

**QUADROS & DADOS:
UM MANUAL PARA USAR O JOGO DE RPG NAS AULAS
DE HISTÓRIA**

**QUADROS & DADOS:
UM MANUAL PARA USAR O JOGO DE RPG NAS AULAS
DE HISTÓRIA**

DANILO AMÉRICO PEREIRA DA SILVA

Catálogo elaborado pelo Setor de Referência da Biblioteca Central UNIUBE

S38q Silva, Danilo Américo Pereira da.
Quadros & dados: um manual para usar o jogo de RPG nas aulas de história /
Danilo Américo Pereira da Silva. – Uberlândia (MG), 2024.
51 p. : il., color.

Este produto foi produzido a partir da dissertação “O RPG como recurso didático no ensino-aprendizagem de história nos anos finais do ensino fundamental: plausibilidade e engajamento” e apresentado ao Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação – Mestrado em Formação Docente para a Educação Básica pela Universidade de Uberaba – UNIUBE, sob a orientação da Profa. Dra. Selva Guimarães.

Inclui bibliografia.

1. Educação. 2. História (Ensino fundamental). 3. Jogos de fantasia. 4. História – Estudo e ensino. I. Guimarães, Selva. II. Universidade de Uberaba. Programa de Pós-Graduação Profissional em Educação. Mestrado em Formação Docente para a Educação Básica. III. Título.

CDD 372.8981

SUMÁRIO

Introdução:	4
Capítulo 1: ANTES DE SE AVENTURAR	9
Seleção do Conteúdo:	9
Escolha os aspectos mais relevantes.	11
Defina os Objetivos Educacionais:	13
Capítulo 2: COMO AVALIAR?	15
Simples, de forma qualitativa	15
Considere a abordagem holística	18
Capítulo 3: PREPARANDO	19
Consolidando o conhecimento	19
Regras, sim, regras.	21
Roteiro da Aventura	22
Criando desafios e problemas	24
Capítulo 4: AVENTURANDO	29
Ambientando	29
Engajando	30
Instigando	31
Capítulo 5: DESBRAVANDO	35
Exemplificando	35
Exemplo 1: Aula-Jogo “Bandeirantismo no Brasil Colonial”	36
Exemplo 2: Aula-Jogo “Monstros Vitorianos”	39
Exemplo 3: Aula-Jogo “Primeira Guerra Mundial e a Terra de Ninguém”	43
REFLETINDO	48
PARA SABER MAIS	49

Introdução:

Este Manual didático é produto da investigação realizada no Programa de Pós-graduação em Educação: Formação Docente para a Educação Básica da Universidade de Uberaba, curso de Mestrado Profissional, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Educação, com o título O RPG COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: PLAUSIBILIDADE E ENGAJAMENTO, sob a orientação da professora Dra. Selva Guimarães, dissertação disponível no repositório da Universidade.

A pesquisa foi conduzida no ambiente escolar, com foco na experiência do professor-pesquisador como educador ao empregar o RPG (Role Playing Game) como recurso didático em suas aulas de História no ensino fundamental, anos finais. O objetivo principal da pesquisa foi enriquecer as práticas inovadoras da disciplina de História em ambiente escolar, aproveitando a imaginação, o envolvimento dos alunos, seu conhecimento prévio e pensamento crítico para promover uma abordagem mais envolvente dos conteúdos históricos. Com base nisso, propomos o desenvolvimento de um Produto Educacional que ofereça aos educadores uma perspectiva mais lúdica do processo de ensino e aprendizagem da disciplina de História, utilizando o RPG como recurso de ensino-aprendizagem.

No primeiro capítulo, intitulado "Antes de se aventurar", são apresentadas as etapas iniciais para a implementação do RPG em sala de aula. Isso inclui a seleção e adaptação do conteúdo histórico, identificando os aspectos mais relevantes para serem explorados, bem como a definição dos objetivos educacionais, que guiarão o desenvolvimento das atividades.

No capítulo dois "Avaliando" discute-se a importância da avaliação no processo de ensino-aprendizagem por meio do RPG. São propostas diferentes formas de avaliação, desde a análise das tomadas de decisão dos alunos até a reflexão sobre o desempenho individual e em grupo, visando avaliar não apenas o conhecimento adquirido, mas também as habilidades desenvolvidas durante a atividade, partindo de uma percepção holística e qualitativa.

No capítulo seguinte, "Preparando", o foco está na consolidação do conhecimento histórico por meio do RPG. São fornecidos exemplos práticos, como a consolidação da história da Grécia Antiga, juntamente com a elaboração de regras e roteiros para a aventura a ser utilizada em sala de aula. Além disso, são discutidas estratégias para criar desafios e problemas que estimulem o pensamento crítico dos alunos.

O quarto capítulo, "Aventurando", aborda a fase de execução do RPG em sala de aula. São apresentadas técnicas para ambientar os alunos na narrativa histórica, engajando-os e instigando sua participação ativa. Um exemplo de aula-jogo é fornecido para ilustrar como o RPG pode ser implementado de forma eficaz.

O capítulo cinco, intitulado "Desbravando", apresenta três exemplos de aulas-jogo que podem ser aplicadas em diferentes turmas dos anos finais do ensino fundamental. Essas atividades visam estimular o interesse dos professores na aplicação de RPGs em sala de aula, oferecendo estratégias práticas para enriquecer o processo de ensino e aprendizado.

Por último, faço uma reflexão sobre como o manual oferece uma visão abrangente e prática de como utilizar o RPG como recurso didático nas aulas de História, proporcionando aos educadores ferramentas e orientações para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, promovendo um maior envolvimento dos alunos e uma compreensão mais profunda dos conteúdos históricos.

Este Manual Didático tem como propósito sugerir diretrizes claras e práticas para os professores da educação básica, que queiram utilizar o RPG como recurso educacional.

A Experiência do pesquisador

É notável a importância da experiência do professor na formação dos alunos, especialmente no contexto do ensino fundamental anos finais, compreendendo do 6º ao 9º ano. No intuito de enriquecer essa trajetória pedagógica, o autor deste manual, produto de sua dissertação, se propõe a realizar breves relatos sobre a sua experiência na implementação do jogo de RPG em sala de aula.

Ao adotar essa abordagem, o autor busca não apenas transmitir conhecimentos, mas proporcionar uma experiência educativa envolvente e interativa. O cerne dessa prática reside na ideia de que o ato de jogar fomenta o aprendizado significativo dos alunos.

Para este professor-pesquisador, o uso do RPG revelou-se um recurso didático capaz de estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos estudantes ao longo dos anos, permitindo a aplicação de conteúdos curriculares de maneira lúdica e envolvente, efêmero e transitório, mas significativo.

Nos breves relatos a seguir, serão abordados aspectos práticos, desafios superados e os impactos observados na aprendizagem e no engajamento dos alunos. Dessa forma o pesquisador pretende oferecer conhecimentos valiosos sobre a integração do RPG como recurso didático em outros momentos de sua jornada, compartilhando aprendizados e reflexões que possam contribuir para a contínua melhoria do processo educacional.

A experiência pedagógica com o RPG não apenas representa um capítulo significativo na jornada do autor deste manual como professor, mas também destaca a relevância de propor recursos inovadores para a construção de um ambiente educacional mais dinâmico e estimulante.

Breves relatos de experiência

Desde 2011, o autor deste manual, tem tido a oportunidade de explorar uma variedade de abordagens lúdicas em suas aulas, com destaque para o uso do RPG como um recurso pedagógico com que se familiariza. A praticidade e eficácia do RPG em sala de aula tornaram-no sua escolha preferencial ao longo dos anos. A cada nova turma e a cada novo conteúdo, buscou-se constantemente renovar e adaptar suas abordagens, visando proporcionar aos alunos experiências educativas diferenciadas e envolventes.

Uma experiência não se resume simplesmente a realizar algo ou ação, mas sim a permitir que algo nos afete profundamente. O ato de "fazer" uma experiência

implica em ser receptivo ao que nos acontece, em aceitar e se submeter ao que nos atinge, que nos ensine de forma subjetiva.

Não pretendo aqui adentrar na visão filosófica completa sobre experiência, mas esta não é meramente uma ação que tomamos, mas sim uma atitude receptiva diante do que nos confronta e nos instiga. Ao nos abirmos a essa perspectiva, estamos suscetíveis a sermos modificados por ela, tanto de maneira imediata quanto ao longo do tempo.

Nesta seção, não detalharei a eficácia específica da metodologia que proponho ao utilizar o RPG como recurso didático para o ensino de História. Em vez disso, pretende-se relatar as experiências anteriores que conduziram este professor-pesquisador a propor sua pesquisa.

Uma das experiências mais marcantes foi a criação e condução de uma aula-jogo de RPG focada no estudo da Primeira Guerra Mundial e das adversidades enfrentadas nas trincheiras, destinada aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental. Nesta atividade, os estudantes foram transportados para o contexto histórico da guerra, assumindo os papéis de soldados e líderes militares, e vivenciaram de forma imersiva os desafios e dilemas enfrentados durante o conflito.

Cada tentativa dos alunos em avançar sobre a "terra de ninguém"¹ revelava sua crescente frustração diante das dificuldades do entrenchamento. Esta abordagem não só promoveu uma compreensão mais profunda e significativa dos eventos históricos, mas também estimulou o pensamento crítico e a empatia entre os participantes.

Uma experiência igualmente enriquecedora ocorreu durante a implementação de uma aula-jogo de RPG que abordou a Revolução Industrial no século XIX e sua conexão com os monstros da literatura clássica, destinada aos alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. Nessa atividade, os estudantes mergulharam nas profundas

¹ O termo "terra de ninguém" é usado para descrever um território não ocupado ou um território disputado entre partes que não o ocupam por medo ou incerteza. O termo é uma derivação da expressão inglesa "no man's land" (literalmente "terra de nenhum homem") criada durante a Primeira Guerra Mundial.

transformações sociais e tecnológicas desencadeadas pelo advento da Revolução Industrial, ao mesmo tempo em que exploraram as figuras monstruosas retratadas na literatura da época, como Frankenstein, Drácula e Dr. Jekyll.

Estes personagens lendários foram empregados como uma ferramenta para compreender os avanços medicinais e científicos característicos do período. Essa intersecção entre História e literatura não apenas proporciona aos alunos uma compreensão mais abrangente e contextualizada da era industrial, mas também estimulou sua criatividade e habilidades de interpretação textual.

Uma das atividades mais desafiadoras e impactantes foi a realização de uma aula-jogo de RPG, na qual os alunos do 1º ano do Ensino Médio assumiram a condição de investigadores interrogando Gavrilo Princip sobre o assassinato do Arquiduque Francisco Ferdinando, evento que desencadeou a Primeira Guerra Mundial.

Essa abordagem permitiu aos estudantes mergulharem no processo histórico de forma ativa e investigativa, promovendo o desenvolvimento de habilidades de argumentação, análise de fontes e raciocínio lógico.

As experiências narradas demonstram a relevância de experiências anteriores e estratégias pedagógicas para promover um aprendizado mais significativo e engajador. O envolvimento dos alunos em atividades lúdicas e interativas não apenas torna o processo educacional mais estimulante, mas também contribui para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais.

A integração do RPG e de outras formas de jogo em sala de aula revelou-se, assim, para o professor-pesquisador, um recurso poderoso para a construção de um ambiente educacional dinâmico e enriquecedor.

Capítulo 1: ANTES DE SE AVENTURAR

Seleção do Conteúdo:

Antes de considerar o uso do RPG como uma ferramenta didática para ensinar ou avaliar conteúdos de História, é crucial selecionar cuidadosamente o tema e o conteúdo apropriados para a aplicação do jogo. Embora o RPG possa ser uma abordagem envolvente para muitos tópicos, nem todos os conteúdos são igualmente adequados para essa metodologia. No entanto, é importante ressaltar que a criatividade e o comprometimento do professor podem adaptar e transformar até mesmo os temas mais desafiadores em experiências de aprendizado estimulantes por meio do RPG.

Ao escolher os conteúdos para a utilização do RPG, é recomendável optar por temas que ofereçam espaço para exploração, narrativa e interação. Temas que envolvam transformações históricas significativas, como períodos de grandes mudanças sociais, políticas ou culturais, tendem a ser particularmente adequados. Além disso, conteúdos que permitam a criação de aventuras emocionantes, envolvendo combates, batalhas, exploração de territórios desconhecidos e superação de desafios, são altamente recomendados.

Por exemplo, temas como as grandes navegações, a exploração espacial, os períodos de guerras e conflitos, as revoluções industriais e tecnológicas, entre outros, oferecem vastas possibilidades para a criação de narrativas envolventes no contexto do RPG. Através dessas aventuras, os alunos podem vivenciar de forma mais imersiva os eventos históricos, compreender as motivações das pessoas envolvidas e refletir sobre as consequências de suas ações.

Com base na minha experiência pessoal, utilizo o RPG não apenas como uma ferramenta de avaliação do conhecimento dos alunos, mas também como uma forma de engajá-los de maneira ativa na aprendizagem. Ao propor o RPG como ponto culminante de um processo de ensino, os alunos têm a oportunidade de aplicar o conhecimento adquirido em um contexto prático e significativo. Isso não apenas fortalece sua compreensão dos conteúdos, mas também desenvolve habilidades como trabalho em equipe, resolução de problemas e pensamento crítico.

Em relação ao tempo necessário para lecionar o conteúdo antes da utilização do RPG como aula, é importante dedicar tempo suficiente para que os alunos se familiarizem completamente com o assunto e se sintam confortáveis para participar ativamente da experiência. Geralmente, são necessárias várias sessões de aula para introduzir o tema, fornecer contexto histórico e preparar os alunos para a aventura do RPG. Dessa forma, o RPG não apenas complementa o processo de ensino, mas também o enriquece, oferecendo uma abordagem alternativa e estimulante para explorar os conteúdos de História.

A seguir, apresento alguns conteúdos que considero adequados para serem utilizados no RPG, juntamente com sugestões de possíveis aventuras:

A Idade Média e as Cruzadas:

- Os alunos podem vivenciar as aventuras de cavaleiros em busca do Santo Graal ou participar de batalhas durante as Cruzadas, explorando os aspectos políticos, sociais e religiosos desse período.

Exploração e Colonização das Américas:

- Os alunos podem representar exploradores em expedições para descobrir o "Novo Mundo", enfrentando desafios como a comunicação com povos indígenas, a busca por ouro e a colonização.

Revolução Industrial e Movimentos Operários:

- Os alunos podem interpretar trabalhadores em fábricas durante a Revolução Industrial, lidando com condições de trabalho precárias e participando de movimentos operários em busca de melhores condições.

Segunda Guerra Mundial:

- Os alunos podem se envolver em missões de espionagem, participar de batalhas importantes e tomar decisões estratégicas como líderes de

nações durante a Segunda Guerra Mundial, explorando as causas e consequências desse conflito global.

Esses são apenas alguns exemplos de como o RPG pode ser aplicado de forma eficaz para ensinar e avaliar conteúdos de História, proporcionando uma experiência de aprendizagem imersiva e envolvente para os alunos.

Escolha os aspectos mais relevantes.

Explorar os conteúdos da disciplina de História a serem lecionados com RPG requer uma seleção criteriosa dos aspectos mais relevantes. Essa escolha não apenas impacta diretamente na eficácia do ensino, mas também na experiência de aprendizado dos alunos.

Primeiramente, ao optar por aspectos relevantes, é possível garantir que o RPG esteja alinhado com os objetivos educacionais estabelecidos para a disciplina de História. Além disso, ao escolher aspectos interessantes e envolventes, aumenta-se o engajamento dos alunos no processo de aprendizado. Ao vivenciarem situações desafiadoras e emocionantes no contexto do jogo, os alunos se sentem motivados a participar ativamente, o que contribui para uma aprendizagem mais eficaz e duradoura.

A relevância histórica dos aspectos selecionados também desempenha um papel fundamental. Ao explorar eventos e períodos históricos de importância significativa, os alunos são incentivados a refletir sobre o passado e sua relação com o presente. Isso não apenas amplia seu conhecimento histórico, mas também os ajuda a desenvolver uma compreensão mais profunda da sociedade em que vivemos.

Por fim, ao estimular o pensamento crítico e a criatividade dos alunos por meio dos aspectos escolhidos, o RPG se torna uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais. Ao enfrentarem desafios, resolverem problemas e tomarem decisões dentro do jogo, os alunos exercitam sua capacidade de análise, síntese e tomada de decisão, preparando-se para os desafios do mundo real.

Em suma, ao escolher os aspectos mais relevantes dos conteúdos propostos para explorar no RPG, os educadores podem criar experiências de aprendizado envolventes e significativas que promovem o desenvolvimento integral dos alunos. Essa abordagem não apenas fortalece o aprendizado da História, mas também contribui para a formação de cidadãos críticos, criativos e conscientes de sua própria história.

Para explorar os aspectos mais relevantes, posso citar como exemplo:

Idade Média e as Cruzadas:

- Os alunos podem explorar temas como honra, coragem e fé enquanto enfrentam desafios em uma jornada épica.
- Os alunos podem experimentar os conflitos entre cristãos e muçulmanos, explorando os aspectos políticos, sociais e religiosos desse período, além de refletir sobre as motivações e consequências das Cruzadas.

Exploração e Colonização das Américas:

- Os alunos podem vivenciar as dificuldades e desafios enfrentados pelos exploradores durante suas jornadas, incluindo interações com povos indígenas, busca por recursos naturais e estabelecimento de colônias.
- Os alunos podem explorar as complexidades das relações interculturais, discutindo temas como colonização, dominação e resistência.

Revolução Industrial e Movimentos Operários:

- Os alunos podem interpretar trabalhadores em fábricas, enfrentando desafios relacionados à exploração, jornadas exaustivas e falta de segurança no ambiente de trabalho.
- Os alunos podem se envolver em protestos, greves e negociações coletivas, explorando as lutas por direitos trabalhistas e melhores condições de vida.

Segunda Guerra Mundial:

- Os alunos podem desempenhar o papel de espiões, soldados ou líderes militares, enfrentando desafios como infiltrar-se em territórios inimigos, decifrar códigos secretos e planejar estratégias de combate.

- Os alunos podem explorar os dilemas éticos e políticos enfrentados pelos líderes durante a guerra, analisando as causas, consequências e impactos globais do conflito.

Defina os Objetivos Educacionais:

As aulas de História com RPG têm ganhado cada vez mais destaque no contexto educacional, oferecendo uma abordagem inovadora e envolvente para o ensino da disciplina. No entanto, para garantir a eficácia dessas práticas pedagógicas, é fundamental que estejam alinhadas com as habilidades propostas e competências estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o conteúdo de História.

Primeiramente, o alinhamento com as habilidades e competências da BNCC garante que as aulas de RPG atendam aos objetivos educacionais estabelecidos, proporcionando uma experiência de aprendizado completa e abrangente. Ao explorar temas históricos por meio do RPG, os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades cognitivas, socioemocionais e críticas de acordo com as diretrizes propostas pela BNCC.

Para ilustrar melhor o processo de aplicação do RPG como recurso didático, este manual opta por usar como exemplo prático conteúdos relacionados à Grécia Antiga e suas contribuições para o mundo moderno. Esse tema é relevante para o 6º ano do ensino fundamental, anos finais.

Por exemplo, ao abordar a habilidade de "Discutir o conceito de Antiguidade Clássica" (EF06HI09), os professores podem criar uma aventura de RPG que permita aos alunos explorar as características e os impactos da Antiguidade Clássica de forma imersiva e interativa. Isso não apenas fortalece o conhecimento histórico dos alunos, mas também estimula o pensamento crítico e a reflexão sobre o legado da Antiguidade Clássica na sociedade contemporânea.

Da mesma forma, ao trabalhar a habilidade de "Descrever as dinâmicas de circulação de pessoas, produtos e culturas no Mediterrâneo e seu significado"

(EF06HI15), os professores podem criar cenários e personagens que representem as diferentes culturas e civilizações que interagiram na região do Mediterrâneo ao longo da história. Isso permite aos alunos compreenderem melhor as trocas culturais e comerciais na Antiguidade e suas implicações para o mundo globalizado atual.

Além disso, o uso do RPG alinhado com as habilidades e competências da BNCC promove uma aprendizagem mais significativa e contextualizada. Ao vivenciar os eventos históricos de forma prática e participativa, os alunos são capazes de relacionar o conteúdo estudado com sua própria realidade, tornando a aprendizagem mais relevante e memorável.

Portanto, é essencial que as aulas de História com RPG estejam alinhadas com as habilidades e competências propostas pela BNCC, pois isso garante uma abordagem pedagógica consistente, estimulante e eficaz, que promove o desenvolvimento integral dos alunos e os prepara para os desafios do mundo contemporâneo.

Capítulo 2: COMO AVALIAR?

Simples, de forma qualitativa

A avaliação de uma aula-jogo utilizando RPG como recurso didático, conforme minhas experiências como professor de História com este recurso, deve ser feita de forma qualitativa, sendo esta perspectiva de extrema importância para compreender o impacto da atividade no aprendizado dos alunos. A percepção qualitativa busca entender não apenas o que foi aprendido, mas também como foi aprendido, levando em consideração aspectos como o envolvimento dos estudantes, as interações sociais e as habilidades desenvolvidas durante a atividade.

Ao avaliar uma aula-jogo de forma qualitativa, os professores podem observar o engajamento dos alunos com o conteúdo histórico, a criatividade na resolução de desafios, a capacidade de trabalho em equipe e a aplicação dos conhecimentos adquiridos na prática. Além disso, é possível identificar aspectos emocionais e sociais, como o desenvolvimento da empatia, da comunicação e da resolução de conflitos, que também são essenciais para o processo de aprendizagem.

A aula qualitativa permite uma análise mais profunda e abrangente da experiência dos alunos durante o jogo de RPG, fornecendo informações valiosas sobre o processo de ensino e aprendizagem. Em vez de se concentrar apenas em resultados quantitativos, como notas ou pontuações, a avaliação qualitativa valoriza o processo de aprendizagem como um todo, reconhecendo as diversas habilidades e competências desenvolvidas pelos alunos ao longo do percurso de aprendizagem.

Dessa forma, ao avaliar uma aula jogo com RPG de forma qualitativa, os professores podem não apenas verificar o alcance dos objetivos educacionais, mas também entender melhor o impacto da atividade no desenvolvimento integral dos alunos. Isso possibilita ajustes e melhorias contínuas no planejamento das aulas, garantindo uma experiência de aprendizado significativa e enriquecedora para todos os envolvidos.

Portanto proponho algumas formas de avaliar a aula-jogo, sobre um olhar qualitativo:

- **Avalie as Tomadas de Decisão:**

Observar as escolhas e ações dos alunos durante a aula-jogo com RPG é essencial para avaliar não apenas seu conhecimento histórico, mas também suas habilidades de pensamento crítico e criatividade. Ao acompanhar de perto como os alunos enfrentam os desafios, resolvem problemas e tomam decisões dentro do jogo, os professores podem entender melhor como os alunos estão aplicando seus conhecimentos adquiridos e prévios, analisando diferentes situações e pensando de forma estratégica. Ao reconhecer e valorizar o pensamento crítico e a criatividade dos alunos, os professores os incentivam a se tornarem mais autônomos e resilientes, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo real com confiança e sucesso.

- **Avalie a Resolução de Desafios:**

Avaliar a capacidade dos alunos de resolver desafios durante o jogo de RPG é fundamental para entender não apenas o quanto aprenderam, mas também como aplicam seus conhecimentos de forma prática. Ao observar como os alunos lidam com os desafios propostos, os professores podem avaliar sua criatividade e capacidade de pensar estrategicamente. Essas habilidades são essenciais não apenas no contexto da sala de aula, mas também na vida cotidiana e futuras carreiras. Ao reconhecer e valorizar a capacidade dos alunos de enfrentar desafios de forma criativa e estratégica, os professores os incentivam a desenvolver habilidades importantes para resolver problemas complexos e adaptar-se a diferentes situações.

- **Avalie o Desempenho Individual e em Grupo:**

Avaliar a participação e contribuição dos alunos, tanto individualmente quanto em grupo, é essencial para entender como estão se envolvendo no processo de aprendizado durante o jogo de RPG. Observar como cada aluno contribui para o desenvolvimento da aventura e como interagem com os colegas, é possível perceber aspectos sobre seu engajamento e habilidades sociais. Ao avaliar a participação individual, os professores podem identificar alunos que estão mais ou menos

envolvidos na aula-jogo e se estes estão colocando seus conhecimentos em prática, resgatando-os, de forma a contribuir com a aventura em classe. Além disso, avaliar a contribuição dos alunos em grupo permite reconhecer aqueles que demonstram habilidades de colaboração, liderança e trabalho em equipe. Essa avaliação não apenas ajuda os professores a monitorar o progresso dos alunos, mas também incentiva a responsabilidade individual e a coesão do grupo. Ao reconhecer e valorizar a participação e contribuição dos alunos, os professores promovem um ambiente de aprendizado colaborativo e estimulante, onde todos têm a oportunidade de aprender uns com os outros.

- **Avalie a Percepção da Narrativa Histórica:**

Avaliar a compreensão dos alunos sobre o contexto histórico é fundamental para verificar como estão aplicando o conhecimento adquirido durante a aula-jogo de RPG. Observar como incorporam elementos históricos em suas narrativas pode revelar o quanto realmente absorveram do conteúdo apresentado anteriormente. Quando os alunos conseguem contextualizar os eventos históricos dentro do jogo, demonstram não apenas memorização, mas também compreensão e análise crítica. Essa habilidade mostra que estão fazendo conexões entre o passado e o presente, entendendo a relevância e o impacto dos acontecimentos históricos. Ao avaliar essa capacidade, os professores podem identificar lacunas no entendimento dos alunos e ajustar a abordagem de ensino conforme necessário. Além disso, reconhecer e valorizar a incorporação de elementos históricos nas narrativas dos alunos incentiva-os a se aprofundarem ainda mais no estudo da história e a desenvolverem uma compreensão mais completa e significativa do passado.

- **Avalie de forma Reflexiva:**

A avaliação reflexiva durante a aula jogo com RPG é crucial para entender como os alunos estão aprendendo e se desenvolvendo. Promover discussões que incentivem os alunos a refletir sobre suas experiências durante o jogo permite que expressem seus pensamentos e sentimentos, identifiquem áreas de força e de

melhoria, e construam conhecimento de forma colaborativa. Além disso, essa prática promove o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e fortalece o vínculo entre professores e alunos, tornando a educação mais inclusiva e significativa.

Considere a abordagem holística

Uma avaliação holística aborda o objeto de estudo de forma ampla, considerando não apenas seus resultados ou aspectos tangíveis, mas também seus aspectos intangíveis, como o impacto emocional, social e cultural. Ela reconhece a interconexão e interdependência entre diferentes partes ou elementos da abordagem em questão, buscando compreender como esses elementos se relacionam e influenciam uns aos outros.

A avaliação de uma aula-jogo utilizando RPG como recurso didático deve ser realizada de forma qualitativa, levando em consideração diversos aspectos que vão além do simples resultado. Ao adotar uma perspectiva qualitativa, os professores podem compreender melhor o impacto da atividade no aprendizado dos alunos, observando seu envolvimento, interações sociais e desenvolvimento de habilidades ao longo da experiência.

Propõe-se que a avaliação qualitativa se concentre em diferentes aspectos, tais como as tomadas de decisão dos alunos, sua capacidade de resolver desafios, o desempenho individual e em grupo, a percepção da narrativa histórica e reflexões sobre a experiência como um todo. Avaliar esses aspectos permite uma análise abrangente da aprendizagem dos alunos, fornecendo informações valiosas para ajustes e melhorias no planejamento das aulas. Além disso, valoriza-se o processo de aprendizagem como um todo, reconhecendo e incentivando o desenvolvimento integral dos alunos, tanto em termos acadêmicos quanto socioemocionais.

Ademais, ao adotar uma abordagem mais holística da educação, reconhecendo o valor intrínseco do processo de aprendizagem em sua totalidade, os educadores podem proporcionar um ambiente mais enriquecedor e significativo para os alunos, valorizando não apenas os resultados acadêmicos.

Capítulo 3: PREPARANDO

Consolidando o conhecimento

Para integrar o RPG ao ensino de História de forma envolvente e significativa, proponho um plano de seis aulas previamente elaborado, alinhado aos objetivos educacionais da BNCC. É fundamental reconhecer a importância do conhecimento prévio dos alunos para uma aprendizagem significativa. Portanto, proporcionar uma introdução clara ao conteúdo antes da aula de RPG é essencial, pois permite que os alunos estejam mais engajados e preparados para participar da aventura narrada pelo professor.

As atividades e aulas selecionadas devem visar promover uma experiência abrangente e significativa, estimulando o interesse dos alunos pela História e aprofundando sua compreensão do conteúdo. Uma variedade de métodos pedagógicos, incluindo aulas expositivas, debates, atividades práticas e simulações, é recomendada para criar um ambiente dinâmico e participativo de aprendizado.

Ao seguir essas etapas, o uso do RPG como ferramenta educacional permitirá uma imersão profunda dos alunos no período histórico abordado, enriquecendo sua experiência de aprendizado e incentivando o desenvolvimento de habilidades críticas e criativas.

É crucial que todas as etapas sejam cuidadosamente planejadas para preparar os alunos para a aula de RPG, onde terão a oportunidade de aplicar de maneira lúdica o conhecimento adquirido. Essa culminância não apenas consolida o aprendizado, mas também proporciona uma experiência divertida e memorável para os alunos.

Exemplo: consolidando Grécia Antiga

As aulas propostas a seguir servirão como base para consolidar conhecimentos prévios antes da culminância na aula-jogo que abordará conteúdos sobre Grécia Antiga para uma turma de 6º ano dos anos finais do ensino fundamental, após um período de seis aulas, cerca de duas semanas curriculares de uma escola pública comum.

Aulas Expositivas e Abordagens

Aula	Tema
1	Introdução à Grécia Antiga (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> ● Aula expositiva sobre a formação da Grécia Antiga, a importância das polis gregas e sua influência na cultura e na política. ● Atividade prática: criação de mapas conceituais sobre as características das polis gregas, como Atenas e Esparta.
2	Atenas e Esparta (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> ● Discussão sobre as diferenças entre Atenas e Esparta em termos de organização social, política e cultural. ● Debate em sala de aula: os alunos são divididos em grupos para defender as características distintas de cada cidade-estado.
3	A Guerra do Peloponeso (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> ● Aula expositiva sobre as causas e consequências da Guerra do Peloponeso. ● Leitura e análise de textos históricos sobre o conflito. ● Atividade prática: simulação de um conselho de guerra, onde os alunos representam os líderes de Atenas e Esparta.
4	4: Artefatos da Grécia Antiga (EF06HI16) <ul style="list-style-type: none"> ● Introdução à arte e arquitetura da Grécia Antiga. ● Os alunos são desafiados a criar artefatos gregos utilizando materiais recicláveis, como elmos espartanos e colunas dóricas. ● Discussão sobre a importância da arte na expressão cultural e na compreensão da sociedade grega.
5	Mitologia Grega (EF06HI10) <ul style="list-style-type: none"> ● Exploração dos principais mitos e lendas da Grécia Antiga. ● Leitura de trechos de obras clássicas, como a Ilíada e a Odisseia de Homero. ● Atividade prática: criação de narrativas mitológicas pelos próprios alunos, baseadas nos elementos aprendidos.
6	Filosofia e Democracia (EF06HI09) <ul style="list-style-type: none"> ● Introdução à filosofia grega e sua influência na democracia ateniense. ● Debate sobre os princípios democráticos e seu impacto na sociedade contemporânea. ● Atividade final: os alunos participam de uma assembleia democrática simulada, discutindo e votando em questões relevantes para a comunidade escolar.

As abordagens propostas oferecem uma variedade de atividades que visam engajar os alunos no aprendizado da Grécia Antiga de maneira dinâmica e significativa. Ao integrar elementos expositivos com exercícios práticos e simulações, espera-se promover uma compreensão mais profunda e contextualizada desse importante período da História. Futuramente estas aulas servirão como conhecimento prévio a ser aproveitado durante a aula-jogo.

Regras, sim, regras.

Os sistemas de regras de RPG oferecem não apenas uma estrutura organizada, mas também estabelecem limites e possibilitam diferentes interações. Estimulam a tomada de decisões pelos participantes e promovem engajamento e imersão. As regras são elementos essenciais para criar uma experiência de

aprendizado dinâmica, equitativa e enriquecedora, integrando de forma eficaz o conteúdo curricular ao ambiente lúdico da sala de aula.

Portanto, para a utilização do jogo de RPG como recurso didático para o ensino da disciplina de História, optamos pelo sistema de regras conhecido como Apocalypse World Engine (AWE). Criado em 2010 por Vincent Baker, o AWE tem sido influente no cenário de jogos de interpretação de papéis (RPG), desempenhando um papel significativo na evolução do design narrativo nesse contexto. Conhecido por sua ênfase na construção colaborativa da aventura-história, o AWE utiliza dois dados de 6 lados (2d6) para determinar os resultados das ações, promovendo uma abordagem narrativa centrada na aventura colaborativa.

No AWE, quando um jogador decide realizar uma ação permeada pela incerteza ou propõe uma tarefa com um nível de dificuldade e há possibilidade de falha, o Narrador converte isso em uma jogada conhecida como "movimento". Cada "movimento" representa um desafio a ser vencido, um teste de conhecimento, um enigma a ser desvendado, ou qualquer situação que represente um obstáculo significativo para o personagem e seu jogador, e até mesmo para um grupo de jogadores.

Para determinar o sucesso do movimento, o Professor-Narrador solicita uma rolagem de dados. A rolagem padrão implica o uso de dois dados de 6 lados, e o resultado total é interpretado conforme uma escala predefinida:

- 10+ (10 ou mais): Indica um sucesso completo. O personagem realiza a ação de forma eficaz, muitas vezes com benefícios adicionais.
- 7-9: Representa um sucesso parcial. O personagem consegue realizar a ação, mas pode haver complicações, custos ou efeitos colaterais.
- 6 ou menos: Sinaliza um fracasso. O personagem não atinge seu objetivo e, além disso, pode enfrentar desafios adicionais ou consequências negativas.

A beleza desse sistema reside na interpretação narrativa dos resultados. Ao contrário de uma abordagem mais estrita de sucesso ou falha, o AWE oferece

nuances, permitindo que a história evolua de maneira mais dinâmica. Além disso, as jogadas específicas, os "movimentos", incentivam os jogadores a pensar criativamente e a contribuir ativamente para o desenvolvimento do enredo.

Existem outros componentes relevantes no sistema de regras AWE, como as "frentes de batalha" e as "habilidades de classe". No entanto, na premissa de facilitar a disseminação do jogo de RPG como recurso didático, concentramos exclusivamente na sua mecânica fundamental padrão, isto é, no lançamento de dois dados de seis lados e na interpretação narrativa do resultado.

Roteiro da Aventura

É fundamental reconhecer a importância de se ter um roteiro bem elaborado ao utilizar o RPG como recurso didático em uma aula-jogo. Este roteiro não apenas guia a narrativa e as interações dos alunos, mas também desempenha um papel crucial na criação de uma experiência educativa rica e envolvente.

Em primeiro lugar, o roteiro contribui significativamente para a ambientação da atividade. Ao estabelecer um cenário histórico ou fictício detalhado e imersivo, o roteiro transporta os alunos para um ambiente de aprendizado único, permitindo que mergulhem na história, na cultura ou no tema em questão de uma maneira vívida e palpável. Essa ambientação proporciona um contexto significativo para as experiências dos alunos, ajudando-os a entender e a se conectar mais profundamente com o conteúdo abordado.

Além disso, o roteiro é essencial para a introdução de desafios e problemas que os alunos enfrentarão durante a aula-jogo. Ao prever uma série de eventos e obstáculos que os alunos encontrarão ao longo da narrativa, o roteiro oferece oportunidades estratégicas para aplicar conceitos e conhecimentos previamente aprendidos. Esses desafios incentivam a resolução de problemas, o pensamento crítico e a colaboração entre os alunos, promovendo um ambiente de aprendizado ativo e participativo.

Ao mesmo tempo, o roteiro permite ao professor dosar o nível de dificuldade dos desafios de acordo com as habilidades e o conhecimento dos alunos, garantindo que a atividade seja desafiadora, mas não desencorajadora. Isso é crucial para manter os alunos engajados e motivados ao longo da aula-jogo, pois desafios excessivamente difíceis podem levar à frustração, enquanto desafios muito fáceis podem resultar em falta de interesse.

Além disso, o roteiro serve como um guia flexível para o professor, permitindo adaptações e improvisações conforme necessário para atender às necessidades e ao progresso dos alunos durante a atividade. Isso garante que a aula-jogo seja dinâmica e responsiva, proporcionando uma experiência de aprendizado personalizada e relevante para cada grupo de estudantes.

Em suma, ter um roteiro bem elaborado com possíveis eventos que englobem ambientação, desafios e problemas é essencial para o sucesso de uma aula-jogo utilizando o RPG como recurso didático. Ele cria uma base sólida para uma experiência educativa imersiva, desafiadora e envolvente, que estimula o aprendizado ativo, a criatividade e o pensamento crítico dos alunos.

Exemplo de Roteiro: Desafio de Termópilas

- **Introdução à Batalha de Termópilas:** Os alunos são imersos na atmosfera tensa e caótica da lendária Batalha de Termópilas, onde enfrentarão uma série de desafios como guerreiros espartanos.
- **Chuva de Flechas Persas:** Enquanto avançam para o combate, os alunos se deparam com uma chuva incessante de flechas persas, testando sua capacidade de manter a calma e encontrar abrigo adequado em meio ao caos da batalha.
- **Ataque Surpresa:** Em determinado momento, os alunos são surpreendidos por um ataque surpresa de cavalaria persa, desafiando sua habilidade de reagir rapidamente e repelir o inimigo com eficácia.
- **Emboscada Inimiga:** Durante uma breve pausa para reorganização, os alunos são emboscados por uma unidade de infantaria persa, exigindo que usem

táticas de guerrilha e trabalho em equipe para se defenderem e contra-atacarem.

- **Cerco às Tropas Persas:** Após uma série de confrontos intensos, os alunos se veem diante da oportunidade de cercar as tropas persas e cortar suas linhas de suprimento, desafiando sua capacidade de planejamento estratégico e execução precisa.
- **Último Esforço Desesperado:** Quando a batalha atinge seu clímax, os alunos são confrontados com um último esforço desesperado por parte das forças persas, exigindo que superem suas próprias limitações físicas e emocionais para garantir a vitória final para Esparta.
- **Desenvolvimento da Narrativa:** A história continua a se desenrolar com base nos desafios propostos pelo professor, desafiando os alunos a demonstrar coragem, resiliência e habilidades táticas enquanto lutam pela glória de Esparta na Batalha de Termópilas.

Criando desafios e problemas

Após compreender as regras do jogo, devemos ressaltar a importância de se criar desafios durante a aula aventura. Criar desafios nos jogos de RPG é essencial para promover uma experiência envolvente e estimulante para os jogadores-alunos. Os desafios oferecem oportunidades para os participantes desenvolverem habilidades de resolução de problemas, trabalho em equipe e pensamento estratégico, enquanto enfrentam obstáculos dentro do jogo.

Além disso, os desafios mantêm os jogadores engajados e motivados, pois proporcionam um senso de conquista e superação quando são superados com sucesso. Eles também ajudam a manter o ritmo do jogo, garantindo que haja sempre algo novo e interessante para os jogadores enfrentarem.

Durante a aplicação do RPG como recurso didático, desafios e problemas a serem superados tornam-se excelentes oportunidades para “checar” o aprendizado dos alunos no decorrer das aulas anteriores a aula-jogo, propiciando uma percepção qualitativa de avaliação dos alunos engajados.

Os desafios podem variar em complexidade e natureza, desde enigmas e quebra-cabeças até confrontos com inimigos poderosos. Eles podem ser adaptados de acordo com o nível de habilidade e preferências dos jogadores, garantindo uma experiência personalizada e gratificante para todos os envolvidos.

Criar desafios nos jogos de RPG é fundamental para proporcionar uma experiência dinâmica, desafiadora e gratificante, que promova o desenvolvimento pessoal e a diversão dos jogadores-alunos.

Exemplos de Desafios e Problemas

Antes da aula-jogo, o professor-narrador deve previamente preparar uma série de desafios que servirão como possíveis indicadores do aprendizado dos alunos sobre o conteúdo abordado ao longo das seis aulas anteriores

A seguir darei alguns exemplos nos quais o conteúdo sobre a Grécia Antiga e a cultura helênica foi abordado e futuramente serão utilizados na aula aventura:

Perguntas preparadas previamente para a aula-jogo e possíveis resoluções.

n°	Pergunta Didática	Pergunta de forma narrativa	Possível Resposta
1	Como as diferenças entre Atenas e Esparta podem afetar a estratégia de defesa durante o cerco de uma cidade grega?	<i>“Espartanos! Porque somos os mais indicados para esta batalha!”</i>	<i>“Pois somos guerreiros! Criados e educados para a Guerra!”</i>
2	Quais medidas seriam tomadas pelos líderes de Atenas e Esparta para lidar com a escassez de recursos durante a guerra?	<i>“Porque estamos em menor número nessa batalha espartanos?!?”</i>	<i>“Nem todas as outras polis possuíam soldados para enviar senhor!”</i>
3	Diante da ameaça iminente de um ataque persa, como os hilotas espartanos poderiam ser mobilizados para reforçar as defesas?	<i>“Preparem-se! Os persas vão atacar com tudo!”</i>	<i>“Formaremos uma falange, senhor!”</i>
4	Ao enfrentar um adversário numericamente superior, como os 300 de Esparta poderiam usar a mitologia grega para inspirar coragem e determinação?	<i>“Descansaremos por enquanto soldados, usem este tempo para rezar para os deuses!”</i>	<i>“Ares é o mais adequado, pois ele é o Deus da Guerra dos gregos”</i>
5	Diante de uma decisão crucial antes da batalha, como os princípios democráticos atenienses influenciariam a escolha do curso de ação?	<i>“Aqueles malditos atenienses! Por que não nos ouviram soldados?”</i>	<i>“Talvez acreditassem que era possível dialogar com os persas senhor.”</i>
6	Em uma situação de cerco, quais aspectos das polis gregas seriam mais cruciais para manter a moral das tropas e a coesão do exército?	<i>“Quais benefícios as termópilas nos trazem aos soldados?”</i>	<i>“Por ser um terreno de difícil acesso, ele diminui o espaço para os persas atacarem senhor”</i>
7	Como as ideias filosóficas gregas poderiam ser aplicadas para motivar os soldados durante um período de dificuldades e sacrifícios?	<i>“Lembrem-se porque vivemos para guerra espartanos!”</i>	<i>“Para honrar nossos ancestrais e nossa glória como guerreiros”</i>

Essas perguntas foram elaboradas para avaliar a compreensão dos alunos sobre temas relacionados à Grécia Antiga e à Guerra do Peloponeso durante uma aula-jogo com RPG. Elas abordam aspectos como as diferenças entre Atenas e Esparta, as causas do conflito, a influência da cultura e da mitologia na guerra, e a aplicação de conhecimentos históricos e filosóficos em situações de confronto simulado. Cada pergunta busca verificar se os alunos conseguem aplicar seus conhecimentos para tomar decisões estratégicas e resolver problemas no contexto do jogo.

Além disso, a forma narrativa envolvente das questões busca imergir ainda mais os alunos no contexto da aula-jogo. Naturalmente, as respostas podem variar,

diferentes das listadas no quadro acima, as possíveis respostas devem refletir o conhecimento adquirido pelos alunos no decorrer das aulas expositivas.

Além das questões-problema previamente elaboradas, também devem ser preparadas situações desafiadoras para acrescentar emoção e diversão ao jogo, incentivando os alunos a tomar decisões estratégicas e criativas, devendo assim rolar os dados e lidarem com o resultado de suas decisões.

n°	Situação problema	Justificativa
1	Escassez de recursos	Os jogadores enfrentam dificuldades para obter suprimentos essenciais, como alimentos, água e armas, enquanto estão cercados pelo exército inimigo. Eles precisam encontrar maneiras criativas de garantir a sobrevivência de seu grupo.
2	Deserção e desconfiança interna	A pressão do cerco e as condições adversas levam alguns membros do grupo a questionar sua lealdade e a considerar a deserção. Os jogadores devem lidar com conflitos internos e manter a coesão do grupo?"
3	Traição de aliados:	Os jogadores descobrem que um aliado crucial está secretamente colaborando com o inimigo, comprometendo seus planos e colocando-os em perigo. Eles precisam lidar com a traição e encontrar uma maneira de neutralizar a ameaça.
4	Ataques surpresa e emboscadas.	O exército inimigo lança ataques surpresa e emboscadas, pegando os jogadores desprevenidos e causando baixas significativas. Eles devem reagir rapidamente e adaptar suas táticas para sobreviver e contra-atacar
5	Doenças e ferimentos:	Epidemias e lesões graves afetam a saúde dos jogadores, enfraquecendo-os e reduzindo sua eficácia no campo de batalha. Eles precisam encontrar maneiras de tratar os doentes e feridos enquanto continuam lutando contra o inimigo.
6	Emboscada na Passagem Estreita:	Enquanto os jogadores avançam por uma passagem montanhosa, são emboscados por um grupo de soldados inimigos que surgem de uma emboscada bem planejada.
7	Defesa Desesperada das Linhas de Cerco.	Os jogadores estão encarregados de defender as linhas de cerco de seu acampamento contra um ataque massivo do exército inimigo, utilizando táticas de guerrilha e armadilhas improvisadas
8	Retirada Estratégica Sob Pressão:	Os jogadores são forçados a recuar diante de um avanço inimigo implacável, lutando enquanto se retiram e tentam encontrar uma rota de fuga segura.

Situações problema, justificativa e possíveis decisões durante a aula-jogo.

Os desafios apresentados pretendem oferecer aos alunos-jogadores uma experiência imersiva que possa contribuir para o aprendizado. Eles enfrentarão situações como escassez de recursos, traição de aliados, ataques surpresa e emboscadas, entre outros, que os incentivam a pensar estrategicamente e a entender melhor as complexidades da vida e da guerra na Grécia Antiga. Essas experiências promovem não apenas o conhecimento histórico, mas também o desenvolvimento de habilidades como resolução de problemas, trabalho em equipe e tomada de decisões sob pressão.

Capítulo 4: AVENTURANDO

Ambientando

A ambientação é essencial para o sucesso de uma aula-jogo ou aula aventura de RPG. Antes de começar, o professor-narrador deve garantir que os alunos estejam imersos na proposta. Isso pode incluir ajustes físicos, como apagar as luzes ou fechar as cortinas, bem como a criação de um ambiente sonoro adequado. Mesmo que o professor não se sinta confortável com imitações ou vozes, é importante lembrar que o RPG é um jogo imaginativo que requer criatividade e ludicidade. Portanto, é fundamental que o professor se esforce para criar uma atmosfera envolvente que estimule a imaginação dos alunos e os transportes para o mundo da aventura.

Além disto, trata-se de uma aula, ainda é necessário ambientar os alunos historicamente, cronologicamente, geograficamente e em outros aspectos durante uma aula com RPG, sendo fundamental por diversos motivos.

Primeiramente, essa ambientação proporciona uma imersão mais profunda no contexto histórico abordado, permitindo que os alunos compreendam melhor os eventos, personagens e cenários que estão sendo explorados. Ao criar um ambiente que reflita a época estudada, os alunos são incentivados a se conectar emocionalmente com o conteúdo, tornando a aprendizagem mais significativa e memorável.

Além disso, ao ambientar os alunos de forma precisa e detalhada, é possível promover uma compreensão mais abrangente das interações entre diferentes aspectos históricos, como eventos políticos, sociais, econômicos e culturais. Isso permite aos alunos enxergar as complexidades e nuances do período histórico estudado, desenvolvendo uma visão mais crítica e contextualizada da história.

A ambientação também contribui para a construção de uma atmosfera de aprendizado envolvente e estimulante. Ao criar um cenário autêntico e imersivo, os alunos são transportados para outra época e lugar, incentivando o engajamento e a participação ativa nas atividades propostas. Isso estimula a criatividade, a imaginação

e o trabalho em equipe, enquanto os alunos assumem papéis e enfrentam desafios dentro do contexto histórico.

Em suma, ambientar os alunos durante uma aula com RPG é essencial para proporcionar uma experiência de aprendizado imersiva, significativa e estimulante. Ao conectar os alunos ao contexto histórico de maneira autêntica e envolvente, é possível promover uma compreensão mais profunda da história e desenvolver habilidades críticas e criativas essenciais para o aprendizado.

Engajando

Promover o engajamento dos alunos durante uma aula com RPG é uma meta fundamental para o sucesso dessa prática pedagógica. Existem várias estratégias que podem ser empregadas para alcançar esse objetivo de forma eficaz.

Primeiramente, é essencial criar uma narrativa envolvente e estimulante que desperte o interesse dos alunos. A história deve ser cativante, com desafios interessantes e personagens fascinantes, capazes de prender a atenção dos alunos desde o início.

Além disso, é importante envolver os alunos ativamente na construção da narrativa. Eles podem contribuir com ideias, sugestões e até mesmo assumir o papel de narradores em determinados momentos, o que aumenta o senso de responsabilidade e participação.

Outra estratégia eficaz é proporcionar liberdade e autonomia aos alunos dentro do jogo. Eles devem ter a oportunidade de tomar decisões e influenciar o rumo da história, o que aumenta o senso de controle e empoderamento.

Além disso, o uso de recursos visuais, sonoros e táteis pode tornar a experiência mais imersiva e estimulante. Por exemplo, o uso de mapas, músicas temáticas e objetos físicos relacionados à história podem ajudar a criar um ambiente rico e realista.

Por fim, é importante fornecer feedback constante e positivo aos alunos, reconhecendo e valorizando suas contribuições e conquistas ao longo do jogo. Isso ajuda a manter a motivação e o interesse dos alunos durante toda a aula.

Em resumo, promover o engajamento dos alunos durante uma aula com RPG requer uma combinação de elementos, incluindo uma narrativa envolvente, participação ativa dos alunos, liberdade de escolha, uso de recursos multimídia e feedback constante. Quando esses elementos são combinados de forma adequada, é possível criar uma experiência educacional estimulante e memorável para os alunos.

Instigando

Desafiar e instigar os alunos a resolverem problemas e propor soluções durante uma aula com RPG é uma estratégia eficaz para promover o pensamento crítico, a criatividade e o trabalho em equipe. Existem diversas maneiras de alcançar esse objetivo dentro do contexto do jogo de RPG.

Em primeiro lugar, é importante criar enigmas, quebra-cabeças e desafios que exijam raciocínio lógico e criatividade por parte dos alunos. Esses problemas podem estar relacionados à trama da história ou às situações que os personagens enfrentam, incentivando os alunos a pensar fora da caixa e encontrar soluções inovadoras.

Além disso, os desafios podem ser adaptados de acordo com o nível de habilidade e conhecimento dos alunos, garantindo que sejam desafiadores, mas alcançáveis. Isso estimula a autoconfiança e a motivação dos alunos, pois lhes proporciona a oportunidade de superar obstáculos e alcançar sucesso.

Outra maneira de desafiar os alunos é atribuir-lhes papéis e responsabilidades específicas dentro do jogo. Por exemplo, um aluno pode assumir o papel de líder do grupo, enquanto outro é responsável por decifrar códigos secretos. Isso promove a colaboração e o trabalho em equipe, pois os alunos precisam cooperar e coordenar esforços para alcançar os objetivos comuns.

Além disso, é importante criar um ambiente seguro e encorajador, onde os alunos se sintam à vontade para tomar riscos e experimentar novas ideias. O fracasso

deve ser encarado como parte do processo de aprendizagem, incentivando os alunos a aprender com seus erros e buscar soluções alternativas.

Por fim, é fundamental fornecer um feedback construtivo e positivo aos alunos, reconhecendo seus esforços e conquistas ao longo do jogo. Isso os motiva a continuar se desafiando e buscando soluções criativas para os problemas que enfrentam.

Em resumo, ao criar desafios relevantes e envolventes, atribuir papéis e responsabilidades específicas e fornecer um ambiente seguro e encorajador, os professores podem ajudar os alunos a desenvolver habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal.

Exemplo de aula-jogo

Para tornar mais vívida nossa exploração deste método, vamos mergulhar em um exemplo prático de como essa abordagem pode se desenrolar em uma sessão de jogo hipotética. Imaginemos, por um momento, que estamos prestes a recriar a lendária Batalha de Termópilas, onde os corajosos guerreiros espartanos, serão desafiados a tomar decisões cruciais em meio ao caos do conflito.

Exemplo de aula-jogo hipotética.

Participantes	Diálogos e Resoluções
Professor Narrador	“Bem-vindos, guerreiros espartanos, à representação da lendária Batalha de Termópilas. Estamos diante de uma encruzilhada crítica. O exército persa se aproxima, e vocês, como bravos espartanos, têm decisões a tomar. Vamos começar com Gorgo, você está na linha de frente.”
Gorgo (aluno-jogador)	“Eu decido liderar um ataque direto contra as tropas persas!”
Professor Narrador	“Uma escolha audaciosa! Vamos rolar os dados para determinar o resultado dessa investida”. [O aluno rola os dados e obtém um resultado de 7.]
Professor Narrador	“Gorgo, seu ataque tem um sucesso parcial. Vocês conseguem causar um impacto nas linhas persas, mas, ao mesmo tempo, uma chuva de flechas começa a ser disparada em resposta. A situação se complica. Como vocês reagem?”
Asterion (outro aluno-jogador)	“Eu tento liderar a formação para nos proteger da chuva de flechas. Vamos criar uma barricada!”
Professor Narrador	“Excelente estratégia, Asterion! Vamos rolar os dados para ver como isso se desenrola”. [O aluno rola os dados e obtém um resultado de 10+.]
Professor Narrador	“Uma jogada brilhante! A formação espartana se ajusta rapidamente, criando uma barricada sólida. As flechas persas encontram uma resistência firme. Isso não só protege a linha de frente, mas também inspira os demais guerreiros.

Participantes	Diálogos e Resoluções
	Vocês ganharam vantagem na batalha.”
Gorgo:	“Estamos enfrentando uma chuva de flechas aqui! Precisamos de um plano para neutralizar esse ataque persa.”
Professor Narrador	Percebo a urgência, Gorgo. Outras escolhas sábias serão cruciais. Vocês podem tentar avançar rapidamente, procurar abrigo ou até mesmo lançar um contra-ataque. O que decidem?

A narrativa desenrola-se, com os alunos tomando decisões estratégicas, lançando dados para determinar o sucesso de suas ações e enfrentando os desafios impostos pela chuva incessante de flechas persas. Essa interação contínua entre o professor-narrador e os alunos-jogadores cria uma atmosfera dinâmica, proporcionando um desenvolvimento envolvente da trama.

Ao mesmo tempo, essa dinâmica permite uma análise contínua do conhecimento dos alunos com base em suas respostas anteriores. Prosseguindo com a narrativa, é possível aprofundar a compreensão dos estudantes, questionando suas escolhas à luz do que aprenderam.

Uma continuação do exemplo hipotético pode ser observada a seguir:

Questionando as situações de Jogo Hipotéticas.

Participantes	Diálogos e Resoluções Hipotéticas
Professor Narrador	Enquanto a batalha prossegue, guerreiros espartanos, uma pausa estratégica se abre. Gorgo, diante da situação desafiadora, como você relacionaria a formação espartana que vocês acabaram de criar com as táticas militares características dos espartanos na Grécia Antiga?
Gorgo (aluno)	A formação que criamos é remanescente da famosa falange espartana, conhecida por sua solidez e cooperação entre os soldados. Cada escudo se encaixando ao lado do outro, formando uma barreira impenetrável.
Professor Narrador	Excelente observação, Gorgo! Agora, Asterion, considerando a resistência eficaz da barricada, como essa tática de defesa reflete os princípios da cidade-estado de Esparta em relação à importância da disciplina militar?
Asterion (outro aluno)	A barricada reflete a ênfase espartana na disciplina e no treinamento militar rigoroso. A cooperação rápida e eficiente dos guerreiros para criar essa defesa mostra como a disciplina era fundamental na estratégia militar espartana.
Professor Narrador	Muito bem colocado, Asterion! Agora, enquanto enfrentam a chuva de flechas persas, vale a pena lembrar a importância das Termópilas na história grega. Pode alguém me contar qual era o objetivo principal dos espartanos ao defenderem esse estreito?
Atena (aluna):	A defesa das Termópilas tinha como objetivo conter o avanço do vasto exército persa de Xerxes, permitindo que Atenas pudesse se preparar para a batalha naval subsequente e proteger a Grécia da invasão persa.
Professor Narrador	Exato, Atena! Vocês estão conectando os eventos da batalha com o contexto histórico de forma notável. Agora, diante da intensidade da batalha, como os guerreiros espartanos se mantinham motivados, considerando a fama das

Participantes	Diálogos e Resoluções Hipotéticas
	Termópilas como um ponto crucial na história de Esparta?
Dionísio (outro aluno jogador)	Os espartanos, conhecidos por sua coragem e disciplina militar, eram motivados pela noção de honra e pelo desejo de preservar o prestígio de Esparta. A batalha em Termópilas representava um teste crucial para sua reputação guerreira.
Professor Narrador	Excelente, Dionísio! Continuem a resistir bravamente, guerreiros espartanos. Cada escolha e resposta revela não apenas a habilidade tática, mas também um entendimento profundo da história grega, dos espartanos e do significado das Termópilas.

Dessa forma, a avaliação da aula se torna uma experiência imersiva e envolvente, na qual o conhecimento dos alunos é testado em um contexto prático. A utilização dos dados não apenas adiciona um elemento lúdico, mas também permite que o enredo evolua de acordo com as escolhas e ações dos alunos, proporcionando uma avaliação mais rica e significativa.

Capítulo 5: DESBRAVANDO

Exemplificando

Neste capítulo, exploraremos diversas aventuras adequadas para alunos do ensino fundamental, do 6º ao 9º ano, que podem ser empregadas como aulas-jogo utilizando o RPG como recurso educacional para enriquecer o ensino de História de forma mais envolvente. Todas as aventuras descritas foram testadas pelo professor-pesquisador que redigiu este manual, embora não tenham sido aplicadas integralmente, já que ajustes são necessários de acordo com a realidade das turmas onde a atividade será realizada.

Cada exemplo de aula-jogo é precedido pela consolidação de conhecimentos através de aulas expositivas com abordagens variadas. Em minhas aulas expositivas, costumo utilizar cerca de seis aulas de 50 minutos cada, antes de culminar com a aula-jogo proposta. No entanto, é possível que menos aulas sejam necessárias, dependendo das características da turma e do professor.

Em seguida, apresento um roteiro de aventura a ser seguido, embora não rigidamente, oferecendo uma visão dos possíveis desdobramentos que a aventura possa ter. O professor-narrador não deve se prender estritamente ao roteiro proposto, podendo fazer adaptações conforme necessário.

Também são sugeridos questionamentos didáticos que podem ser inseridos durante a aula-jogo, além de situações-problema a serem resolvidas pelos alunos. Estes têm como objetivo avaliar o conhecimento adquirido ao longo das aulas expositivas, permitindo uma avaliação qualitativa do processo de ensino-aprendizagem do tema abordado.

Espero que os exemplos fornecidos ajudem os professores interessados em utilizar o RPG como recurso educacional a compreender melhor a metodologia proposta neste manual.

Exemplo 1: Aula-Jogo “Bandeirantismo no Brasil Colonial”

Imagine uma aula de História onde os alunos não apenas aprendem sobre o Bandeirantismo no Brasil Colonial, mas se tornam os próprios bandeirantes! Ao utilizar RPG com essa temática, os estudantes mergulham em uma aventura cheia de descobertas e desafios, enriquecendo o aprendizado de forma dinâmica e envolvente.

Nesta aula-jogo, cada aluno assume o papel de um bandeirante, explorando territórios desconhecidos, interagindo com povos indígenas, enfrentando obstáculos naturais e tomando decisões estratégicas. Eles precisam negociar, formar alianças e resolver conflitos, tudo enquanto aprendem sobre a expansão territorial, o impacto nas populações nativas e as consequências econômicas e sociais dessa época.

A aula se torna uma verdadeira jornada histórica, onde os alunos vivenciam na prática os dilemas e conquistas dos bandeirantes. Essa experiência ativa o aprendizado, tornando a História mais palpável e memorável. Os estudantes desenvolvem habilidades como trabalho em equipe, liderança, resolução de problemas e pensamento crítico, além de aprofundarem seu conhecimento sobre o Brasil Colonial.

Ao final da atividade, os alunos poderão refletir sobre suas experiências, comparando as decisões tomadas no jogo com os acontecimentos históricos reais. Isso não só reforça o conteúdo aprendido, mas também estimula uma compreensão crítica e reflexiva da História.

Aulas Expositivas e Abordagens sobre o Bandeirantismo

Aula	Tema
1	Introdução ao Bandeirantismo (EF07HI07) <ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva: Apresentação sobre a origem e o desenvolvimento das bandeiras no contexto da colonização do Brasil, destacando os principais bandeirantes e suas expedições. • Atividade prática: Criação de mapas conceituais sobre as rotas das bandeiras e as regiões exploradas pelos bandeirantes.
2	Expedições e Impactos (EF07HI08) <ul style="list-style-type: none"> • Discussão: Análise das motivações econômicas, sociais e políticas que impulsionaram as expedições bandeirantes, e os seus impactos sobre as populações indígenas e o território colonial. • Debate em sala de aula: Alunos são divididos em grupos para discutir os aspectos positivos e negativos das ações bandeirantes do ponto de vista dos colonizadores e dos povos indígenas.
3	Principais Bandeirantes (EF07HI09)

	<ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva: Foco nas biografias de bandeirantes notáveis como Antônio Raposo Tavares e Domingos Jorge Velho, suas contribuições e controvérsias. • Leitura e análise: Textos históricos e cartas relatando as expedições, com análise crítica sobre os relatos e suas implicações históricas. • Atividade prática: Simulação de uma reunião entre bandeirantes e autoridades coloniais, onde os alunos representam diferentes personagens históricos.
4	<p>Economia das Bandeiras (EF07HI11)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdução: Estudo sobre a economia das bandeiras, incluindo a busca por metais preciosos, o aprisionamento de indígenas e a expansão das fronteiras agrícolas. • Atividade prática: Os alunos são desafiados a criar um plano econômico de uma expedição bandeirante fictícia, considerando os recursos necessários e os possíveis resultados econômicos.
5	<p>Cultura e Legado (EF07HI12)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploração: A influência das bandeiras na cultura brasileira, incluindo lendas, músicas e festas populares que têm origem na época das bandeiras. • Leitura de trechos: Obras literárias e documentos que retratam o bandeirantismo e suas representações culturais. • Atividade prática: Criação de narrativas fictícias ou dramatizações baseadas nas lendas e histórias dos bandeirantes.
6	<p>Questões Éticas e Históricas (EF07HI10)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Discussão: Debate sobre as questões éticas relacionadas às ações dos bandeirantes, incluindo a escravidão indígena e o impacto ambiental. • Debate: Análise crítica dos bandeirantes como heróis ou vilões, considerando diferentes perspectivas históricas e culturais. • Atividade final: Os alunos participam de uma mesa redonda simulada, discutindo e votando sobre a reavaliação do papel dos bandeirantes na história brasileira, propondo novas formas de ensino sobre o tema nas escolas.

Roteiro de Aventura: A Saga dos Bandeirantes no Brasil

- **Introdução à Expedição Bandeirante:** Os alunos são transportados para o Brasil colonial, mergulhando na atmosfera selvagem e desafiadora das expedições bandeirantes. Vestidos com as vestes rústicas dos bandeirantes, enfrentam a vastidão da mata fechada e a imprevisibilidade do terreno, enquanto se preparam para partir em busca de riquezas e aventuras.
- **Encontro com Tribos Indígenas:** Durante a jornada, os alunos se deparam com diversas tribos indígenas, algumas amigáveis e dispostas a negociar, enquanto outras hostis e prontas para o embate. Devem usar diplomacia, negociação e até mesmo estratégias de defesa para lidar com esses encontros inesperados.
- **Ataque de Animais Selvagens:** Enquanto exploram as profundezas da selva, os alunos enfrentam ataques de animais selvagens, como onças, serpentes venenosas e até mesmo piranhas nos rios. Devem demonstrar coragem e habilidade para proteger o grupo e garantir a continuidade da expedição.
- **Confronto com Bandeirantes Rivais:** Em determinado ponto da jornada, os alunos se deparam com uma expedição bandeirante rival, determinada a reivindicar as mesmas terras e riquezas. Inicia-se um confronto tenso, onde os alunos devem usar suas habilidades de estratégia e combate para sair vitoriosos e garantir o sucesso de sua própria expedição.

- **Descoberta de Tesouros Escondidos:** Após superar uma série de desafios, os alunos finalmente descobrem um antigo tesouro escondido em uma caverna profunda na selva. No entanto, devem lidar com armadilhas mortais e obstáculos desafiadores para alcançar o tesouro e garantir sua riqueza e prestígio.
- **Contra-ataque Indígena:** Ao retornarem com seus tesouros, os alunos são emboscados por uma aliança de tribos indígenas determinadas a proteger suas terras e expulsar os intrusos. Devem usar todas as suas habilidades de negociação, diplomacia e, se necessário, combate, para resolver o conflito de forma pacífica ou defensiva.
- **Desenvolvimento da Narrativa:** A história continua a se desenrolar conforme os desafios propostos pelo professor, levando os alunos a explorar as complexidades do bandeirantismo no Brasil colonial. Eles aprenderão sobre os motivos, métodos e consequências dessas expedições, enquanto experimentam em primeira mão as emoções e dificuldades enfrentadas pelos bandeirantes.

Exemplos de questionamentos:

Nº	Pergunta Didática	Pergunta de Forma narrativa
1	Quais eram os principais objetivos das bandeiras no Brasil colonial?	<i>“Que sonhos os impulsionam nesta jornada pelas terras desconhecidas do Brasil selvagem?”</i>
2	Quais eram as principais características dos bandeirantes?	<i>“Como, e com o quê, vocês se preparam para sua jornada Brasil adentro?”</i>
3	Como as bandeiras contribuíram para a expansão territorial do Brasil colonial?	<i>“O que vocês esperam conquistar durante sua aventura nas terras desconhecidas do Brasil?”</i>
4	Quais eram as principais atividades econômicas desenvolvidas pelas bandeiras?	<i>“Como vocês acham que estão contribuindo para o comércio no Brasil? Isto é bom ou ruim?”</i>
5	Quais foram as consequências das bandeiras para as populações indígenas e para a formação social do Brasil colonial?	<i>“Que lições podemos extrair das aventuras dos bandeirantes enquanto desbravam esse território hostil do Brasil Colonial?”</i>

Situações problema e justificativa.

Nº	Situação	Justificativa
1	Perdidos na Selva:	Durante uma expedição de bandeirantes em busca de ouro, os jogadores se veem perdidos na densa floresta tropical. Eles precisam encontrar uma maneira de navegar pelo terreno desconhecido, evitando perigos naturais e encontrando fontes de água e alimentos para garantir sua sobrevivência.
2	Conflitos Internos na Expedição:	A descoberta de uma veia de ouro gera disputas internas entre os membros da expedição. Alguns querem explorar a mina imediatamente, enquanto outros preferem continuar explorando em busca de mais riquezas. Os jogadores devem mediar os conflitos e tomar decisões que beneficiem o grupo como um todo.

3	Aliados Traícoeiros:	Durante uma negociação com uma tribo indígena amigável, os jogadores descobrem que um dos membros da expedição está secretamente conspirando para traí-los, comprometendo a segurança de todos. Eles devem encontrar uma maneira de neutralizar a ameaça sem alienar os aliados indígenas.
4	Emboscada na Planície Aberta:	Enquanto os jogadores atravessam uma vasta planície em busca de novas terras para explorar, são emboscados por uma tribo hostil e seu grupo é separado. Eles precisam se reunir e lutar para escapar da emboscada, usando táticas de guerrilha e trabalho em equipe para superar as probabilidades.
5	Epidemia na Expedição:	Uma doença misteriosa se espalha pelo acampamento da expedição, deixando vários membros doentes e incapazes de continuar. Os jogadores devem encontrar uma cura para a epidemia enquanto protegem o acampamento de ataques inimigos que aproveitam a fraqueza do grupo.

Exemplo 2: Aula-Jogo “Monstros Vitorianos”

Imagine uma aula de História e Literatura onde os alunos não apenas estudam as transformações da Era Vitoriana, mas se tornam personagens dessa fascinante época! Utilizando RPG com a temática "Transformações da Era Vitoriana e a Literatura de Terror da Época", os estudantes mergulham em uma narrativa cheia de mistério, intriga e inovação.

Nessa aula-jogo, cada aluno assume um papel diferente: podem ser inventores revolucionários, aristocratas lidando com as mudanças sociais, ou até escritores de terror, como Mary Shelley ou Bram Stoker. Eles explorarão as ruas de Londres, investigarão fenômenos sobrenaturais, e vivenciarão o impacto da Revolução Industrial, das novas descobertas científicas e das profundas mudanças sociais.

Os estudantes terão que enfrentar dilemas morais, resolver mistérios e criar suas próprias histórias de terror inspiradas nos clássicos da época. Essa abordagem permite que entendam de forma prática como as transformações sociais, econômicas e tecnológicas influenciaram a literatura de terror vitoriana.

A aula se transforma em uma emocionante jornada onde os alunos experimentam na pele os desafios e as maravilhas da Era Vitoriana. Eles desenvolverão habilidades como pensamento crítico, criatividade, trabalho em equipe

e análise literária, ao mesmo tempo que aprofundam seu conhecimento histórico e literário.

Aulas Expositivas e Abordagens sobre as Transformações da Era Vitoriana e a Literatura de Terror da Época

Aula	Tema
1	Introdução à Era Vitoriana (EF08HI02) <ul style="list-style-type: none"> ● Aula expositiva: Apresentação sobre o contexto histórico da Era Vitoriana (1837-1901), incluindo a Revolução Industrial, avanços tecnológicos e mudanças sociais. ● Atividade prática: Criação de uma linha do tempo com os principais eventos e transformações da Era Vitoriana.
2	Revolução Industrial e Urbanização (EF08HI03) <ul style="list-style-type: none"> ● Discussão: Análise dos impactos da Revolução Industrial, como o crescimento das cidades, mudanças nas condições de trabalho e a vida urbana. ● Debate em sala de aula: Alunos são divididos em grupos para discutir os benefícios e os desafios trazidos pela industrialização na vida das pessoas na época.
3	Mudanças Sociais e Cultura Vitoriana (EF08HI03) <ul style="list-style-type: none"> ● Aula expositiva: Exploração das mudanças sociais, incluindo questões de classe, gênero e moralidade na sociedade vitoriana. ● Leitura e análise: Textos históricos e literários que refletem as normas e valores da época, como ensaios de John Stuart Mill e Jane Austen. ● Atividade prática: Simulação de um salão vitoriano onde os alunos representam diferentes personagens históricos e debatem questões sociais da época.
4	Introdução à Literatura de Terror Vitoriana (EF08HI27) <ul style="list-style-type: none"> ● Aula expositiva: Introdução aos principais autores e obras de terror da Era Vitoriana, como Mary Shelley, Bram Stoker e Robert Louis Stevenson. ● Atividade prática: Leitura e análise de trechos de obras como "Frankenstein", "Drácula" e "O Médico e o Monstro".
5	Elementos de Terror na Literatura Vitoriana (EF08HI27) <ul style="list-style-type: none"> ● Exploração: Estudo dos temas e elementos comuns na literatura de terror vitoriana, como o sobrenatural, a ciência e o medo do desconhecido. ● Leitura de trechos: Obras como "O Coração Delator" de Edgar Allan Poe e "A Volta do Parafuso" de Henry James. ● Atividade prática: Criação de narrativas de terror pelos próprios alunos, baseadas nos elementos aprendidos.
6	Influência da Ciência na Literatura de Terror (EF08HI27) <ul style="list-style-type: none"> ● Discussão: Análise de como os avanços científicos e as descobertas da época influenciaram a literatura de terror, com foco em obras como "O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde". ● Debate: Discussão sobre os dilemas éticos e as implicações das descobertas científicas na sociedade vitoriana e na literatura. ● Atividade final: Os alunos participam de uma mesa redonda simulada, discutindo e votando sobre a influência da ciência na literatura e na sociedade da época, propondo novas formas de explorar esses temas nas aulas de literatura.

Roteiro de Aventura: Mistérios da Era Vitoriana e a Literatura de Terror

- **Introdução à Era Vitoriana:** Os alunos são transportados para as ruas sombrias e nebulosas da Era Vitoriana, imersos na atmosfera gótica e misteriosa dessa

época marcante da história. Vestidos com trajes elegantes da alta sociedade vitoriana, embarcam em uma jornada para desvendar os segredos mais sombrios e intrigantes dessa era.

- **Exploração de Ruas Escuras:** Enquanto percorrem as ruas sinistras de Londres, os alunos encontram becos escuros, casas abandonadas e cemitérios assombrados, onde podem encontrar pistas e segredos ocultos relacionados aos mistérios da literatura de terror vitoriana.
- **Encontro com Personagens Misteriosos:** Durante a jornada, os alunos se deparam com uma série de personagens misteriosos e enigmáticos, como vampiros, lobisomens, fantasmas e cientistas loucos. Devem usar sua astúcia e perspicácia para descobrir as verdadeiras intenções desses personagens e resolver os enigmas que apresentam.
- **Investigação de Crimes Macabros:** Os alunos são desafiados a investigar uma série de crimes macabros que assolam a cidade vitoriana, incluindo assassinatos brutais e desaparecimentos inexplicáveis. Devem coletar evidências, entrevistar testemunhas e desvendar os mistérios por trás desses eventos perturbadores.
- **Exploração de Mansões Assombradas:** Durante a jornada, os alunos têm a oportunidade de explorar mansões abandonadas e castelos assombrados, onde encontram armadilhas, segredos ocultos e aparições fantasmagóricas. Devem demonstrar coragem e determinação para enfrentar os terrores que habitam nesses lugares assustadores.
- **Confronto com o Sobrenatural:** À medida que a aventura se desenrola, os alunos enfrentam encontros sobrenaturais aterrorizantes, incluindo rituais sombrios, invocações demoníacas e encontros com entidades malignas. Devem usar todas as suas habilidades e conhecimentos adquiridos para resistir ao horror e proteger-se do desconhecido.
- **Desenvolvimento da Narrativa:** A história continua a se desenrolar conforme os desafios propostos pelo professor, levando os alunos a explorar os temas e elementos característicos da literatura de terror vitoriana, como o sobrenatural, o gótico e o macabro. Eles aprenderão sobre as transformações sociais, culturais e tecnológicas da Era Vitoriana, enquanto mergulham nos horrores e mistérios que inspiraram os grandes escritores da época.

Exemplos de questionamentos:

Nº	Pergunta Didática	Pergunta de Forma narrativa
1	Como as transformações sociais, tecnológicas e culturais da Era Vitoriana influenciaram a sociedade da época?	<i>“Há alguma invenção que possa os ajudar com este problema? Como ela pode ser útil”</i>
2	Quais são os principais temas e elementos característicos da literatura de terror da Era Vitoriana, e como eles refletem os medos e as ansiedades da	<i>“O monstro que os espreita, qual seria sua característica mais marcante? Há alguma característica que se destaca?”</i>

	sociedade da época?	
3	Quais são alguns dos autores mais importantes da literatura de terror vitoriana, e quais são suas obras mais famosas? Como esses autores contribuíram para o desenvolvimento do gênero?	<i>“Que tipo de monstro é este que os ameaça? Quem escreveu sobre ele? Qual ameaça ele representa?”</i>
4	Como o contexto histórico e cultural da Era Vitoriana influenciou o estilo e a atmosfera das histórias de terror da época? Que aspectos da sociedade vitoriana são frequentemente explorados na literatura de terror?	<i>“Com a noite, as luzes fracas dos postes não as deixam tão seguras. É perigoso sair à noite? Mas por que será que as pessoas agora podem sair à noite? Mesmo com o desconhecido à espreita?”</i>
5	Além de entreter o público, qual era o propósito da literatura de terror vitoriana? Como essas histórias foram usadas para comentar e criticar questões sociais, políticas e morais da época?	<i>“Há algo de humana neste monstro? Talvez suas motivações? Será que ele é realmente, um monstro?”</i>

Situações problema e justificativa.

Nº	Situação	Justificativa
1	Pesadelos Noturnos:	Os jogadores começam a ter pesadelos recorrentes envolvendo criaturas assustadoras da literatura de terror vitoriana, como vampiros, lobisomens e fantasmas. Eles precisam descobrir a origem desses sonhos perturbadores e encontrar uma maneira de enfrentar seus medos antes que isso afete sua sanidade.
2	Desaparecimentos Misteriosos:	Durante uma festa na alta sociedade vitoriana, várias pessoas desaparecem misteriosamente, deixando para trás apenas vestígios de sua presença. Os jogadores devem investigar os desaparecimentos e descobrir se há alguma conexão com as criaturas sobrenaturais que assombram os becos sombrios de Londres.
3	Segredos Obscuros da Aristocracia:	Os jogadores são contratados por um aristocrata influente para investigar rumores sobre atividades sobrenaturais em sua mansão isolada. Eles descobrem uma rede de segredos obscuros que envolvem rituais proibidos e pactos sombrios com seres do além. Os jogadores devem decidir se ajudam ou denunciam o aristocrata, enquanto enfrentam as criaturas que ele convocou.
4	Noite de Terror no Asilo:	Durante uma visita a um asilo abandonado, os jogadores se veem presos dentro do prédio assombrado por espíritos atormentados e monstros grotescos. Eles devem encontrar uma saída antes que se tornem vítimas das forças malignas que habitam o lugar.
5	Caça às Bruxas na Cidade:	Uma histeria coletiva toma conta da cidade vitoriana, com rumores de bruxaria e feitiçaria se espalhando rapidamente. Os jogadores são acusados injustamente de praticar magia negra e precisam provar sua inocência enquanto lutam contra as forças ocultas que ameaçam a cidade.

Exemplo 3: Aula-Jogo “Primeira Guerra Mundial e a Terra de Ninguém”

Imagine uma aula de História onde os alunos não apenas estudam a Primeira Guerra Mundial, mas se veem transportados para as trincheiras e a Terra de ninguém! Utilizando RPG com essa temática, os estudantes mergulham em uma experiência imersiva que enriquece o aprendizado de forma intensa e envolvente.

Nesta aula-jogo, cada aluno assume o papel de um soldado em meio à Primeira Guerra Mundial, enfrentando as duras realidades das trincheiras. Eles experimentam a vida cotidiana dos soldados, lidam com desafios como a escassez de alimentos, condições insalubres, e a constante ameaça dos ataques inimigos. Além disso, os alunos precisam tomar decisões cruciais durante os combates, planejar estratégias e lidar com a difícil realidade de avançar através da Terra de Ninguém.

A aula se transforma em uma intensa simulação histórica, onde os alunos vivenciam os dilemas e as tensões da guerra. Essa experiência prática torna o aprendizado da História mais visceral e impactante. Os estudantes desenvolvem habilidades como trabalho em equipe, pensamento estratégico, empatia e resiliência, ao mesmo tempo em que aprofundam seu entendimento sobre os aspectos humanos e táticos da Primeira Guerra Mundial.

Aulas Expositivas e Abordagens sobre a Primeira Guerra Mundial: Foco nas Trincheiras e na Terra de Ninguém

Aula	Tema
1	Introdução à Primeira Guerra Mundial (EF09HI10) <ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva: Apresentação sobre as causas e o início da Primeira Guerra Mundial, demarcando os principais eventos que levaram ao conflito. • Atividade prática: Criação de um mapa conceitual das alianças e principais batalhas no início da guerra.
2	A Vida nas Trincheiras (EF09HI10) <ul style="list-style-type: none"> • Discussão: Análise das condições de vida dos soldados nas trincheiras, incluindo os desafios diários como a lama, o frio, as doenças e os ataques inimigos. • Leitura e análise: Trechos de cartas de soldados e relatos de veteranos que descrevem a realidade das trincheiras. • Atividade prática: Os alunos criam diários fictícios de soldados, baseados nas informações estudadas, para vivenciar as dificuldades e sentimentos dos combatentes.
3	A Terra de Ninguém (EF09HI10) <ul style="list-style-type: none"> • Aula expositiva: Explicação sobre a "terra de ninguém", a área entre as trincheiras

	<p>opostas, e as dificuldades enfrentadas pelos soldados ao cruzá-la.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Leitura de trechos: Relatos e poemas de guerra que descrevem a experiência na terra de ninguém, como "Flanders Fields" de John McCrae. ● Atividade prática: Simulação de uma missão de reconhecimento na terra de ninguém, onde os alunos planejam estratégias e discutem os riscos envolvidos.
4	<p>Tecnologia e Armas na Guerra de Trincheiras (EF09HI10)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introdução: Estudo sobre as novas tecnologias e armas utilizadas na guerra de trincheiras, incluindo metralhadoras, gás venenoso e tanques. ● Debate: Discussão sobre o impacto dessas tecnologias no combate e na vida dos soldados. ● Atividade prática: Criação de infográficos sobre as diferentes armas e tecnologias utilizadas, demarcando suas vantagens e desvantagens.
5	<p>Impacto Psicológico da Guerra de Trincheiras (EF09HI10)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Exploração: Análise do impacto psicológico da guerra de trincheiras nos soldados, incluindo transtorno de estresse pós-traumático (TEPT). ● Leitura de trechos: Obras literárias e estudos psicológicos da época que discutem o trauma de guerra. ● Atividade prática: Criação de um projeto de sensibilização sobre o impacto psicológico da guerra, com apresentações e discussões em grupo.
6	<p>Arte e Literatura sobre a Primeira Guerra Mundial (EF09HI10)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Discussão: Estudo de como a Primeira Guerra Mundial foi retratada na arte e na literatura, com foco em obras como "Nada de Novo no Front" de Erich Maria Remarque. ● Leitura e análise: Poemas de guerra e excertos de livros que abordam as experiências dos soldados. ● Atividade final: Os alunos criam suas próprias obras de arte ou narrativas inspiradas pela vida nas trincheiras e na terra de ninguém, para expressar o impacto da guerra de uma perspectiva pessoal.

Roteiro de Aventura: Fronteiras Mortais - A Primeira Guerra Mundial nas Trincheiras

- **Introdução à Primeira Guerra Mundial:** Os alunos são levados de volta no tempo para os campos de batalha da Primeira Guerra Mundial, onde a guerra de trincheiras definiria o conflito. Vestidos com uniformes de soldados da época, mergulham na atmosfera caótica e brutal das trincheiras, onde a vida e a morte estão separadas por poucos metros de terra arrasada.
- **Avanço Pelas Trincheiras:** Enquanto avançam pelas trincheiras, os alunos enfrentam os desafios cotidianos dos soldados durante a guerra: o medo constante, as condições insalubres, a fome e a sede. Devem mostrar resiliência e determinação para superar esses obstáculos e manter-se focados em sua missão.
- **Ataques de Gás Tóxico:** Em certo ponto da jornada, os alunos são surpreendidos por ataques de gás tóxico lançados pelo inimigo, testando sua capacidade de reagir rapidamente e proteger-se com máscaras de gás.

improvisadas. Devem agir com rapidez e eficácia para evitar danos graves e continuar avançando.

- **Confronto na Terra de Ninguém:** Ao saírem das trincheiras para o território devastado e desolado da Terra de Ninguém, os alunos se veem diante do perigo iminente dos ataques inimigos e dos obstáculos naturais, como crateras de bombas e arame farpado. Devem usar táticas de avanço e cobertura para cruzar esse terreno hostil e alcançar as trincheiras inimigas.
- **Ataques Aéreos e de Artilharia:** Durante o avanço pela Terra de Ninguém, os alunos são alvo de ataques aéreos e de artilharia, que destroem o ambiente ao seu redor e causam baixas entre os soldados. Devem permanecer alertas e adaptar suas estratégias conforme enfrentam esses novos desafios.
- **Combate nas Trincheiras Inimigas:** Finalmente, os alunos chegam às trincheiras inimigas, onde enfrentam confrontos diretos com soldados inimigos em combates corpo a corpo e trocas de tiros intensas. Devem usar todas as suas habilidades e conhecimentos adquiridos para superar a resistência inimiga e garantir a vitória para sua própria tropa.
- **Desenvolvimento da Narrativa:** A história continua a se desenrolar conforme os desafios propostos pelo professor, levando os alunos a explorar os horrores e as complexidades da Primeira Guerra Mundial, especialmente o aspecto das trincheiras e da Terra de Ninguém. Eles aprenderão sobre as condições de vida dos soldados, as táticas de guerra utilizadas e as consequências devastadoras desse conflito global.

Exemplos de questionamentos:

N°	Pergunta Didática	Pergunta de Forma narrativa
1	Quais eram as principais características das trincheiras e da Terra de Ninguém durante a Primeira Guerra Mundial, e como esses elementos definiram a natureza do conflito?	<i>“É necessário sempre se manter abaixado? Como vocês farão para dormir?”</i>
2	Como eram as condições de vida dos soldados nas trincheiras e como essas condições influenciaram a dinâmica do combate durante a guerra?	<i>“Há bastante recursos disponíveis? E a sujeira? Incomoda? Será que todos os soldados são treinados?”</i>
3	Quais foram os principais desafios enfrentados pelos soldados na Terra de Ninguém, e como essas áreas desoladas e perigosas afetaram o desenvolvimento	<i>“É possível avançar contra o inimigo? Pensem em alguma forma de ganhar território? O que farão para ter vantagem?”</i>

	da guerra?	
4	Além dos combates diretos, quais eram os perigos adicionais que os soldados enfrentavam nas trincheiras e na Terra de Ninguém, como ataques de gás, doenças e condições climáticas extremas?	<i>“Como a chuva atrapalha a vida na trincheira? Há máscaras disponíveis para todos? Há alguma doença se propagando dentre os soldados?”</i>
5	Qual foi o impacto das trincheiras e da Terra de Ninguém no desenrolar da Primeira Guerra Mundial, tanto em termos de estratégia militar quanto de consequências sociais e psicológicas para os soldados envolvidos no conflito?	<i>“O que possibilitaria o fim das trincheiras? Quais equipamentos poderiam tornar a guerra mais dinâmica? Como vocês os utilizariam?”</i>

Situações problema e justificativa.

Nº	Situação	Justificativa
1	Abastecimento Precário:	Os jogadores enfrentam escassez de suprimentos vitais, como alimentos, água e munição, enquanto estão estacionados nas trincheiras. Eles precisam encontrar maneiras criativas de garantir o abastecimento do grupo, mesmo sob constante ameaça do inimigo.
2	Deserção e Desconfiança:	A pressão constante das condições de vida nas trincheiras leva alguns soldados a considerar a deserção. Os jogadores devem lidar com a desconfiança interna e manter a coesão do grupo, enquanto tentam manter a moral alta em meio ao caos da guerra.
3	Espiões entre as Linhas:	Os jogadores descobrem que há um espião infiltrado entre suas próprias fileiras, passando informações para o inimigo e comprometendo suas operações. Eles precisam descobrir a identidade do traidor e neutralizar a ameaça antes que cause mais danos.
4	Ataques Surpresa na Terra de Ninguém:	Enquanto os jogadores tentam atravessar a Terra de Ninguém em uma missão de reconhecimento, são surpreendidos por ataques surpresa do inimigo. Eles devem reagir rapidamente e usar suas habilidades de combate para sobreviver e completar a missão.
5	Epidemia nas Trincheiras:	Uma doença mortal se espalha rapidamente entre os soldados nas trincheiras, enfraquecendo o grupo e reduzindo sua eficácia no combate. Os jogadores precisam encontrar uma cura para a epidemia enquanto protegem suas posições das investidas do inimigo.

REFLETINDO

O uso do RPG como recurso pedagógico no ensino de História revela-se como uma abordagem inovadora e promissora. Ao incorporar elementos lúdicos e interativos, o RPG torna os conteúdos de História mais envolventes e acessíveis, estimulando a participação ativa dos alunos.

Essa metodologia imersiva permite que os estudantes desenvolvam uma compreensão mais profunda dos eventos históricos e aprimorem habilidades como empatia, pensamento crítico e resolução de problemas. Além disso, o RPG promove a inclusão e a valorização da diversidade, permitindo que os alunos assumam diferentes papéis e perspectivas históricas.

Apesar dos desafios na preparação de materiais e na adaptação ao currículo, os benefícios do RPG no ensino de História são evidentes. Ele transforma o aprendizado em uma experiência dinâmica e significativa, preparando os estudantes para uma participação crítica na sociedade contemporânea e promovendo uma educação mais inclusiva e envolvente.

Portanto, convidamos todos os professores a explorarem essa metodologia. Experimentem aplicar o RPG em suas aulas de História e observem como ele pode transformar o engajamento e a compreensão dos seus alunos. Esta é uma oportunidade de inovar na sala de aula, tornando o aprendizado mais divertido e impactante. Aceite o desafio e veja a magia do RPG para transformar a educação!



BONS JOGOS!

PARA SABER MAIS

REFERÊNCIAS DIDÁTICAS

Didática e Prática de Ensino em História

Selva Guimarães oferece orientações práticas para o ensino de história, abordando estratégias didáticas e metodologias para engajar os alunos no estudo da disciplina. GUIMARÃES, S. Didática e Prática de Ensino em História. Campinas, SP: Papirus, 2003.

Ensinar História no Século XXI: Em Busca do Tempo Entendido

Marcos Silva e Selva Guimarães exploram estratégias inovadoras para o ensino de história no século XXI, destacando a importância de abordagens interativas e contextualizadas para tornar o estudo da história mais contemporâneo.

SILVA, M.; GUIMARÃES, S. Ensinar História no Século XXI: Em busca do tempo entendido. 4ª edição. São Paulo: Editora Papirus, 2012.

Homo Ludens: O Jogo como Elemento de Cultura

Johan Huizinga analisa o papel do jogo na cultura humana, argumentando que o jogo é uma atividade fundamental que permeia todas as esferas da vida humana.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O Jogo como elemento de cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010

Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação

Tizuko Morchida Kishimoto aborda o papel do lúdico na educação infantil, destacando como os jogos e brincadeiras contribuem para o aprendizado das crianças.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1998.

Ludopedagogia: Guia Didático para Prática de Ensino e Metodologia

Celso Antunes explora o uso de jogos e atividades lúdicas na prática educacional, oferecendo alternativas sobre como integrar a ludicidade ao ensino para promover um aprendizado mais envolvente e significativa.

ANTUNES, C. Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia. São Paulo: Editora do Brasil, 1974.

Não me Atrapalhe, Mãe – Eu Estou Aprendendo!

Marc Prensky discute a importância de repensar a educação para se adequar à era digital, argumentando que os métodos tradicionais de ensino precisam ser atualizados para atender às necessidades dos alunos contemporâneos.

PRENSKY, M. Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo! São Paulo: Phorte, 2010.

O Jogo como Ferramenta para o Ensino das Humanidades

Luís Bastos discute o potencial dos jogos de tabuleiro no ensino das humanidades, abordando estratégias para incorporar esses jogos em práticas pedagógicas.

BASTOS, L. O jogo como ferramenta para o ensino das humanidades. In P. Piccolo & A. V. Carvalho (Orgs.). Jogos de tabuleiro na educação. São Paulo, SP, Brasil: Editora Devir, 2022.

O Uso de Jogos Educacionais do tipo RPG na Educação

A. Grandó e L. Tarouco discutem o uso de jogos educacionais do tipo RPG como ferramenta pedagógica, explorando seu potencial para promover a aprendizagem.

GRANDÓ, A.; TAROUCO, L. O uso de jogos educacionais do tipo RPG na educação. Novas Tecnologias na Educação - CINTED-UFRGS, V. 6, n. 2, dez. 2008

Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa

Paulo Freire apresenta reflexões sobre a importância da autonomia na prática educativa, destacando os saberes necessários para promover uma educação libertadora.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Psicologia do Jogo

Elkonin examina os aspectos psicológicos do jogo, explorando como ele influencia o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos jogadores.

ELKONIN, D. B. Psicologia do jogo. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Teorias Cognitivas da Aprendizagem

Ana Maria Lakomy apresenta uma visão abrangente das teorias cognitivas da aprendizagem, explorando diferentes abordagens e perspectivas sobre como o conhecimento é adquirido e processado.

LAKOMY, A. M. Teorias Cognitivas da Aprendizagem. 2ª ed. Curitiba: IBPEX, 2008.

LIVROS DE RPGs

3d&tAlpha

"Defensores de Tóquio" é um RPG brasileiro criado por Marcelo Cassaro que parodia animes e tokusatus. A terceira edição, lançada em 2003, tem regras simples e flexíveis, permitindo criar diversos tipos de personagens. É um dos RPGs mais populares do Brasil.

ANDRÉ, Marcelo Cassaro. Defensores de Tóquio. 3. ed. São Paulo: Trama Editorial, 2003.

Apocalypse World

"Apocalypse World", se passa em um mundo pós-apocalíptico. Destaca-se por sua narrativa colaborativa, improvisação e influência na evolução do RPG contemporâneo. Os jogadores interpretam sobreviventes em um cenário caótico, moldando o mundo com suas escolhas.

BAKER, Vincent. Apocalypse World. São Paulo: Secular Games, 2012.

Dungeons & Dragons

"Dungeons & Dragons" é um RPG conhecido por suas regras refinadas e acessíveis, permitindo a criação de personagens e aventuras em mundos de fantasia. É amplamente popular e considerado o RPG mais influente e icônico de todos os tempos.

CRAWFORD, Jeremy; MERCER, Chris; PERKINS, Christopher; WYATT, James. Dungeons & Dragons: Player's Handbook. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014.

Dungeon World

"Dungeon World" é um RPG de regras simples e narrativas, permitindo a criação de aventuras em mundos de fantasia. É popular por sua acessibilidade e foco na improvisação e narrativa colaborativa.

LA TORRA, Sage; KOLESA, Adam. Dungeon World. Tradução de Fabiano Saccol, Rafael Rocha e Carolina Neves. Edição 1. [S.l.]: Secular Games, 2014.

GURPS

"GURPS" é um RPG conhecido por seu sistema genérico e universal. A quarta edição, lançada em 2004, oferece regras detalhadas e flexíveis para criar personagens e cenários em qualquer gênero, desde fantasia até ficção científica. É popular por sua versatilidade e profundidade nas opções de jogo.

JACKSON, Steve. GURPS: Generic Universal RolePlaying System. 4. ed. Austin: Steve Jackson Games, 2004.

Lobisomem: O Apocalipse

"Lobisomem: O Apocalipse" é um RPG onde os jogadores assumem o papel de lobisomens, lutando para proteger a Terra e sua própria humanidade contra as forças das trevas e a destruição iminente.

WHITE WOLF PUBLISHING. Lobisomem: O Apocalipse. 20ª ed. Stone Mountain: White Wolf Publishing, 2022.

Tormenta 20

"Tormenta 20" é um RPG brasileiro. edição comemorativa de 20 anos do cenário Tormenta, oferecendo regras atualizadas e um sistema moderno para aventuras em um mundo de fantasia. É popular por sua rica ambientação e mecânicas acessíveis.

ANDRÉ, Marcelo Cassaro; SALLES, Guilherme Dei; LINS, Leonel Caldela. Tormenta 20. São Paulo: Jambô Editora, 2020.

Vampiro: A Máscara

Vampiro: A Máscara" é um RPG, neste jogo, os jogadores assumem o papel de vampiros imortais, inseridos em um mundo de intrigas políticas e sobrenaturais. Com sua atmosfera única e mecânicas envolventes, cativa jogadores em busca de histórias sombrias e complexas.

WHITE WOLF PUBLISHING. Vampiro: A Máscara. 5. ed. Stone Mountain: White Wolf Publishing, 2018.

PODCASTS

Caquitas

Renata e Paula comandam o Caquitas Podcast, trazendo o poder feminino para a discussão sobre RPG. Desafiando estereótipos, o podcast oferece uma perspectiva única sobre o hobby.

Café com Dungeon

Considerado o maior e mais técnico podcast de RPG pelo mestre Luiz, o Café com Dungeon domina o Spotify com quase 1000 episódios. Oferecendo conteúdo bem construído e argumentado, é uma excelente opção para os fãs de RPG.

CampCast

No CampCast, os jogadores se aventuram e se assustam em uma narrativa de Chamado de Cthulhu. Ambientada em São Francisco após o fim da lei seca, a história envolve investigadores tentando desvendar o desaparecimento misterioso de crianças.

NerdCast

Conhecido como um dos principais canais de RPG e cultura geek do Brasil, o NerdCast ficou famoso por sua campanha de Cyberpunk 2020, onde Azaghal interpreta o personagem Ozob. Com uma linguagem mais pesada e sombria, o podcast oferece uma variedade de temas para os ouvintes, incluindo Chamado de Cthulhu.

RPGuaxa

No RPGuaxa, mestrado por Marcelo Guaxinim, os jogadores experimentam um sistema único criado pelo apresentador. Com uma narrativa única e um sistema simples, os episódios proporcionam diversão e aprendizado para os ouvintes.

QuestCast

O QuestCast produz aventuras sob os sistemas D&D, Tormenta 20, FATE e outros. Com uma turma divertida, os episódios oferecem entretenimento e aprendizado para os ouvintes interessados em RPG.

Tarrasque na Bota

Parte do grupo RPGNext, o Tarrasque na Bota narra campanhas de D&D, GURPS e outros sistemas. Com boa interação e interpretação, os jogadores surpreendem os ouvintes com manipulações de voz e narrativas envolventes.

SITES**Dragão Brasil**

Dragão Brasil é a versão online da mais famosa revista de RPG do Brasil. O site oferece conteúdo exclusivo para assinantes, incluindo aventuras, fichas de personagens, matérias especiais e muito mais.

<https://jamboeditora.com.br/loja>

Jambô Editora

A Editora Jambô é uma das principais editoras de livros de RPG e literatura fantástica

no Brasil. Fundada em 2002, se destaca pela publicação de uma variedade de títulos voltados para o público nerd e geek
<https://blog.jamboeditora.com.br/>

NITRODUNGEON

Contos, Literatura Nerd, Downloads de Jogos e Sistemas de RPG, Dicas para Escritores, Contos, Romances Gratuitos, Material, Resenhas e Sessões Gravadas de RPG!

<https://newtonrocha.wordpress.com/>

Orbe dos Dragões

Site com cenários, sistemas, notícias e reportagens sobre o mundo do RPG

<https://orbedosdragoes.com/>

Pontos de Experiência

Este blog é uma ótima fonte de artigos sobre a teoria e prática do RPG. Além de dicas para mestres e jogadores, o site também oferece resenhas de sistemas de RPG e material para download.

<http://www.pontosdeexperiencia.com.br/>

Retropunk Publicações

Retropunk é uma editora brasileira de RPG que também mantém um blog com artigos, notícias e material de apoio para seus jogos. É uma excelente fonte para quem joga os sistemas publicados por eles.

<https://retropunk.com.br/editora/roleplaying/>

RPGista

O RPGista é um dos sites mais antigos e respeitados da comunidade de RPG no Brasil. Oferece uma grande variedade de conteúdos, incluindo resenhas de jogos, artigos sobre técnicas de jogo, notícias e lançamentos de RPG, além de material gratuito para download.

<https://rpgista.com.br/>

RPG Notícias

Como o nome sugere, o RPG Notícias é focado em trazer as últimas novidades do mundo do RPG. Além das notícias, o site também publica artigos, resenhas e entrevistas com figuras importantes da comunidade de RPG.

<https://medium.com/rpgnoticias>