

A narração interativa no ensino de história

Por Leandro Villela de Azevedo

Mestre e Doutorando em História Social pela USP

Professor que utiliza a técnica na narração interativa há 6 anos e autor de RPG Educacional

Atenção: Essa reportagem não tem por objetivo explicar o funcionamento da técnica de Narração Interativa ou do RPG Educacional, uma vez que já existe material de qualidade neste sentido. Vista apenas discutir as vantagens específicas do uso desta técnica no ensino de História.

Há vários anos venho utilizando a técnica da narração interativa, originada dos jogos de RPG em minhas salas de aula. Há menos tempo, entretanto, venho acompanhando o uso desta técnica em diversas disciplinas e todo o campo teórico que vem sendo tecido a este respeito. Um campo pioneiro e com orgulho, de origem nacional.

Entretanto, talvez por mero egocentrismo, gostaria de ressaltar as vantagens deste método especificamente no ensino de história. De certo seus frutos gerais são incríveis, como o despertar pela paixão do estudo e cooperação entre alunos, como a interação e sociabilização e o uso do raciocínio aplicado. Ao meu ver, porém, o ensino de história é o que mais tem a ganhar com a Narração Interativa.

Rubem Alves em seu livro “Conversas sobre a Educação” chega a propor que a escola ideal seria a construção de uma casa, onde a matemática seria aplicada ao cálculo dos materiais, preços, escalas, etc; a física seria usada nas ferramentas utilizadas e nas instalações hidráulicas e elétricas; o português nos contratos; a geografia no estudo do solo, mapa, etc. Entretanto, a escola perfeita em sua concepção de ensino prático, não possuiria a disciplina de história.

Isso demonstra a dificuldade de se definir uma função pragmática da história. Como mensurar a influência do conhecimento do passado para o entendimento do presente e planejamento do futuro?

Talvez uma citação mais simples deva então abrir essa discussão. Um aluno da 7ª série, há 4 anos, me perguntou. “Mas professor, se Napoleão sabia que na Rússia fazia um frio danado, se todo mundo sabia que ele ia fazer o exército dele sofrer pra caramba lá, por que motivo ele foi mesmo assim?”

Como deixar claro que o nosso passado um dia foi presente e que o nosso presente um dia será passado? Interessantemente a Narração Interativa tem esse poder. Uma vez que os alunos assumem papéis de personagens de uma determinada época eles começam a “encarnar” aquelas personagens. Viver situações como se estivessem acontecendo naquele momento, conhecer apenas o que eles conheciam e entender as suas limitações. Interessantemente, todas as seis vezes que eu apliquei a atividade interativa para o estudo de Napoleão, os alunos, interpretando soldados, escolheram avançar Rússia adentro apenas repetindo a história.

Se através desta técnica é possível entender os “porque sim”s da história, ela também ajuda assim a entender os “e se não”s .

Um dos cenários históricos que ao serem transformados em atividade de narração interativa mais tendem a sofrer tentativas de mudança na história é a crucificação de Jesus.

Por mais que se queira criar o clima entre os alunos demonstrando que um soldado romano que nunca viu Jesus não teria motivo nenhum para não o matar. Eles estavam cumprindo ordens, e ordens cotidianas até, pois mais de 4000 crucificações ocorreram naquela época. Mesmo assim os alunos têm sempre a iniciativa de fazer algo para o salvar. Neste caso o professor deve aceitar que a modificação seja feita, desde que o raciocínio permaneça. O que aconteceria com um soldado romano que tentasse libertar um prisioneiro? Certamente iria preso, levado à corte marcial. Pois esse é o desfecho que o professor deve dar. Apesar do aluno não ter cumprido a história como ela ocorreu, isso permite que ele compreenda que as ações que são tomadas não sejam apenas por idéias pessoais, mas muitas vezes por necessidade, medo, etc.

Outra questão em que a Narração Interativa pode auxiliar no ensino de história é a experimentação. A princípio todas as outras matérias podem ter laboratórios, onde a teoria é transformada em prática. Experiências de física, química e biologia, laboratório de línguas conversando pela Internet com nativos, jornal da escola como laboratório de português, visitas de campo para geografia. Mas e como pensar em um laboratório de história. Onde os alunos possam colocar na prática aquilo que aprenderam? A Narração Interativa entra de mão dupla nesta questão. Primeiramente, ela permite que se recrie uma determinada época, colocando o aluno para viver na prática algum período, interagir com ele e assim poder aprender muito mais do mesmo. Mas também permite que ele aja como fator de mudança social de nossa sociedade. Talvez ainda seja muito cedo e difícil para alunos de 5ª série conseguirem realmente se manifestar politicamente, mas é possível, através desta técnica, criar laboratórios que os vão ensinando como fazê-lo.

Por último ainda temos o trabalho com documentos. Quanto vou conversar com um coordenador de outra escola e digo para ele que trabalho com documentos com meus alunos ele sempre se assusta e pergunta se sou fanático pela história tradicionalista. Infelizmente a idéia de documentos históricos como documentos oficiais do governo ainda permeia nossa sociedade, mesmo nas instituições educacionais. Quando trabalho com documentos tento fazer com que o aluno a partir de uma pintura rupestre descubra elementos do cotidiano pré-histórico, perceba como é possível esconder mensagens em pinturas renascentistas, perceba como a música do desenho Aladin da Disney pode ter segundas intenções ligadas à Guerra do Golfo. As atividades de Narração Interativa de história são aventuras lotadas de mistério, onde decifrar as pistas através de mensagens, figuras e quadros é parte do jogo. Isso faz com que a análise documental se torne rica e divertida e não tenha mais qualquer relação com o rigor positivista do século XIX. Por exemplo, a atividade “Assassino na Corte de Elisabeth” (presente no livro Escola Lúdica, ed. Devir, lançamento dezembro de 2006) consegue em uma mesma atividade juntar a Rainha Elisabeth, Shakespeare e Francis Drake e para conseguir desvendar quem é o assassino antes que ele cumpra seu objetivo é preciso pegar pistas pelo palácio, que passam por diversos documentos.