossível falar isso. Mas com certeza é uma metodologia ativa, é uma aprendizagem cooperativa, está em consonância com a gamificação, então é algo que está em consonância com muito que é pregado pelas pedagogias mais atuais. E eu acredito que tudo que diferencia a gente dos modelos tradicionais de educação, de aula, de ensino e aprendizagem é positivo dá gente testar e ver que tipo de resultado vai trazer pra gente dentro do contexto da escola. Então a dica é essa, jogue, teste, conheça e não tenha vergonha, leve pro seu aluno, pode parecer besteira no começo, vai ter aluno que vai reclamar, vai ter aluno que vai botar banca, vai dizer que é besteira, vai dizer que é coisa de criança. Pra eles o faz de conta, a imaginação, a fantasia, tudo coisa de criança, e até pra muito adulto também, mas na verdade não, isso faz parte da gente como indivíduo humano, sujeito histórico, desde quando a gente nasce, as histórias estão presentes em nós. Então a dica é se permitir mesmo, jogar, testar e se divertir, pra além de ser uma metodologia tem que ser divertido, pro professor que está usando e para o aluno também. Lógico, que tipo de diversão e com que objetivos, tem que estar associado a diversão com os objetivos, então testar, jogar, planejar bem, precisa planejar bem essa atividade, não inventar na hora, mas organizar e ter clareza no que você quer fazer. E devagarinho, nada de achar que é uma coisa que vai resolver todos os seus problemas não, é ir testando, ver a aceitação, ver como é que dá, ver como é que não dá, e testar até chegar em um modelo, um formatinho que seja proveitoso para todo mundo, professores e estudantes.*

Existem recursos ou treinamentos que você recomendaria para professores que desejam começar a usar o RPG na sala de aula?

*Bem, sobre treinamentos, particularmente eu nunca vi, nem na rede pública, nem na rede privada, nenhum tipo de iniciativa nesse sentido. Eu mesmo já fiz alguns mini cursos, oficinas, já ministrei no caso, já organizei e ministrei, tanto voltado para essa questão do ensino, quanto para a questão da narrativa oral, da contação de histórias, que também é uma formação em paralelo que eu tenho, e que influenciou bastante no RPG e vice-versa, o RPG influenciou bastante nessa experiência como contador de histórias e como professor de cursos*

*de narrativa oral, de contação de histórias. Então, não vi, mas no Instagram a gente encontra um ou outro curso online, vídeos-aulas e tudo, é uma alternativa sim, mas eu acredito que os modelos presenciais, nesse caso, são mais interessantes. Na ausência disso, eu indico leituras, vou até passar umas fotos aqui de alguns livros que eu li, que eu utilizei e tal, que utilizo e revisito sempre que vou utilizar uma atividade de RPG.*