

RPG E ENSINO DE HISTÓRIA MEDIEVAL: REPENSANDO OS VIKINGS

RPG AND MEDIEVAL HISTORY TEACHING: RETHINKING VIKINGS

RPG Y ENSEÑANZA DE LA HISTORIA MEDIEVAL: REPENSANDO LOS VIKINGOS

Lucas Henrique Santos Barros¹
Mariana Bonat Trevisan²

Resumo

A chamada Era Viking é o recorte da História Medieval escolhido para esta pesquisa, período pouco abordado em sala de aula no ensino básico, associado a estereótipos reducionistas e fantasiosos em jogos, filmes e livros. No mundo ocidental, o viking foi historicamente taxado como “bárbaro”. É necessário repensar essa sociedade em sua complexidade e em seu período específico. O objetivo deste estudo é problematizar a abordagem acerca dos vikings para uma reelaboração crítica do conhecimento. Neste sentido, o *Role-Playing Game* (RPG) é um inovador aliado, pela possibilidade de recriação de qualquer contexto histórico. Incorporado à didática, o RPG pode incentivar a pesquisa e a produção de textos discentes. Por meio de uma atividade realizada em um colégio estadual localizado em Colombo-PR, com turma do 7º ano do ensino fundamental, averiguou-se o quanto o RPG pode contribuir para analisar e aperfeiçoar o conhecimento dos alunos a respeito dos vikings, suas vantagens pedagógicas e seus limites para a compreensão histórica.

Palavras-chave: RPG. Ensino de História. Vikings.

Abstract

The so-called Viking Age is the cutout of Medieval History chosen for this research, a period little addressed in the classroom in elementary education, and associated with reductionist and fantasy stereotypes in games, movies, and books. In the Western world, the Viking has historically been labeled as a "barbarian". It is necessary to rethink this society in its complexity and specific period. This study objective is to discuss the approach about the Vikings for a critical reworking of knowledge. In this sense, the Role-Playing Game (RPG) is an innovative ally, by the possibility of recreating any historical context. Incorporated into didactics, the RPG can encourage students' research and written production. Through an activity carried out in a state school located in Colombo-PR, with a 7th grade class of an elementary school, it was verified how much the role-playing game can contribute to analyze and improve the students' knowledge about the Vikings, its pedagogical advantages, and limits to the historical understanding.

Keywords: RPG. Vikings. History Teaching.

Resumen

La llamada Era Vikinga es parte de la Historia del Medioevo, escogida para esta investigación; se trata de un período poco tratado en clases de educación básica, asociado a estereotipos reduccionistas y fantasiosos en juegos, películas y libros. En el mundo occidental, el vikingo fue históricamente calificado de “bárbaro”. Es necesario repensar esa sociedad en su complejidad y en su período específico. El objetivo de este estudio es problematizar el enfoque dado a los vikings para una reelaboración crítica del conocimiento. En ese sentido, el *Role Playing Game* (RPG) es un innovador aliado, por la posibilidad de recreación de cualquier contexto histórico. Incorporado a la didáctica, el RPG puede estimular la investigación y producción de textos de alumnos. Por medio de una actividad realizada en un colegio estadual ubicado en Colombo-PR, con un grupo de 7º grado de educación básica, se pudo comprobar lo que el RPG puede aportar para el análisis y mejoramiento del conocimiento de los alumnos sobre los vikings, sus ventajas pedagógicas y sus límites para la comprensión histórica.

¹ Licenciado em História pelo Centro Universitário Campos de Andrade — Uniandrade. E-mail: lucas_santos.barros@outlook.com

² Professora no Centro Universitário Internacional — Uninter. E-mail: mariana.t@uninter.com.

Palabras-clave: RPG. Enseñanza de Historia. Vikingos.

1 Introdução

O presente artigo pretende valorizar o RPG, ou *Role Playing Game*, como fonte de aprendizagem, através de uma reflexão sobre seu papel no contexto escolar e cultural dos educandos. Por meio dessa ferramenta pouco convencional para o ensino de História, discutiu-se com os alunos o conceito de *viking*, construído historicamente, para verificar quais de seus aspectos perduram atualmente. Neste sentido, a utilização do RPG se mostrou um caminho possível para a desconstrução do estereótipo do viking como “bárbaro”, “cruel”.

Este estudo foi elaborado a partir das experiências adquiridas no projeto de pesquisa *RPG e o Ensino de História Medieval: Repensando os Vikings*. Neste, a proposta temática foi aplicada em quatro aulas para estudantes do sétimo ano do ensino fundamental, na Escola Estadual Professor Altair da Silva Leme, no município de Colombo, região metropolitana de Curitiba, em 2017. Apoiada em elementos comuns em diversas produções culturais estereotipadas a respeito dos vikings e de seu tempo, a aplicação da proposta verificou, com os alunos, como essas representações³ se perpetuaram, ou não, e como podem ser repensadas por meio do RPG, em uma releitura desses povos e de sua cultura.

2 A utilização do RPG como ferramenta didática no ensino de História

O RPG, do inglês *Role Playing Game*, é um jogo de interpretação de personagens que mistura imaginação e regras⁴. Portanto, constitui-se como jogo de interpretação de papéis, passado em um mundo fictício, no qual se conta uma história e se interpreta um papel sob determinadas regras, por meio das quais as ações são reconhecidas como bem-sucedidas ou não, isto é, se é possível escalar uma parede, pular de um prédio a outro, ou conseguir um preço mais barato em uma mercadoria, etc. Por conta dessa ludicidade, o RPG pode ser útil dentro do espaço escolar, aplicado a contextos históricos reais, mesmo a partir de enredo e de personagens fictícios.

³ Para Sandra Pesavento as representações são operações mentais e históricas, que determinam sentidos para o mundo. Este, sem elas, não possui significado. É por meio delas que se age no mundo, que se constroem identidades. Sendo assim, a representação preenche o lugar da realidade, porém, não como imagem perfeita do real: o representante não é o representado, mas mantém com ele relações de semelhança, de significado e atributos. As representações se expressam nos discursos, sob múltiplas configurações concorrentes, e estabelecem relações de poder. Assim, a percepção dominante ganha foro de realidade, de verdade, é naturalizada (SILVA, 2010).

⁴ MUSEU DE ARQUEOLOGIA E ETNOLOGIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ (MAE-UFPR). **Jaguareté:** o encontro. Livro do professor. 1. ed. Curitiba: Editora UFPR, 2013.

Rubem Alves, em seu livro *Educação dos sentidos e mais*⁵, afirma que a aprendizagem surge através de duas caixas: a de ferramentas e a de brinquedos. À caixa de ferramentas pertencem as coisas consideradas úteis para a vida em sociedade; à de brinquedos, as coisas não utilitárias, que nos dão prazer. Assim, o RPG estaria entre ambas: fora do espaço escolar é a segunda caixa; dentro, torna-se ferramenta de ensino que pode tornar o aprendizado prazeroso.

A ideia de trabalhar com o lúdico na sala de aula pode abrir caminhos para que os estudantes não relacionem o aprendizado de história ao tédio, um “vilão” recorrente nas queixas de um alunado cada vez mais desinteressado. Como aponta Lynn Rosalina Gama Alves, o prazer pode e deve estar presente no aprender:

Quanto ainda precisamos caminhar para compreender que o lúdico deve estar presente nas situações de aprendizagem? Que a escola deve se constituir um espaço de prazer? que devemos nos aproximar do universo semiótico dos nossos alunos?⁶

Sendo assim, o caráter lúdico do RPG e de outros jogos auxilia no processo de ensino-aprendizagem, como ferramenta eficaz na promoção de aprendizagens que vão além do conteúdo escolar formal, tal como o trabalho em equipe⁷, o senso crítico⁸, a argumentação, a socialização, a pesquisa, o comprometimento, o respeito, e o estímulo à troca de experiências. Assim, o lúdico potencializa o ensino de história:

Escolher, criar, pensar, fazer amigos e inimigos, cooperar, desenvolver habilidades, construir conceitos e conhecimentos, interagir socialmente e discursivamente, trocar saberes, respeitar ou questionar regramentos, manter tradições, são alguns motivos que nos fazem defender a criação de situações didáticas em que o jogo seja central no Ensino da História. Ele, porém, não se encerra em si mesmo. Faz parte de um processo de planejamento que pode prever desde exposições argumentativas do professor sobre o conteúdo do jogo, até pesquisas dos estudantes, sempre com o pressuposto de que a intervenção do professor como mediador é fundamental. Essencial também é que o jogo comporte o elemento da liberdade e da diversão.⁹

Destacamos também como o RPG pode ser enquadrado na classificação de *History Games*:

Designamos de History Games a categoria de jogos que adotam em suas narrativas acontecimentos históricos, como temática central ou apenas pano de fundo para

⁵ ALVES, Rubem. **Educação dos sentidos e mais**. Campinas: Versus, 2005. p. 9-16.

⁶ ALVES, Lynn Rosalina Gama. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, Almada, v. 1, n. 2, p. 7-8, nov. 2008.

⁷ COSTA, R. F. et al. **O Role Playing Game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental e médio**. Assis: Unesp, [s.d.]. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/oroleplayingame.pdf>. Acesso em: 7 mai. 2021.

LOBÔ, Isamarç Gonçalves. RPG e História: experiências e Projetos. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 22., 2003, João Pessoa. **Anais...** João Pessoa: ANPUH, 2003. p. 4.

⁹ MEINERZ, Carla. Jogar com a história em sala de aula. In: GIACOMONI, Marcello Paniz; PERREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013. p. 105.

construção do enredo, mesclando ficção aos fatos ‘reais’. Mesmo sendo ficção acreditamos que esses jogos dão contribuições significativas ao conhecimento histórico do ‘cidadão comum’, bem como acontece nos romances históricos.¹⁰

A partir do RPG trabalhado como *History Game* é possível despertar interesse nos alunos por temas históricos. Embora o conhecimento dos conteúdos nem sempre esteja explícito no jogo, há o incentivo para os jogadores buscarem informações, e é comum que o façam voluntariamente por curiosidade em relação ao tema, seja por meio de leituras, seja por filmes e documentários. Essa aprendizagem indireta é chamada *aprendizagem tangencial*, baseada na ideia de que são melhor assimilados os conteúdos que despertam interesse no aluno. Sendo assim, o RPG pode ser utilizado como ferramenta para atrair a curiosidade discente para determinados conteúdos¹¹, e para motivar a estudá-los.

A discussão para entendimento do que é o RPG deve ser apresentada também aos alunos das turmas com quais se pretenda utilizá-lo como método de ensino. O professor precisa esclarecer os estudantes sobre o funcionamento do jogo, oferecer-lhes os materiais adequados para uma experiência satisfatória de compreensão do conteúdo abordado através da atividade proposta. Para que o RPG atinja seus objetivos como recurso didático nas aulas de História, o professor precisa fazer previamente o recorte temporal e espacial pretendido com os alunos.

3 RPG e Vikings

Quando se fala em guerreiros da Idade Média, geralmente os Vikings aparecem entre os mais conhecidos e ferozes, brutais em batalhas e no cotidiano. Contudo, o comportamento belicoso é apenas um aspecto da cultura na complexa sociedade desse povo.

Devido à importância do termo *viking*, é necessária uma breve explicação de sua origem e utilização. A palavra provém do nórdico antigo *Vikingr*, utilizada para designar piratas, aventureiros e mercenários que navegavam para outras regiões¹². Nenhum escandinavo chamava a si de viking. O termo pode ser empregado com o sentido:

De um modo de vida orientado por práticas culturais: a saída ao mar para comércio, pirataria, exploração ou colonização foi motivada e estruturada por motivações econômicas, religiosas e sociais, sendo comum a diversas etnias diferenciadas

¹⁰ ALVES, Lynn et al. História e jogos digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 9., 2010, Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: SBGAMES, 8-10 nov. 2010. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2010/HISTORIA_JOGOS_DIGITAIS_DIALOGOS.pdf. Acesso em: 7 mai. 2021.

¹¹ Costa, Marcella Albaine Farias da. *Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula*. 1. ed. Curitiba: Appris, 2017. p. 35.

¹² LANGER, Johnni. *Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião viking*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. p. 169.

existentes em toda a Escandinávia durante a Era Viking, com diversos elementos culturais semelhantes, como linguagem, mitologia, religiosidade, cotidiano, entre outras¹³.

Na Europa do século VIII, no ano 793, os nórdicos começaram suas primeiras incursões à costa europeia, com a invasão de um mosteiro na ilha de Lindisfarne, região ao noroeste da atual Inglaterra. Este evento é o marco do início da chamada Era Viking. Várias são as hipóteses sobre os possíveis motivos que os levaram a iniciar essas incursões:

Indo desde superpopulação (falta de alimento ou subsistência) até divergências legais internas, diferenças sociais e condições mercantis. Também devemos levar em conta que a tecnologia náutica dos povos nórdicos, durante esse período, estava em seu auge, permitindo tanto incursões quanto o processo de colonização em localidades distantes. Disputas internas pelo poder, cada vez mais centralizado (o que ocasionou a formação de impérios unificados no final da era viking), ocasionando graves conflitos armados, sugerindo outra possibilidade para explicar a expansão viking pelo mundo ocidental. Atualmente, o comércio é apontado como um fator primordial da expansão dos nórdicos pelo mundo somado às possibilidades de bons furtos e fornecimento de provisões, todas as possibilidades decorrentes de rotas específicas de navegação abertas pelos primeiros piratas vikings¹⁴.

A Era Viking pode ser dividida em dois momentos: o primeiro, demarcado entre os séculos IX e X (ou, do fim do século VIII até o início do século X), com as primeiras incursões hostis ao mediterrâneo, a colonização da Islândia, e o estabelecimento do principado de Kiev; o segundo, entre os séculos X e XI, caracterizado pelo fortalecimento das famílias reais na Escandinávia e pela gradual aceitação do cristianismo, além da chegada ao Atlântico Norte, com a colonização da Groenlândia, e o estabelecimento da colônia temporária no Canadá. O fim da Era Viking ocorre com a passagem do paganismo para o cristianismo — resultado da conversão da maioria do povo islandês até o ano 1000, de tal modo que o cristianismo se tornou religião oficial — e a batalha de Hastings, em 1066 (com a derrota do rei saxão Haroldo por Guilherme II, duque da Normandia). Tais são os marcos do fim da Era viking¹⁵.

Nesse contexto, muitos cronistas europeus caracterizaram os vikings como bárbaros, sanguinários, diabólicos¹⁶. Os escritores da época não compreendiam a cultura nem a tradição dos povos vindos do Norte, retratavam-nos de maneira fantasiosa, enviesada pelo desconhecimento.

¹³ VIKINGS. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 546.

¹⁴ LANGER, Johnni. **Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião viking**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. p. 170.

¹⁵ *Ibidem*. p. 171.

¹⁶ VELASCO, Manuel. **Breve história dos Vikings**. Rio de Janeiro: Versal Editores, 2013. p. 12-13.

O uso político dessas caracterizações também produziu muitas representações no imaginário social¹⁷, tanto depreciativas, quanto de exaltação desses povos. Um exemplo são as tentativas de glorificar as origens de uma nação através de narrativas de feitos heroicos, como ocorreu no século XIX. Neste período, vários países passaram por um processo de busca de uma identidade nacional. Entre eles, a Alemanha e os países Escandinavos, que conferiram aos seus ancestrais vikings caracteres como capacetes com chifres para comporem uma imagem de poder, vigor e disciplina¹⁸.

Tais representações originaram muitas imagens, textos, filmes, histórias em quadrinhos e jogos (do guerreiro viking alto, loiro, forte, com chifres no elmo e imbatível em batalhas). Essas imagens¹⁹ se fixaram na sociedade ocidental, que as tomou como verdade (dado que as imagens são muito mais poderosas no imaginário do que a escrita, pois, permitem que a perpetuação das fantasias ocorra facilmente)²⁰.

Recentemente são vistas novas produções que desconstruem ao menos alguns estereótipos²¹, como é o caso da série *Vikings*²², produzida pelo *History Channel*, que ajuda a popularizar a temática nórdica, assim como a desconstruir certas representações anacrônicas sobre os vikings (porém, sem deixar de construir outras). Não cabe aqui discutir a série, mas a proposta fica em aberto para um trabalho futuro, em razão da importância da abordagem de profissionais da história sobre essas produções.

Neste artigo, para desconstruir a imagem que se faz dos vikings há muito tempo (inclusive nos RPG), recorre-se a produções recentes da historiografia brasileira sobre a Escandinávia Medieval, dentre as quais se destacam os trabalhos de Renan Marques Birro, Johnni Langer e Luciana Campos. Do mesmo modo, destaca-se o excelente material produzido pelo Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE), filiado à Universidade Federal da Paraíba, com pesquisas que abrangem desde aspectos religiosos até a sociedade e a cultura nórdica, das quais participam historiadores e pesquisadores brasileiros e estrangeiros.

¹⁷ “O imaginário social se expressa por símbolos, ritos, discursos e representações alegóricas figurativas” (PESAVENTO, 1994, p. 24).

¹⁸ LANGER, Johnni. O perigo dos estereótipos. *História Viva*, São Paulo, v. 18, p. 98-, 2005. .

¹⁹ Para esse trabalho, *imagem* se refere ao seu uso geral, à figura, representação, semelhança ou aparência de algo, através de técnicas da fotografia, da pintura, além das imagens escritas, do desenho, do vídeo ou de outras mídias. O imaginário faz parte de um campo de representação e, como expressão do pensamento, manifesta-se por imagens e discursos que pretendem definir a realidade. Porém, imagens e discursos sobre real não são exatamente o real, ou, em outras palavras, não são expressões literais, especulares, da realidade (PESAVENTO, 1994, p. 15).

²⁰ LANGER, Johnni. Op. cit.

²¹ “Um estereótipo é a ideia que temos de um objeto, a imagem que surge espontaneamente, logo que se trate do objeto. É a representação de um objeto (coisas, pessoas, ideias) mais ou menos desligadas de sua realidade objectiva, partilhada pelos membros de um grupo social com uma certa estabilidade” (BARDIN, 1977, p. 51).

²² VIKINGS. Direção: Hirst, Michael, produção: Steve Wakefield, Keith Thompson, Sanne Wohlenberg. Canadá: MGM Television, 2013.

A história criada no RPG em sala de aula contemplou fontes históricas e artigos acadêmicos com o objetivo de abordar quatro aspectos da Era Viking, são eles: relações sociais (casamento, trabalho, escravidão, família), trocas comerciais, organização política (formas e disputas de poder) e a cultura/cotidiano (festas, cultos, símbolos, alimentação, vestuário). Para elucidar os exemplos históricos que foram colocados no jogo, relacionaram-se alguns aspectos da história construída para o jogo (verificados a partir das fontes e a bibliografia analisadas), e as explicações sobre a forma como foram inseridos tais elementos na proposta lúdica.

Para elaboração do enredo do RPG da proposta didática analisada nesta pesquisa, escolheu-se uma saga narrada por um escaldo. O escaldo é equivalente ao bardo, mas a maioria dos escaldos pertencia à nobreza, ou *Jarl*, da qual também faziam parte os reis, os aristocratas e as pessoas com grandes propriedades de terra e com poder político²³. Como afirma Langer:

A principal função do escaldo era relatar por meio da tradição oral - do relato verbal, as antigas tradições, poemas, narrativas heróicas, narrativas históricas, contos, folclore, aspectos da religiosidade. [...] Em alguns casos podiam servir com conselheiros privados dos Reis. e também para encorajar de maneira geral os integrantes de possíveis batalhas.²⁴

Nos antigos poemas escáldicos os heróis eram exaltados e suas aventuras repassadas por gerações, o que qualquer guerreiro almejava até mais do que a vida após a morte (isto é, ser lembrado por longos anos mesmo depois de seu desaparecimento). Com essa narração, inicia-se a história, como um conto de heróis do passado rememorados em uma festividade, de maneira que os alunos/jogadores sejam inseridos no contexto narrado.

Portanto, os participantes iniciam o jogo em meio a uma festividade (muito comum na vida escandinava, é possível encontrar referências sobre festas em diversos poemas e sagas)²⁵. As festas escandinavas ofereciam aos convidados banquetes e cerimônias nas quais, por ventura, firmavam-se alianças, tratados de paz, acordos relacionados a expedições militares e comerciais, assim como havia oportunidades para a manutenção da vida religiosa, com brindes aos deuses e aos antepassados. Segundo Luciana Campos:

Com isso, o momento do banquete (*sumbl*) — a ocasião em que toda a comunidade de guerreiros se reunia para prestar fidelidade, juramentos, obrigações políticas e militares ao seu líder — constituía uma ocasião especial tanto de alimentação quanto de consumo de bebida. Os banquetes germânicos eram rituais simbólicos de

²³ ESCALDOS (poetas). In: LANGER, Johnni (Org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 166.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ É possível encontrar referências de banquetes e festas em fontes como as **Sagas Islandesas** e a **Saga dos Volsungos**.

compromisso e confiança ao mesmo tempo espaço de discussão e afirmadores de paz.²⁶

Nessa ocasião, escolhida para o jogo, comemorava-se o *Jól*²⁷, celebrado no solstício de inverno escandinavo, marcava o início de um novo ano. Animais eram oferecidos às divindades da fertilidade e da fecundidade, para renovação da vida ao fim de um longo e rigoroso inverno. Além disto, eram celebrados os mortos e os ancestrais²⁸.

Na festa foram inseridos elementos da sociedade, conforme a estratigrafia social²⁹. No salão estão as três camadas principais da sociedade escandinava: nobreza ou aristocracia, ao fundo, em uma mesa reservada a convidados de honra; homens livres, espalhados pelo salão e demais mesas; escravos, para servir comida e bebida. No meio jurídico existiam os homens livres e os não livres (escravos), e somente o primeiro grupo podia participar das assembleias, as *Things*. Essa estrutura permitia a mobilidade social, um escravo poderia comprar sua liberdade, pelo cultivo de lotes cedidos por seus donos, ou com a venda de artesanato. Assim também um homem livre poderia se tornar um aristocrata. Os escravos não nascidos em tal condição (que era hereditária), podiam ser capturados em batalhas, ou se tornarem escravos para quitar uma dívida, ou até mesmo como punição para certas categorias de crimes³⁰. A Figura 1 apresenta um esquema para auxiliar a compreensão da sociedade, com uma camada a mais no topo, pertencente ao rei, que ganha força a partir do século X:

²⁶ CAMPOS, Luciana de. Banquetes Rituais da Era Viking. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos*. São Paulo: Hedra, 2015. p. 57.

²⁷ Jól: festival pagão comemorado durante o solstício de inverno na Escandinávia.

²⁸ JÓL. In: LANGER, Johnni (org.). *Dicionário de Mitologia Nórdica*. São Paulo: Hedra, 2015. p. 270 - 271.

²⁹ Estratigrafia social: entende-se aqui como a posição comum de um conjunto de indivíduos no interior das relações sociais, nesse caso ligada à posse, de terras ou bens. Cada grupo social tem uma função específica. Assemelha-se à pirâmide social do feudalismo.

³⁰ LANGER, Johnni. *Deuses, monstros, heróis: ensaios de mitologia e religião viking*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. p. 171-173.

Figura 1: Pirâmide social da Escandinávia



Fonte: <http://vestanspjour.blogspot.com/2016/07/a-sociedade-viking.html>. Acesso em: 7 mai. 2021.

Cada uma dessas classes possui um nome específico: a dos nobres, *Jarls*; os homens livres, artesão, agricultores, pescadores, ferreiros, eram os *Karls*; os escravos, *Thrall*. Para entreter os convidados, o chefe local, um *Jarl*, pede a seu escaldo que narre um conto sobre alguma divindade. O escaldo decide contar o *Rígpula*, ou *O Conto de Rig*:

Conta a história de quando Heimdallr (considerado o guardião dos deuses e da ponte Bifröst³¹) [...], com o nome de Rig partiu em viagem visitando três casas, onde gozou da hospitalidade de seus anfitriões demonstrada pelas distintas refeições que cada casal ofereceu. Em cada casa que o deus passou a noite, dormiu no leito dos casais e gerou três filhos distintos. Na primeira residência onde foi recebido, a refeição era mais humilde, dormiu com Ái e Edda (“Bisavô e Bisavó”) e da relação sexual que teve com ela surgiu um filho de aparência grotesca, o qual foi chamado de Threal (“servo”). No segundo lar onde a refeição era menos parca, foi recebido por Arfi e Amma (“avô e Avó”) e dela nasceu um filho chamado Karl (“Homem Livre”). Na última o casal Fadir e Módir (“Pai e Mãe”) recepcionou-o com alimentos refinados, da cópula entre o deus e Módir foi gerado Jarl (“Nobre”).³²

O mito explica a origem das três camadas sociais principais da Escandinávia, mostrando que os seres humanos se originaram dos deuses, mas que são iguais a eles³³. A partir do material bibliográfico, construiu-se um enredo que possibilitasse a simulação e a construção de contextos históricos, criando um ambiente interativo, no qual os alunos pudessem construir

³¹ Bifröst: é uma ponte de arco-íris que liga o mundo dos deuses, Asgard, e o mundo dos homens, Midgard. Heimdallr era o guardião da ponte.

³² MALTAURO, Marlon Ângelo. Heimdallr. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 238-241.

³³ Ibidem.

novos significados para a Era Viking, pois, ao assumir o papel de um personagem que viveu naquele período, o jogador vive a história em um processo de imersão que gera o interesse pelos acontecimentos da época. Tal processo pode levar à busca de informações sobre o período histórico e produzir aprendizagem tangencial. Como o RPG é um jogo que não tem um caminho e um fim preestabelecidos, abre-se um rol de possibilidades para o grupo de alunos: se uma decisão tomada não funcionar, o grupo tem a oportunidade de escolher outra abordagem para enfrentar o problema, e assim aprimora a capacidade de escolha pela análise da situação, pelo entendimento das possibilidades (sem deixar de lado a estrutura social histórica que embasa o jogo).

4 Atividade na prática: “Repensando os Vikings”

A atividade aqui apresentada consistiu em uma oficina desenvolvida em quatro reuniões ocorridas no contraturno das aulas. A escolha para se trabalhar com o tema da Era Viking, reitera-se, vem da necessidade de explorar a construção da imagem dos vikings e estimular ressignificações a partir de uma visão crítica embasada pelo Ensino de História. Contudo, através do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Assim, pretende-se contribuir para um entendimento problematizador da cultura, entendida como:

todas as realizações materiais e os aspectos espirituais de um povo. Ou seja, em outras palavras, cultura é tudo aquilo produzido pela humanidade, seja no plano concreto ou no plano imaterial, desde artefatos e objetos até ideias e crenças. Cultura é todo complexo de conhecimentos e toda habilidade humana empregada socialmente. Além disso, é também todo comportamento aprendido, de modo independente da questão biológica³⁴.

O objetivo da pesquisa foi verificar se o RPG, aplicado em ambiente escolar com grupos de alunos entre 13 e 14 anos, do 7º ano, poderia gerar aprendizagens significativas sobre a história dos povos nórdicos, vistos pelo senso comum e pela historiografia oficial apenas como bárbaros. A seguir, apresentam-se as etapas do trabalho com os discentes.

1ª Reunião – aproximação

A primeira reunião se dividiu em três partes. Primeiramente, apresentou-se a proposta do projeto do RPG em sala de aula, para explicar aos participantes como o RPG pode ser utilizado didaticamente no ambiente escolar, como um *History Game*.

³⁴ SILVA, Kalina Vanderlei, SILVA, Maciel Henrique. Cultura. In: DICIONÁRIO de conceitos históricos. 2. ed. reimpr. São Paulo: Contexto, 2009. p. 85.

Utilizou-se um questionário, com onze questões, para sondar o que os alunos sabiam a respeito dos vikings. As perguntas abordavam aspectos das sociedades nórdicas comumente associados aos vikings e ao período medieval. As primeiras indagações verificavam o interesse pelo período medieval, e se os alunos conheciam a Era Viking, se tiveram contato com o tema através da mídia, de livros, etc. As perguntas do questionário podem ser conferidas no quadro abaixo:

1. Qual sua opinião sobre o período medieval? Você tem interesse por essa época da história?
2. Na Idade Média existe um período chamado Era Viking, você o conhece?
3. Já leu algum livro sobre Vikings?
4. Você já viu filmes/desenhos/séries que falem sobre vikings? Se sim, quais?
5. Quando falamos de vikings, que imagens vêm a mente?
6. Em sua opinião, como você acha que era a relação dos vikings com outros povos?
7. Você acha importante estudar o período medieval na escola? Se sim, por quê?
8. Em sua opinião é importante estudar diferentes culturas e povos que geralmente não são vistos na escola? Se sim, por quê?

No questionário foram apresentadas três imagens, as quais os alunos tinham de relacionar às três primeiras palavras que pensassem assim que as vissem, além de apontar qual imagem representava um viking. A primeira imagem é a de um guerreiro carregado de estereótipos: musculoso, com um machado de duas lâminas, capacete com chifres e uma vestimenta de peles de animais. As palavras citadas sobre essa imagem a relacionavam a roubos, saques, força, brutalidade e guerra. A segunda imagem representa um guerreiro com vestimentas e armas mais condizentes com achados arqueológicos (roupas de couro, escudo redondo de madeira e uma espada), e as palavras suscitadas por ela estavam associadas à coragem, bravura, honra, guerra. A terceira imagem representava um homem velho com uma roupa de tecido, em vez de uma armadura, a empunhar um machado simples, convencional; as palavras mencionadas aludiam à luta, lenhador, trabalho. A seguir, podemos conferir as imagens utilizadas:

Figura 2: Estereótipo de viking



Fonte: <https://www.sporttotal.ch/rubriken/eishockey-amateure/nur-die-rasierten-schliefen-selig/>. Acesso em: 7 mai. 2021.

Figura 3: Viking mais condizente com achados arqueológicos



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/142285669449461599/>. Acesso em: 7 mai. 2021.

Após a aplicação do questionário, expôs-se o modo como a atividade seria desenvolvida, e exemplificou-se como as produções culturais estabeleceram parâmetros e características para os povos nórdicos, em sua maioria depreciativos, pela generalização de uma imagem que não representa a complexidade das sociedades escandinavas no período medieval.

Para essa demonstração, recorreu-se a imagens de como essas representações culturais, construídas desde o século IX, e reafirmadas pelos movimentos nacionalistas do século XIX, perduraram até hoje (as quais, em geral, acentuam características marcantes como o gosto

exacerbado bela bebida, homens altos, musculosos, loiros, capacetes com chifres e armas desconumais). As imagens utilizadas para essa abordagem foram retiradas do filme *Grendel*³⁵, e do personagem Hagar, o horrível³⁶.

Na segunda parte, mais teórica, apresentaram-se conceitos que demarcam o mundo cristão e o nórdico, pois, ambos situam-se no continente europeu em um mesmo período. Sendo assim, faz-se necessário trabalhá-los para definir suas identidades culturais. Primeiro, discutiu-se o conceito de *Europa*, e como os povos que migraram e viveram/vivem em seu território são distintos, mas acabaram por se assemelhar na Idade Média pelo viés religioso cristão, formando uma ideia de “Cristandade”:

Novos chefes espirituais aparecem na Europa: os padres e os monges, dirigidos pelos bispos. Entre eles, o bispo de Roma pretende ser o chefe supremo, o papa, ou seja, o pai. Um segundo aspecto da Europa aparece, o da Cristandade³⁷.

A Europa era formada por uma variedade de povos e de crenças. No século IV, o cristianismo ganhou autorização de culto, concedida por Constantino, em 313, através do Édito de Milão. Em 380, com o Édito de Tessalônica, tornou-se a religião oficial do Império Romano, o que encerrou a perseguição aos povos cristãos e favoreceu a propagação da nova religião. A fé cristã se expandiu de maneira lenta e desigual pela Europa, entre a maioria dos povos que viviam na Europa Central, através de ações missionárias e da conversão das elites locais. Embora existissem vários povos e reinos em conflito na Europa, tinha em comum a fé católica³⁸.

As representações religiosas estavam presentes na pintura, na arquitetura, nas canções. Naquela época, ser cristão era estar inserido na civilização, participar da grande cristandade que formou a Europa³⁹. A partir disto, desenvolveu-se a diferença cultural — essencial para o enredo do RPG da proposta didática — entre a parte cristã e a parte na qual viviam os escandinavos (os quais, afinal, também se converteram ao cristianismo na Baixa Idade Média).

Após essa discussão, foram apresentados os três maiores grupos sociais, ou reinos, que habitavam a Escandinávia: a Dinamarca, a Noruega e a Suécia. Buscou-se caracterizá-los também a partir da ideia de unidade pelo viés cultural (nos aspectos relacionados ao cotidiano e aos religiosos, no culto a vários deuses), abordando outros aspectos dessas sociedades, além da característica bélica de suas expedições militares pela Europa. Com base nisto, os alunos aprenderam a respeito da concepção dos povos escandinavos como “bárbaros”, “não

³⁵ GRENDEL. Direção: Nick Lyon, Produção: Phillip J. Roth. United States (EUA): Universal Pictures, 2007. 1 DVD.

³⁶ BROWNE, Dick. **O melhor de Hagar, o Horrível**. Porto Alegre: L&PM, 2014. v. 1.

³⁷ LE GOOF, Jacques. **Uma breve história da Europa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014. p. 50.

³⁸ Ibidem, p. 49.

³⁹ Ibidem, p. 61.

civilizados”, “atrasados”, caracterização feita, sobretudo, por grupos historicamente atingidos/conquistados pelos escandinavos. O povo cristão concebia aquele que não comungava com a fé católica, portanto, com seu ideal de civilização, tal como os escandinavos eram representados.

Na terceira parte, para iniciar a prática, foram apresentadas as mecânicas e regras do RPG, com um material de apoio produzido para a oficina, o qual ficou à disposição dos alunos para consulta. Houve um breve relato da história do jogo. Após isto, iniciou-se a narração da história para os jogadores, os quais foram contextualizados e inseridos no ambiente, o festival de *Jól*, para começar a aventura.

2ª e 3ª Reunião

Da segunda reunião em diante, com periodicidade semanal e duração de duas e meia, os participantes tiveram contato com o jogo ambientado na Era Viking. Para a elaboração da história foram considerados aspectos da sociedade viking (cultura, religião e política), de maneira que os alunos percebessem sua complexidade para além do que é destacado na maioria dos filmes e séries, isto é, a tradição militar. Assim os alunos empreenderam sua reflexão e sua releitura sobre os povos do norte da Europa na Idade Média.

Os alunos também produziram um texto narrativo ao final de cada encontro, como um diário de viagem, com relatos da história do ponto de vista de seus personagens fictícios, relacionando os aspectos lúdicos com os elementos históricos. Com a produção desse texto foi possível avaliar o nível de construção e reelaboração do conhecimento pelos alunos, referente aos elementos históricos.

4ª Reunião

Na última reunião, ao final do jogo, fez-se um fechamento do conteúdo, para avaliar o que os alunos aprenderam com o trabalho realizado, e esclarecer dúvidas sobre o tema.

Após o fechamento, fez-se uma segunda avaliação, com outra aplicação de questionário, para cotejo entre as duas avaliações, a fim de averiguar o quanto o RPG contribuiu para a reflexão e a reconstrução do conhecimento dos alunos sobre os vikings.

O segundo questionário buscava instigar a capacidade dos alunos de analisar o contexto histórico da Era Viking. A primeira questão trabalhou com a imagem pejorativa comumente associada aos vikings. A partir dela, os alunos foram questionados se as representações populares dos Vikings poderiam identificar toda a sociedade escandinava. Na questão seguinte,

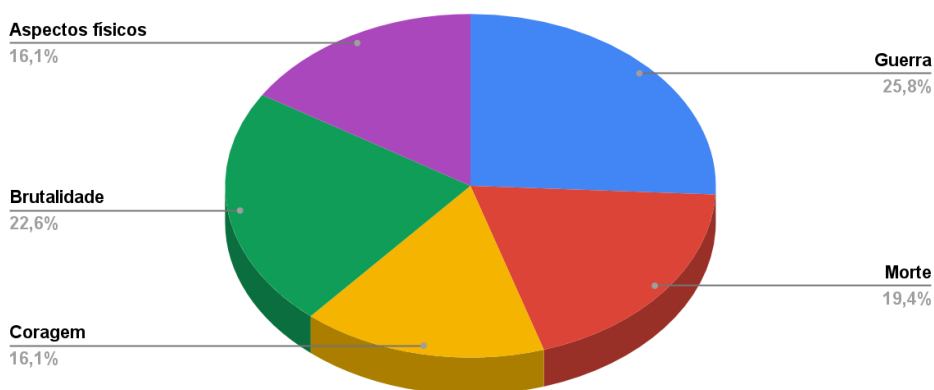
indagou-se sobre o porquê de os povos da Escandinávia medieval serem tratados como “bárbaros”. Por fim, fizeram-se perguntas para avaliação do RPG.

5 Resultados

Depois da análise dos resultados, o questionário e a produção textual foram esclarecedores para situar o nível de compreensão histórica dos alunos acerca do tema proposto. No questionário preliminar os alunos foram indagados sobre a Idade Média a era Viking, revelando o seu nível de conhecimento prévio relacionado ao período, além de mostrar o que pensavam sobre os povos que viviam no Norte da Europa. Nas respostas dos alunos se verificou uma concepção bélica a respeito da Era Medieval, principalmente quando é relacionada a Era Viking, referindo-se a esses momentos históricos como de guerras, mortes e brutalidade.

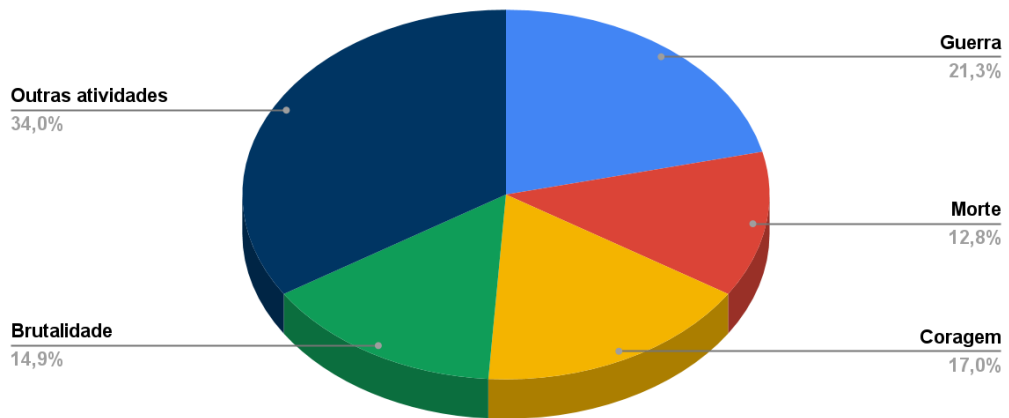
Quando perguntados sobre o porquê de acharem os vikings “brutais”, a resposta recorrente era: porque viram assim em um filme ou série. Além dessa concepção guerreira dos Vikings, a caracterização deles como homens altos, musculosos, loiros de olhos azuis, vestidos com trapos feitos de peles, capacetes de chifres, e com machados gigantes de lâmina dupla, mostrou-se bastante presente. As respostas que mais apareceram nos questionários podem ser conferidas nos gráficos a seguir⁴⁰:

Relação de Palavras do questionário 1



⁴⁰ Gráfico 1: em *aspectos físicos* foram levadas em consideração as respostas “altos”, “loiros”, “fortes”. Gráfico 2: em *outras atividades* foram levadas em conta as respostas “comerciantes”, “poetas”, “fazendeiros”, “navegantes”.

Relação de Palavras do questionário 2



O texto produzido pelos alunos no período de aplicação do projeto demonstra seu nível de absorção da história proposta pelo RPG a cada situação enfrentada. É possível notar a mudança de percepção em relação ao viking, no sentido de ser capaz de observar outros aspectos do cotidiano dos escandinavos, além da batalha, como a agricultura, o comércio, as relações de poder e as crenças religiosas. Os relatos recorrentes foram sobre o contexto da história, os lugares por onde passaram, como o festival do *Jól* (muito associado pelos alunos ao natal cristão), as pessoas presentes, a interação entre elas, bem como a respeito da divisão social.

Na produção textual dos discentes da pesquisa, verificam-se semelhanças dos escandinavos com outros povos em relação a trabalhos manuais, bem como diferenças sobre o que os alunos acreditavam pertencer ao viking, agora considerado não um povo, mas uma “profissão”, com capacetes sem chifres, nórdicos nem sempre altos, brutais, e que empunhavam muitas vezes machados para cortar lenha, em vez de guerrear. Ademais, constatou-se que os vikings não realizavam somente expedições militares, mas também comerciais, exploratórias, as quais alcançaram o Mediterrâneo e a América.

O que mais gostaram foi de ouvir histórias sobre os deuses, como a de Heimdallr, a qual ensinou outras narrativas mitológicas, tanto no salão onde ocorreu o *Jól*, quanto no barco rumo a Inglaterra. O choque cultural ao chegarem na ilha foi um ápice dos relatos, por conta das roupas, dos costumes, dos deuses, da língua, das cidades, dos vilarejos e suas construções; para os alunos/jogadores era um mundo até então desconhecido. A oficina atingiu seu objetivo, ou seja, fazer com que os alunos tivessem outra visão sobre um povo que conheciam somente por uma perspectiva, e fazê-los refletir a respeito da imagem que tinham dos vikings, a partir de como foi construída através do RPG.

6 Considerações finais

Como visto neste artigo, as representações sobre os escandinavos medievais (também bastante difundidas na Idade Média, como se pode averiguar em fontes do período) estão presentes no imaginário da sociedade atual, em diversas mídias. O objetivo desta pesquisa foi a aplicação do RPG em sala de aula, a fim de mostrar como essas representações foram construídas, através de novas interpretações sobre os vikings. Para tanto, foi necessário contextualizar, problematizar e questionar a veracidade das interpretações populares.

Nas reuniões, ficou claro que, em um primeiro momento, os alunos tinham a visão comum do viking bárbaro, um traço tradicionalmente atribuído como principal característica. Assim, pela utilização desse estereótipo de guerreiro imponente, presente no imaginário contemporâneo, o propósito do trabalho com o RPG foi o de levar os discentes a repensarem essas representações, o que lhes levaria a entender a cultura da Escandinávia como um universo dinâmico além do aspecto guerreiro. Os alunos puderam compreender como essas interpretações sobre os vikings foram criadas a partir da visão de mundo da cristandade medieval, persistente ainda hoje, bem como observar reapropriações dessas antigas representações em novos contextos.

Procurou-se demonstrar a importância da discussão sobre culturas pouco estudadas em sala de aula. Enfatizou-se que essa iniciativa deve existir não só em relação às culturas europeias, mas também às africanas e asiáticas, muitas vezes também conhecidas apenas por representações estereotipadas, cristalizadas no imaginário social, sem a devida problematização, o que pode gerar preconceitos e julgamentos de valores equivocados.

O RPG pode auxiliar nessa problematização, abordar diversos temas sobre várias culturas de um modo descontraído e divertido, no qual os alunos são também produtores de conhecimento. No decorrer das reuniões alguns alunos trouxeram referências de fora, pesquisando por conta própria; por exemplo, músicas que fazem referência ao medievo, produções cinematográficas recentes com inspirações na mitologia nórdica, como o filme *Thor*, produzido pela Marvel Studios, ou livro *Como Treinar Seu Dragão*. Levados por interesse e curiosidade pessoais, os alunos recorreram a outras fontes de conhecimento sobre os povos da Escandinávia medieval, embora com interpretações enviesadas pela indústria do entretenimento em vez de obras propriamente históricas/historiográficas. Contudo, considera-se a iniciativa um bom resultado para o trabalho.

O objetivo do projeto foi atingido, isto é, os alunos aprenderam sobre o mundo viking sob uma nova perspectiva, além de demonstrarem interesse pessoal no assunto, como fruto da aprendizagem tangencial.

O educador e historiador também trabalha para problematizar e questionar interpretações equivocadas ou reducionistas sobre personagens, eventos, e períodos históricos, a fim de estimular a reflexão crítica e criativa dos alunos para a construção de conhecimento. Assim, procurou-se demonstrar, nesta pesquisa, que o RPG pode ser utilizado como ferramenta didática, de apoio ao aprendizado, no ambiente escolar.

Referências

Fontes primárias:

TRÊS sagas islandesas. Trad. Théo de Borba Moosburger. Curitiba: Ed. UFPR, 2007.

SAGA dos Volsungos. Trad. Théo de Borba Moosburger. São Paulo: Hedra, 2009.

Bibliografia:

ALVES, Lynn *et al.* História e jogos digitais: possíveis diálogos com o passado através da simulação. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL*, 9., 2010, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: SBGAMES, 8-10 nov. 2010. Disponível em: http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/publicacoes/sbgames2010/HISTORIA_JOGO_S_DIGITAIS_DIALOGOS.pdf. Acesso em: 7 maio 2021.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: Delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologias**, Almada, v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008.

ALVES, Rubem. **Educação dos sentidos e mais**. São Paulo: Versus Editora, 2005.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BROWNE, Dick. **O melhor de Hagar, o Horrível**. Porto Alegre: L&PM, 2014. v. 1.

CAMPOS, Luciana de. Banquetes Rituais da Era Viking. *In: LANGER, Johnni (org.)*. **Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 57-59.

COSTA, Marcella Albaine Farias da. **Ensino de história e games: dimensões práticas em sala de aula**. 1. ed. Curitiba: Appris, 2017.

COSTA, R. F. *et al.* **O Role Playing Game (RPG) como ferramenta de aprendizagem no ensino fundamental e médio**. Assis: Unesp, [s.d.]. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2006/artigos/capitulo1/oroleplayinggame.pdf>. Acesso em: 7 mai. 2021.

ESCALDOS (Poetas). *In*: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 166-167.

GRENDÉL. Direção: Nick Lyon, Produção: Phillip J. Roth. United States (EUA): Universal Pictures, 2007. 1 DVD.

JÓL. *In*: LANGER, Johnni (Org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 270-272.

LANGER, Johnni. **Deuses, monstros, heróis**: ensaios de mitologia e religião viking. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

LANGER, Johnni. O perigo dos estereótipos. **História Viva**, São Paulo, v. 18, p. 98-, 2005.

LE GOFF, Jacques. **Uma breve história da Europa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014.

LOBÔ, Isamarc Gonçalves. RPG e História: experiências e projetos. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 22., 2003, João Pessoa. **Anais [...]**. João Pessoa: ANPUH, 2003.

MALTAURO, Marlon Ângelo. Heimdallr. *In*: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 238-241.

MEINERZ, Carla. Jogar com a história em sala de aula. *In*: GIACOMONI, Marcello Paniz; PERREIRA, Nilton Mullet. **Jogos e ensino de história**. Porto Alegre: Evangraf, 2013.

MUSEU DE ARQUEOLOGIA E ETNOLOGIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ (MAE). **Jaguareté**: o encontro. Livro do professor. 1. ed. Curitiba: Editora UFPR, 2013.

PESAVENTO, Sandra J. Em busca de uma outra história: imaginando o imaginário. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 15, n. 29, p. 9-27, 1995.

SILVA, Amanda Camylla Pereira. Representação. *In*: BLOG Historiador Aprendiz. Brasília, 20 abr. 2010. Disponível em: <http://historiadoraprendiz.blogspot.com.br/2010/04/representacao.html>. Acesso em: 4 maio 2021.

SILVA, Kalina Vanderlei, SILVA, Maciel Henrique. Cultura. *In*: DICIONÁRIO de conceitos históricos. 2. ed. reimpr. São Paulo: Contexto, 2009.

VELASCO, Manuel. **Breve história dos Vikings**. Rio de Janeiro: Versal Editores, 2013.

VIKINGS. Direção: Hirst, Michael. Produção: Steve Wakefield, Keith Thompson, Sanne Wohlenberg. Canadá (CA): MGM Television, 2013.

VIKINGS. *In*: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica**. São Paulo: Hedra, 2015. p. 546-549.