



RPG e Independência da Bahia: Desafios, jogabilidade e experiências na construção de um material paradidático gamificado

*RPG and Independência da Bahia:
Challenges, gameplay and experiences in the construction of a gamified paradidactic
material*

*RPG e Independência da Bahia:
Desafíos, jugabilidad y experiencias en la construcción de un material paradidático
gamificado*

Sandro Augusto da Silva Cerqueira Junior¹
Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC/BA)

Dossiê

RESUMO

O presente artigo é baseado no relatório final do produto “Independência é liberdade? Escravidão, liberdade e resistência na independência da Bahia” e tem o objetivo de apresentar uma breve discussão sobre a construção, desafios e experiências dos produtos paradidáticos construídos: livros de RPG do jogador e guia do professor. Os materiais foram produzidos durante o Mestrado Profissional em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas da UFRB e revisados e aprimorados graficamente através do Edital Jorge Conceição de 2021 da Secretaria de Educação do Estado da Bahia. O produto tem como público-alvo o ensino fundamental II e ensino médio e se configura como uma linguagem gamificada alternativa e promissora, tendo em vistas seus resultados em experiências anteriores, para abordagem de temas transversais à própria Independência da Bahia e cotidiano de escravizados, como resistência, liberdade e cidadania.

Palavras-chave: RPG; Educação; História; Independência; Bahia; Escravidão; Jogo

ABSTRACT

This article is based on the final report of the product “Independence is freedom? Slavery, freedom and resistance in the independence of Bahia” and aims to present a brief discussion about the construction, challenges and experiences of the paradidactic products built: player RPG books and teacher's guide. The materials were produced during the Professional Master's Degree in History of Africa, the Diaspora and Indigenous Peoples at UFRB and revised and graphically improved through the 2021 Jorge Conceição Public Notice issued by the Bahia State Department of Education. The product is aimed at elementary school II and high school and is configured as an alternative and promising gamified language, considering its results in previous experiences, to approach transversal themes to the Independence of Bahia itself and the daily life of enslaved people, such as resistance, freedom and citizenship.

Keywords: RPG; Education; History; Independence; Bahia; Slavery; Game

¹ Professor de História da Secretaria de Educação do Estado da Bahia. Possui graduação em Licenciatura em História e Mestrado em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. <https://orcid.org/0009-0008-5994-4715> Endereço eletrônico: sandroascjr@gmail.com



RESUMEN

O presente artículo é baseado no relatório final do produto “Independência é liberdade? Escravidão, liberdade e resistência na independência da Bahia” y tem o objetivo de apresentar uma breve discussão sobre a construção, desafios e experiências dos produtos paradigmáticos construídos: livros de RPG do jogador e guia do teacher. Os materiais foram produzidos durante o Mestrado Profissional em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas da UFRB y revisados y aprimorados graficamente através do Edital Jorge Conceição de 2021 da Secretaria de Educação do Estado da Bahia. O produto tem como público-alvo o ensino fundamental II e ensino médio y se configura como uma linguagem gamificada alternativa e promissora, tendo em vistas seus resultados em experiências anteriores, para abordar temas transversais à própria Independência da Bahia e cotidiano de escravizados, como resistência, liberdade e cidadania.

Palabras clave: juego de rol; Educación; Historia; Independencia; Bahía; Esclavitud; Juego

Introdução

Este artigo tem como ideia principal apresentar o processo de construção dos livros do jogo de RPG (Role Playing Game) **Independência é liberdade? escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia**. O RPG é um gênero de jogo onde as pessoas se reúnem com o objetivo de vivenciar uma história que é contada pelo mestre do jogo e vivenciada pelas personagens através dos jogadores, as regras são estabelecidas pelo sistema do jogo e administradas pelo mestre. Na prática, o RPG é um jogo de interpretação de personagens em que é necessário agir de acordo com o perfil, a cultura e a personalidade da personagem e do contexto vivido (RODRIGUES, 2004).

Em linhas gerais, a ideia é que aqui, os livros possam ser utilizados, inicialmente, em sala de aula por professores da disciplina de história e alunos do ensino médio e fundamental II. A escolha inicial por um objeto que fosse jogo está ligada a duas situações: a minha trajetória pessoal e a experiência na sala de aula. O primeiro motivo se alicerça nas minhas experiências desde a infância com jogos eletrônicos, principalmente. A sensação de fugir do real, de não sentir o tempo passar, de estar me divertindo e vivendo outras vidas, que não a minha, me deixava animado, feliz, tenso e propício para as mais diversas formas de aprendizagem (BROUGÉRE, 2008). Por outro lado, as minhas experiências durante a graduação e a pós-graduação, em sala de aula, me mostraram o que já era há muito discutido: o desprazer e desinteresse provocado pela escola. Desde então, esse dissabor dos estudantes com a sala de aula me incomoda profundamente. Ainda na graduação, dentro do PIBID

(Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) e dos estágios obrigatórios, comecei a imaginar e aplicar formas em que o lúdico, as interações humanas e o constante diálogo e debate fossem, de fato, manifestadas em sala de aula.

A ideia principal aqui é enxergar homens e mulheres negros e negras como sujeitos de sua própria história, como agentes ativos do processo histórico é fundamental para contrapor a imagem de escravizados submissos, passivos e sem lugar na narrativa histórica. Trabalhar estes conteúdos permitem que os estudantes tenham instrumentos para repensar, questionar e forjar as suas identidades: tanto no plano coletivo como no individual.

Foi durante o Mestrado em História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas da UFRB entre os anos de 2016 e 2019 que pude aprofundar e me dedicar mais ao desenvolvimento dos livros de RPG, contudo, sem aplicação direta em sala de aula devido à falta de maior apoio técnico e financeiro. Foi somente através do **EDITAL SEC/SEPROMI Nº 011/2021 - CONCURSO PÚBLICO - PRÊMIO JORGE CONCEIÇÃO**, edital que visava contemplar projetos educacionais que destacassem as contribuições locais e a lei 10.639/2003, que consegui recursos financeiros para investir na revisão, diagramação, ilustração e impressão dos livros para aplicação em sala de aula, o que realizei no ano de 2022, no Colégio Estadual do Campo Genivaldo de Almeida Brandão, no município de Antônio Cardoso. Mais adiante, farei análises sobre a utilização do jogo em sala de aula com as versões finalizadas dos livros.

1. A construção do livro do jogador e do mestre

A construção de um material paradidático realmente se mostrou um desafio exaustivo. A nossa formação, no caso, de licenciados em História, mas que ainda detém fortemente um perfil bacharelesco, impede um maior aproveitamento e rendimento daquilo que poderia ser o produto didático. Para todos os efeitos, fomos ensinados a escrever *papers*, relatórios, artigos, monografias e outra série de textos acadêmicos. Por mais contraditório que possa parecer, aprendemos muito pouco a escrever para o estudante de ensino básico.

Em meio à construção do material paradidático, me vi várias vezes perdido no processo de onde começar e para onde seguir. Percebi, em outras publicações de mesmo



cunho, que a produção destes materiais se realizava em grupos de muitos integrantes, cada grupo abarcando um segmento da produção do material como design, produção, revisão, edição, etc. Nesta trajetória solitária de professor-pesquisador, é necessário que façamos tudo isto e mais um pouco, mesmo sem recursos financeiros, técnicos e experiência. Tudo isso dificulta uma maior qualidade gráfica e estética no produto final e, conseqüentemente, demandaria mais tempo e recursos. Por isso, a importância de editais de educação e cultura disponibilizados nos níveis municipal, estadual e federal enquanto elementos descentralizadores de recursos e apoiadores de iniciativas como esta.

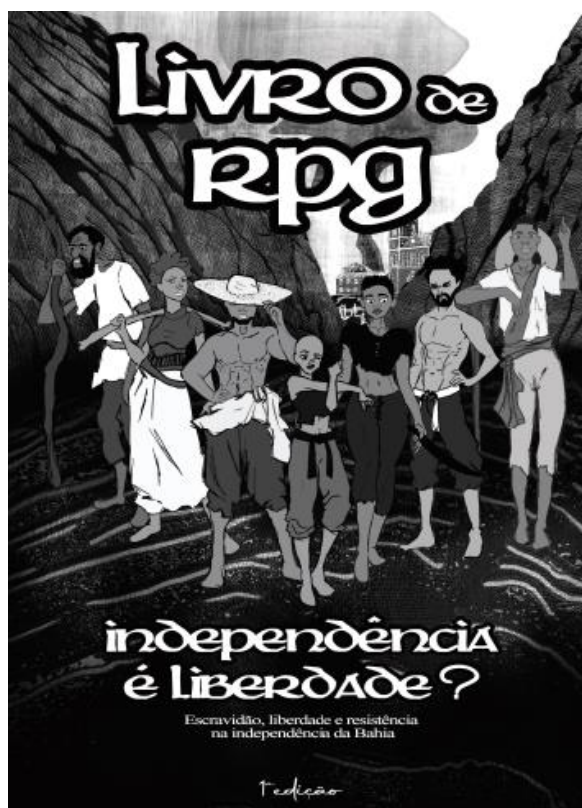
O livro do jogador faz parte de uma série de três livros: livro do jogador, do mestre e do professor, sendo que os dois primeiros acabaram se tornando um livro somente. Tanto a parte do jogador como do mestre ficou presentes no mesmo livro para facilitar o manuseio dos estudantes. Esta sugestão veio do Prof. Dr. Leandro Almeida (UFRB) em várias discussões e contribuições sobre este material e as experiências de testá-lo. As três partes dos livros (jogador, mestre e professor) são complementares uns aos outros, cada um, obviamente, com uma função chave na execução do jogo. No primeiro momento, o livro do jogador foi estratégico por apontar um norte na construção dos outros livros – norte este que exigiu um retorno contínuo, uma vez em que, à medida que os outros livros iam sendo construídos, o livro do jogador foi sendo refeito em um processo constante de correções e ajustes. Todos os dois livros, livro do jogador e mestre e guia do professor, na minha perspectiva, sempre estarão inacabados, cabendo revisões, críticas, retiradas e adendos.

Além da grande ajuda de outros títulos de jogos de RPG, como foi exemplificado em **Desafio dos Bandeirantes** de Ricon (1992), o livro **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil (2004)**, de autoria de Sonia Rodrigues, ajudou muito a tirar dúvidas no processo de construção deste livro do jogador. Pioneira dos estudos sobre RPG e educação no Brasil, Rodrigues traz uma discussão que extrapola os muros da academia quando apresenta experiências e resultados de oficinas de RPG, técnicas de construção de livros e estratégias de narrativa. (RODRIGUES, 2004)

O livro do jogador pertence ao estudante que atuará no jogo com uma personagem em específico. O livro do jogador era composto essencialmente de: contextualização histórica, básico do jogo, sistema do jogo, ficha de criação da personagem, diário de bordo e glossário

da independência. Cada tópico deste tem um ou mais subitens. Desta forma, o livro do jogador – de uma perspectiva mais técnica - foi construído e inspirado tendo em vista uma série de modelos de livros de RPG de mercado, aqueles que não têm intenção pedagógica direta e com objetivos bem definidos de popularização e venda. Contudo, se de um lado estes livros que atendiam uma demanda de mercado me ajudaram na construção técnica deste livro, as discussões historiográficas de temas como escravidão, liberdade, cotidiano e outros temas, além do próprio Ensino de História, me ajudaram a estabelecer uma conexão mais sólida com o meu leitor, que, neste caso mais específico, são o estudante e o professor do ensino básico. Em seguida, explicarei o funcionamento de cada seção do livro de acordo com seu conteúdo e intencionalidades.

Figura 1 - capa do livro do jogador



Fonte: Livro de RPG: Independência é liberdade: escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia. CERQUEIRA JUNIOR, S. A. S.



2. Contextualização da Independência da Bahia no jogo: fazer ou não fazer?

Diferente do atual desafio, em minha primeira experiência de ensino de história com RPG, realizada dentro do PIBID de História da UFRB no ano de 2016, optei por não contextualizar o período histórico antes do jogo para os estudantes que realizaram a atividade e isso ocorreu por diversos fatores. O primeiro fator adivinha do objetivo de fazer com que os estudantes compreendessem o acontecimento da Independência do Brasil na Bahia somente através da narrativa do jogo, o que foi demasiadamente problemático, pois percebi posteriormente que a compreensão que eu almejava estava ligada fortemente a uma história narrativa e factual mais tradicional – por mais que no início eu tentasse fugir dela – e, ao mesmo tempo, queria entrelaçar esta narrativa a uma forma de aprender história que privilegiasse a apreensão dos conceitos históricos, a relativização e construção de possibilidades de narrativas tradicionais e novas.

Por outro lado, era um objetivo “testar” o conhecimento dos estudantes antes e depois do jogo com um questionário criado exatamente com este objetivo. O questionário pretendia mostrar as curvas de aprendizado pré-jogo e pós-jogo. O questionário, da forma como foi elaborado e aplicado, posteriormente se mostrou uma ferramenta de pesquisa muito falha pois, como disse anteriormente, nossos objetivos se contrapunham e estavam confusos. O RPG acabou desenvolvendo habilidades e competências nos estudantes que o questionário não conseguia dar conta de compreender e balizar, se mostrando pouco eficaz. Ou seja, uma avaliação mais conservadora e conteudista não consegue compreender e nem serve de parâmetro para analisar atividades mais inovadoras e que propõem habilidades mais complexas como empatia, consciência histórica e interpretação de personagens.

Então, percebi que, mesmo com o RPG enquanto elemento principal para a mediação da aprendizagem, uma contextualização inicial do período histórico, fosse ele apresentado de forma escrita ou oral, ajudaria bastante no desenvolvimento dos estudantes dentro do próprio jogo. Neste caso, a contextualização não abarcaria somente os acontecimentos envolvendo diretamente o processo de Independência na Bahia, mas também os seus antecedentes e conceitos importantes para compreender os fatos principais. Também ficou perceptível, enquanto professor de História, que o RPG abria um leque de possibilidades de discussões históricas que ultrapassavam a própria Independência do Brasil na Bahia em temporalidade e

importância como em discussões de escravidão, cotidiano, resistência, liberdade e cidadania. Discutir estes temas e conceitos se mostrou mais urgente, na minha perspectiva, do que a própria narrativa da independência de maneira descontextualizada.

Diante destes elementos, decidi incluir uma seção somente de contextualização na produção do livro do jogador. Contudo, tomando algumas medidas e precauções básicas como por exemplo o cuidado com a linguagem utilizada e a necessidade de objetivar o máximo a exposição do conteúdo, principalmente, para a utilização deste conhecimento durante o jogo. A intenção era fazer com que a seção de contextualização fosse mais detalhada na parte do mestre de jogo e no livro do professor, que virá na forma de indicações bibliográficas e materiais extras para auxílio na sala de aula.

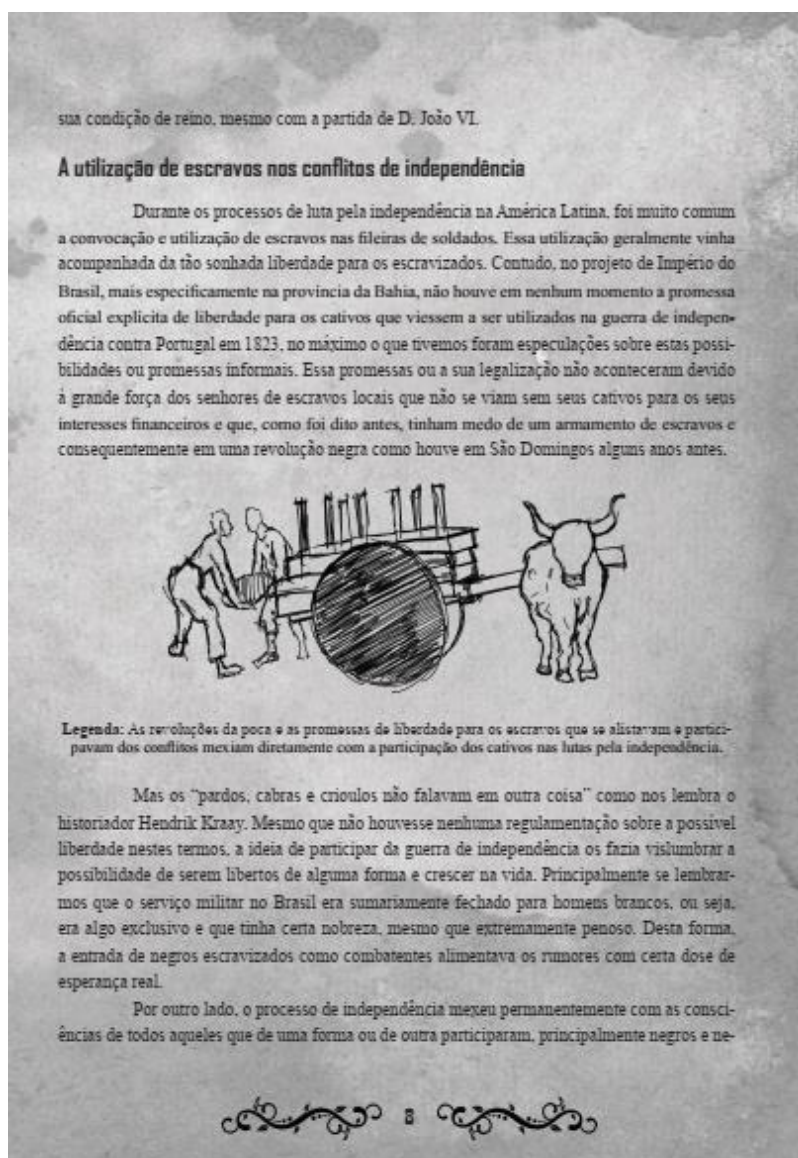
O livro do jogador demonstraria um resumo mais curto, abrindo a possibilidade de maiores aprendizados dentro do próprio jogo. Porém, posteriormente, optamos por manter o mesmo texto em ambos os livros, dando a mesma base para jogador e mestre. A decisão neste caso se mostra mais acertada pelo fato de se investir em uma linguagem alternativa – que é o próprio jogo – que já se mostrou eficaz, proporcionando aos estudantes momentos de protagonismo no aprendizado.

Nesta seção, optei por uma explicação mais generalizada e focada em conceitos do que a abordagem narrativa factual. É necessário que o trabalho tenha coerência em todas as suas etapas, desta forma, a abordagem por uma narrativa factual da Independência da Bahia não contemplaria posteriormente os objetivos do paradidático.

Uma outra preocupação que se mostrou sensível neste trabalho foi a urgência de não tornar este material paradidático em um livro didático. Não há necessidade de superlotar o livro com informações, sugestões, textos e outra série de elementos que possam prejudicar o andamento do jogo ou o interesse do jogador. Esse interesse pode ser perdido em uma ligeira associação do livro do jogo com o livro didático utilizado usualmente na escola pelos estudantes. As indicações, conteúdos, sugestões e outros elementos que sugiram um maior aprofundamento da narrativa viriam nos outros dois livros, como dito anteriormente, contudo, sem perder o foco da jogabilidade.



Figura 2 - contextualização da época



Fonte: Livro de RPG: Independência é liberdade: escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia. CERQUEIRA JUNIOR, S. A. S.

A contextualização se inicia rapidamente sobre algumas considerações sobre escravidão no mundo e no Brasil. Em experiências em sala de aula, foi possível perceber que os estudantes têm dificuldades em entender e compreender o que foi a escravidão e de como ela se apresentava como uma instituição complexa e com características diversas, de acordo com o tempo e o lugar. Essa contextualização apresenta algumas noções básicas, mas a ideia é que as experiências, cotidiano e possibilidades da escravidão se apresentem ao longo da

narrativa do jogo, na interação com os colegas, com os problemas que serão resolvidos e as situação que serão encaradas.

Neste ponto, e em vários outros ao longo do material, eu tomo o papel de autor destes trechos e redijo de acordo com o perfil do público que desejo atingir e com as discussões historiográficas obtidas até aqui um panorama acessível do que vem a ser a escravidão. A sensação de incompletude no texto é constante, dando a impressão de que deveria ter falado “disto”, “daquilo” e “daquilo outro”. Se a tarefa de escrever para os pares já é difícil, a tarefa de escrever para um público não tão familiarizado com a temática e que vai, através deste material, iniciar seu contato com este tema é muito mais difícil.

Rapidamente, passo ao contexto local, indicando a importância da cidade de Cachoeira e o espaço inicial do jogo. A escrita que tenho percebido, e que acabei adotando, nos livros de RPG para jogadores é que a característica principal da contextualização é de aguçar o imaginário dos seus jogadores. Então, é importante, no nosso caso mais especificamente, estimular a imaginação histórica dos estudantes falando sobre como possivelmente eram as paisagens, as pessoas, os comportamentos, os meios de transportes, os caminhos e quaisquer outros elementos históricos que enriqueçam a imaginação e a possibilidade de utilizá-los ao longo do jogo.

Outro ponto em que foi necessário investir mais energia reside sobre os antecedentes ou elementos motivadores para a Guerra de Independência na Bahia. Para isso, foquei em apresentar, bem resumidamente, as principais revoluções, revoltas e rebeliões – tanto internacionais como locais – para que o estudante compreenda que o processo de Independência na Bahia se insere em um âmbito mais amplo de discussões de valores e ideias, tais como liberdade, cidadania, fim dos processos de colonização, independência e igualdade entre os indivíduos. Obviamente, o professor pode explorar, posteriormente ou anteriormente ao jogo, todos estes elementos ou focar em alguns que ele entenda como mais interessante para o destino que ele deseje encaminhar a aula. É essencial que apareça no jogo muito mais o contexto histórico do que batalhas pontuais, até porque os conflitos são reflexo de uma dinâmica histórica muito mais longa e dinâmica:



A escravidão, a dificuldade de acesso a emprego e as constantes crises econômicas não foram vivenciadas de maneira pacífica pela população que, entre vacilos e avanços, construiu em determinados momentos diversos tipos de resistência, muitas delas tendo transformando-se em conflitos abertos de contestação colonial. A já mencionada Conjuração Baiana de 1798 é certamente o maior exemplo das lutas anticoloniais com este sentido na Bahia, envolvendo um leque diversificado de classes sociais, mas contando com um decisivo lastro popular. (GUERRA FILHO, 2004, p. 18)

Um dos focos principais deste jogo reside em fazer os estudantes, além de aprender sobre escravidão, imaginar o cotidiano, as resistências e negociações de homens e mulheres em situação de escravidão neste período. Obviamente que isto poderia ser feito em vários momentos da longa história escravista do Brasil, mas porque então na Independência do Brasil na Bahia? Ora, a nossa independência já comporta uma série de obras tradicionais daquilo que já se tem quase como uma “verdade histórica” do que realmente aconteceu. E muito pouco desta narrativa é tomada da perspectiva de escravizados, muitas vezes acabamos conhecendo a história de negros livres ou escravizados a partir de fontes que não são construídas por eles mas sim a partir, principalmente, das elites brancas da época, como é o caso deste fragmento abaixo de João José Reis sobre a preocupação dos brancos em relação a participação de negros escravizados na Guerra da Bahia:

Os negros livres e libertos preocuparam os observadores do ocaso do Império português no Brasil, mas foi sobretudo pensando nos escravos que eles distinguiram a atuação de um “partido negro”. Um anônimo informante da Coroa portuguesa escreveria numa data entre 1822 e 1823: “(...) embora havendo no Brasil aparentemente só dois partidos [portugueses e brasileiros], existe também um terceiro: o partido dos negros e das pessoas de cor, que é o mais perigoso, pois trata-se do mais forte numericamente falando. Tal partido vê com prazer e com esperanças criminosas as dissensões existentes entre os brancos, os quais dia a dia têm seus números reduzidos”. Esse informante era francês e como tal atormentava-o o que acontecera com a lucrativa ex-colônia francesa de Saint Domingue, atual Haiti. (REIS, 1989, p. 90)

A intenção aqui é problematizar todo o aparato simbólico e conceitual como liberdade, identidade, igualdade, cidadania e outra série de elementos e noções da época para a realidade destes homens e mulheres em condição de escravidão e entender a acepção da Independência para os diversos grupos, principalmente a população mais pobre e os negros da época. Desta forma, é preciso enfatizar que a prioridade nos livros de RPG é a discussão dos conceitos históricos com os estudantes, seja durante o jogo ou fora dele. Uma discussão que chama

bastante atenção é o paradoxo da liberdade patriótica, para a nação que estava prestes a nascer, e a liberdade individual que era negada aos escravizados, principalmente os africanos:

Na metáfora predileta dos periodistas e oradores patrióticos, representava-se o Brasil como escravo de Portugal. Os escravos parecem haver compreendido a hipocrisia do discurso patriótico. Se era pra libertar o país da figurada escravidão portuguesa, por que não libertá-los também da autêntica escravidão brasileira? Com certeza não era a fome o combustível principal da insatisfação. Os crioulos ansiavam por coroar seus pequenos privilégios na escravidão com a conquista final da liberdade e oportunamente da cidadania no Brasil independente. (REIS, 1989, p. 93)

3. [...] Básico do jogo

Diante das minhas experiências com o RPG no ensino de História até aqui (principalmente com o PIBID e o Mestrado Profissional em História da UFRB), ficou cada vez mais perceptível que o RPG é muito mais fácil de se compreender na prática, ou seja, experimentando o jogo através da própria ação, descobrindo na interação as suas nuances e características. Isso se deve muito ao fato de ser um jogo que, da perspectiva regional, é um pouco desconhecido, principalmente sua versão de tabuleiro². Sempre que o RPG precisava ser explicado, em alguma atividade ou evento, maior parte das pessoas tinham dificuldade de imaginar como seria o desenrolar do jogo. Contudo, nem sempre será possível experimentá-lo diretamente na prática e esse motivo é uma das razões da existência deste tipo de artigo para aproximar ou despertar a curiosidade principalmente de professores que pretendem inovar e diversificar sua prática em sala de aula.

Na seção de “O que é RPG?”, no livro do jogo, trago uma breve explicação do que é RPG e de qual temática será abordada no tópico. Os objetivos do jogo também são expostos ao estudante, principalmente por entender que os estudantes são atores do seu próprio

² O RPG tem a versão de tabuleiro, que é a mais tradicional, e a versão eletrônica que já é extremamente popular. Contudo, há uma grande discussão se de fato o RPG eletrônico pode ser classificado como “RPG” por não apresentar, principalmente, as possibilidades infinitas de narrativas e ser um sistema, por mais complexo que possa ser, de possibilidades limitadas. Por outro lado, o RPG eletrônico apresenta características muito próximas do RPG de tabuleiro, como a presença de uma narrativa central, universo, um sistema de jogo definido, mestre de jogo (nesse caso a inteligência artificial) e os NPC’s (personagens não jogáveis). Ainda podemos falar, inserido no grande grupo dos RPGs eletrônicos, dos MMORPG (*Multi Massive Online Role-Playing Games*) que são jogos online de RPG com vários jogadores interagindo ao mesmo tempo na mesma plataforma, que mesmo em um sistema fechado apresentam várias possibilidades de jogo a cada jogador além de maior interatividade se comparado ao RPG eletrônico tradicional.



aprendizado e que a relação didático-pedagógica deve ser clara, objetiva e direta. Evidencio nesta parte que o RPG é um jogo de narrativa interativa, ou seja, que a narração do jogo não parte somente do mestre do jogo ou de um jogador apenas, mas que é construída por todos e todas de forma interativa e reativa. As ações são executadas através desta narração contínua e constantemente mediadas.

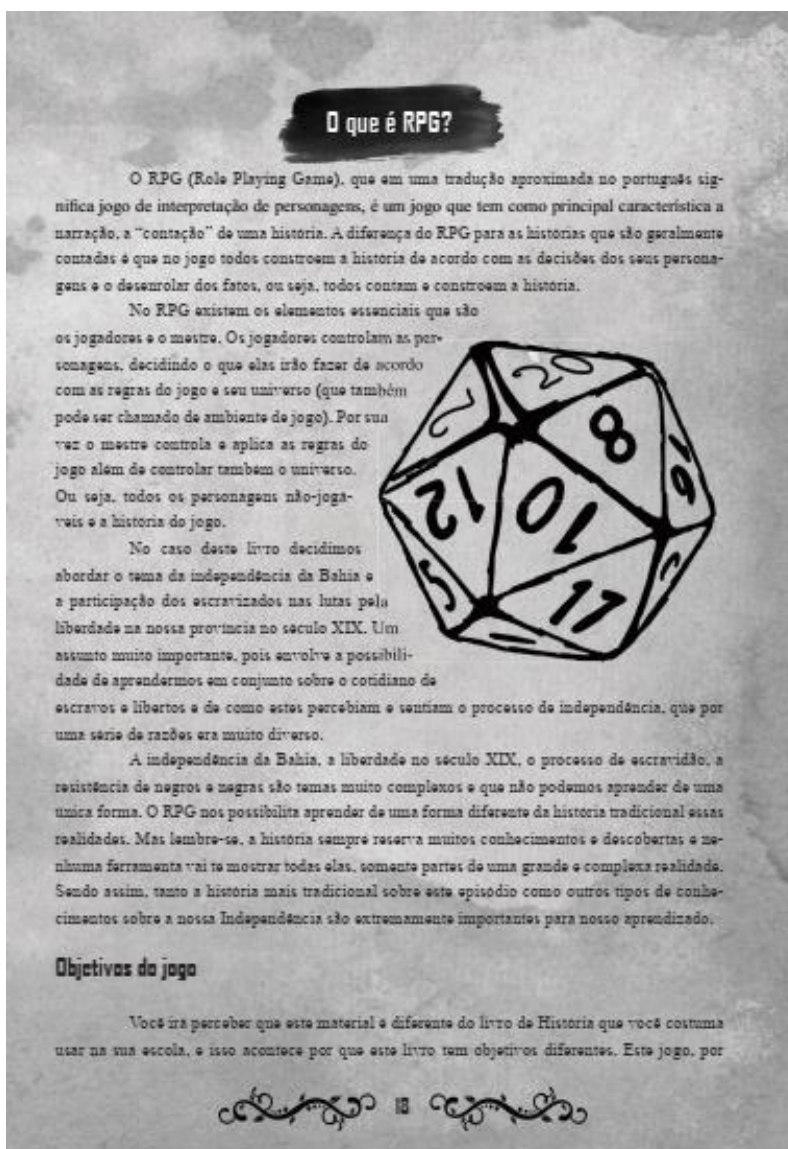
A mediação do jogo fica sob a responsabilidade do mestre e do sistema do jogo. O mestre do jogo é visto como uma espécie de “deus” no jogo. Ele tem esta condição devido ao seu papel de controlar o universo, as ações dos personagens-não-jogáveis³ e de deixar a narrativa, problemas, situações e desafios cada vez mais interessantes. O papel do mestre do jogo é tão importante que foi necessário dedicar quase metade do livro para a sua atuação. Por outro lado, o mestre não é tão onipotente assim, devendo respeitar o sistema de jogo e os acordos firmados entre ele e os jogadores antes mesmo do jogo começar. Importante lembrar o que nos apresenta Johan Huizinga:

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça. O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha-prazeres". Este, porém, difere do jogador desonesto, do batoteiro, já que o último finge jogar seriamente o jogo e aparenta reconhecer o círculo mágico. É curioso notar como os jogadores são muito mais indulgentes para com o batoteiro do que com o desmancha prazeres; o que se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da ilusão — palavra cheia

³ Personagens-não-jogáveis ou PNJs, como trato nos livros de RPG, são aquelas personagens que não são controlados pelos jogadores mas sim pelo mestre do jogo, cabendo aos jogadores somente interagir com elas. NPC é a sigla mais comumente utilizada para se referir a este tipo de personagem, do inglês *non-player character* (personagem não jogável), principalmente em jogos virtuais.

de sentido que significa literalmente "em jogo" (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores. (HUIZINGA, p. 12, 2004)

Figura 3 - O que é RPG?



Fonte: Livro de RPG: Independência é liberdade: escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia. CERQUEIRA JUNIOR, S. A. S.

Assim como um *software* de um computador, o RPG precisa de um sistema de regras que o faça funcionar da maneira mais fluida possível e que delimite e oriente os participantes



do jogo de acordo com suas funções, possibilidades básicas disponíveis e ações ao longo do jogo. O sistema precisa dar conta da necessidade dos jogadores, do mestre e da temática que será tratada. O sistema controla o ímpeto do mestre, balizando seu poder de criação com o divertimento dos jogadores sem comprometer o jogo e seu andamento.

Os sistemas de jogo tradicionais de RPG como *GURPS* e *D&D*⁴ apresentam uma configuração de regras bastante complexas, sendo direcionadas e utilizadas geralmente por jogadores com mais experiência com o RPG de tabuleiro. Sendo assim, da perspectiva didático-pedagógica, é muito mais interessante a utilização de um sistema mais simples e, principalmente, com mais possibilidades de intervenção dos estudantes em sua estrutura matriz, que chamo neste trabalho de **sistema aberto**⁵. A possibilidade de mudar as regras ao bel prazer permite que os estudantes possam construir uma autonomia frente às próprias necessidades, criando um clima de proatividade extremamente positivo para o jogo.

Construir um sistema de jogo do zero é algo extremamente difícil, desta forma, desde a primeira experiência do PIBID, a preferência foi por um sistema já pronto e simples que possibilitasse a intervenção externa nas regras tanto pelo mestre como pelos jogadores. A oportunidade de usar o sistema com os alunos do PIBID e o resultado exitoso propiciou a utilização de um sistema específico neste jogo. Desta forma optei pelo sistema Zip 2.0,⁶ que é um sistema disponibilizado na internet para jogadores, principalmente iniciantes e também para experientes que optam por um sistema simples.

O sistema se divide em alguns tópicos. O primeiro é o tópico de **atributos**. Os atributos são características básicas que cada personagem tem, porém, de acordo com sua classe e vontade do jogador, alguns atributos podem e devem ser mais desenvolvidos que outros, pois desta forma destacam as principais virtudes e potencialidades de cada personagem. Por exemplo, se uma personagem tem como classe um sacerdote, não faz tanto

⁴ Sistemas clássicos de RPG e que apresentam maior complexidade.

⁵ O **sistema aberto** neste caso seria um sistema simples de RPG que estabelece regras básicas para se iniciar o jogo, mas que admite inserção e reconstrução de regras de acordo com a vontade do grupo que joga. Isso facilita e permite que o jogo se adeque a perfis de grupos diferenciados, tanto para grupos que já têm muita experiência com RPG como para aqueles que nunca nem ouviram falar. Lembrando que, quanto menos regras o jogo apresentar maior será a responsabilidade do mestre em lidar com situações em que o sistema do jogo não consegue dar conta. A tendência, no livro do mestre, é indicar outros sistemas de jogos para que este possa apresentar aos jogadores como alternativa.

⁶ Para mais informações sobre o sistema de jogo ZIP 2.0 favor consultar: <<http://zipdoisponzero.blogspot.com.br/>> acesso 04 jun 2017.

sentido investir os pontos na criação desta personagem no atributo de força, pois subtende-se que um sacerdote não executará atividades com esses requisitos, como por exemplo lutas ou levantamento de armas ou objetos pesados, por outro lado recomenda-se investir em inteligência para o aprendizado de rituais religiosos. Os atributos no jogo *Independência é liberdade? Escravidão, liberdade e resistência na independência da Bahia* se dividem em: força, agilidade, carisma, vitalidade e inteligência e são pormenorizados dentro do livro do jogador.

Um tópico extremamente importante das regras consiste na realização de testes. Os testes são os momentos em que os dados precisam ser jogados e que a sorte e os atributos das personagens agirão. O teste sempre será realizado quando houver a necessidade de se decidir qual resultado da ação da personagem onde a simples narrativa livre não pode dar conta. Por exemplo, um jogador tem uma personagem que é uma invasora e ela precisa entrar em um armazém a procura de ervas medicinais para ajudar um amigo, contudo o armazém tem portas muito bem fechadas, além de grandes cadeados. O jogador narra uma possibilidade de adentrar o armazém, o mestre analisará a dificuldade que será imposta a esta personagem e executará o teste, em caso de sucesso a personagem continuará a sua saga em busca do seu objetivo principal, caso fracasse em seu objetivo secundário, que é adentrar o armazém, o mestre readequará a narrativa estabelecendo uma nova possibilidade de cumprir o desafio, existindo teste ou não.

O mestre pode apresentar vários testes antes de atingir o objetivo principal, com níveis de dificuldades diferentes. Isso parte diretamente de qual o perfil do mestre e os perfis dos jogadores. Há mestres que irão preferir a narrativa livre sem muitos testes e outros poderão preferir os testes e desafios em contraposição à narrativa [...]. Cabe ao mestre dosar bem a dificuldade de cada teste a fim de não tornar o jogo muito difícil e com objetivos inalcançáveis, ou facilitar demais e fazer com que o jogo não estabeleça nenhum desafio ao jogador, tornando-se enfadonho. Não há sentido, por exemplo, em realizar testes para execução de tarefas simples como atravessar de um lado a outro da rua, pois isso impediria o bom andamento do jogo. Assim como não existe lógica em permitir que uma personagem



vença um duelo contra um soldado português muito bem armado, estando esta personagem desarmada por exemplo, simplesmente só porque deseja vencer.

A saúde das personagens é outro elemento básico do sistema de jogo. Ela possibilita saber em que estado a atual personagem se encontra e se ela consegue encarar determinados desafios e problemas. Os estados de saúde se dividem fundamentalmente em: saudável, atordoado, desesperado, inconsciente e morto. O jogador sabe a condição da sua personagem através dos pontos de saúde, que estão dispostos no sistema. O jogador pode perder a sua saúde em lutas, acidentes, venenos, fome e em caminhadas muito exaustivas, por exemplo, além de formas múltiplas que o mestre possa imaginar e que esteja de acordo com o período histórico do jogo. Por outro lado, o jogador pode recuperar a sua saúde em rituais mágicos e religiosos, medicamentos, ervas medicinais, descanso adequado, alimentação e também quaisquer itens e meios que o mestre julgue ser necessário e que a criatividade dos jogadores consiga alcançar com imaginação e conhecimento histórico.

O dinheiro foi pensado neste jogo como elemento fundamental, e será tratado mais detidamente no livro do mestre. Nesse período, além da simples obtenção de alimentos e outros artigos como barcos, cavalos e armas, o dinheiro possibilita a mobilidade social através da compra da liberdade, no caso mais específico dos escravizados e escravizadas. Alguns desafios só serão mais facilmente concluídos com a presença de valores em determinadas missões. A classe de vendedor e ganhadeira, por exemplo, representam uma classe que apresenta um alto manejo em ganhar dinheiro e vender os mais variados artigos e poderão ter predominância sobre as outras classes quando este for o desafio principal dos atos e missões.

Nestes casos específicos de utilização de dinheiro e de outras ações, este jogo de RPG pretende apresentar uma dinâmica de narrativa muito mais ampla, que está além de desafios que destilam os conflitos corporais em seu foco – que são aqueles imaginados por maior parte das pessoas no processo de Independência da Bahia, e que são devidamente problematizados pelos historiadores Sérgio Guerra Filho e João José Reis por exemplo, mas por outro lado, e principalmente, os conflitos, desafios e dificuldades da vida cotidiana de muitos indivíduos que no meio da luta pela independência tinham que se preocupar, para além das tropas portuguesas, com as doenças, a carestia, a fome e a crueldade dos seus senhores. (GUERRA FILHO, 2004; REIS, 1989).

4. Pontos de experiência, dinheiro e divisão estrutural do jogo

O tópico **Pontos de experiência** foi aquele que se apresentou de maneira mais problemática sobre a possibilidade ou não de sua inserção. Isso se deve muito à dificuldade de calcular em determinados sistemas como seriam distribuídos os pontos de experiência para cada personagem e se este item facilitaria o jogo e promoveria algo de realmente novo e indispensável. Cheguei à conclusão de que este item seria necessário à medida que este jogo se apresenta como uma narrativa processual coletiva. Logo, a ideia de experiência está imbricada no amadurecimento do estudante com a sua personagem e a forma de como ele se relaciona com o mestre e os demais jogadores. Nesta perspectiva, a pontuação de experiência se apresenta como algo justo e que se aproxima de fato da realidade.

Os pontos de experiência são pontuações obtidas pelas personagens ao final de cada sessão, quando o mestre analisará o desempenho de cada personagem e julgará a pontuação conquistada por cada uma. A pontuação pode vir através de um bônus ou um prêmio, ficando isto a cargo do mestre. Com relação aos pontos, os jogadores podem usá-los com o intuito principal de aprimorar as habilidades e atributos das suas personagens. A distribuição dos pontos seria mais pormenorizada no livro do mestre, contudo optamos em manter a tabela disposta tanto no livro do professor quanto no livro do mestre, prezando pela transparência para os jogadores.

Este jogo de RPG, dada a divisão do próprio tempo de execução, se divide substancialmente em: sessões, atos e missões. Essas divisões se tornam necessárias para que a narrativa criada pelos jogadores não se perca e faça com que elas acompanhem uma estrutura bastante conhecida, que é a estrutura teatralizada, como se a história contada por eles mesmos acontecesse em cenas, o que facilmente contribui para o processo imaginativo.

A sessão dura entre o início e o fim de um ciclo de jogo. Ou seja, o jogo pode durar duas aulas de história por exemplo, e isto representaria uma sessão de jogo. A duração da sessão de jogo pode ser decidida pelo professor, se o jogo for executado durante uma aula, ou pode ser decidida pelos próprios jogadores, se fora do espaço da sala de aula. Ao final de cada sessão, o mestre decide o quanto cada personagem ganhou de pontos de experiência.



Dentro de uma sessão, está inserido o ato ou os atos do jogo. Um ato corresponde a uma missão ou um conjunto de missões que pretendem alcançar um objetivo maior. O objetivo geral de um ato pode ser, por exemplo, a chegada de escravizados em um quilombo dentro da mata fechada na zona rural da vila de Cachoeira depois de uma fuga. Contudo, uma das missões pode ser encontrar uma criança que se perdeu no meio do caminho em direção ao quilombo ou encontrar a cura para alguém que foi picado por uma cobra durante a caminhada. Essas pequenas missões têm o intuito de deixar o jogo mais interessante e explorar as habilidades e decisões de jogadores e personagens.

5. Personagens, diário de bordo e glossário da Independência da Bahia

As personagens, juntamente com a narrativa, são o ponto chave de todo o jogo. No caso do nosso jogo, temos dois tipos de personagens: os *NPC* (*non-player character*) que também podem ser identificados como PNJ (personagem não-jogável) e as personagens com jogadores. Os NPCs são controlados exclusivamente pelo mestre do jogo e utilizados como um aporte essencial na construção da narrativa. Como exemplificado no livro do jogador, um NPC pode ser um homem velho que conversa com a personagem na rua ou até mesmo uma personagem icônica na Independência da Bahia, como Maria Quitéria. Um NPC sempre estará sob controle total do mestre do jogo.

As personagens principais são aquelas controladas pelos próprios jogadores. No livro do jogador, a sessão de personagem traz uma breve e direta explicação de como o jogador pode criar sua personagem e quais elementos ele precisa entender como importante para a real efetivação da construção da sua personagem, como por exemplo a necessidade de a personagem ser obrigatoriamente um escravizado e de que o jogador é livre para escolher o gênero da sua personagem.

A criação de uma personagem demanda certo tempo, e talvez possa demandar até uma sessão do próprio jogo. Esta demora é justificada por uma série de itens que o jogador deve preencher com o intuito de fazer com que a sua personagem fique mais completa e pronta para o início de jogo. Esta demora na criação da personagem deve ser compreendida e aceita por professores e mestres, pois ela reflete também uma possível seriedade ou não com a

proposta pedagógica. A criação da personagem é feita através de uma ficha que é chamada de **ficha de criação da personagem**.

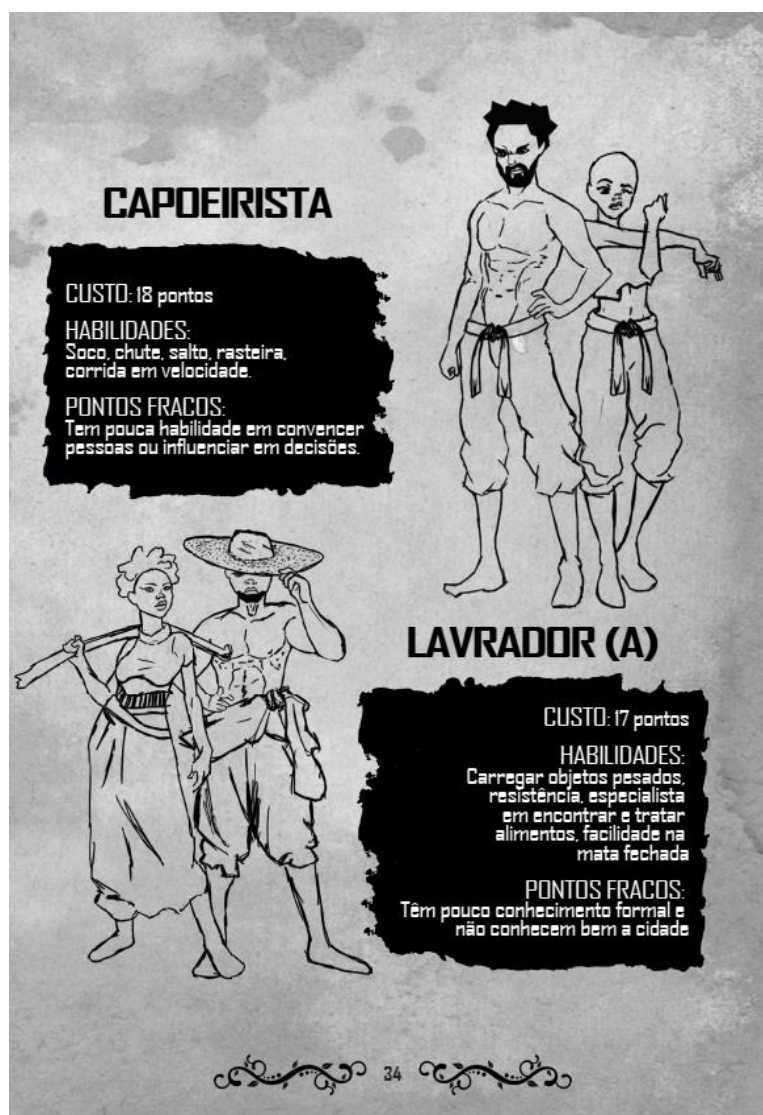
A primeira coisa que o jogador precisa entender antes de construir a ficha de personagem é como funciona o sistema de **pontos de habilidades**. Os pontos de habilidades são diferentes dos pontos de experiência, pois os primeiros são dispostos logo no início do jogo e servem para construir cada personagem, enquanto os segundos são obtidos ao longo do jogo, mais especificamente ao final de cada sessão, e servem para aprimorar as habilidades das personagens. Os pontos de habilidades irão compor os atributos de cada personagem, que estão descritos no sistema de jogo como: força, agilidade, carisma, vitalidade e inteligência. Estes pontos de habilidades são de 50 pontos inicialmente e o jogador pode distribuí-los entre os atributos da maneira que achar melhor no começo do jogo.

As personagens são divididas em **classes**, que são tipos ou padrões pré-estabelecidos de perfis que os jogadores podem usar de referência na construção da sua própria personagem. O livro do jogador estabelece cinco classes: capoeirista, ladrão/ladra, vendedor/ganhadeira, lavrador/lavadora e sacerdote/sacerdotisa. Cada classe apresenta especificidades apontadas em tabela própria no livro do jogador, como o custo da personagem, habilidades e pontos fracos, o que de certa forma facilita a construção da personagem por parte do jogador. Esta divisão em classes não representa diretamente a realidade do período, pois era possível que o mesmo indivíduo fosse lavrador e capoeirista, por exemplo. Esta divisão visa somente uma facilitação metodológica do próprio jogo⁷.

⁷ Geralmente os livros de RPG trazem as classes com o intuito de atribuir identidade a personagem do jogador, dotando-a de características e habilidades bem específicas do grupo que faz parte. Do ponto de vista lúdico é extremamente importante pois adere o jogador e personagem às regras, contudo, da perspectiva histórica é extremamente problemático pois a identidade de indivíduos na história não se comporta de maneira tão estática quanto no jogo.



Figura 4 - Escolha de personagens



Fonte: Livro de RPG: Independência é liberdade: escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia. CERQUEIRA JUNIOR, S. A. S.

Optei por construir uma ficha de personagem mais direta, objetiva e simples possível, facilitando ao máximo o entendimento de qualquer jogador das séries pretendidas pelo material. Além disso, deixamos um modelo de ficha já preenchido ao final da explicação da criação da ficha de personagem. Como abordado no livro do jogador, a maior parte da ficha pode ser facilmente compreendida por ser autoexplicativa. Algumas partes onde a compreensão pode ser mais comprometida, causando possíveis dúvidas, foram explicadas no

livro do jogador com mais detimento, como as especializações de cada personagem, habilidades especiais, pontos fracos e a construção da sua história.

Nesse turbilhão de informações e encontros para jogar, foi necessário pensar também em alguma ferramenta que pudesse dar conta de auxiliar os jogadores e mestres e é aí que entra o diário de bordo. O diário de bordo é essencialmente um material de acompanhamento da narrativa do próprio jogador e poderá servir de ferramenta avaliativa para o docente, pedagogicamente ele não é um recurso novo. Ele é composto por anotações de sessão, onde o estudante pode colocar os objetivos de cada sessão com data, horário inicial e final, além do tempo jogado; o relato de missões, onde podem ser colocadas especificidades de missões que o aluno queira lembrar posteriormente; dinheiro e pontos de experiência, onde o estudante possa anotar possíveis ações que o levou ou levariam a obter mais dinheiro ou pontuação e observações correlatas a isto.

O diário não deve servir de “camisa-de-força” para o jogador, ou seja, ele não é obrigado a preencher. Aliás, é sempre necessário lembrar que o jogo, como elemento de aprendizagem, deve apresentar formas flexíveis e alternativas de avaliação e participação dos estudantes. Caso não o faça, já estará fadado a um possível fracasso por se tornar obrigatório e fechado (HUIZINGA, 2004), assemelhando-se ao sistema escolar que volta-e-meia é tão criticado. Contudo, o professor pode e deve sensibilizar o estudante sobre a necessidade de registrar as ações ao longo do jogo, não como atividade avaliativa enquanto único fim, mas como parte de um processo de aperfeiçoamento do jogo para os próprios estudantes. Não cabe aqui discutir ferramentas e possibilidades de avaliação docente, mas é importante deixar o registro, entendendo que avaliação:

[...] não pode, pois, se limitar a uma apreciação sobre o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos. Ela deve levar a uma revisão dos conteúdos selecionados, do método utilizado, das atividades realizadas, das relações estabelecidas em sala de aula, ou seja, a uma revisão do ensino, pois não existe melhor critério para avaliar a eficácia do ensino do que a aprendizagem dos alunos (CASTRO e CARVALHO, 2001, p. 179).

Figura 5 - Ficha de personagem preenchida

NOME DO JOGADOR(A): JOGADOR I NOME DO(A) PERSONAGEM: CONSTÂNCIO

HISTÓRIA DO PERSONAGEM: escravo do Senhor Matias. Por ser franzino desenvolve a atividade de mensageiro do senhor e de carregador de mercadorias no porto de Cachoeira, sendo que maior parte do que ele obtém vai para as mãos do seu senhor. Nas horas vagas Constância realiza pequenos furtos nos armazéns da cidade e das pessoas na rua, sempre sem ser notado.

APARÊNCIA E PERSONALIDADE: Baixo e magro. Não é muito forte, mas é rápido. Geralmente muito tímido e quieto.

HABILIDADES ESPECIAIS: Invenção, busca de espartilhos e documentos de pessoas em movimento, salto, corrida e conhece bem as zonas urbanas da Recôncavo.

DESVANTAGENS ESPECIAIS: Fraco no combate corpo a corpo. Não conhece bem o zona rural e a mata fechada. Não consegue se comunicar tão bem, sem aptidão para liderança.

ESPECIALIZAÇÕES (SOMENTE DUAS): INTELIGÊNCIA E AGILIDADE

ALTURA — 1,65
 PESO — 55KG
 CABELOS — PRETOS
 OLHOS — PRETOS
 TIPO (PONTOS) — LADRÃO
 IDADE — 22 ANOS
 PROFISSÃO — CARREGADOR

ATRIBUTOS PONTOS
 FORÇA — 6
 AGILIDADE — 9
 CARISMA — 4
 VITALIDADE — 6
 INTELIGÊNCIA — 9

VIDA	PONTOS DE VIDA	TOTAL
SAUDÁVEL	10-15	15
ATROADO	7-9	
DESESPERADO	2-6	
INCONSCIENTE	1	
MORTO	0	

ITENS E EQUIPAMENTOS

ITEM	DANO/USO	VALOR

31

Fonte: Livro de RPG: Independência é liberdade: escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia. CERQUEIRA JUNIOR, S. A. S.

6. Guia do professor

O Guia do Professor é um material que tem por objetivo auxiliar docentes na utilização do jogo em sala de aula. Ele tem a proposta de ser um pouco mais completo e dialógico com o docente do que o suplemento de trabalho, que é muito comum em livros

didáticos, que geralmente é caracterizado por um material mais simples que apresenta somente listas de atividades.

De início, o guia tem o objetivo de explicar algumas questões básicas para docentes de história, considerando que ele/ela não conheça o RPG ou tenha pouca familiaridade com esse tipo de jogo. Esta parte não tem o intuito de convencer ou oferecer respostas categóricas e axiomáticas, contudo, permitir que o professor reflita sobre o que o jogo pode oferecer e vislumbrar possíveis limitações. Assim, tópicos/questões como: O que é RPG? Como o RPG pode ajudar em sala de aula? Qual a sua ligação com o ensino de história? são questões que eu, enquanto professor de história, me faria ao lidar com este material em um primeiro contato. O jogo, no contexto pedagógico atual desponta como um, de vários, elementos motivadores possíveis:

Em síntese, o jogo como estratégia pedagógica consiste num meio utilizado pela professora de História para motivar o estudo da História, e dessa forma, aproximar os alunos do saber histórico escolar. Dentro dessa perspectiva, esperamos prepará-los para atingir os objetivos gerais do ensino de História, propostos nos Parâmetros Curriculares, que basicamente engloba a capacidade de ler sua realidade, posicionar-se, fazer escolhas e agir criteriosamente. Entretanto, em nossa opinião este não releva o principal fator: o aluno gostar de estudar a História da humanidade. (CARDOSO, 2008, p. 93)

Uma grande preocupação na construção deste guia foi a parte do planejamento da aula. A dimensão do jogo enquanto atividade didática que deva ser executada de forma livre (sem o apelo da coação institucional ou de autoridades escolares), o seu lugar dentro da unidade/ciclo e como lidar com o antes, durante e depois da atividade eram os principais pontos de discussão neste tópico. Preferimos trazer a discussão para a perspectiva mais prática, sugerindo ao docente formas e jeitos de iniciar e dar continuidade às atividades.

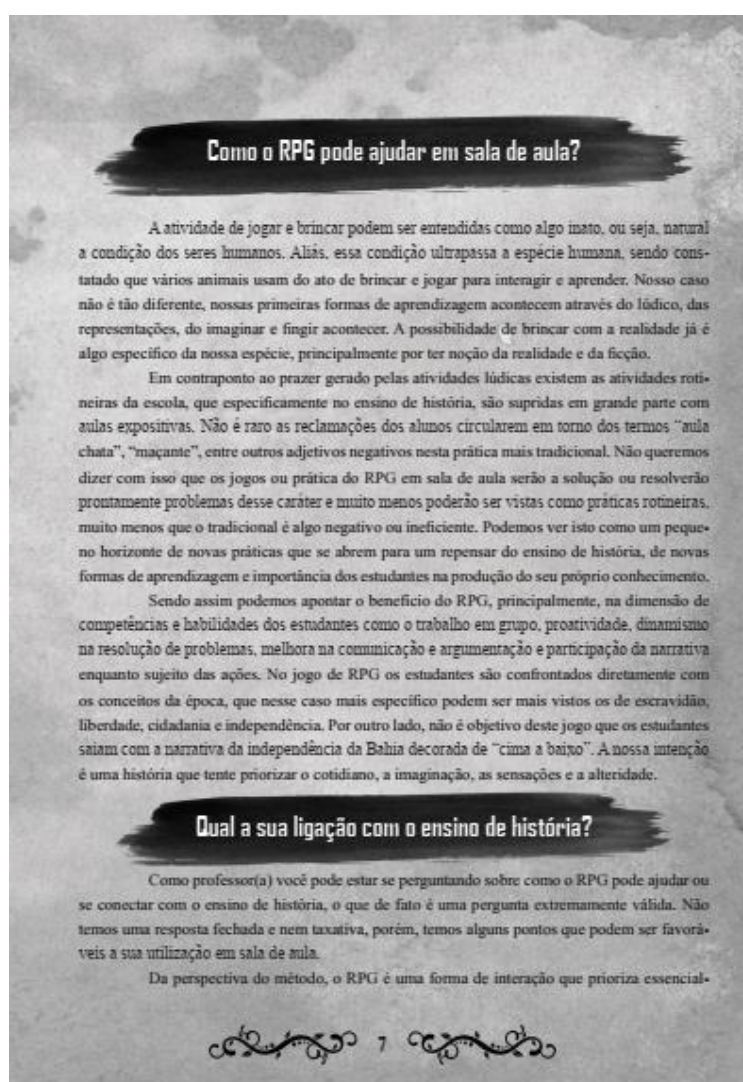
Importante salientar que o guia do professor sempre relembra ao docente a importância da leitura dos livros do mestre e do jogador para um melhor aproveitamento do jogo. Os materiais são interconectados e, no caso do professor, devem ser compreendidos em sua generalidade para que este possa fornecer assistência aos estudantes ou até mesmo repensar alternativas para situações que os livros não possam prever. No geral, preferimos adotar um texto mais simples e objetivo, que fosse diretamente aos pontos que vemos como



problemáticos na execução do jogo e seu planejamento em sala de aula. O guia, neste sentido, deve ser útil na execução do propósito do material: a sua jogabilidade.

Este material também conta com sugestões de leituras, atividades avaliativas e tabelas de acompanhamento de estudantes que optaram em participar da atividade e daqueles que não se interessaram. Elas servem como modelos para o docente.⁸

Figura 6 - Trecho do livro do professor



Fonte: Livro de RPG: Independência é liberdade: escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia.

CERQUEIRA JUNIOR, S. A. S.

⁸ Pretendemos, posteriormente, construir um canal de comunicação com sugestões e críticas de alunos e professores em relação ao material. Este canal pode ser um blog ou um formulário online.

Conclusão

Como já foi dito, o trabalho de construir um paradidático se apresenta como um desafio que ultrapassa a nossa formação acadêmica, desaguando sobre a reflexão da nossa própria prática docente e o papel do professor na produção dos materiais de aprendizado dos estudantes. Articular uma produção que geralmente é mercantilizada, como são os livros de RPG, com um produto que se deseja mais pedagógico é desafiador e ao mesmo tempo recompensador, pois marcamos e demarcamos a nossa própria identidade e a do estudante no processo.

Há uma série de elementos que precisam ser revistos no processo de produção deste paradidático. O material hoje está mais próximo da versão desejada, uma vez que o trabalho de revisão de texto, edição de imagens, diagramação e testes já aconteceram ao longo da produção dentro do Edital Jorge Conceição do ano de 2021. Estas ações não foram possíveis antes porque enfrentei falta de financiamento, suporte técnico e bolsa de pesquisa. Este tipo de pesquisa, aliada a produção de materiais didáticos, tem um perfil que integra várias habilidades, competências e ferramentas que muitas vezes precisam de um fazer coletivo para um melhor aproveitamento. (MUNAKATA 1997; ALMEIDA 2016)

Da perspectiva do conteúdo, identificamos que existe uma grande necessidade de ceder espaço para produções de temáticas mais verticalizadas, como os paradidáticos oferecem, possibilitando uma visão mais aprofundada de temas que são muito caros ao nosso currículo, como a escravidão negra na Bahia, o cotidiano de escravizados e sua participação nas lutas por liberdade, cidadania e dignidade em tempos de independência nacionais.

Enxergar homens e mulheres negros e negras como sujeitos de sua própria história, como agentes ativos do processo histórico é fundamental para contrapor a imagem de escravizados submissos, passivos e sem lugar na narrativa histórica. Trabalhar estes conteúdos permitem que os estudantes tenham instrumentos para repensar, questionar e forjar as suas identidades: tanto no plano coletivo como no individual.

Por outro lado, proporcionar aos professores e estudantes, a experiência de construir o conhecimento histórico através de linguagens diferentes é um esforço que a área de ensino de história deve ter cada vez mais. A aula expositiva, o quadro, o giz ou pincel, a aprendizagem



através da escuta são extremamente importantes no processo de ensino, fazem parte de uma cultura escolar que é secular e que funciona muito bem para muitos. Todavia, existem uma série de linguagens e conteúdos esperando para serem trabalhados, repensados e, porque não, inseridos no cotidiano escolar. Música, história em quadrinhos, poesias, jogos eletrônicos e de tabuleiros, literatura, filmes, documentários, entre outras possibilidades. (BITTENCOURT, 2014) Acreditamos que o dia-a-dia da escola possa conviver com a inovação e o tradicional sem abrir mão da qualidade do ensino-aprendizagem.

O RPG “Independência é liberdade? escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia” permitiu experiências ímpares, tanto nas atividades realizadas através do PIBID, durante a graduação, mais especificamente na defesa do trabalho de conclusão de curso ainda no ano 2016, como no âmbito do Mestrado em 2018 e através do Edital Jorge Conceição em 2021, com o desafio de produzir um paradidático que pudesse ser jogado. Fica cada vez mais visível que esta produção, particularmente falando, tem um caráter inacabado permanente e que deve ser repensada junto ao cotidiano escolar, à experiência dos alunos e às dos professores.



Referências

- ALMEIDA, Leandro Antonio. **Produção de livros didáticos no mestrado profissional de História: relato de experiência a partir de uma disciplina da UFRB**. Revista História Hoje, v. 5, nº 9, p. 221-248 - 2016. Disponível em: <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/228/176>. Acesso em: 16 jul 2023.
- BITTENCOURT, Circe M. F. **Ensino de História: Fundamentos e métodos**. São Paulo. 2014
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- CARDOSO, Eli Teresa. **Motivação Escolar e o Lúdico: O Jogo RPG como estratégia Pedagógica para o Ensino de História**. 2008. 148 f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, 2008. Cortez: 2004.
- CASTRO, Amélia Domingues. CARVALHO, Anna M^a P. de (orgs). **Ensinar a ensinar. Didática para a escola fundamental e média**. São Paulo. Editora Thompson. 2001.
- CERQUEIRA JUNIOR, Sandro Augusto da Silva. **Independência é liberdade? escravidão, liberdade e resistência na Independência da Bahia**. Relatório final (Mestrado Profissional) História da África, da Diáspora e dos Povos Indígenas, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Cachoeira, p. 138. 2018.
- GUERRA FILHO, Sérgio Armando Diniz. **O Povo e a Guerra: Participação das Camadas Populares nas Lutas pela Independência do Brasil na Bahia**. 2004. 141 f. Dissertação (Mestrado em História) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas Salvador, Universidade Federal da Bahia, 2004.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora Perspectiva S.A, São Paulo, 2004.
- MUNAKATA, Kazumi. **Produzindo livros didáticos e paradidáticos**. Tese (Doutorado em História e Filosofia da Educação) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: História, Política, Sociedade, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 1997.
- PEREIRA, Carlos Eduardo, ANDRADE, Flávio e FREITAS, Luiz Eduardo Ricon. **Desafio dos bandeirantes – Aventuras na terra de Santa Cruz**. Editora GSA. Segunda tiragem. Rio de Janeiro. 1992.
- REIS, João J. **O Jogo Duro do Dois de Julho: O “Partido Negro” na Independência da Bahia** In: REIS, João José e SILVA, Eduardo. **Negociação e Conflito: A Resistência Negra no Brasil Escravista**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o Roleplaying game**. – Rio de Janeiro; Bertand Brasil, 2004.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Artigo recebido para publicação em: 06 de junho de 2023.

Artigo aprovado para publicação em: 04 de agosto de 2023.