

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

MARCUS SCHMENGLER DREWS

O RPG DE MESA COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA

**SÃO BORJA - RS
2024**

MARCUS SCHMENGLER DREWS

O RPG DE MESA COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciatura em História.

Orientador: Prof. Dra. Larissa Nunes Cavalheiro

Coorientador: Prof. Dra. Caroline Silveira Spanavello

**SÃO BORJA - RS
2024**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

D776r Drews, Marcus Schmengler

O RPG de Mesa como um Recurso Didático no Ensino de
História / Marcus Schmengler Drews.

43 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) --
Universidade Federal do Pampa, HISTÓRIA, 2024.

"Orientação: Caroline Silveira Spanavello".

1. RPG de Mesa. 2. Ensino de História. 3.
Metodologia Ativa. 4. Ferramentas Didáticas. I.
Título.

MARCUS SCHMENGLER DREWS


O RPG DE MESA COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO DE HISTÓRIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em História da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Licenciatura em História.


Orientador: Prof. Dra. Larissa Nunes Cavalheiro

Coorientador: Prof. Dra. Caroline Silveira Spanavello


Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 17, dezembro de 2024.

Banca examinadora:
Documento assinado digitalmente
 CAROLINE SILVEIRA SPANAVALLO
Data: 14/01/2025 17:30:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr.^a Caroline Silveira Spanavello
Orientador
(UNIPAMPA)

Documento assinado digitalmente
 WALDINELLY MARTHA ALVES COSTA
Data: 14/01/2025 20:00:19-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Ms.^a Waldinelly Costa
(UNIPAMPA)

Documento assinado digitalmente
 VIVIANE KANITZ GENTIL
Data: 18/01/2025 09:40:36-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr.^a Viviane Gentil
(UNIPAMPA)

RESUMO

O presente trabalho tem por finalidade apresentar uma proposta de recurso pedagógico para o uso didático em História, o RPG (Role Playing Game / Jogo de Interpretação de Papéis) como uma ferramenta diferenciada e interessante para o uso tanto no nível fundamental quanto médio de ensino nas escolas tanto da rede pública quanto privada. O uso da ferramenta pode não apenas captar a atenção dos alunos, mas também os envolver ativamente no processo de ensino e aprendizagem, incentivando o diálogo, o trabalho em grupo e a avaliação crítica de acontecimentos históricos. Os jogos de dramatização podem permitir que os alunos compreendam melhor o contexto e o impacto dos acontecimentos históricos, à medida que se veem como participantes ativos nestas narrativas. Esta abordagem permite aos alunos vivenciar o contexto histórico de uma forma mais envolvente, estimulando o interesse e simplificando a assimilação dos conteúdos, colocando-os no centro do processo.

Palavras-Chave: RPG; Ferramenta Didática; Ensino de História.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to present a proposal for a pedagogical resource for didactic use in History: RPG (Role Playing Game) as a distinctive and engaging tool for use in both elementary and high school education, applicable to public and private schools. This tool can not only capture students' attention but also actively involve them in the teaching and learning process, encouraging dialogue, teamwork, and critical evaluation of historical events. Role-playing games can enable students to better understand the context and impact of historical events by seeing themselves as active participants in these narratives. This approach allows students to experience historical contexts in a more engaging way, stimulating interest and simplifying content assimilation by placing them at the center of the process.

Keywords: RPG; Didactic Tool; History Teaching.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	08
2	REVISÃO DE LITERATURA.....	10
	2.1 – A problemática do desinteresse dos estudantes pelo ensino de História...10	
	2.2 – O que é RPG e qual é sua relação com o Ensino.....12	
3	METODOLOGIA	19
4	ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA.....	20
	4.1 – O RPG como um Recurso Didático em sala de aula, um uso em História.....20	
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
	REFERÊNCIAS.....	24
	APÊNDICES	27
	ANEXOS	31

1 INTRODUÇÃO

No contexto atual da sociedade brasileira, no âmbito da educação escolar, os professores de História enfrentam desafios significativos ao lidar com estudantes que, muitas vezes, apresentam um perfil caracterizado pela falta de interesse nos conteúdos tradicionais da disciplina. Essa desmotivação pode ser vinculada a diversos fatores, como o excesso de estímulos digitais, a preferência por abordagens mais interativas e práticas, e a dificuldade em enxergar a relevância do estudo histórico para suas vidas cotidianas.

Em grande parte, isso se deve à ausência de uma compreensão prática dos conteúdos estudados pelos estudantes para seus futuros. Diante deste contexto, torna-se cada vez mais urgente engajar o estudante nas matérias através de métodos mais dinâmicos e práticos. Considerando que o uso de jogos em sala de aula sempre demonstrou ser uma estratégia eficiente para captar mais da atenção e interesse dos alunos, o RPG como um recurso didático pode ser considerado uma ferramenta valiosa e quebradora de paradigmas de falta de interesse dos discentes. Neste sentido a presente pesquisa foi elaborada considerando como questão inicial: Como o uso do RPG de mesa pode contribuir como recurso didático no ensino de História, promovendo maior engajamento e aprendizado significativo dos estudantes?

Para alcançar uma resposta para esta pergunta que norteia a proposta geral deste trabalho, propõe-se os seguintes objetivos específicos: analisar os desafios enfrentados no ensino de História no Brasil, com foco no desinteresse dos alunos pela matéria de História; explorar as características e o funcionamento do RPG enquanto recurso educacional; e avaliar os impactos do uso do jogo na prática pedagógica.

Para cumprir com tais objetivos, o estudo teve base em uma metodologia que uniu métodos teóricos e práticos, inicialmente, foi feita uma revisão de literatura sobre o ensino de História no Brasil, com foco no que tange o pensamento do estudante com relação a matéria, após, partindo para um estudo de como funciona o RPG e como pode ser usufruído, diversos trabalhos acadêmicos que envolvem a área foram analisados para a obtenção de uma visão geral da ferramenta, posteriormente, baseou-se em um experimento prático realizado por mim com as turmas de 9º ano da Escola Estadual de Educação Básica Professor Willy Roos do Município de Agudo-RS no ano de 2023, onde os estudantes desenvolveram atividades baseadas em RPG explorando temas históricos através da criação e interpretação de personagens.

A seleção do tema é justificada pela demanda crescente por abordagens pedagógicas inovadoras que consigam prender a atenção dos estudantes e promover um aprendizado mais participativo e reflexivo. Em particular, o ensino de História enfrenta desafios ligados ao desinteresse e à escassa participação dos alunos, além da complexidade de transmitir conteúdos que demandam um pensamento crítico sobre o passado. O RPG, ao possibilitar que os estudantes se imaginem como personagens históricos e experimentem de forma envolvente diversos cenários e eventos, se apresenta como uma alternativa promissora para fomentar o envolvimento, o raciocínio crítico e a empatia. Portanto, é de grande valia analisar o efeito dessa ferramenta no contexto escolar para a criação de métodos de ensino mais eficientes e cativantes.

Este estudo apresentará os resultados desta investigação onde será abordada, inicialmente, a situação atual do ensino de História no Brasil, analisando os principais desafios que educadores e alunos enfrentam na transmissão e assimilação do saber histórico. Serão discutidos também os desafios presentes no ensino, como a baixa participação dos alunos e a demanda por novas táticas que promovam o desenvolvimento do pensamento crítico e a formação para a cidadania.

Em seguida, será esclarecido o significado do RPG, elucidando suas origens, estrutura e regras fundamentais. Este jogo é comumente utilizado como forma de diversão e tem características que o tornam especialmente eficiente no ensino de História, tais como a criação de enredos complexos, a caracterização de personagens e a criação colaborativa de cenas. Esses atributos possibilitam que os estudantes explorem diversas perspectivas e experimentem momentos históricos de maneira mais profunda e ponderada.

Por fim, vamos investigar o potencial do RPG como um instrumento de ensino e buscar entender como pode ser utilizado em sala. Quando empregado de maneira estruturada e com metas educacionais definidas, o jogo pode se transformar em um recurso eficiente para aprimorar habilidades cruciais, como a argumentação, solução de problemas e empatia, ao entender as visões e vivências de personalidades históricas.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 – A problemática do desinteresse dos estudantes pelo ensino de História

Já se tornou comum que o ensino de História no Brasil, principalmente no que tange a rede pública de educação, sofre de um crescente desinteresse. Esse assunto vem sendo discutido pelos professores tornando-se tema de pauta nos últimos anos. O descaso dos estudantes e até mesmo fadiga dos próprios professores já havia sido até mesmo destacado por Bittencourt:

Situando algumas questões, temos, por exemplo, constatado descrédito e desinteresse pelo conhecimento das Ciências Humanas, incluindo-se História, por parte dos alunos de 1º e 2º graus. Este menosprezo se verifica, de igual maneira, no nível da comunidade escolar (pais, professores de outras áreas), que reproduz a concepção corrente da sociedade (BITTENCOURT, 1990, p. 17).

Claro que, como afirma Bittencourt, não apenas na disciplina de História, mas também as demais matérias que compreendem a área de Ciências Humanas, sofrem da problemática exposta em sua fala, mas, tendo ela como foco principal deste trabalho pode-se afirmar sobre o quanto esta questão crucial no campo da educação de descrédito e desinteresse entre os alunos dos níveis de ensino fundamental e médio e até mesmo por parte dos próprios professores e pais de alunos é sem sombra de dúvidas um problema.

O ponto central dessa questão tem força na ideia de que as Ciências Humanas são vistas como menos úteis ou necessárias, especialmente quando comparadas a disciplinas como as Ciências Exatas ou as Tecnologias, que são frequentemente associadas a carreiras mais imediatas ou com maior visibilidade no mercado de trabalho. Essa concepção equivocada de que educação deve priorizar o ensino de disciplinas que prometem retorno imediato em termos de empregabilidade e sucesso profissional, acaba por negligenciar o valor essencial das Ciências Humanas, que são fundamentais para a formação de cidadãos críticos, reflexivos e conscientes.

A História, assim como outras áreas do conhecimento humano é fundamental para o entendimento das dinâmicas sociais, políticas e culturais, ajudando os indivíduos a compreenderem como o passado molda o presente e a interpretar os processos históricos que nos conduziram até o momento atual. No entanto, a tendência de desvalorização da área de Humanas cria um ambiente em que os alunos percebem a matéria como desnecessária ou até mesmo irrelevante para suas vidas.

Isso leva, muitas vezes, ao distanciamento e à desmotivação, comprometendo a eficácia do ensino e podendo afetar até mesmo o empenho dos professores em lecionar, visto que por mais que se faça esforço contínuo para mudar este cenário, o profissional que está perante uma turma pode se ver cansado para dar seguimento a este processo, acabando por apenas cumprir seu papel de passar conteúdos independente do interesse dos discentes. Esse cenário pode gerar um ciclo negativo em que as Ciências Humanas se tornam apenas uma exigência curricular, tratadas de forma superficial e sem conexão com a realidade vivida pelos alunos.

Visto o âmbito geral da situação, a luta em foco da mudança do cenário tem nos últimos anos se voltado a construção de métodos que busquem atrair mais da atenção dos estudantes, em vista de mudar o pensamento negativo criado e fortalecido ao longo do tempo, como já dizia Circe:

Nesse sentido as propostas de reformulação dos métodos de ensino preocupavam-se em superar o método catequético para possibilitar uma formação intelectual pela qual a investigação seria parte integrante do conhecimento escolar (Hamilton, 2001). Para o ensino de História significava “deixar de lado” os questionários e as dissertações que repetiam, de forma mais fiel possível, os textos dos livros didáticos, e estimular os alunos com narrativas sob o pressuposto de “centros de interesse” (BITTENCOURT, 2018, p. 140).

A citação bibliográfica acima destaca um momento crucial na transformação dos métodos de ensino, em especial no ensino de História, com o objetivo de superar práticas tradicionais e mecânicas que privilegiavam a memorização em detrimento do pensamento crítico e investigativo. O método catequético, predominante até o início do século XX, baseava-se em práticas que enfatizavam a reprodução literal de textos e respostas pré-formatadas, limitando o aluno ao papel de receptor passivo de informações. Essa abordagem retrógrada de transmissão do ensino de História pode ser interpretada como a raiz do pensamento equivocado antes citado de que não somente a disciplina de História como também demais matérias que compõem a área de Ciências Humanas são menos úteis ou necessárias.

A reformulação busca reposicionar o ensino de História como uma disciplina que estimula a análise, a interpretação e a contextualização dos acontecimentos, oferecendo aos alunos ferramentas para compreenderem o passado como base para refletir sobre o presente e projetar o futuro, colocando-os no centro do processo educacional, com a valorização de seus interesses e experiências como ponto de

partida para a construção do conhecimento, incentivando o estudante a investigar, questionar e participar de forma ativa no processo de aprendizagem e não apenas ser um ser passivo dentro do ambiente de ensino. Esse movimento foi impulsionado por correntes pedagógica que enfatizavam a interação entre professor e aluno como mediadores do conhecimento.

As Metodologias Ativas são utilizadas como meios para viabilizar a ação do estudante na construção do conhecimento, embora estejam associadas à compreensão de aprendizagem ativa, já presente nas primeiras décadas do Século XX, foram sistematizadas a partir da década de 90 como um conjunto de ações que buscam colocar o estudante no centro da ação pedagógica. Como proposta, ela destaca a importância do protagonismo para a estruturação de habilidades e do aprender fazendo, princípio que sustenta a relação de ensino/aprendizagem em uma proposta educacional por competências (SANTOS; HORSTH, 2019, p. 6 e 7).

Visto isso, entra em pauta o tema central a ser proposto neste trabalho, podendo ser um recurso extremamente relevante e significativo para a implementação de uma didática inovadora, cuja proposta central é integrar elementos de diversão, criatividade e interatividade no ambiente de ensino, o RPG pode ser uma ferramenta pedagógica que permite explorar diversos temas e conteúdos educacionais de maneira prática e significativa, promovendo o engajamento, a colaboração e o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas, e sua usabilidade, particularmente nas aulas de História, pode ser valiosa.

2.2 – O que é RPG e qual sua relação com o Ensino

ERA UMA VEZ, HÁ MUITO, MUITO TEMPO, EM UM REINO chamado Centro Oeste dos Estados Unidos – especificamente nos estados de Minnesota e Wisconsin – um grupo de amigos que se reuniu para alterar a História dos jogos para sempre. (Wizards of the Coast, Dungeons & Dragons: Livro do Jogador - 5ª Edição, p.4)

Com estas palavras, se inicia o prefácio do Livro do Jogador de Dungeons and Dragons (D&D), primeiro e mais conhecido sistema de RPG não apenas no Brasil, mas no mundo. Tendo suas origens na década de 1970, a sigla que é a abreviação de Role-Playing Game, ou "Jogo de Interpretação de Papéis" em português, foi criado por Gary Gygax e Dave Arneson tendo como inspiração o gênero Wargames (jogos de guerra com miniaturas), mas com uma abordagem inovadora ao introduzir a

interpretação de papéis e a criação de uma narrativa interativa se tornou uma febre mundial.

Influenciado inicialmente pela literatura de gênero fantasia, como as obras de J.R.R. Tolkien¹, D&D permitiu que os jogadores não apenas controlassem exércitos, mas também personagens individuais, com Histórias, motivações e objetivos próprios. Com o sucesso de D&D, o RPG rapidamente se expandiu, e outros sistemas de jogo começaram a surgir, cada um com suas próprias regras e focos narrativos, abrangendo diversos gêneros e estilos.

O jogo de imaginação que envolve a criação e interpretação de personagens em um cenário fictício, onde os jogadores tomam decisões e agem conforme as características e habilidades do personagem que criaram, diferentemente de jogos tradicionais, não possui vencedores ou perdedores, o principal objetivo é a diversão e cooperação.

Não se pode vencer ou perder um jogo de RPG. Se você vai ao cinema ver uma História de ação, aventura, horror, humor... Não importa o gênero, não existe disputa. Heróis e vilões podem lutar na tela, mas você — o espectador — não “vence” ou “perde”. Você apenas se diverte [...]
Assim é também o RPG. Amigos reunidos para participar de uma aventura e vencer um desafio. Vocês podem triunfar ou falhar diante desse desafio — isso não é tão importante. O mais importante é contar uma boa História, que entretenha a todos. (CASSARO, Marcelo; SVALDI, Guilherme Dei; CALDELA, Leonel. Tormenta RPG. 2010. p.17)

Aquele responsável por guiar a aventura descrevendo o ambiente e o mundo ao redor é conhecido como Mestre, de acordo com o Guia do Mestre de Dungeons and Dragons, o Mestre:

[...] é a força criativa por trás de um jogo [...]. O mestre cria um mundo para os outros jogadores explorarem e também cria e mestra aventuras que conduzem a História. (WIZARDS OF THE COAST. Dungeons & Dragons: Guia do Mestre. 2020. p.4)

O Livro do Jogador descreve a função do mestre da seguinte maneira:

É o que o Mestre diz aos jogadores, onde os aventureiros estão e os arredores, apresentando um escopo básico de opções para eles (quantas

1 John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), conhecido internacionalmente por J. R. R. Tolkien, foi um escritor, professor universitário e filólogo britânico, que recebeu o título de doutor em Letras e Filologia pela Universidade de Liège e Dublin em 1954, e autor de obras como O Hobbit e O Senhor dos Anéis

portas os conduzem para fora do cômodo, o que está sobre a mesa, quem está na taverna e assim por diante). (WIZARDS OF THE COAST. Dungeons & Dragons: Livro do Jogador. 2019. p.6)

Os jogadores por sua vez descrevem o que querem fazer diante do cenário apresentado pelo mestre e suas ações são determinadas como possíveis ou não de acordo com o uso de dados, eles são utilizados para determinar o sucesso ou a falha das ações introduzindo um elemento de aleatoriedade que torna o jogo dinâmico e imprevisível. Eles variam em tipos, existindo aqueles que possuem de 4 até mesmo 100 lados, sendo cada um usado de acordo com as regras do sistema escolhido. O funcionamento é simples: primeiro, o jogador declara a ação que deseja realizar, como atacar um inimigo ou abrir uma porta trancada, em seguida, rola-se o dado apropriado e o resultado é comparado a uma dificuldade definida pelo Mestre ou pelas regras do jogo. Modificadores, baseados em atributos, habilidades ou circunstâncias, podem ser adicionados ou subtraídos ao valor obtido. Por exemplo, em Dungeons and Dragons, para realizar um ataque, o jogador rola um dado de 20 lados (D20), soma o bônus de ataque e compara o total à Classe de Armadura (CA) do inimigo. Se o total for igual ou maior, o ataque acerta. O uso dos dados permite simular risco e incerteza, garantindo uma narrativa imprevisível e momentos emocionantes, como sucessos críticos ou falhas épicas, mas, cabe ao mestre também, o papel de intervir nesses resultados caso ele considere necessário, modificando-os tanto de forma positiva quanto negativa, mas isso é claro, sem impor, pois um dos pontos centrais da dinâmica do jogo, é a sensação de livre-arbítrio que ele traz, pois os jogadores não estão apenas seguindo uma História, eles estão a criando de forma coletiva a partir de suas ações.

No Brasil, o RPG começou a se popularizar na década de 1980, com a chegada de traduções de jogos como Dungeons & Dragons e GURPS (Generic Universal RolePlaying System), um sistema genérico que permitia a criação de jogos em qualquer cenário ou gênero. O crescimento do hobby foi impulsionado por clubes e encontros de jogadores, além da popularização do RPG em convenções de jogos e eventos culturais. Nos anos 1990, o RPG no Brasil alcançou um público mais amplo, com mais sistemas sendo traduzidos e com o surgimento de sistemas nacionais, como Tormenta RPG, que se tornou um dos mais populares do país, com um cenário de fantasia que mescla influências de mitologia, História e cultura brasileira.

O RPG, como forma de jogo e arte colaborativa, continua sendo uma das atividades mais criativas e imersivas, proporcionando aos jogadores a oportunidade de explorar diferentes identidades, resolver problemas complexos e criar narrativas que podem ser profundamente emocionantes e transformadoras. O jogo vai além da simples diversão, ele permite que os participantes se conectem uns com os outros, desenvolvam habilidades de resolução de problemas e comunicação, e participem ativamente na construção de um mundo fictício. Assim, o RPG não é apenas um passatempo, mas uma experiência social e criativa que continua a evoluir, adaptando-se às novas gerações e tecnologias, mas sempre mantendo sua essência: a criação e o compartilhamento de Histórias.

Em um cenário "normal", cada jogador cria e controla seu próprio personagem, como é comum em jogos de RPG. No entanto, surge um desafio quando consideramos o número de participantes. Geralmente, esses jogos são jogados por grupos de três a oito pessoas (dois jogadores e um mestre, no mínimo), já que acima desse limite o jogo tende a se tornar menos dinâmico devido ao maior tempo de espera entre as ações de cada personagem. Diante disso, como seria possível adaptar essa dinâmica para uma sala de aula com trinta ou mais estudantes?

Uma alternativa para superar esse obstáculo é o professor, que atua como mestre do jogo, apresentar personagens pré-criados e dividir os alunos em grupos. Cada grupo seria responsável por controlar um personagem, permitindo que a turma toda participe da História. Essa abordagem não apenas mantém o jogo viável em um ambiente com muitos participantes, como também promove interações de cooperação e tomada de decisão entre os alunos. Além de se envolverem com a narrativa e com os personagens controlados pelos outros grupos, os estudantes precisam dialogar e trabalhar em conjunto para definir as ações do personagem que está responsávelidade deles.

Trabalho em equipe e colaboração nos remete diretamente à sociedade cuja marca atual é a rede, assim dependemos direta ou indiretamente uns dos outros, e os alunos precisam se preparar para atuar em rede conscientizando-se dessa interdependência e o respeito ao outro. (VIEIRA, 2009, p. 6514)

Abaixo, um exemplo criado por mim de como a narrativa do RPG pode ser utilizado dentro de uma sala de aula:

Contexto:

Os jogadores fazem parte de um pequeno grupo de jornalistas e intelectuais que, em 1941, decidem investigar um misterioso desaparecimento de um colega em plena ditadura do Estado Novo, no Brasil. A aventura ocorre em uma noite chuvosa no centro do Rio de Janeiro, quando o grupo se infiltra em um prédio abandonado que, segundo rumores, era usado pelo DIP (Departamento de Imprensa e Propaganda) para interrogar dissidentes.

Mestre

A chuva torrencial forma rios pelas ruas de paralelepípedos. Vocês estão diante do edifício antigo da Rua do Lavradio, onde o jornalista Joaquim Prado foi visto pela última vez. As janelas estão lacradas, e o ar parece mais pesado do que o normal. Um letreiro apagado balança na ventania, fazendo um som sinistro. O que vocês fazem?

Daniel (Jogador 1 - um jornalista idealista):

— Eu olho ao redor para ver se tem alguém nos observando antes de tentarmos entrar.

Mestre:

Faça um teste de percepção, Daniel. A dificuldade é moderada.

Daniel:

(Rola os dados) — Tirei um 15!

Mestre:

Com o relâmpago iluminando brevemente a rua, você percebe uma sombra se movendo rapidamente em uma sacada do outro lado da rua. Pode ser um gato... ou alguém observando vocês.

Isabella (Jogadora 2 - uma estudante de direito engajada):

— Isso não me parece seguro. Se o DIP usava este lugar, é possível que ainda haja espões por aqui. Deveríamos ser rápidos. Procuro por uma entrada lateral ou algo mais discreto.

Mestre:

Você se aproxima da lateral do prédio e encontra uma porta de madeira semi-apodrecida, aparentemente esquecida. Há marcas de arranhões nela, como se alguém tivesse tentado abrir à força.

Miguel (Jogador 3 - um professor de História aposentado):

— Espere. Antes de entrar, quero investigar essas marcas. Talvez sejam recentes.
(Rola os dados para investigação)

Mestre:

Com um 17, você percebe que as marcas são frescas. Há lascas de madeira espalhadas pelo chão e pequenos pedaços de tecido presas nos pregos da porta. Parece que alguém esteve aqui nos últimos dias... ou horas.

Daniel:

— Se alguém entrou recentemente, talvez seja perigoso. Mas não podemos desistir agora. Eu tento abrir a porta, mas devagar. Quero fazer o mínimo de barulho possível.

Mestre:

A porta range baixinho enquanto você a empurra. O cheiro lá dentro é de mofo e cigarro velho. O corredor está escuro, mas você pode ouvir o gotejar da chuva ecoando lá dentro. No fim do corredor, há um fraco brilho vermelho... parece vir de um rádio ou algum equipamento.

Isabella:

— Isso é estranho. Por que um rádio estaria ligado em um lugar abandonado? E com essa cor? Aproximo-me, mas fico alerta.

Mestre:

Enquanto você caminha pelo corredor, ouve passos leves atrás de vocês. Antes que possam reagir, uma voz grave ecoa:

— Vocês têm muita coragem... ou são muito tolos. Quem são vocês?

Miguel:

— Eu levanto as mãos lentamente e digo: "Somos apenas curiosos, senhor. Estamos investigando o desaparecimento de um amigo, Joaquim Prado. Sabemos que ele esteve aqui."

Mestre:

Do escuro, um homem emerge. Ele veste um terno desgastado e segura um revólver. Com um olhar cansado, ele responde:

— Joaquim Prado? Se vieram por ele, estão se metendo com forças que vocês não entendem. Saiam daqui antes que seja tarde demais.

Ele aponta para a porta, claramente esperando que vocês recuem.

Daniel:

— Não! Não vamos sair. Se sabe algo, deve nos contar. Estamos fartos de viver com medo dessa ditadura.

Mestre:

O homem franze a testa e abaixa ligeiramente o revólver.

— Muito bem. Se querem saber, sigam-me... Mas eu aviso: o que encontrarão pode mudar tudo o que acreditam.

A cena continua com o grupo entrando em um porão que guarda documentos secretos sobre a repressão do Estado Novo, enquanto enfrentam dilemas morais e perigos físicos para descobrir a verdade.

Dentro deste Cenário os personagens Daniel, Miguel e Isabella poderiam estar sendo representados por uma turma de 30 alunos, sendo cada dezena de alunos responsável por controlar e decidir as ações do personagem. Para otimizar o tempo do jogo, o mestre (professor) poderia determinar um cronometro de 1 minuto por exemplo, para que cada grupo reflita rapidamente e decida o que irão fazer.

Embora o RPG ofereça muitas possibilidades, sua aplicação demanda cuidados. É fundamental que o professor garanta a participação inclusiva de todos os alunos, mediando conflitos e assegurando que o foco permaneça nos objetivos

pedagógicos. Além disso, é importante que a atividade seja planejada de forma a respeitar o tempo disponível e as especificidades da turma.

O RPG, como recurso didático, apresenta grande potencial para transformar o ensino de História em uma experiência rica e envolvente, ao mesmo tempo em que contribui para o desenvolvimento de competências essenciais para a formação de cidadãos críticos e reflexivos. Essa metodologia ressignifica o papel do estudante, colocando-o no centro do processo de aprendizado e promovendo a construção de conhecimento de maneira criativa, colaborativa e interativa.

3 METODOLOGIA

A metodologia adotada foi estruturada em duas etapas principais: uma revisão de literatura e embasamento prático em sala de aula que constituiu força ao estudo bibliográfico realizado.

A revisão literária, primeira etapa da pesquisa, teve por objetivo compreender os desafios do ensino de História e o potencial das metodologias ativas para superar a desmotivação dos estudantes. Para isso, foram analisados trabalhos de autores como Circe Bittencourt, que discute o papel das Ciências Humanas na educação e o desafio de promover um ensino significativo, além de estudos de Santos e Horsth (2019), que destacam a importância do protagonismo estudantil em metodologias ativas. Também foram explorados textos sobre a aplicação de jogos na educação, como o de Rafael Carneiro Vasques (2008), Joycimara de Moraes Rodrigues (2011), Ricardo Ribeiro do Amaral e Heloisa Flora Brasil Nóbrega Bastos (2011) dentre outros, que ressaltam a relevância do RPG como ferramenta colaborativa para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas.

Essa fundamentação teórica foi ainda mais embasada a partir de uma experiência prática realizada previamente em turmas do 9º ano do Ensino Fundamental da Escola Estadual de Educação Básica Professor Willy Roos, no município de Agudo-RS, durante o ano de 2023. O experimento consistiu na criação e interpretação de personagens históricos fictícios inseridos no contexto da Era Vargas. Para realizar a atividade, os estudantes foram orientados a pesquisar o período histórico e a criar personagens que refletissem as condições sociais, políticas e econômicas da época, incluindo aspectos como nome, ocupação, visão política e preocupações pessoais, em seguida, os estudantes elaboraram cartas escritas por

seus personagens, expressando opiniões e sentimentos sobre os acontecimentos históricos do período varguista.

A análise dos resultados foi feita com base na qualidade dos trabalhos entregues, avaliando-se a precisão histórica das narrativas, o nível de criatividade e o engajamento dos alunos para com a atividade. Observou-se, por exemplo, que muitos estudantes utilizaram estratégias como envelhecer as cartas com café, demonstrando empenho e envolvimento com a proposta.

Tendo o conhecimento teórico e uma experiência prática de um vislumbre da totalidade do que é o RPG de Mesa, buscou-se articular ao longo do trabalho de forma clara e objetiva, entrelaçando esses conhecimentos, como o RPG pode sim ser uma ferramenta didática valiosa.

4 ANÁLISE DOS RESULTADOS DA PESQUISA

4.1 – O RPG como um Recurso Didático em sala de aula, um uso em História

Sendo este o ponto central do presente trabalho, vejamos como o Role-Playing Game pode ser usufruído como um recurso didático no ensino de História. No Brasil e no mundo, metodologias ativas têm ganhado espaço no ambiente educacional por promoverem maior engajamento dos estudantes, o RPG se destaca entre elas por integrar interatividade, criatividade e colaboração.

Além das amizades e do convívio social que o RPG proporciona aos jogadores, durante as observações das atividades dos grupos de jogo verificou-se que, de fato, a dinâmica do jogo, a forma como o jogo acontece pode contribuir para o desenvolvimento das habilidades ligadas à capacidade de interação social. Os jogadores, na maioria das vezes, devem lidar com situações que exigem capacidade de argumentação e interação social. (ROCHA, 2006, p. 91)

Graças a ampla versatilidade que os sistemas de RPG possuem, um professor pode facilmente criar diversos cenários em que os estudantes se envolvam com diferentes períodos e contextos, como a Revolução Francesa, o Descobrimento do Brasil ou a Segunda Guerra Mundial, pois além daqueles que já existem e que não possuem nenhuma ligação com a realidade pois buscam explorar mundos épicos e de fantasia, o mestre, que neste contexto será o docente regente da turma, pode facilmente desdobrar as regras uma vez que tudo é questão de interpretação e adaptação do material já existente, fora que, vale ressaltar a existência sistemas de

RPG que são propriamente preparados para se encaixar em qualquer tipo de História ou narrativa que se queira criar como é o exemplo de GURPS (Sistema Universal de RPG Genérico), criado pela Steve Jackson Games, que é um sistema de RPG extremamente versátil e famoso por sua capacidade de se adaptar a praticamente qualquer tipo de cenário ou ambientação.

a aprendizagem aparece incrustada no ato de lazer, de forma teatral, possibilitando àquele que joga [o aluno] viver situações como um cônsul, pretor, um escravo, um padre, um deus, um general, um artista ou literato, estar em plena batalha – nas guerras púnicas ou na revolução russa. (MARCONDES, 2004 P. 5)

Por meio de narrativas colaborativas, o RPG possibilita que os alunos vivenciem e interpretem eventos históricos através da imaginação, assumindo papéis que os conectam diretamente aos conteúdos abordados, tornando o aprendizado mais significativo.

A capacidade de integração do RPG começa na sua própria estrutura: é jogado em grupo, demandando não a competição, como por exemplo no xadrez ou no pôquer, mas sim a cooperação entre seus participantes. Além disto, é calcado no discurso oral, no diálogo e troca de ideias. Neste aspecto, o RPG é um importante elemento de comunicação, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento. (PEREIRA, 2003)

Durante o período de setembro a novembro de 2023 dentro do qual lecionei a disciplina de História durante meu estágio nas turmas 91 e 92 da Escola Estadual de Educação Básica Professor Willy Roos, localizada no município de Agudo-RS, realizei um trabalho que fez uso do princípio mais básico do RPG, aquilo que envolve todo o jogo, a criação e interpretação de personagem. O conteúdo regido por mim e que foi a base para a aplicação da atividade, foi a Era Vargas².

A tarefa envolveu os estudantes na criação de um personagem fictício que tivesse vivido no Brasil durante a era varguista. Este personagem deveria exibir a maior quantidade possível de características, incluindo nome completo, idade, aspecto físico, origem, local de moradia, ocupação e outros aspectos que contribuam para a sua identidade. Se fosse possível, os alunos também poderiam elaborar uma caricatura para ilustrar visualmente seus personagens.

2 Período da História do Brasil entre 1930 e 1945 em que Getúlio Vargas governou o Brasil por 15 anos de forma contínua.

Depois de criar os personagens, a próxima fase, realizada em pares, consistiu na troca de cartas escritas pelas personagens criadas. Cada estudante deveria encarnar seu personagem e, na carta, manifestar suas opiniões, emoções e ponderações acerca do período em análise. A escrita deveria tratar de temas como as alegrias, inquietações, medos e expectativas do personagem em relação à situação política e social do Brasil naquele período. Em resposta, o outro estudante, também no papel de seu personagem, deveria redigir uma carta com observações semelhantes, estabelecendo assim um diálogo fictício, mas ancorado nos contextos históricos estudados em sala de aula.

No dia de entrega e apresentação dos trabalhos, foi surpreendente o modo como foi perceptível o empenho dos alunos para com a atividade, tendo um engajamento de uma grande parcela deles, praticamente todos os trabalhos recebidos foram muito bem executados, chegando até mesmo a boa parte das cartas terem sido envelhecidas de forma artificial com o uso de café, o doce aroma da pilha de trabalhos entregues, foi uma prova de como o ensino de História mediante a aplicação do RPG é sim possível em sala de aula, pois o simples uso de um trabalho a distância usufruindo dos princípios do jogo já foi capaz de trazer resultados muito positivos com empenho visível e interesse dos discentes pela didática realizada.

A possibilidade de criar personagens e participar ativamente da construção de uma narrativa incentiva a participação e o protagonismo dos estudantes, rompendo com a passividade característica do modelo tradicional de ensino. Essa interação torna o processo de aprendizado mais dinâmico e significativo, estimulando nos alunos habilidades como resolução de problemas, comunicação e trabalho em equipe.

A implementação prática do RPG em sala de aula exige planejamento, primeiramente, o professor deve escolher um tema ou período histórico relevante e criar um contexto narrativo que conecte os alunos ao conteúdo programático. Em seguida, personagens fictícios são criados para representar figuras ou papéis sociais da época, permitindo aos alunos explorar diferentes perspectivas. Por exemplo, em uma aula sobre a Revolução Industrial, os estudantes podem interpretar operários, empresários e sindicalistas, enfrentando os desafios da sociedade industrial do século XIX, como condições de trabalho e inovações tecnológicas.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do desenvolvimento deste trabalho, buscou-se entender como o RPG de mesa pode ser utilizado como uma ferramenta valiosa no ensino de História, trazendo uma abordagem inovadora capaz de engajar os alunos e superar os desafios que a disciplina vem sofrendo. Foi visto que professores de História enfrentam dificuldades para despertar o interesse dos estudantes, que muitas vezes se sentem distantes dos conteúdos e desconectados da relevância dos mesmos em suas vidas.

A desmotivação na aprendizagem da História, muitas vezes alimentada pela ideia de que as Ciências Humanas são menos práticas ou importantes do que outras áreas do conhecimento, reflete um problema mais amplo na educação. Além disso, o uso de métodos tradicionais, que priorizam a memorização de datas e fatos, acaba por tornar a aprendizagem pouco atraente e significativa para os estudantes.

É nesse contexto que o RPG se apresenta como uma solução criativa e eficaz, capaz de não apenas tornar o aprendizado mais dinâmico, mas também de colocar o aluno no centro do processo de aprendizagem, permitindo que ele se envolva com o conteúdo de uma forma inovadora. Ao vivenciar o papel de personagens históricos, os alunos não apenas aprendem sobre o passado, mas o experienciam de forma profunda e engajante, compreendendo suas complexidades de maneira interativa.

Durante a aplicação prática com as turmas 91 e 92 da Escola Estadual de Educação Básica Professor Willy Roos, pode-se perceber de maneira clara os benefícios dessa metodologia. A proposta de criar personagens que viveram durante a Era Vargas gerou um envolvimento genuíno dos estudantes, que se dedicaram com entusiasmo à atividade. As cartas trocadas entre os personagens, repletas de detalhes históricos e criatividade, mostraram o quanto a estratégia é eficaz para aproximar os alunos do conteúdo de uma forma divertida e significativa.

O RPG, portanto, se revela uma ferramenta poderosa no ensino de História, não só porque facilita a compreensão de períodos históricos complexos, mas também porque promove o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a capacidade de argumentar, trabalhar em equipe e se colocar no lugar do outro. A experiência de "viver" a História permite que os estudantes construam uma visão mais crítica e empática sobre os eventos que moldaram o mundo em que vivemos.

Com base nisso, conclui-se que o RPG é muito mais do que uma forma de entretenimento, ele é um verdadeiro instrumento de aprendizagem, capaz de

transformar a forma como o conhecimento histórico é transmitido e absorvido. O uso dessa metodologia torna o ensino mais envolvente e interessante, além de contribuir para o desenvolvimento de competências que vão além da sala de aula, preparando os alunos para se tornarem cidadãos mais conscientes e críticos.

Para o futuro, uma possibilidade a ser explorada é o uso do RPG em outras disciplinas e contextos educacionais, também é fundamental que os professores recebam capacitação para implementar o RPG de forma estruturada e eficaz, garantindo que o potencial dessa ferramenta seja totalmente aproveitado. Estudos futuros podem ajudar a entender ainda mais o impacto dessa abordagem no processo de aprendizagem.

Em resumo, o RPG tem o poder de ressignificar o papel dos estudantes no processo de aprendizagem. Ao tirar o aluno da posição passiva de receptor de conteúdo e colocá-lo como protagonista na construção do conhecimento, conseguimos não só tornar o aprendizado mais significativo, mas também promover uma educação mais inclusiva, dinâmica e estimulante. Assim, o RPG não apenas torna o ensino de História mais atrativo, mas também fortalece o papel da educação como um espaço de transformação social e pessoal.

REFERÊNCIAS

ALVES BORGES DE LIMA, Rodrigo; SOUZA BORZUK, Cristiane. **O USO DE RPGS DE MESA EM SALA DE AULA: DICAS, SUGESTÕES E EXEMPLOS DE COMO CONSTRUIR UMA AVENTURA DIDÁTICA.** Revista Interação Interdisciplinar (ISSN: 2526-9550), [S. l.], v. 6, n. 1, p. 192–207, 2024. DOI: 10.35685/revintera.v6i1.3744.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do; BASTOS, Heloisa Flora Brasil Nóbrega. **O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente.** Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, v. 11, n. 1, p. 103-122, 2011.

BITTENCOURT, Circe. **Pátria, civilização e trabalho.** O ensino de História nas escolas paulistas (1917-1939). São Paulo: Loyola, 1990.

BITTENCOURT, Circe. **Reflexões sobre o ensino de História.** *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 32, n. 93, p. 127-150, 2018.

CASSARO, Marcelo; SVALDI, Guilherme Dei; CALDELA, Leonel. **Tormenta RPG.** Ilustrado por Erica Awano, Erica Horita [et al.]. Porto Alegre: Jambô Editora, 2010. 304p. il.

GOMES, Luiz Henrique de Souza; MIRANDA, Eduardo. **O jogo de RPG na sala de aula: uma sugestão de aplicação.** [S.l.: s.n.], [s.d.].

JACKSON, Steve. **Gurps: módulo básico: personagens**/escrito por Steve Jackson, David L. Pulver e Sean M. Punch; [tradução Maria Paula Campagnari Bueno]..4. ed. - São Paulo: Devir, 2010.

MARCONDES, Gustavo César. **O Livro das Lendas: aventuras didáticas.** São Paulo: Zouk, 2004.

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

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

RODRIGUES, Joycimara de Moraes. **O uso do Role Playing Game como recurso didático no ensino de História.** Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, 2011.

SILVA, Matheus Vieira. **O jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no Ensino Médio.** Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade do Tuiuti do Paraná (UTP). Curitiba-PR, 2009.

SANTOS, Geniana dos; HORSTH, Hugo Bovareto de Oliveira (Orgs.) **Metodologias Ativas e sua relação com o ambiente facilitador de aprendizagem.** Cuiabá: Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso, 2019.

SILVA, Leandro Rezende da; OLIVEIRA, Carlos Edinei de. **Ensinando história com gamificação.** Grupo de Reflexão Docente n. 21: Jogos, imaginação e aprendizagens.

TOLEDO, Elizete da Aparecida. **O RPG como estratégia de ensino: uma proposta para o ensino de profissões.** In: OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE. Guarapuava: UNICENTRO, 2016. ISBN 978-85-8015-080-3.

VALÉRIO, Alexandre Schwarzenegger dos Santos. **Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de história.** In: I JORNADA DE DIDÁTICA - O ENSINO COMO FOCO; I FÓRUM DE PROFESSORES DE DIDÁTICA DO ESTADO DO PARANÁ. Guarapuava: Universidade Estadual do Norte do Paraná, 2016. ISBN 978-85-7846-145-4.

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar.** 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008.

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide / Livro do Mestre** – Edição em Português. São Paulo: Galápagos Jogos, 2020.

WIZARDS OF THE COAST. **Dungeons & Dragons:** Player's Handbook / Livro do Jogador – Edição em Português. São Paulo: Galápagos Jogos, 2021.

APÊNDICES

- PLANO DE AULA CRIADO E APLICADO DURANTE O ESTÁGIO II – ENSINO FUNDAMENTAL;

Plano de Aula

Trabalhos Criação e Interpretação de Personagem - Era Vargas

Dados da Unipampa	
Discente	Marcus Schmengler Drews
Orientador (a)	Paula Vanessa Paz Ribeiro
Dados da Escola	
Escola	Escola Estadual de Educação Básica Professor Willy Roos
Série/ano	9º anos (91 e 92)
Regente	Andrea Sperb Machado
Horário da aula	Segunda-Feira no 4º período (TARDE) Quinta-Feira no 1º, 4º e 5º período (TARDE)
Dados da Aula/BNCC	
Competência(s) geral (ais)	Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
Competência(s) das Ciências Humanas ou Componente curricular	Compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos e mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços para analisar, posicionar-se e intervir no mundo contemporâneo.
Habilidade(s)	EF09HI02: Caracterizar e compreender os ciclos da História republicana, identificando particularidades da História local e regional até 1954. EF09HI08: Identificar as transformações ocorridas no debate sobre as questões da diversidade no Brasil durante o século XX e compreender o significado das mudanças de abordagem em relação ao tema. EF09HI09: Relacionar as conquistas de direitos políticos, sociais e civis à atuação de movimentos

	<p>sociais.</p> <p>EF09HI09RS-1: Entender que as conquistas de direitos políticos, sociais e civis são fruto da ação de movimentos sociais surgiu no final do século XIX, entre eles, o anarquismo e o anarcossindicalismo.</p>
Objetos do Conhecimento (conteúdos)	O período varguista e suas contradições; e trabalhismo e seu protagonismo político (BNCC, 2019, p. 429)
Objetivo Geral	O trabalho avaliativo busca instigar os alunos a adentrarem no período varguista de cabeça, interpretando um personagem comum, no caso um cidadão que tenha vivido na época referida.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar as forças políticas que compuseram a Aliança Liberal e chegaram ao poder no Brasil em 1930; • Conhecer as características do período denominado Era Vargas; • Analisar e identificar as causas e características da Revolução Constitucionalista de 1932; • Analisar os elementos da propaganda e produção cultural da Era Vargas inserindo-os no contexto geral da época; • Conhecer a atuação da Ação Integralista Brasileira (AIB) e da Aliança Nacional Libertadora (ANL) durante a Era Vargas; • Problematizar de que forma a atuação da AIB e da ANL contribuíram para o fim da Era Vargas e a decretação da Ditadura do Estado Novo. • Comparar as características do regime político da Primeira República e da Era Vargas; • Conhecer as características do o Estado Novo no âmbito político, econômico e social e compreender o contexto em que esse regime foi instalado;
Justificativa - Apresente a justificativa de sua aula, buscando evidenciar a relevância de serem abordados os temas e conteúdos selecionados. Indique também o contexto geral no qual a aula está inserida. Você pode localizá-la em uma temática mais ampla e/ou indicar em que momento	O trabalho avaliativo encontrado em anexo e que será apresentado na aula deste plano busca incrementar mais ainda a aprendizagem dos alunos quanto ao referido conteúdo.

ela poderia ser inserida.	
Tempo da aula em períodos e horas.	2 períodos de 45 minutos.

Dados da aula	
Introdução - Como você abrirá a aula despertando a curiosidade de seus alunos?	A aula começara comigo explicando como funcionara as apresentações dos trabalhos e contextualizando de forma geral a temática do trabalho e o período histórico envolvido.
Desenvolvimento - Metodologia:	Os alunos irão frente a sala de aula e começarão a realizar suas apresentações conforme orientado previamente, os grupos irão frente a turma de forma voluntária e espontânea, a menos que seja necessário que o professor aponte grupos para começar as apresentações.
Recursos – quais recursos serão usados? Livro didático? Exposição por projeção? Vídeos?	Indeterminado, depende da organização de cada aluno que apresentará o trabalho.
Fechamento -Como você concluirá a atividade? Como poderá promover a reflexão?	Darei um feedback geral para os alunos, apontando onde acertaram e se for o caso onde erraram também, fazendo uma análise construtiva geral para os alunos após as apresentações.
Avaliação: como você irá observar o processo de aprendizado?	Os alunos serão avaliados com base na qualidade de suas narrativas, na precisão histórica das informações incluídas e na capacidade de relacionar as experiências do personagem fictício com os eventos da Era Vargas.
Pequena análise reflexiva: Como foi sua aula, o que conseguiu realizar do seu planejamento, e o que você não conseguiu realizar? Faça uma análise reflexiva do desenvolvimento da aula. (preencher após a aula)	Durante as aulas de entrega e apresentação dos trabalhos avaliativo, fiquei bastante impressionado com a tamanha dedicação de diversos alunos para com o mesmo, fiquei muito contente com o resultado final e consegui desenvolver as propostas que tinha para esta atividade, os alunos empenharam-se em seu desenvolvimento, com exceção de poucos que tive de dar uma segunda chance de entrega com um prazo maior pois não realizaram a atividade, mas com exceção de um alunos, todos os demais fizeram a entrega no fim.
Lista de anexos – slides, material impresso, jogos...	As orientações para o trabalho estão abaixo.

Atividade: "Carta de um Cidadão na Era Vargas"

Objetivo: Esta atividade visa permitir que os alunos mergulhem na perspectiva de um cidadão comum que vivia na Era Vargas, promovendo uma compreensão mais profunda dos desafios e acontecimentos da época.

Passos:

1. Pesquisa: Realizem pesquisas sobre a vida cotidiana, desafios sociais, políticos e econômicos enfrentados pelos cidadãos durante a Era Vargas. Podem usar livros didáticos, documentos históricos, artigos e sites confiáveis para coletar informações.
2. Criação da Carta: Cada aluno deve criar uma carta fictício de um cidadão da época. Eles devem escolher um nome e uma profissão para o personagem fictício e, com base em suas pesquisas, descrever a vida diária, as preocupações, os desafios e as perspectivas desse cidadão ao longo de um período específico da Era Vargas. Os alunos devem incorporar eventos históricos reais em seu trabalho, como as mudanças políticas, econômicas ou sociais.
3. Reflexões e Análises: Incluir reflexões pessoais do personagem fictício sobre os eventos da época. Isso permite que vocês conectem as experiências do personagem com as mudanças históricas.
4. Apresentação e Discussão: que compartilhem suas criações na sala de aula, lendo trechos de suas cartas e discutindo as diferentes perspectivas dos personagens fictícios. Isso pode gerar debates interessantes sobre como as políticas de Vargas afetaram as vidas das pessoas comuns.

Avaliação: Os alunos serão avaliados com base na qualidade de suas narrativas, na precisão histórica das informações incluídas e na capacidade de relacionar as experiências do personagem fictício com os eventos da Era Vargas.

DATA DE ENTREGA E APRESENTAÇÃO: 09/11

ANEXOS

- Trabalhos Avaliativos realizados por alunos do 9º ano do Ensino Fundamental:



Altura: 1,65m
Idade: 26 anos

Nome: Elizabet Lima

Nascimento: 10/08/1928

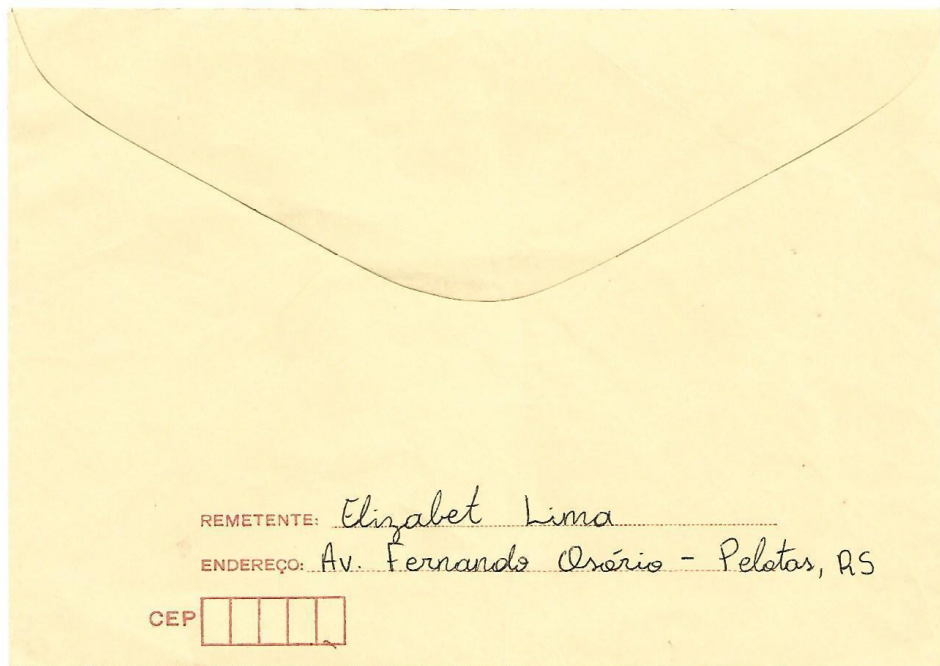
Endereço Residencial:

Av. Fernando Osório, 4148-
Pelotas, RS

Nascimento: Hospital Santa

Luzia, Pelotas - RS

Profissão: Confeiteira



06 de setembro de 1954

Brezado Nicolau,

Espero que esta carta o encontre bem!

Estou te escrevendo para compartilhar minha visão durante o governo de Getúlio Vargas, que foi um período de transformações e desafios em nossa nação.

Viver durante o governo de Vargas foi uma experiência muito complexa. Em um primeiro momento, testemunhei mudanças significativas na política, economia e sociedade. O presidente implementou reformas trabalhistas, estabelecendo direitos básicos e criando leis que afetaram positivamente a vida dos trabalhadores.

Por outro lado, houve momentos de autoritarismo, quando Vargas estabeleceu um regime ditatorial, restringindo a liberdade de expressão e outros direitos civis. O controle rígido sobre a divulgação de opiniões contrárias ao governo era uma parte notável em nossas vidas. Vivíamos em um ambiente de repressão política e censura!

Morando no interior, não pude acompanhar a vida nas grandes cidades; porém, percebi o aumento na industrialização e urbanização, trazendo novas oportunidades de emprego, mas também desafios sociais (como a falta de moradia e as desigualdades econômicas).

No geral, nossas vidas foram marcadas por muitas mudanças.

Mal posso esperar para ler suas observações e compartilhar mais detalhes com você. Espero te ver logo!

Abraços, Elizabeth.



Altura: 1,83m
Idade: 28 anos

Nome: Nicolas Nascimento
Nascimento: 15/06/1926
Endereço Residencial:
R. General Osório, 754 -
Santa Vitória do Palmar, RS
Nascimento: Hospital da
Felicidade, Santa Vitória
do Palmar, RS
Profissão: Agricultor

REMETENTE: Nicolas Nascimento
ENDEREÇO: R. Gen. Osório - Santa Vitória do Palmar, RS

10 de Setembro de 1954

Querida Elizabeth,

É o tempo que desejo compartilhar meu ponto de vista sobre o mandato de Vargas contigo.

Os anos sob o governo de Vargas foram uma época de transformação profunda em nosso país. Do início ao fim de sua presidência, ~~os~~ muitos brasileiros viram sua vida mudar em de várias maneiras.

Seu governo instituiu reformas trabalhistas importantes, como:

A criação da consolidação da Lei do Trabalho, trazendo benefícios aos trabalhadores e melhorando suas condições de trabalho.

Promover reforma educacional para expandir o acesso à educação e promover a ideia de cidadania.

Promover política de industrialização e modernização do país, resultando na expansão da cidade, com a fixação e deslocamento do campo para as áreas urbanas em busca de emprego nas indústrias em crescimento.

O Brasil estava passando por uma transformação para uma economia mais industrial.

A política do Brasil sob Vargas teve seu auge e declínio, desde a industrialização até a entrada do Brasil na Segunda Guerra Mundial ao lado dos aliados.

A vida de um cidadão brasileiro naquela época era marcada por essas mudanças e desafios.

Espero que possamos nos encontrar em breve,

Com carinho, Nelson

Credeal



Nome: Sebastião Pereira de
Moraes

Data de nascimento: 16 de agosto
de 1894

Nacionalidade: Brasil

Características físicas: Pele
morena, olhos claros, cabelos
pretos, alto e magro

Altura: 1.87

Estado civil: Casado

Cidade Natal: Rio de Janeiro, Niterói

Pais: Afredo de Moraes e Vilma Pereira

Esposa: Samanta Elizabeth de Moraes

Filhos: Josué de Moraes e Raquel de Moraes

Caro amigo,

19 de maio de 1933

Espero que está tanto o encontro bem e com
saúde. Breves - de neste tempo turbulento
da era de Vargas, onde muitas mudanças
estão acontecendo em nosso país. Durante
o estado novo Vargas concentrou poderes e
governou de forma ditatorial. Houve censura
à imprensa, perseguição política e restrições
às liberdades civis. O governo também

controlava a economia e implementou políticas
nacionalistas, como a criação da Companhia
Siderúrgica Nacional e a exploração do petróleo
pela Petróbras. Caro amigo é isto que está
acontecendo no momento, é preciso ser forte
neste momento turbulento, está sendo difícil
mas não modo que eu não tenha superado.

Com carinho me despago.

Sebastião Pereira de Morais

Biografia

Data de nascimento:
17/12/1914

Carlos José de Souza

Mascido em São Paulo, Carlos um menino de pele verde, alto, cabelos pretos, olhos esverdeados de porte médio, com condições precárias de vida mas sempre estudioso, 20 anos filho de Maria de Lucca e Ronaldo de Souza com uma irmã mais nova, gena Cleide de Souza, quer tentar ser professor no Brasil e com todo conhecimento se tornou comunista no governo de Vargas e saiu para o Rio de Janeiro com a perspectiva de mudar o estado do país, em carta manda notícias a sua família alguns dias após viajar ao RJ porém semanas depois Carlos não resistiu aos ataques sofridos da Unidade Militar de Recife, corpo foi encontrado esfaqueado lutando pelo o que defendia, a família nunca superou e com a saída de Vargas, comemoraram como tantas famílias de outras vítimas.

Rio de Janeiro, 25 de novembro de 1935

Querido Ronaldo, como é bom sentar-me e relembrar do senhor, queria lhe mandar notícias, ontem uma unidade militar de Recife, 29º Batalhão de Caçadores insurgiu na capital de Pernambuco e não sei o que há de ser feito, lá grande parte estão ligados ao comunismo e penso que você tenha deixado-me partir para o que defendo mas essa angústia me deixa devastado, tentei dormir e esquecer mas a revolta contra Getúlio sempre me consome e acho que agora será difícil sobreviver. Vargas pediu ao Congresso Nacional estado de sítio e militares não relacionados para colocar fim em nosso povo, congresso autorizou e Vargas ordenou que as cidades fossem recuperadas, Luís Carlos Prestes compartilhou sua dor com a gente, o que nos motivou mais a lutar. Espero ainda receber notícias suas pai, me conte de minha irmã; ou discussões bestas com a mamãe.

Ycamim

Com amor, Carlos de Souza.

A pessoa que está escrevendo a carta se chama Maria Zeneida Campos Trindade. Maria é uma jovem de aproximadamente 25 anos, de estatura média e cabelos castanhos. Ela tem olhos expressivos e um sorriso acolhedor.

Sua escrita na carta é cuidada e legível, demonstrando sua educação limitada, mas também sua dedicação em transmitir suas preocupações à irmã.

Maria faz parte da classe trabalhadora e mora em uma área reclusa do Estado de São Paulo. Portanto, na carta ela especifica sua preocupação quanto aos direitos que seu filho não terá sendo negro.

São Paulo, Brasil, 20 de abril de 1933.

Olá, Amélia

Atualmente me encontro com uma enorme felicidade, acabo de descobrir que estou grávida de Alberto. Imediatamente quando descobri pensei em contar-te, minha irmã querida. Tu que sempre estivera comigo em todas minhas conquistas hoje estas a conquistar as tuas.

Irmã, pensando no futuro desta criança, imagine se ela nasce negra igual ao pai. Nesta sociedade racista, que aos negros pouca se dá atenção, muito menos direitos. Torgo para que as coisas mudem até a maioridade de meu filho.

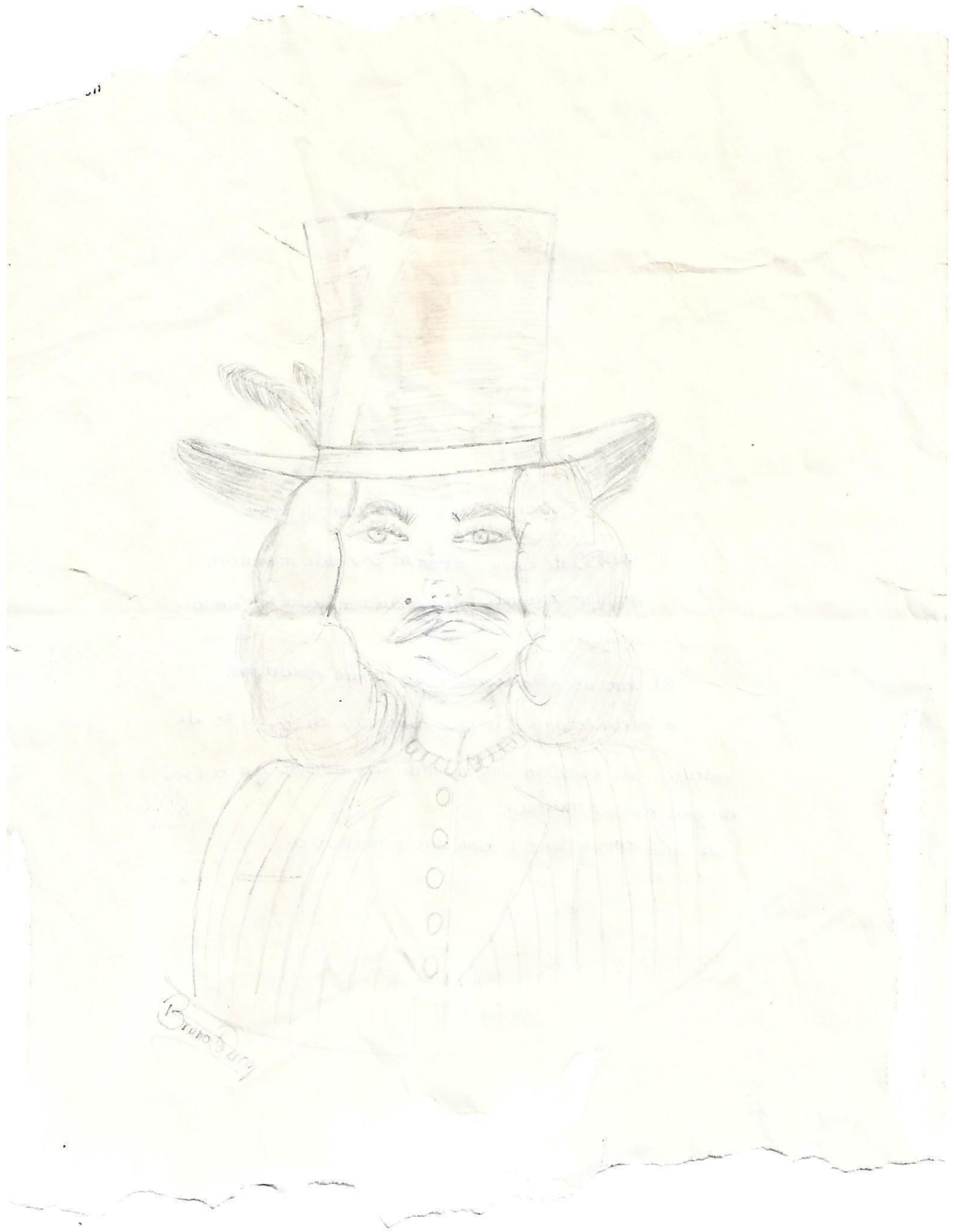
Ficaste sabendo que agora, nós mulheres poderemos eleger um candidato político? Jamais registei essa ideia em voz alta. Ainda não me sinto confiante para ir votar, me parece algo errado, um ato que somente os homens respeitados poderiam fazer.

Venha logo para casa, Amélia.

Maria.

O nome dele é Bruno Luiz, ele morreu
de tem 32 anos
em 1899 ele tem um irmão os pais dele morreram
em um acidente, ele morreu e morreu em São de
Tomé

Ele tem as mesmas costuras e mais gordo tem
o cabelo escuro e a pele morena e ele tem 1,85 de
altura, ele trabalha em xeremdo de carmas que seu pai
deixou após o morte.
Ele não tem filhos e tem duas mulheres.



Ola querida irmã, venho por esta carta comunicar como estão as coisas por aqui.

As coisas estão até que bem, logo terei minhas férias e irei para Salvador para poder te visitar. Esse governo atual tem seus pontos positivos e negativos, como, agora as mulheres tem seus direitos de votar, o salário mínimo fora as leis trabalhistas mas né como nem tudo são flores ^{como} a repressão contra os opositores do governo, proibição de greve da classe operária e o controle dos sindicatos são pontos negativos. Agora falando sobre esse golpe do Estado Novo que prega sobre garantir o apoio de mais trabalhadores para caso surti-se um novo regime democrático. Mas estou muito satisfeito pois agora estou trabalhando só oito horas e estou ganhando mais que um salário mínimo! fora as férias remuneradas que logo terei para ir aí em Salvador te visitar, mas enfim me despeço por essa carta espero logo logo te ver e saber como estão as coisas aí!

Bruno Dias

data: 12/12/1937