

Proposta de uso de Jogos Eletrônicos de RPG Educacionais para o Auxílio no Ensino de História

Maria Celimar da Silva¹, Vânia Cristina Lasalvia¹, Hugo Thiago da Gama Caxias¹

Faculdade de Ciências Aplicadas e Sociais de Petrolina (FACAPE)
Campus Universitário s/n Vila Eduardo – Petrolina – PE – Brasil

celimar.silva@facapec.br; vania.lasalvia@gmail.com;
hugo.caxias@outlook.com

***Abstract** For the teaching and learning process be successful, needs motivation to provide an intense involvement on the part of students. It's nothing new to talk about the visible like children and young people for electronic games. With graphics that simulate reality, electronic gaming cater to various segments including education, where it is possible to further develop cognitive skills, social, emotional and cultural. The purpose of this article is to present the proposal for the creation of an educational software in the field of electronic games based on systems of RPG (Roleplaying Game) to assist students with difficulties in learning History, with the theme war of Canudos.*

Resumo Para que o processo de ensino e aprendizagem seja exitoso, necessita-se motivação para que se tenha um intenso envolvimento por parte dos alunos. Não é novidade falar sobre o visível gosto de crianças e jovens por jogos eletrônicos. Com gráficos que simulam a realidade, jogos eletrônicos atendem a vários segmentos inclusive o educacional, onde é possível desenvolver ainda mais habilidades cognitivas, sociais, afetivas e culturais. O objetivo deste artigo é apresentar a proposta de criação de um software educacional na área de jogos eletrônicos com base nos sistemas de RPG (*Roleplaying Game*) para auxiliar alunos com dificuldades no aprendizado de História, com o tema Guerra de Canudos.

1. Introdução

Jogos eletrônicos para computador são produtos que instigam o pensamento, a percepção e tornaram-se um verdadeiro fenômeno. Muitos usuários de computador já perderam várias horas se divertindo, jogando em seu computador, tablet, celular, dentre outros equipamentos nos quais os jogos podem ser instalados.

Existem jogos de todos os estilos na atualidade, alguns voltados para educação não são muito conhecidos, mas nem por isso deixam de ser importantes. Estudos demonstram a desmotivação dos alunos como um problema real, de dimensões preocupantes pela sua grande ocorrência no ensino fundamental e médio, com graves conseqüências na formação dos futuros cidadãos brasileiros (BORUCHOVITCH and BZUNECK 2004).

Nesta perspectiva, a relevância educacional e social da presente pesquisa evidencia-se em virtude do objeto de estudo ser uma estratégia de ensino diferenciada, que utiliza o jogo de RPG (*Roleplaying Game*) em aliança com jogos eletrônicos como

prática pedagógica e sinalizar novos caminhos ou rumos para o auxílio no processo ensino-aprendizagem de História, no ensino fundamental ou até mesmo no superior.

Com isso, visa-se a motivação dos alunos em relação ao estudo de fatos históricos transpostos para jogos de RPG, onde é trabalhada a imaginação dos jogadores fazendo com que eles interajam entre si.

Como estratégia pedagógica, esses jogos, fazem com que existam socialização e cooperação dos jogadores. São trabalhados com os alunos na forma tradicional, com criação de fichas de personagens no papel e lançamento de dados para confirmar ações.

O objetivo deste trabalho é apresentar a proposta de criação de um software educacional na área de jogos eletrônicos com base nos sistemas de RPG (*Roleplaying Game*) para auxiliar alunos com dificuldades no aprendizado de História, com o tema Guerra de Canudos

Como base metodológica, foi escolhida a pesquisa bibliográfica como método de desenvolvimento deste projeto, pois abrange a leitura e análise de livros, artigos e teses de mestrado e doutorado. O estudo também trouxe diferentes pontos de vista e informações acerca do objeto pesquisado, auxiliando na discussão a seu respeito e na escolha de títulos para esta pesquisa.

2. RPG

O RPG foi criado em 1974, com o lançamento da primeira edição do mais famoso RPG do mundo, o Dungeons & Dragons (D&D), criado por Gary Gygax e Dave Arneson. Era um simples complemento para um outro jogo de peças de miniatura chamado Chainmail (cota de malha), mas terminou dando origem a um jogo totalmente diferente e inovador. O jogo logo virou um desenho animado no ano de 1983, Caverna do Dragão. Este primeiro jogo era extremamente simples comparado aos jogos de RPG da atualidade e tinha uma origem influenciada por jogos de guerra/estratégia. Isto sempre levou muitos a crer que o jogo era de representação e não apenas de matar, pilhar e destruir, mas uma forma de interação maior entre os jogadores (REDERPG 2009).

O RPG pode ser jogado de várias formas. Desde a sua criação, autores viram a necessidade de alterações no sistema original para facilitar ou adicionar recursos, criando assim novos sistemas.

Batista (2007) enfatiza que tanto os consoles quanto os jogos eletrônicos evoluíram muito. A possibilidade de criar jogos com histórias longas começou a surgir.

Legend of Zelda teve características de um RPG. O personagem evoluía com o andar da história com novas armas e armaduras e recebia missões tendo um objetivo final. O sucesso foi tanto que o jogo desenvolvido para ser rodado no NES (Console da Nintendo, criado em 1985) foi o primeiro que ultrapassou a marca de 1 (um) milhão de cópias vendidas. Por ser um jogo extenso, foi o primeiro também que veio com uma bateria no cartucho para salvar o jogo. Hoje Zelda é sucesso no console mais moderno da Nintendo, chamado Wii (DOMINIODEZELDA 2009).

2.1 RPG: Ferramenta Educacional

Os jogos de RPG estimulam o aluno a inventar e sofisticar narrativas, facilitam a criação de personagens e enriquecem sua caracterização (RIOS 1998). O jogo RPG

possuiu características que o tornam uma excelente ferramenta educacional, pois promove a socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade (CARDOSO 2008).

- **Socialização:** a própria atividade de RPG desenvolve a socialização. Os jogadores conversam entre si e com o mestre, trocando idéias e expondo as ações de seus personagens. Juntos, eles criam uma história. Eles também aprendem que seus atos trazem conseqüências, pois a história muda de rumo com as ações dos personagens.
- **Cooperação:** para serem bem sucedidos diante dos desafios propostos pelo Mestre na história, os jogadores têm de cooperar entre si. As habilidades de seus personagens são complementares.
- **Criatividade:** os jogadores desenvolvem sua criatividade ao imaginar na história e ao decidirem como os seus personagens reagem e resolvem os desafios das histórias. Eles também podem criar seus personagens, suas Histórias e personalidades.
- **Interatividade:** os jogadores estão constantemente interagindo entre si e com o mestre. Atividades interativas comprovadamente levam a uma maior fixação do conteúdo do que atividades expositivas. Os jogadores poderão aprender muito sobre o cenário do jogo onde se passa a história e sobre o que seus personagens precisam saber para vencer os desafios da História.
- **Interdisciplinaridade:** uma única história pode abordar temas de várias disciplinas harmonicamente.

2.2 A aliança do RPG com o ensino de História

O jogo RPG definido como um jogo de interpretação de personagens ou faz-de-conta pode propiciar aos alunos a assimilação e a valorização do saber histórico escolar, visto que, para jogar, o aluno precisará estabelecer um contato maior com a disciplina História (CARDOSO 2008).

Del Debbio (2009) afirma que o RPG traz benefícios no ensino de História, pois coloca o aluno dentro do cenário a ser estudado, como em um jogo de estratégia, simulações de batalha da Segunda Guerra Mundial ou até mesmo jogos envolvendo mercantilismo, feudalismo e expansão territorial.

Para Cardoso (2008) os professores de História afirmam que entre os maiores problemas encontrados na realização do exercício docente, encontra-se a dificuldade dos alunos na leitura, escrita e na produção de textos.

Em alguns casos, a tentativa dos alunos em memorizar as informações dos livros didáticos até pode ser bem sucedida, entretanto, na maioria das vezes, a cola apresenta-se como a melhor alternativa para se obter um desempenho acadêmico satisfatório nas avaliações. Conseqüentemente, a maioria dos estudantes não compreende os saberes históricos escolares e seus objetivos. Provavelmente, aí se encontra um dos principais motivos da desmotivação do estudo da História, pelo estudante do ensino fundamental e médio (CARDOSO 2008).

Para Del Debbio (2009), o problema está em passar o assunto de História de uma forma “decoreba” de nomes e datas. O aluno precisa está imerso no contínuo do espaço e tempo para entender como tudo aconteceu daquela maneira e não de outra maneira diferente. Não se pode isolar espaços geográficos ou temporais no estudo de História.

Sobre a desmotivação no ambiente escolar, Boruchovitch e Bzuneck (2004) afirmam que para quem observa um aluno desinteressado durante as aulas, pode atribuir essa falta de motivação a diversos fatores, tais como: emocionais, familiares, econômicos, a característica de personalidade, preferência por jogos, cinema, música, entre outros.

Por isso, Boruchovitch e Bzuneck (2004) sugerem aos professores algumas práticas de ensino que favoreçam a motivação do aluno para aprender e também estimula a realização de atividades em classe. Segundo as autoras, estas práticas envolvem jogos e simulações que estimulam a fantasia ou faz-de-conta, visto que o efeito da novidade pode propiciar atitudes mais positivas do aluno em relação à aprendizagem dos saberes escolares.

Para Bittencourt (2006), um dos principais desafios para os professores de História diz respeito em justificar a importância da disciplina na grade curricular e na formação da cidadania, uma vez que, os alunos freqüentemente perguntam: “Por que estudar História? Por que o passado, se o importante é o presente?”.

2.3 Escolha do tema: RPG sobre a Guerra de Canudos

A história do Brasil e do mundo está recheada de fatos marcantes e que dariam maravilhosos jogos eletrônicos. Com esse imenso leque de conteúdo histórico, foi escolhido um único tema para servir como embasamento na criação do jogo eletrônico de RPG. Esse tema foi a Guerra de Canudos.

A Guerra de Canudos foi escolhido dentre tantas outras histórias por ser um fato brasileiro, de grande importância e que preenche todos os requisitos para ser um bom RPG, além de ser uma ideia inédita.

Vários outros temas foram pensados, como o Descobrimento do Brasil, A Independência do Brasil, dentre outros. Qualquer um deles daria um belo jogo de RPG. A Guerra de Canudos tem um fator muito importante no ensino de História. Ela aconteceu poucos anos depois da proclamação da república, em 1889. Nela se vê o poderio militar da República, que tentou derrubar o Belo Monte três vezes sem sucesso, exterminar os sertanejos na quarta tentativa, depois de seis meses de batalha intensa (SOLA 1989).

A história de Canudos também é contada no livro *Os Sertões*, de Euclides da Cunha. Nele ele separa a história de Canudos em três partes: A terra; o Homem; e a Luta. Em cada parte ele faz questão de descrever todos os detalhes dos fatos, para que os leitores sentissem na pele o que aconteceu naquela terra.

Os Sertões é considerado um dos 100 (cem) mais importantes livros da literatura brasileira, principalmente depois que a guerra completou 100 anos do seu fim em 1997. Com tanta importância, ele se tornou livro paradidático em muitas escolas e elemento fundamental em vestibular para várias faculdades no Brasil.

Cardoso (2008) afirma que há dificuldades dos alunos em ler e escrever textos, onde a melhor solução para eles seria a cola. *Os Sertões* é um livro que possui quase 500 (quinhentas) páginas e escrito num português formal, com palavras pouco conhecidas no cotidiano de muitos. Euclides da Cunha era jornalista, então era comum na época o uso de tais palavras.

Apesar de existir todo um cuidado em passar o que está escrito para a imaginação de quem está lendo, o livro não possui gravuras. Para Cardoso (2008), isso pode gerar

uma desmotivação na leitura. Com Guerra de Canudos sendo transformada em um jogo eletrônico de RPG, o jogador viveria o cenário. Quem estivesse jogando teria o controle. O Cenário seria visto, e não descrito. Toda a história de Canudos seria contada de forma diferente e interativa, dando diversão e motivação ao jogador.

3. O Jogo: A Guerra de Canudos RPG

A partir de agora será discutido todo o processo de criação do jogo eletrônico de RPG que levará o tema da Guerra de Canudos. Como irá tratar de um jogo para auxílio no ensino de História, o nosso público alvo serão os alunos. Sabendo que a Guerra de Canudos vem em livros de 6ª e 7ª séries do ensino fundamental, calcula-se que a faixa etária dos possíveis jogadores será de 11 a 14 anos em condições normais. Alguns livros do ensino médio, escrito para alunos do 2º ano do ensino médio, também trazem o tema, mas sem aprofundar o assunto.

Roteiro: Descreve a história do jogo, cenários, características dos personagens, animações e vídeos, se houver. Aqui teremos:

a) **Enredo:** A Guerra de Canudos foi muito sofrida. Várias pessoas, dos dois lados, morreram durante esse confronto. Para que o jogador enfrente todas as batalhas da Guerra de Canudos, seu personagem será chamado de Antônio, conhecido como Beatinho. Segundo Cunha (1998), Beatinho foi o primeiro homem a se entregar as tropas do general Arthur Oscar. Ele sobreviveu aos quatro fogos previstos por Antônio Conselheiro. Antônio Beatinho era um dos auxiliares de Conselheiro e batalhou com todas as forças para que Canudos resistisse às tropas da república, mas com a morte do seu líder e o massacre que acontecia naquele ano de 1897, ele e mais aproximadamente 300 pessoas resolveram se entregar, sem forças para qualquer reação.

No início do jogo, Beatinho encontrará o Bom Jesus Conselheiro na sua cidade e resolve se juntar ao grupo. Ele vê a imagem de um salvador para aquelas terras secas do sertão nordestino. Ele irá participar da batalha de Uauá tendo o objetivo de manter os republicanos longe da casa de Conselheiro. Após cumprir esse objetivo, o jogador agora espera pelo segundo fogo. Agora a população seguidora de Antônio Conselheiro fica conhecida como jagunços.

As tropas de Febrônio de Brito estão para chegar com 600 homens. Beatinho então recebe sua primeira arma de fogo, uma espingarda “pica-pau”, usada para caçar pássaros da região. Canudos já começa a erguer suas muralhas e receber mais seguidores. Beatinho recebe a missão de emboscar os republicanos, mas agora ao lado de um ajudante. Zé Pereira era ladrão, mas se arrependeu assim que conheceu o Bom Conselheiro. Com o sucesso da emboscada, Canudos resiste ao segundo fogo.

Logo após, o povo sertanejo se prepara para o terceiro fogo, comandado pelo corta-cabeças coronel Moreira César. Ele comanda uma tropa de 1000 homens. Sabendo de sua vinda, Beatinho e Zé Pereira resolvem fazer uma nova emboscada. Antes de partirem, João Vicente, pregador fervoroso das palavras de Conselheiro, se dispõe a ajudar. Ele então entra para o grupo de bravos guerreiros, que agora conta com 3 membros.

Os objetivos para a vitória dessa batalha serão: efetuar uma emboscada a carroça que carrega armas e mantimentos; subir na torre da igreja e acabar com a primeira onda de ataques dos republicanos; Acertar o Coronel César e pegar o armamento de seu grupo.

Com os objetivos completos, os jagunços aguardam pelo quarto fogo, mas agora muito bem armados. O General Arthur Oscar vem preparado taticamente para essa batalha. Ele vem com 5 mil homens. Beatinho, Zé Pereira e João Vicente agora recebem novos armamentos, adquiridos na vitória contra Moreira César, e a ajudar de mais um jagunço, Francisco Damião, trabalhador rural mais que maneja bem espingardas e espadas e conhece bem o terreno.

Os objetivos dessa batalha serão: emboscar a carroça de mantimentos e armamentos duas vezes; sobreviver a duas ondas de ataque; encontrar Conselheiro e avisar da possível derrota de Canudos; encontrar um pano branco no meio da cidadela e pedir rendição. Com esses objetivos completos, o jogador chega ao final do jogo, participando das quatro batalhas contra Canudos.

b) Diagramação do jogo: Na figura 1 é apresentada a forma estrutural do jogo.

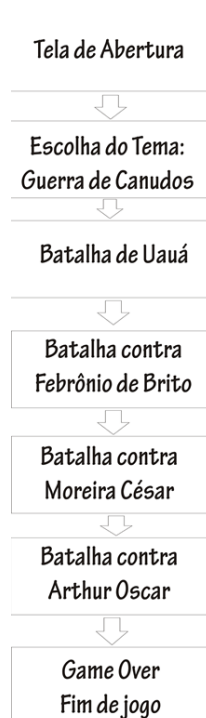


Figura 1 – Diagrama de fases

c) Cenários: Segundo Cunha (1998), a região da Bahia por onde Conselheiro andou vivia em um regime social primitivo. Criavam e plantavam animais para consumo próprio e para venda nas cidades. A terra era bastante seca e o sol castigava os sertanejos. Os animais morriam de fome e sede. Este cenário tem que ser passado para o jogador, para que ele se sinta no local do conflito. A figura 2 demonstra como seria o cenário no jogo.



Figura 2 – Exemplo de cenário sertanejo.

Como esse jogo eletrônico trata de um fato histórico, o jogador terá a classe humana como única.

c) Classes: Após escolher sua raça, um jogador de RPG escolhe a classe do seu personagem. Ele pode ser um humano paladino ou um elfo mago.

Em Canudos, o jogador jogará com Antônio Beatinho, um humano guerreiro. Seus companheiros serão Zé Pereira, um humano ladino, João Vicente, um humano clérigo e Francisco Damião, um humano explorador.

Cada classe tem sua vantagem e desvantagem.

Guerreiro: Ótimo combatente corpo-a-corpo. Maneja bem facas e espadas. Também sabe usar armas de fogo, como revólveres e espingardas. O guerreiro é fraco em ataques mágicos.

Ladino: Tem como atributo principal a destreza. É rápido e furtivo. Seus ataques são certos. O ladino é fraco fisicamente. Seus ataques certos não ferem muito o inimigo.

Clérigo: Um homem religioso ao ponto de possuir poderes divinos. O Clérigo é o responsável por curar seus companheiros em momentos de batalha, garantindo a sobrevivência deles. Um clérigo é fraco fisicamente e possui um baixo valor de vigor, mas seus ataques mágicos são bastante poderosos.

Explorador: Conhecedor daquelas terras secas e áridas, o explorador conhece todos os atalhos de Canudos. Ótimo usuário de armas de fogo, também sabe usar facas e espadas. O explorador é a classe que tem maior equilíbrio entre seus atributos, sendo fraco em ataques mágicos.

d) Habilidades: Segundo Cavaco (2007), jogadores detestam o sentimento de fraqueza e incapacidade. Todos querem ser no jogo o que não são na vida real. Dar magias

aos personagens deixa o jogo divertido e atrativo para o jogador. As habilidades são ligadas com as classes. Cada classe possui habilidades que outra classe não tem.

Super ataque: Aumenta o dano causado por um ataque corpo-a-corpo do guerreiro em duas vezes.

Ataque giratório: O guerreiro é capaz de acertar todos os inimigos em volta dele com esse ataque.

Cura menor: O clérigo é capaz de curar 30% (trinta por cento) da vida de um personagem de sua escolha.

Cura maior: O clérigo é capaz de curar 100% (cem por cento) da vida de um personagem da sua escolha.

Luz divina: O clérigo é capaz de atingir um inimigo com uma luz divina.

Ataque sorrateiro: O ladino é capaz de acertar um ataque no ponto fraco do inimigo, causando três vezes o dano do ataque.

Encontrar armadilha: O ladino é capaz de encontrar qualquer tipo de armadilha.

Tiro duplo: O explorador pode atirar duas vezes no mesmo turno.

Tiro certo: O explorador acerta um tiro em um ponto crítico do inimigo, causando duas vezes o dano do ataque.

e) Sistema de batalha: Por se tratar de um RPG, o sistema de batalha será por turnos. Cada personagem ataca, defende ou usa sua habilidade no seu turno. Aquele que possuir maior destreza começa a rodada.

f) Equipamentos: Nesse período de 1897, os soldados não usavam nada além da farda e os jagunços nada além de farrapos e roupas de couro.

g) Armas: Na primeira e segunda batalha, os jagunços possuíam apenas facões e espingardas “pica-pau”, usadas para caça de animais. Na terceira batalha, os jogadores serão capazes de usar espingardas do exército brasileiro, rifles e canhões. O dano das armas é aumentando de acordo com a batalha em que o jogador se encontra.

h) Sistema de pontuação: Por ser um jogo de RPG, não haverá sistema de pontuação.

i) Sistema de evolução: Para que o jogador evolua, será necessário que ele complete seus objetivos. Cada objetivo dará experiência. Com essa experiência, o personagem evolui, ganhando novas habilidades e podendo utilizar novas armas.

j) Quiz: Quiz é um jogo de perguntas e respostas. Logo que o jogador completar o fato histórico que está sendo jogado, será apresentada a ele uma tela com perguntas e respostas geradas aleatoriamente.

Essas perguntas serão sobre o fato histórico jogado, testando os conhecimentos do jogador e se ele realmente prestou atenção no jogo. Atingindo uma média positiva, o jogo é dado como concluído.

4. Resultados e Discussão

Quando se entende a contextualização em que o RPG está inserido, primeiro identifica-o como jogo e, nesse sentido, analisar como questão inicial, a importância do mesmo como instrumento pedagógico, para assim entender sua importância na prática de ensino.

Dessa maneira, o jogo juntamente com o conhecimento, se torna importante para o ensino e aprendizagem. Com isso, não se pode deixar de considerá-lo como uma ferramenta de grande valor dentro da abordagem educacional.

Assim, quando inteiramente desenvolvido, o jogo pode tanto contribuir para a educação em geral, quanto propiciar a desmistificação dos jogos como difíceis de serem abordados como ferramenta de ensino. Logo, torna-se exequível a proposta de um RPG para o ensino de História.

Finalmente pode-se dizer que através da utilização deste jogo os alunos podem vislumbrar possibilidades de conhecimento do passado, estudar fatos e documentos e estabelecer relações com o seu presente. Inserindo os estudantes no processo de construção da sua aprendizagem.

Referências

- Batista, M.L.S., Quintão, P. L., Lima, S. M. B., Campos, L.C.D., Batista, T.J.S. (2007) “Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos”. Disponível em: <<http://www.re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>> Acessado em 18/09/09.
- Bittencourt, C. (2006) “O Saber Histórico na Sala de Aula”. 11ª. Edição. Contexto, São Paulo, SP.
- Boruchovitch, E. and bzuneck, J. A. (2001) “A motivação do aluno: contribuições da psicologia contemporânea”. Vozes. Petrópolis, RJ.
- Cardoso, E. T. (2008) “Motivação escolar e o lúdico: O jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de História”. 141f. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual de Campinas – Faculdade de Educação, Campinas – SP.
- Cavaco, M. (2007) Desenvolvimento de Jogos. Disponível em: <http://www.4shared.com/file/11094096/81f46205/Desenvolvimento_de_Jogos.html> Acesso em: 10 nov. 2009.
- Cunha, E. (1998) “Os Sertões”. Record. Rio de Janeiro, RJ.
- Del debbio, M. “Arkanum” (2004) Ed. Daemon. São Paulo, SP.
- Dominiozelda. Disponível em: <<http://dominiozelda.com.br/outros/jogos.php>>. Acessado em 19/09/09
- Rederpg.<<http://www.rederpg.com.br/portal/modules/news/article.php?storyid=4395>>. Acessado em 07/09/09
- Rios, R., Gonçalves, M. S. (1998) “Jogos de RPG”, Ed. Scipione, Recife, PE.
- Sola, J. A. (1989) “Canudos”, Ed. Contexto, São Paulo.