
RESGATANDO A ARTE E O PRAZER DE ENSINAR: “UMA PROPOSTA LÚDICA E EFICAZ NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO”

Álvaro Carvalho Dias da Silva¹
(Pós-Graduando FIP – Faculdades Integradas de Patos)
alvarocds@yahoo.com.br
Orientadora: Msc. Daniela Ferreira da Silva²
dnimedeiros@hotmail.com

Ao observarmos a educação brasileira em seu contexto atual, veremos o quanto ainda encontrasse submersa no mar do comodismo governamental, não podendo esquecer num debate dessa natureza, a outra ponta do “iceberg”, a deriva sob as águas da autoridade, que “não opina”, “não é um profissional”, “está nessa por imposição legal” e, que sempre é “obrigado a suportar as chatices” da educação escolar: o aluno.

Pensando nisso, nesse constante debate que prossegue de um extremo ao outro do país, onde há novas propostas educacionais pulando em várias escolas, graças a alguns profissionais da sala de aula que, alheios ou não a nova proposta para a educação brasileira, defendem novas metodologias – ou tecnologias – no processo ensino aprendizagem.

É certo, que o contexto educativo brasileiro dos últimos anos, vem sofrendo mudanças significativas através da promulgada Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional (LDB), estabelecendo em seus princípios, as bases da educação nacional, suas normas de funcionamento e as competências das várias instâncias governamentais de âmbito Federal, Estadual e Municipal. Os próprios Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) contribuem para o debate homogeneizando em defesa de uma nova roupagem para a educação brasileira.

O problema desses instrumentos, segundo Joana Neve, é que eles não tratam de uma política formulada por educadores e setores locais, mas de uma política de

¹ Graduado em Licenciatura plena em História e aluno do curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia Clínica e Institucional, ambos pelas FIP (Faculdades Integradas de Patos)

² Mestre em História pela UFCG e Professora das FIP e do IFPB.

imperativos globalizados, pretendendo emparelhar o Brasil aos parâmetros internacionais da lógica neo-liberal³.

Assim, a construção de uma nova educação brasileira, segundo a citada autora, ou passa pelo crivo governamental, que tende a impor as mudanças de cima para baixo – como foi o caso da Lei Darcy Ribeiro, mais conhecida como LDB – ou, por um número de profissionais que, graças as suas competências de gabinete, estão aptos a promover tais debates, os pedagogos.

Num caso ou no outro, os verdadeiros “profissionais de sala de aula”, os responsáveis por essa educação formal direta, raramente participam desse processo, a não ser claro, quando são obrigados a engolir e fazer engolir o que é imposto pelas autoridades competentes.

Enquanto isso, a educação continua a percorrer essa nebulosa, onde, ano após ano começa, com seus programas a preparar, planejamentos a fazer, discussões, aulas, planilhas, alunos, rostos... Decidido a sobressair fui ao campo de batalha, ir além das fronteiras, esquecer à velha rotina mecanicista de sala de aula. Uma tempestade de verão ameaçava desabar inclemente sobre minha cabeça, era assombrado por espectros bem mais assustadores. A ignorância. A mistificação. A inércia. O medo do novo. O medo da transformação.

Essa, é apenas uma apologia simulatória que passa na cabeça dos educadores que lançam-se nessa aventura de procurar incrementar ou, modificar de alguma forma o antigo sistema de ensino. Sendo esse compromisso social que poderá aos poucos fazer a diferença, já que Paulo Freire lembra que:

“Somente um ser que é capaz de sair de seu contexto, de “distanciar-se” dele para ficar com ele; capaz de admirá-lo para, objetivando-o, transformá-lo e, transformando-o, saber-se transformado pela sua própria criação; um ser que é e está sendo no tempo que é seu, um ser histórico, somente este é capaz, por tudo isto, de comprometer-se.” (FREIRE, 2008, p.17)

³ NEVES, Joana. “Educação no Brasil: o que há de novo?”. In.: OLIVEIRA, Margarida Dias de (Org.). *Contra o Consenso*. João Pessoa: ANPUH/PB, 2000, pp. 37-72.

Este ainda exemplifica em sua obra, as verdadeiras manifestações da alienação, cuja a inibição da criatividade é explicada nesse período de alienação. Acarretando geralmente, uma timidez, uma insegurança, um medo de correr o risco da aventura de criar, sem o qual não há criação. No lugar deste risco que deve ser corrido e que também caracteriza a coragem do compromisso, a alienação estimula o formalismo, que funciona como uma espécie de cinto de segurança.

Daí pensando em romper as barreiras dessa inflexibilidade, fui de encontro a um projeto de pesquisa e extensão do curso de Licenciatura Plena em História pela UFCG(Universidade Federal de Campina Grande), que tinha como foco, ultrapassar esses obstáculos levando o Ensino de História a libertar-se das correntes que prendem o desenvolvimento da educação em nosso país. Abracei então a idéia, como o verdadeiro sentido de minha formação, apesar dos percalços, obstáculos, dos testes até o limite de minha capacidade, continuo de pé tentando chegar ao ápice dessa jornada, decidido a plantar uma semente e vê-la crescer. Como também a esperança que o esforço afaste o obscurantismo e o preconceito da inovação.

No entanto, diante das dificuldades, alguns poucos avançam em busca de um novo caminho a percorrer, uma nova técnica a inserir, tornando assim o ambiente escolar mais estimulante para ambas as partes, não tendo que, para manter uma certa ordem ter que debruçar-se em vão nas redes do autoritarismo.

Sendo assim, sem mais rodeios, minha pesquisa é embasada na implantação do jogo RPG (role-playing game) como ferramenta pedagógica, disposto a suprir parte das necessidades imposta pela escassez de recursos na maioria das instituições. Onde este por sua vez, tem o intuito de resgatar o prazer de ler e estudar por meio de uma ferramenta ao mesmo tempo lúdica e cultural, fornecendo ao professor uma opção de trabalho que não requer aparatos tecnológicos sofisticados, mas apenas criatividade e imaginação. Deixando claro que, este não é um meio que pretende substituir o livro didático, mas, apenas um meio para estimular a leitura de uma forma que o aluno sem ao menos perceber, deixa de ver a leitura como uma obrigação, sendo para ele a partir daí, uma aventura prazerosa que o conduzirá ao conhecimento. Em poucas palavras, o RPG Solo – *como é conhecido em sua tradução do inglês* – é um jogo de interpretação

no qual vamos dar vida a uma história, ao invés de apenas ouvi-la, vamos de certo modo ter um domínio no seu destrinchar e vivê-la.

Para Eco(2000, p.31), “um texto é um universo aberto onde o intérprete pode descobrir uma infinidade de conexões”. Ou seja, um texto é um conjunto de significados amplos e abertos e permite ao leitor mergulhar nele e relacioná-lo com outras diferentes situações com as quais tem contato no seu dia a dia ou com conteúdos das mais diversas áreas do conhecimento, proporcionando a quem lê preencher as lacunas deixadas pelo escritor para que a este mesmo texto, seja acrescidos, novas ideias e argumentos, com intuito de que a cada leitura, sejam criadas expectativas novas em relação ao seu conteúdo.

Primeiro vamos conhecer o que é em si o RPG. O role-playing game (RPG), ou “Jogo de criar personagens”, surgiu como uma brincadeira, como um jogo de estratégia. Um exemplo são os jogos de guerra. São verdadeiras simulações de batalhas, nas quais espalham-se miniaturas sobre uma mesa e encenam-se batalhas históricas, ou de fantasia. É um jogo em parte estratégico e em parte competitivo. Na sombra desse jogo de estratégia foi surgindo o RPG. Ao invés de controlar unidades, pelotões, tropas, surgiu a ideia de controlar cada personagem. A partir desse momento que controlam um único personagem, tiveram a ideia de formar uma campanha militar e sair para concretizar a missão onde, cada personagem era interpretado individualmente.

Em outras palavras, o RPG é um jogo de interpretação no qual vamos dar vida a uma história, ao invés de apenas ouvi-la, vamos de certo modo ter um domínio no seu destrinchar e vivê-la. Alguém pode perguntar-se agora, como assim? É teatro? Ou é jogo? Existem cartas, pinos coloridos, tabuleiros, como em todo jogo? E se é um jogo de interpretação preciso falar, existe um script? As dúvidas surgem...

Em português, fazemos a distinção entre jogar e brincar. Em inglês, essa diferença não existe, pois, brincar, jogar, atuar, interpretar um personagem é *to play*. O RPG, ou role-playing game, é tanto jogo, quanto brincadeira, quanto interpretação. É uma mistura de jogo, brincadeira e teatro. De uma maneira mais singular, o RPG é uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente.

Recordemos algo que diz um antropólogo holandês, cuja obra é importante e que tem um livro intitulado *Homo ludens*, que quer dizer homem lúdico, o homem que joga. Huizinga⁴ estudou o papel do jogo na cultura e a cultura como jogo. Segundo ele, a realidade de todas as culturas mantêm-se envolvidas num eterno jogo:

“Era costume comparar o mundo a um palco, no qual cada homem desempenhava seu papel. Todavia, isto não significa que o elemento lúdico da civilização fosse claramente reconhecido. O costume de comparar a vida a um palco, bem analisada, revela-se como pouco mais que um eco do neoplatonismo então dominante, com um tom moralista fortemente acentuada. Era uma variante do velho tema do caráter vão de todas as coisas. A estreita ligação entre o jogo e a cultura não era observada nem expressa, ao passo que a nós importa apenas mostrar que o puro e simples jogo constitui uma das principais bases da civilização.” (HUIZINGA, 2005, p.08)

O autor citado acima, frisa em sua obra que é fácil mostrar que em todas as grandes formas da vida coletiva se apresenta um fator lúdico extremamente fecundo e em atividade. A própria imitação lúdica é mais antiga que a cultura como impulso para a vida social. O jogo em si, age como fermento para o desenvolvimento das formas de cultura. Sendo o culto um jogo sagrado. A poesia nasceu do jogo e ainda continua a viver de formas lúdicas, como também a música e a dança foram e são puros jogos. A sabedoria, a ciência, o direito, a guerra, tudo baseia-se em formas de caráter lúdico. Concluindo com as palavras de Suzi Frankl Sperber⁵: “a cultura não nasce e se separa do jogo. O jogo se desdobra em cultura, a qual por sua vez se apresenta como jogo. Sendo o jogo necessário como elemento de agregação e desenvolvimento da cultura”.

Todas as tribos primitivas tinham rituais de iniciação para os jovens. Essa iniciação seria uma aprendizagem necessária para lançar-se com força e coragem para participar do mundo adulto e de uma coletividade sem a proteção dos pais. O RPG equivale, em certa medida, a um procedimento de iniciação tanto pelo fato de implicar a pertencer a uma coletividade, como permitir a elaboração de seus conflitos internos. Ao fazer isto, o jovem terá melhores condições de ingresso na vida adulta.

⁴ Para saber mais: HUIZINGA, Johan. *Homo ludens – “o jogo como elemento da cultura”*. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005, pp.236.

⁵ Sperber é professora titular do Departamento de Teoria Literária do Instituto de Estudos Literários da Universidade de Campinas. Mestre e doutora em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, fez seu curso de Pós-doutorado em Munique, Alemanha.

O RPG além de aliar imaginação com informação, ajuda a abrir brechas de luz a um caminho em busca da leitura, “já que esse é um dos grandes problemas de nosso país”, onde, esse papel precioso na formação de leitores, poderia por si só dar total credibilidade a todo esse estudo. Já que infelizmente, as escolas não oferecem esse espaço de formação da comunidade de leitura, pois, o que é exigido nesse ambiente, é colocado apenas como um objeto escolar sério e duro, completamente desvinculado de uma realidade criativa.

Tendo em vista essa situação, fazendo referência mais uma vez a Paulo Freire, ele deixa claro que não há educação sem compromisso e amor à causa. Esse amor implica luta contra o egoísmo, pois a educação que pretende adaptar o homem estaria matando suas possibilidades de ação. A educação deve estimular e conduzir o aluno, não induzi-lo a adaptar-se e acomodá-lo, ao invés disso, indicar rumos à transformação. Resumindo em poucas palavras:

“Em todo homem existe um ímpeto criador. O ímpeto de criar nasce da inconclusão do homem. A educação é mais autêntica quanto mais desenvolve este ímpeto ontológico de criar. A educação deve ser desinibidora e não restrita. É necessário darmos oportunidade para que os educandos sejam eles mesmos.” (FREIRE, 2008, p.32)

Decididamente, um levantamento dessa natureza justifica-se, no simples fato da rediscussão da educação brasileira, pelo fato de instigar os maiores interessados no processo educacional, professor e aluno, a contribuírem no debate em busca da solução que agrade de forma bipolar e não unilateral eliminando o dilema opressor/oprimido.

O grande problema, segundo Joana Neves⁶⁶, é que tais discussões sempre ocupam uma maioria de profissionais restritos aos espaços de sua atuação. Duas distorções comprometem a eficácia das querelas. A primeira delas refere-se ao absoluto predomínio dos pedagogos neste foros (considerados os profissionais da educação por definição) “mostrando” que para a grande maioria dos professores das disciplinas específicas, as questões educacionais mais gerais parecem não fazer parte do seu trabalho.

⁶⁶ NEVES, Joana. “Educação no Brasil: o que há de novo?”. In.: OLIVEIRA, Margarida Dias de (Org.). *Contra o Consenso*. João Pessoa: ANPUH/PB, 2000, pp. 37-72.

A segunda questão pontuada pela autora, é que nos seminários, encontros e eventos que reúnem os profissionais interessados, os participantes que aparecem estão lá para relatar e discutir experiências que eles realizaram visando solucionar os problemas, de modo que os que ainda persistem, são sempre os dos outros³.

Nesse sentido, quando este estudo busca compreender, discutir e rediscutir a didática aplicada pelos professores de história segundo o ciclo de ensino, contribui na correção desta lacuna apresentada por Joana Neves. O diferencial aqui é a inclusão dos alunos, público alvo das práticas metodológicas de sala de aula e, portanto, merecedor de participar deste debate.

Um conceito chave para se entender a relação entre educador e educando é o de “circularidade cultural” apresentado por Ginzburg. Para o autor, há um movimento de troca entre as várias esferas da cultura não havendo barreiras aprisionadoras do fazer-se cultural⁶. Assim, a interação entre estes agentes do conhecimento é fundamental para se absorver os aspectos mais interessantes das questões postas.

Um dos papéis atribuídos à história é que esta objetiva formar cidadãos. Independentemente do sentido que o conceito de cidadania evoca – para a lógica capitalista, por exemplo, cidadão é o “bom operário”⁷ –, o professor é um cidadão quando “ensina bem seus alunos”. O ato de formar cidadãos remete, mais uma vez, a didática enquanto instrumento social.

Essa relação didática-construção do cidadão nos lembra outra meta importante nessa luta. Que seria o estímulo do profissional como ser compromissado com a missão, dando-o caminho para ir além de seus limites⁸. Cabendo antes de tudo, questionar que tipo de cidadãos nós educadores queremos formar. Aqueles reprodutores do sistema ou os questionadores? Os que olham a realidade com admiração e senso crítico; ou aqueles que se resignam a camuflar as questões do mundo olhando certos programas televisivos?

⁷ Ver GINZBURG. C. **O Queijo e os Vermes**. São Paulo: Cia das Letras, 1987.

⁸ Para maiores esclarecimentos sobre o debate ver: OLIVEIRA, Margarida Dias de (Org). **Contra o consenso**. João Pessoa: ANPUH/PB, 2000.

Essa pesquisa propõe uma nova metodologia que tende a criar um cidadão questionador, o RPG. Introduzido nos anos 1980, no Brasil, este jogo de interpretação atrai os seus participantes por que o seu elemento principal é à base de todos os outros jogos: a fantasia. Este serve como elemento de sublimação e mediação entre o indivíduo e a realidade. Segundo Flávio Andrade, é no RPG que o jogador vai vivenciar a fantasia de forma mais intensa, extrapolando os limites de um jogo sem, ao mesmo tempo, deixar de ser um jogo⁹.

No campo da história, e quiçá nos demais campos escolares, o RPG pode levar o aluno a experimentar situações que o estimulem a ver o outro não como estranho, mas como o possível. Só esta característica já seria suficiente, pelos padrões propostos pelos PCN's, para assegurar a implantação dessa "metodologia" de ensino.

Assim, através do exercício imaginativo, o discente pode construir noções de espaço e tempo, diferenciações culturais, e muitos outros elementos propostos pela reforma educacional brasileira iniciada nos últimos dez anos, tornando-se um ser mais crítico e atuante no seu cosmo social.

A própria natureza do RPG propicia a criação de um agente social ativo. O jogador assume a interpretação de um personagem criado por ele, atuante em uma realidade (uma ficção científica, a Idade Média, o velho oeste, o Brasil colonial, etc.) com regras sociais específicas. O jogo ocorre através do diálogo constante entre os participantes, sendo um deste o condutor da "história". No RPG não há vencedores ou perdedores, apenas interação; não se busca vencer, mas participar, completar uma história.

Ao observarmos o processo de construção do conhecimento, podemos perceber que o valor pedagógico da interação humana é ainda mais evidente, pois através do intermédio professor-aluno e da relação aluno-aluno que o conhecimento vai sendo coletivamente construído. Sendo esta interação humana uma função educativa, pois é convivendo com seus semelhantes que o ser humano é educado e se educa. Sendo assim, a construção do conhecimento é um processo interpessoal. O ponto principal

⁹ANDRADE, Flávio. Possibilidade do uso do RPG. RPG e Educação. Disponível em: www.historiasinterativas.com.br/educ/rpgtese.htm. Acessado em 20 Dez.2009.

desse processo interativo é a relação educando-educador. E esta relação não é unilateral, pois não é só o aluno que constrói seu conhecimento. É verdade que o aluno, através desse processo interativo, assimila e constrói conhecimentos, valores, crenças, adquire hábitos, formas de se expressar, sentir e ver o mundo, forma idéias, conceitos (e por que não dizer preconceitos?), desenvolve e assume atitudes, modificando e ampliando suas estruturas mentais, como fica claro na seguinte citação:

“Os educadores concordam que o processo educativo e, mais especificamente a construção do conhecimento são processos interativos, e portanto sociais, nos quais os agentes que deles participam estabelecem relações entre si. Nessa interação, eles transmitem e assimilam conhecimentos, trocam idéias, expressam opiniões, compartilham experiências, manifestam suas formas de ver e conceber o mundo e veiculam os valores que norteiam suas vidas.” (HAYDT, 2006, pp.57)

Sendo assim, através da produção de material didático baseado neste jogo, um aluno poderá entrar no universo fictício do RPG, pois, o encontro do jovem com os livros-jogos¹⁰(*conhecidos como aventuras solos*), proporcionará o primeiro encontro com a geração dos aficionados do Roleplaying Game, trazendo assim uma assimilação para posteriormente se possível, inserir sua modalidade mais complexa, a criação de aventuras espontâneas e coletivas.

Por fim, este estudo busca o estímulo de uma formação com critérios específicos, não exatamente mudar o mundo, mas procurar fazer o melhor como profissional e plantar a semente da transformação em toda a cúpula educacional, mostrando que a partir do bom senso, tanto o discente quanto o docente, pode escapar da velha fórmula sala de aula, quadro de giz e livro didático; ao mesmo tempo, busca, também, mostrar que ainda podemos usar da brincadeira por mais dura e séria seja a

¹⁰ Uma **aventura solo** (também conhecida como "livro-jogo") é uma variação do **RPG** convencional. São **aventuras** que se pode jogar sozinho, uma alternativa aos jogos de RPG que exige um grupo de pessoas para jogar. Acontece de pessoas começarem a jogar livros-jogos para depois passarem ao RPG. Existem diversas vantagens em uma aventura-solo. A mais evidente, é a ausência da necessidade de um grupo para jogar. O fato de já existir uma história pronta em certas circunstâncias também pode ser considerado como um ponto positivo, uma vez que mestres inexperientes poderiam ainda não conseguir criar uma boa história.

vida e, ainda que crescamos, o faz de conta pode tornarmos-nos grandes conhecedores do mundo para enfrentar a realidade do amanhã.

Referências bibliográficas:

ANDRADE, Flávio. Possibilidade do uso do RPG. RPG e Educação. Disponível em: www.historiasinterativas.com.br/educ/rpgtese.htm. Acessado em 20 Dez.2009.

BLOCH, Marc. **Apologia da História**. Rio de Janeiro: Zahar,2001.

CULTURALIS, LUDUS. **Anais do I Simpósio RPG e Educação**. São Paulo: Devir,2004.

FLORES, Elio Chaves e BEHAR, Regina(Orgs). **A formação do historiador. Tradições e Descobertas**. João Pessoa: Universitária,2004.

FONSECA, Thaís Nívea de Lima. **História e Ensino de História**. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica,2004.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. 31.ed. São Paulo: Paz e Terra,2008.

_____. **Educação como prática da liberdade**. 32.ed. São Paulo: Paz e Terra,2009.

GINZBURG, C. **O queijo e os Vermes**. São Paulo: Cia das Letras, 1987.

HAYDT, Regina. **Curso de didática geral**. São Paulo: Ática,2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens – “o jogo como elemento da cultura”**. 5.ed. São Paulo: Perspectiva,2005.

OLIVEIRA, Margarida Dias de (Org.). **Contra o Consenso: LDB, DCN, PCN e reformas no ensino**. João Pessoa: Sal da Terra,2000.

NEVES, Joana. “**Educação no Brasil: o que há de novo?**” In.: OLIVEIRA, Margarida Dias de (Org). *Contra o Consenso*. João Pessoa: ANPUH/PB, 2000, pp.37-72.

TELES, Marcelo. **RPG em sala de aula: vivenciando a história**. Disponível em: www.jogodeaprender.com.br/artigos. Acessado em: 20 Dez.2009.

MACEDO, José Rivair e OLIVEIRA, Mariley W. **Uma história em construção**. São Paulo: Editora do Brasil, 1999.

ECO, Roberto. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2000.