

**Os jogos de interpretação de personagem e suas perspectivas no ensino de história. Dissertação (Mestrado em História Social). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2011.**

**The Roleplaying games, the use and prospects of role playing games in the History's teaching. Master's Thesis (Social History). Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2011.**

*Ricardo Jeferson da Silva Francisco\**

**RESUMO**

É de senso geral a respeito da educação a grande necessidade de incentivo à leitura, interpretação e escrita em sala de aula. Nessa perspectiva, a narratividade e a imaginação são ponto-chave para o desenvolvimento dos alunos não somente nas aulas de História, mas sim no quadro geral das práticas educativas e no desenvolvimento das ciências. O presente trabalho visa, em primeiro plano, desenvolver uma estratégia em sala de aula que privilegie o uso de narrativas históricas, tomando o RPG (Role Playing Game - Jogo de Interpretação de Personagem) como parte dessa estratégia para o ensino de conceitos históricos. A pesquisa pretende delimitar as características e o histórico do RPG enquanto produto cultural de seu tempo e brinquedo, em vista da reflexão sobre o jogo explorado na aula de História na escola básica. Para tanto destaca a narrativa ficcional e a histórica, inerentes ao homem, e o estímulo à narratividade e à escrita na aula de História tendo por base os conceitos de consciência histórica e a atribuição de sentido ao passado por meio da narrativa, como debatidos por Rüsen e por outros autores, tais como Vygotsky, Ausubel e Polanyi. Espera-se ao final, descrever a aplicação prática e demonstrar os fundamentos e procedimentos para uma maior eficácia do RPG em sala de aula como uma estratégia de ensino, tendo em vista uma perspectiva do uso da imaginação no ensino.

**Palavras-chave:** história e ensino; RPG; ensino de História; narrativa.

---

\* Mestre em História pela Universidade Estadual de Londrina (UEL) / Brasil.

## **ABSTRACT**

It is a general sense of education the great need of incentive to reading, interpretation and writing in the classroom. From this perspective, the narrative and imagination are the key-point for the student's development not only in History classes, but in the general educational practices and the sciences development. The present works aims, in the forefront, develop a strategy in the classroom that promotes the use of historical narratives, taking the RPG (Role Playing Game) as part of this strategy for teaching of historical concepts. The research aims to delimit the characteristics and the historic of the RPG as cultural product of its time and toys, in view of reflection on the game exploited in history lessons at basic school. To all, it highlight both the historical and fictional narrative, inherent to the man, and to encourage the narrativity and writing in History class based on the concepts of historical consciousness and the assignment of meaning to the past through narrative, as discussed by Rüsen and other authors such as Vygotsky, Ausubel and Polanyi. It is expected to end, describe the practical application and demonstrate the main idea and procedures for greater effectiveness of the RPG in the classroom as a teaching strategy in history, as a view a perspective of imagination use in teaching.

**Key-words:** history and teaching; RPG; History teaching; narrative.