

6

Referências Bibliográficas

AMADO, Jorge. **Capitães da Areia**. Rio de Janeiro: Record, 2002 (1937)

ARISTÓTELES. Coleção “**Os Pensadores**”. São Paulo: Editora Nova Cultural Ltda, 2.000.

BARTHES, Roland. **Aula**. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1978.

_____. **Aprender e ensinar**. In *O rumor da língua*: prefácio Leyla Perrone Moisés; tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004. [1975]

_____. **Au séminaire**. In *O rumor da língua*: prefácio Leyla Perrone Moisés; tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004. [1974]

_____. **O prazer do texto**. Tradução: J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2002 [1973], 3a. Ed.

_____. **Jovens pesquisadores**. In *O rumor da língua*: prefácio Leyla Perrone Moisés; tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004. [1972]

_____, **Escritores, intelectuais, professores**. In *O rumor da língua*: prefácio Leyla Perrone Moisés; tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004. [1971]

_____. **S/Z**. Tradução de Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. [1970]

_____. **Crítica e Verdade**. Apresentação e Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2003. [1966/1970]

_____. **A análise retórica** In *O rumor da língua*: prefácio Leyla Perrone Moisés; tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004. [1966]

_____. **Crítica e Verdade**. Apresentação e Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2003. [1966/1970]

_____. **Mitologias**. Trad. Rita Buongermino e Pedro de Souza. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10ª. ed.

BECKER, Fernando. **Educação e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

BETTOCCHI, Eliane. **Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG**. Design, arte e tecnologia: espaço de trocas. São Paulo: Universidade Anhembi-Morumbi, 2006. (CD-ROM/PC Windows).

_____. **ROLE PLAYING GAME - Um jogo de representação visual de gênero**. Dissertação de mestrado, Depto de Artes e Design - PUC- Rio. Rio de Janeiro, 2002.

BORGES, Jorge Luis. **Ficções**. Tradução: Carlos Nejar. Prefácio: Davi Arriguci Jr. São Paulo: Globo, 2001 [1970]

BRAGA, Jane. **RPG & Educação: jogando e aprendendo; diálogos possíveis; um intertexto; a construção do conhecimento através do lúdico**. Universidade Federal de Juiz de Fora, MG. (no prelo).

_____. A leitura na escola: problemas e soluções. In **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004. [2002]pg. 256-266

CALLADO, Antônio et outros. **Missa do galo(de) Machado de Assis; variações sobre o mesmo tema**. São Paulo: Summus, 1977.

CALVINO, Ítalo. **Por que ler os clássicos?** Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2007 [2002].

_____. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. Tradução: Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2003 [1988].

_____. **Se um viajante numa noite de inverno**. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

_____. **As cidades invisíveis**. Tradução: Diogo Mainardi. Rio de Janeiro: O Globo; São Paulo: Folha de São Paulo, 2003 [1972]

_____. **O castelo dos destinos cruzados**. Tradução: Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

CALVINO, Ítalo. **Os nossos antepassados**. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

CARRENHO, Carlo e MAGNO, Rodrigo Diogo. (org) **O livro entre aspas: “o que se diz do que se lê”: frases para escritores, leitores, editores, livreiros e demais insensatos**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2005.

CHAPMAN, Seymour. **Story and Discourse – Narrative Structure in Fiction and Film**. Ithaca (EUA): Cornell University Press, 1978.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Tradução de Cleonice Paes Barreto Mourão, Consuelo Fortes Santiago. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

CORTÁZAR, Julio. **O Jogo da Amarelinha**. Tradução: Fernando de Castro Ferro. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1970.

COUTINHO, Laura. **Web Didática: um modelo para auxílio na elaboração de cursos baseados na web**. Dissertação de mestrado em informática, Departamento de Ciência da Computação, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Rio de Janeiro, 2003.

DAUSTER, Tânia. Nasce um leitor. In: VAZ, Paulo Bernardo et al. **Leitura e leitores**. Rio de Janeiro: FBN/Proler, Casa de Leitura. 1994.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Editora Novra Fronteira, 1986.

FINE, Gary Alan. **Shared Fantasy, Role-Playing Games as social worlds**. Chicago (EUA): The University of Chicago Press. 1983.

FRASCA, Gonzalo. Dom Quixote Enlouquece? In **Nem só o educativo educa**. Revista Educação. Ano 10 – no 109, pg. 72,73. São Paulo: Editora Segmento, Maio de 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo : Paz e Terra, 1996.

FURTADO, Antônio L. & CIARLINI, Ângelo E.M. **Operational Characterization of Genre in Literary and Real-life Domains**. Departamento de Informática, Pontifícia

Unviuersidade Católica do Rio de Janeiro, [1999]. Disponível em <http://www-di.inf.puc-rio.br/~furtado>.

_____. Generating Narratives from Plots using Schema Information *In: 5th International Workshop in Applications of Natural Language for Information Systems*. Versailles, jun. 2000.

_____. Cognitive and Affective Motivation in Conceptual Modelling. *In: Revista Colombiana de Computación*, v. 3, n.2. Dez. 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Editora Atlas, 1999.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Editora Record, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Editora Perspectiva. (1938) 2001.

JAPIASSÚ, Hilton et MARCONDES, Danilo. **Dicionário Básico de Filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 1996.

JONES, Gerard. **Brincando de Matar Monstros: por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

KELLER, Helen. **A história de minha vida**. Tradução: J. Espínola Veiga. São Paulo: Editora Antroposófica Ltda (1939) 2001.

KLIMICK, Carlos. RPG & educação: metodologia para o uso paradidático dos role playing games. *In* COELHO, Luiz Antônio L. (Org.) **Design método**. Rio de Janeiro : Ed. PUC-Rio, 2006. p. 143-161.

_____. **Construção de Personagem & Aquisição de Linguagem: o Desafio do RPG no INES**. Dissertação de mestrado, Depto. de Artes e Design - PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2003.

KOSLOWSKI, Lorena. O Modelo Bilíngue/Bicultural na Educação do Surdo. *In: Anais do V Seminário Nacional do INES - Surdez: Desafios para o próximo milênio*. Rio de Janeiro. 2000.

KONDER, Leandro. **As artes da palavra – Elementos para uma poética marxista**. São Paulo: Boitempo, 2005.

Kuhn, Thomas S. **A Estrutura das Revoluções Científicas**. Tradução: Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. São Paulo: Editora Perspectiva. (1970) 2001..

LAW, Robin. **Robin's Laws of good game mastering**. EUA: Steve Jackson Games, 2002

LEONTIEV, Alexis N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. *In: VYGOTSKY, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.R. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. Tradução: Maria da Penha Villalobos. São Paulo. Ícone Editora Ltda. 1994.

LOURENÇO, Carlos Eduardo. **Mini Gurps: O Restate de "Retirantes"**: uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari. São Paulo: Devir, 2003.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MACEDO, Lino de. Prefácio. In: BECKER, Fernando. **Educação e construção do conhecimento**. Porto Alegre : Artmed, 2001. p. vii.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. São Paulo: Cultrix, 2004

MORIN, Edgar. **A Cabeça Bem Feita - repensar a reforma, reformar o pensamento**. Tradução: Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil. 2002.

_____. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. Tradução: Catarina Eleonora F. da Silva & Jeanne Sawaya. Brasília, DF; São Paulo: UNESCO/Cortez Editora. 2000

_____. **Meus Demônios**. Tradução: Leneide Duarte e Clarisse Meireles. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2002 [1994]

_____. **Ciência com Consciência**. Tradução: Maria D. Alexandre e Maria Alice Sampaio Dória. Ed. Revista e modificada pelo autor – 7ª edição – Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003 [1990]

_____. **Amor, Poesia, Sabedoria**. Tradução: Edgard de Assis Carvalho. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2003 [1997]

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2003.

MUSSA, Alberto. **O trono da rainha Jinga**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1999.

NEVES, Carmen Moreira de Castro. Pedagogia da Autoria. **Boletim Técnico do Senac**, Rio de Janeiro, v.31, n.3, set./dez., 2005. p. 21.

PAVÃO, Andréa. A Leitura na Escola: Problemas e Soluções. *In Anais do I Simpósio RPG & Educação*. São Paulo: Devir, 2004. [2002]

_____. **A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999.

PENNAC, Daniel. **Como um romance**. Trad. de Leny Werneck. Rio de Janeiro : Rocco, 1993.

PERRONE-MOISÉS, Leyla. **Inútil poesia e outros ensaios breves**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

_____. Prefácio *In* BARTHES, Roland. **O rumor da língua**: prefácio Leyla Perrone Moisés; tradução de Mário Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2004. [1988]

_____. **Roland Barthes, o Saber com Sabor**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

_____. **Posfácio** *In* BARTHES, Roland. Aula. Tradução e Posfácio Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.

PLAZA, JÚLIO. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. **CONCINNITAS** – Revista do Instituto de Artes da Uerj, Rio de Janeiro, v. 4, n.4, p.7-34. mar., 2003.

PROPP, VLADIMIR I. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Tradução: Jasna Paravich Sarhan. Organização e prefácio: Boris Schnaiderman. Rio de Janeiro: Forense-Universitária. 1984, ed. original 1928.

RICOEUR, Paul. **Time and Narrative**. Traduzido para o inglês por Kathleen McLaughlin e David Pellauer. Chicago: The University of Chicago Press, 1984. [1983]

RICON, Luiz Eduardo. **Mini Gurps: entradas e bandeiras**. São Paulo: Devir, 1999.

RIOS, Rosana. O livro-jogo, a leitura e a produção de textos. *In Anais do I Simpósio RPG & Educação*. São Paulo: Devir, 2004. [2002]pg. 219-252

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SACKS, Oliver. **Vendo Vozes**. Uma viagem ao mundo dos surdos. Tradução Laura Teixeira Motta. - São Paulo. Companhia das Letras. 1998.

SANTOS, Antonio Raimundo, **Metodologia Científica- a construção do conhecimento**. Rio de Janeiro: DP&A,1999.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. 3ª ed. Rio de Janeiro : Quartet Editora,. 2002.

SODRÉ, Muniz. **Best-Seller: a Literatura de Mercado**. Série Princípios. São Paulo, Editora Ática: 1988.

TODOROV, Tzvetan et DUCROT, Oswald. **Dicionário Enciclopédico das Ciências da Linguagem**. Tradução: Alice Kyoko Miyashiro, J. Guinsburg, Mary Amazonas Leite de Barros e Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001 [1972]

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. Apresentação e Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2004. [1964-1969]

_____. As Categorias da Narrativa Literária. *In Análise Estrutural da Narrativa*. (pg. 209-254). Tradução: Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis: Editora Vozes, 1973. [1966]

TOLKIEN, Tolkien. **The Lord of the Rings**. London: Unwin Hyman Limited, (1954) 1988

VECCHIONE, Phil. **Metagaming**. Palestra realizada na GenCon Indy 2004, Indianápolis, EUA, out. 2004. Disponível em www.dnaphil.com.

YUNES, Eliana. Leitura como experiência. In: YUNES, Eliana & OSWALD, Maria Luiza (orgs). **A experiência da leitura**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

YUNES, Eliana. Leitura, a complexidade do simples: do mundo à letra e de volta ao mundo. In: YUNES, Eliana. (Org.) **Pensar a leitura: complexidade**. Rio de Janeiro : Ed. PUC-Rio, 2002.

_____. POIESIS. In: CARVALHO, Edgar de Assis & MENDONÇA, Terezinha (orgs) **Ensaio de Complexidade 2**. Porto Alegre: Sulina, 2003. pp 276-283

ZANINI, Maria do Carmo (Org.) **SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, I**. Anais. São Paulo: Devir, 2004.

Filmografia

Amores Possíveis. diretora: Sandra Werneck. roteiro: Paulo Halm. Brasil, 2001.

Corra Lola, Corra. (*Lola Rennt*) direção e roteiro: Tom Tykwer. Alemanha, 1998

De caso com o acaso (*Sliding Doors*) direção e roteiro: Peter Howitt EUA, 1999.

eXistenZ. direção e roteiro: David Cronenberg. Canadá, Reino Unido, França. 1999

Pleasantville - a vida em preto e branco (*Pleasantville*) diretor: Gary Ross. roteiro: Gary Ross EUA, 1998

Vingador do Futuro (*Total Recall*). diretor: Paul Verhoeven. Roteiro: Ronal Shuset, Dan O'Bannon e Gary Goldman. EUA, 1990.

Edgar Morin. Coleção Grandes Educadores. Apresentação Edgard de Assis Carvalho e participação especial de Edgar Morin. São Paulo: PAULUS, ATTA Mídia e Educação, 2006.

Palestra

NICOLESCU, Basarab. Propostas sobre Transdisciplinaridade na Universidade. PUC-Rio, 16/09/05. Rio de Janeiro.

Webliografia

EDWARDS, Ron. *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*. EUA: Website The Forge. Capturado em 21/01/2008 em <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>

<http://www.catedra.puc-rio.br/apresentacao.htm>, capturado em 27/08/07.

<http://www.elearnspace.org/starting/flexiblelearning.htm>, capturado em 02/07/07.

<http://www.ludusculturalis.org.br>, capturado em 04/10/07

<http://flexways.flexiblelearning.net.au/aboutfl/whatisfl.asp>, capturado em 02/07/07.

<http://www.flinders.edu.au/flexed/whatis.htm>, capturado em 02/07/07.

<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>, capturado em 10/12/07

7 ANEXOS

ANEXO 1

Questionários

1) Questionário de participação, aplicado aos alunos (mestres e jogadores) do Colégio Estadual Vicente Januzzi.

Nome:

Idade:

1. Já ouviu falar de RPG (*Role-Playing Game*)?

2. Já jogou RPG?

3. Quais RPGs jogou?

4. Costuma jogar que RPGs com que frequência?

5. Já sentiu vontade de criar um suplemento para algum RPG já existente?

Se sim, o que você criou:

 regras para: cenários para: personagens para: aventuras-prontas para: tudo para:

6. Já sentiu vontade de criar seu próprio RPG?

Se sim, o que você criou:

 regras cenários personagens aventuras-prontas tudo

7. Já sentiu vontade de registrar suas aventuras, personagens, etc, de RPG? Se sim, o que você fez:

 textos imagens músicas outros:

8. Joga outros tipos de jogo?

 videogame cardgame livro-jogo estratégia outros:

9. Lê com frequência?

 romances quadrinhos

- () livros técnicos ou acadêmicos
- () outros:

10. A que tipos de programas de TV, filmes e vídeos você assiste?

11. Que tipos de música você ouve?

12. O que você lê, assiste ou ouve influencia ou serve como referência para criar ou jogar RPGs?

13. O que você cria ou joga de RPG influencia ou serve como referência para outras atividades?

14. Depois que joga um RPG você sente vontade de se aprofundar ou pesquisar sobre o tema da ambientação?

15. Costuma registrar e guardar o que produz de pesquisa ou material para RPG? Tal pesquisa ou material já foi útil para alguma outra atividade? Qual?

16. Você leu o romance Capitães da Areia? Na escola ou em outro lugar?

17. Sabe alguma coisa sobre o contexto social em que se passa a história?

18. Sabe alguma coisa sobre o autor?

2) Questionário de participação para voluntários para a experiência fora do ambiente escolar, através do qual os voluntários foram contatados por Eliane Bettocchi. O formulário buscou atender às necessidades das duas pesquisas, no caso desta tese, os hábitos de leitura e a relação com o RPG pré-existentes ao início das sessões. Disponível no website Incorporais:

<http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>

Se quiser participar de um experimento de *Incorporais*, por favor, preencha e envie este formulário para **webmaster@historias.interativas.nom.br**

Não se sinta limitado/a aos tamanhos das tabelas.

Entrarei em contato quando tiver agendado horário e local para o jogo, assim como outros participantes disponíveis. Se preferir convidar seu próprio grupo de RPG, acrescente no campo dos comentários e peça-lhes que também preencham este formulário.

Todos os participantes receberão o livro gratuitamente.

Agradeço desde já,

Eliane Bettocchi

Nome:
Idade e sexo:
Escolaridade:
Profissão:
Contato (e-mail, telefone ou endereço para correspondência):
1. Já ouviu falar de RPG (<i>Role-Playing Game</i>)?
2. Já jogou RPG?

3. Joga outros tipos de jogo?

videogame

cardgame

livro-jogo

estratégia

outros:

4. Lê com frequência?

romances

quadrinhos

livros técnicos ou acadêmicos

outros:

5. Marque na coluna da esquerda o que você mais gosta num livro e na coluna da direita, o que você menos gosta:

<input type="checkbox"/> tamanho	<input type="checkbox"/> tamanho
<input type="checkbox"/> capa e contra-capa	<input type="checkbox"/> capa e contra-capa
<input type="checkbox"/> orelhas	<input type="checkbox"/> orelhas
<input type="checkbox"/> encadernação	<input type="checkbox"/> encadernação
<input type="checkbox"/> cor do papel	<input type="checkbox"/> cor do papel
<input type="checkbox"/> textura do papel	<input type="checkbox"/> textura do papel
<input type="checkbox"/> cor das letras	<input type="checkbox"/> cor das letras
<input type="checkbox"/> forma das letras	<input type="checkbox"/> forma das letras

<input type="checkbox"/> tamanho das letras	<input type="checkbox"/> tamanho das letras
<input type="checkbox"/> imagens	<input type="checkbox"/> imagens
<input type="checkbox"/> conteúdo	<input type="checkbox"/> conteúdo
<input type="checkbox"/> outros:	<input type="checkbox"/> outros:

6. A que tipos de programas de TV, filmes e vídeos você assiste?

7. Que tipos de música você ouve?

Se nunca jogou RPG, não precisa responder às próximas perguntas.

8. Quais RPGs jogou?

9. Costuma jogar que RPGs com que frequência?

10. Já sentiu vontade de criar um suplemento para algum RPG já existente?

Se sim, o que você criou:

<input type="checkbox"/> regras para:
<input type="checkbox"/> cenários para:
<input type="checkbox"/> personagens para:
<input type="checkbox"/> aventuras-prontas para:
<input type="checkbox"/> tudo para:

11. Já sentiu vontade de criar seu próprio RPG?

Se sim, o que você criou:

- regras
- cenários
- personagens
- aventuras-prontas
- tudo

12. Já sentiu vontade de registrar suas aventuras, personagens, etc, de RPG? Se sim, o que você fez:

- textos
- imagens
- músicas

outros:

13. O que você lê, assiste ou ouve influencia ou serve como referência para criar ou jogar RPGs?

14. O que você cria ou joga de RPG influencia ou serve como referência para outras atividades?

15. Depois que joga um RPG você sente vontade de se aprofundar ou pesquisar sobre o tema da ambientação?

16. Costuma registrar e guardar o que produz de pesquisa ou material para RPG? Tal pesquisa ou material já foi útil para alguma outra atividade? Qual?

Comentários:

ANEXO 2

Roteiro de observações

Roteiro de observação de envolvimento dos participantes com a atividade de RPG para verificar seu poder mobilizador. Observações realizadas no Colégio Estadual Vicente Januzzi e nos grupos fora do ambiente escolar, onde efetivamente ocorreram sessões de RPG com os participantes.

Objetivo expresso do experimento: "observar o poder mobilizador da atividade de RPG para os participantes, verificando a empolgação, metajogo trazido e importância da atuação dos mestres de jogo".

1. Empolgação do grupo:

- Atenção dos jogadores às explanações e interpretações do mestre;
- Tempo de permanência dos jogadores às mesas X saídas para ir ao banheiro, conversar, ir para casa etc.
- Interpretações dos jogadores;
- Presença dos alunos nas atividades X faltas;
- Interações entre os jogadores.

2. Metajogo trazido:

- Material trazido pelos alunos: letras de músicas, imagens etc.
- Quantidade de material trazido X número de alunos e sessões de RPG.

3. Qualificação dos mestres

- Nervosismo ou segurança diante dos jogadores;
- Frequência de consultas à mim ou ao professor durante e após as sessões de RPG;
- Capacidade de interpretação das personagens;
- Número de consultas ao livro-texto do RPG durante às sessões de RPG.

Os dados compilados nas observações foram anotados em caderno específico e utilizados para as análises realizadas no Capítulo 4.

ANEXO 3

Roteiros das entrevistas

As entrevistas realizadas seguiram o formato de entrevistas semi-estruturadas, com algumas perguntas já pré-definidas e outras realizadas no momento conforme a conversa com o entrevistado. Abaixo seguem os roteiros com as perguntas pré-definidas de antemão.

3.1. Entrevistas com os jogadores.

Objetivos: apurar os hábitos de leitura e conhecimento da ambientação e sobre RPG pré-existentes ao início da atividade, bem como seu nível de empolgação com a mesma. Foram entrevistados todos os jogadores das atividades voluntárias e seis alunos do Colégio Estadual Vicente Januzzi. As entrevistas complementaram os formulários distribuídos previamente e os textos de avaliação da atividade, estes escritos de forma livre e entregues ao professor João Baptista.

Perguntas:

- 1) Você já conhecia RPG? (Se sim, qual ou quais, jogador ou mestre?)
- 2) Está gostando da atividade?
- 3) Você já conhecia o livro Capitães da Areia? (ou o Trono da Rainha Jinga)
- 4) Foi legal para você fazer o metajogo?
- 5) Gostaria de fazer a atividade de RPG novamente ano que vem?
- 6) O que achou dessas sessões de RPG? (ao final da atividade)

3.2. Entrevistas com os alunos-mestres do Colégio Estadual Vicente Januzzi.

Objetivos: apurar os hábitos de leitura e conhecimento da ambientação e sobre RPG pré-existentes ao início da atividade, bem como seu nível de empolgação com a mesma e facilidades ou dificuldades com o sistema de RPG *Incorporais*. Foram entrevistados todos os alunos-mestres do Colégio Estadual Vicente Januzzi. As entrevistas complementaram os formulários distribuídos previamente.

Perguntas:

- 1) Está gostando da atividade?
- 2) Como está sendo utilizar o sistema de RPG *Incorporais* para mestrar?
- 3) Você já conhecia o livro Capitães da Areia?
- 4) Foi legal o metajogo do seu grupo?
- 5) Como está sendo mestrar para o seu grupo?
- 6) Gostaria de fazer essa atividade de RPG novamente ano que vem?
- 7) O que achou dessas sessões de RPG? (ao final da atividade)
- 8) Tem alguma sugestão para uma futura atividade de RPG com os alunos?

3.3. Entrevistas com o professor João Baptista.

Objetivos: apurar os sobre RPG pré-existentes ao início da atividade, bem como sua avaliação dos resultados da mesma junto aos alunos. Foram realizadas duas entrevistas com a maioria das perguntas em comum: a primeira logo após o fim das atividades em 2004 e a segunda no primeiro semestre de 2006. O objetivo era obter uma primeira avaliação logo após o fim da atividade, com as observações frescas na memória do professor e o material recém-entregue pelos alunos e uma segunda com um espaçamento de tempo suficiente para permitir uma maior reflexão sobre a atividade realizada e sua possível utilização em novas atividades, bem como permitir que o professor recebesse

um retorno dos alunos posterior dos alunos sobre as atividades de RPG. Pude perceber se o professor João Baptista tinha sentido falta de ter o recurso da TNI em suas aulas em 2005 e soube por ele que cerca de 50% dos alunos havia pedido a volta do RPG em sala no ano seguinte.

Linhas mestras: qualificação do entrevistado; conhecimento e opinião prévios do RPG; avaliação da atividade em termos de interesse e produção dos alunos; avaliação do RPG como ferramenta didática em si; avaliação do RPG como ferramenta didática para formação do leitor – mobilização à escrita e à leitura.

Perguntas:

- 1) Qualificação: nome, formação, ocupação e experiência profissional.
- 2) Possuía conhecimento prévio do RPG antes de 2004?
- 3) Possuía opinião prévia sobre o RPG antes da atividade no Colégio?
- 4) Qual é sua avaliação da atividade em termos de:
 - 4.1) Interesse dos alunos?
 - 4.2) Produção dos alunos? Produção escrita? Leitura?
 - 4.3) Compreensão do livro pelos alunos?
- 5) Contato posterior com os alunos?
- 6) Você teve o recurso do RPG em 2004, sentiu falta dele em 2005?
- 7) Achou prejudicial o fato dos alunos não terem contato prévio com elementos da teoria narrativa como enredo, personagens etc?
- 8) O que acha do RPG como possível ferramenta didática?
- 9) O que acha da observação que o RPG estimularia o gosto pela narrativa nos alunos, mas ficaria apenas no nível da história sem chegar ao nível do discurso com os alunos?

ANEXO 4

Entrevista com o professor João Baptista do Colégio Estadual Vicente Januzzi.

As entrevistas realizadas seguiram o formato de entrevistas semi-estruturadas, com algumas perguntas já pré-definidas e outras realizadas no momento conforme a conversa com o entrevistado. Abaixo seguem os roteiros com as perguntas pré-definidas de antemão.



17.03.06

Nome: João Carlos de Moraes Baptista

- Formação: Faculdade de Letras UFPAJ
pós-graduação iniciada em Gestão da Cultura
lab. X.11.

- Ocupação: professor Ensino Fundamental e Médio
- Experiência: 12 anos na área.

1- Conhecimento prévio do RPG antes de 2004?

Não. Não tinha conhec. teórico do RPG. Só sabia q. era 2
jogo de históricas. criava, contava as histós. Conhec. bem
superficial.

2. Opinião prévia sobre RPG?

Não.

3. Avaliação da atividade.

3.1 - Interesse dos alunos:

Lembrei de 1 caso = 1 aluno q. n. quis participar inicialmente.
Furadeira - foi obrigada a participar
(ativ. obrigatória). Depois, gostou e disse ao
prof. q. estava gostando - q. estava legal.

Os alunos ficaram além do horário, sem pressão.

Normalmente, aula normal, precisa de pressão p. q. os
alunos fiquem além o horário. N. havia nemore em nenhum
"Eu via um prazer maior em estar na escola."

"P. q. os alunos não têm prazer na escola."

O retorno dos alunos, foi muito bom, trab. legal, exp.
muito boa. Não foram todos q. gostaram, mas a maioria
surtiu a ler e narrar. Metade pediu p. ler a ativ. novamente.

3.2 - Produtos

NCS se lembra de 3 retornos alunos procurando o livro = "Capitães da Areia". Minho, teve a memória q. falou p/ JCS q. estava lendo o livro e estava gostando. Estava na casa de alguém, viu o livro, pegou e estava gostando.

prod. escrita - Uma menina falou de várias ideias p/ o texto. Mas, o material escrito estava ^{superficial} um rel. ao falado. Uma folha só. Falando coisa. "O q. vc falou plerum n' estava aqui no seu hist."; "Ah, prof. n' vou fazer de novo ncs". Fêz o pessoal c/ pressa, já querendo ir embora. O hab. foi terminado no final do ano parece q. prejudicou. Causado.

Alguns estavam legais, criativos, Alguns menino tinham muitas dificuldades. Pessoas q. n' tinham prod. alguma / não apresentaram hist, havia esforço, mat. escrito, porém n' produziam nada. Bom retorno de volume.

DóS produtos

- NCS teve contato c/ eles no ano seguinte. Eles foram p/o horário das manhãs, só de manhã de 2 alunos q. gostei.

Anal. Comprensão livro

- NCS. Livro ncs foi passada p/ turma. se o hab. pudesse ter prosseguido nos anos seguintes, a mod. escrita teria evoluído. NCS teve acompanhamento p/ revisão.

- Você tem o recurso do AP6 em 2004, sentiu falta dele em termos
Gostaria de ter o AP6 pelo município.

Acho q. o AP6 facilita, estimula a prod. escrita.

Tenho dúvida se estimula a leitura do livro. Tenho dúvida
de sentir efeito p/ leitura.

P/ a escrita estimula a criatividade, jogos e personagens,
etc. P/ a leitura tenho dúvida. Talvez tenha faltado da
nossa parte estimular mais c/ o livro. Foi deixado o livro
à disposição.

Não achei q. fosse ter prejudicial à lin. cont. prévio de
personagem e narrativa.

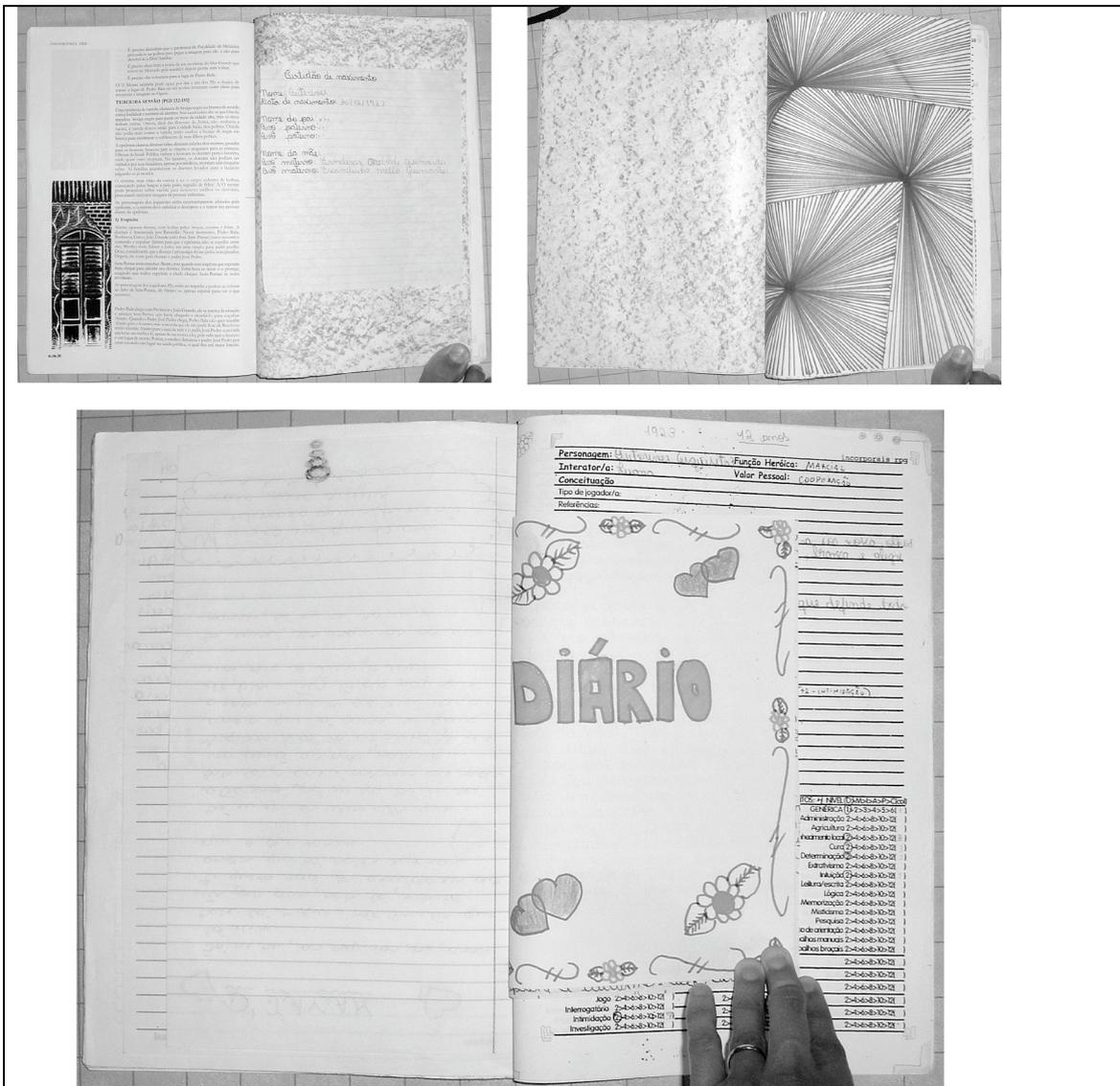
Aprovo AP6 como ferramenta didática, sem q. não seja
interessante c/ a turma só c/ problemática usar o AP6
como ferramenta pedagógica. Fazer 2 hab. diferenciados.

AP6 → Hist. e Discursos

talvez c/ o jogo em si isto tenha a acontecer. c/ o tempo
vamos a aprofundar / melhorar as hist. / narrativas por parte
personagem. Não há momento a ideia o conciliar as
o texto, prod. algo escrito. Necess. de acompanhamento.

ANEXO 5

Produção escrita dos alunos: voluntária e obrigatória.







Você gostou? U, que achou?
De sua opinião!

RPG!

No início, achei que jamais iria gostar do RPG, pois achava que o jogo era para nêgas, ou quem não tinha nada melhor para fazer.

Mas quando tirei a 1ª experiência, adorei! Achei super criativo, a magia, poder estar ausente do mundo por algumas horas. Usar a imaginação é fantástico, e algo esplêndido. Adorei a oportunidade que nos deu para conhecermos a história de Capitães da Areia.



Capitães da Areia

Trapiche

1º dia

Acedo com uma fome de matar, então como eu, Dito, esquisto, leonado "Allan" meu bar com de. Fomos para sua de e na onde encontramos uma padaria. Enquanto eu fingia que estava checando o preço do pão me olhando alencio, esquisto a, então na padaria e vou lá e leonadas agordes e os outros ficam em silêncio para não virar algum guarda. Quando esquisto conseguiu sair correndo pelas ruas, até chegar ao elevador que vai para sua de baixo. Regomos e leonados, decemos e fomos para Trapiche onde dividimos a comida.

ANEXO 6

Primeiro desdobramento da tese: qualificação de professores de Ensino Médio da rede pública no método TNI.

- Aulas expositivas e oficinas de TNI

Os participantes serão desafiados a construir uma relação interativa com o suporte impresso, e a levar esta relação para o suporte eletrônico, permitindo-lhes explorar tais suportes mais plenamente, ao mesmo tempo em que serão qualificados em TNI como interatores através de oficinas presenciais, com etapas teórica e prática, e capacitados a aplicar a TNI com seus alunos e a qualificar novos interatores, num efeito multiplicador. As oficinas objetivam desenvolver nos participantes a reflexão crítica sobre o tema, a criatividade e a autonomia para a solução dos desafios, a responsabilidade ética através da relação de causalidade narrativa (atos e suas conseqüências) e a capacidade de utilizar a TNI, permitindo-lhes criar histórias interativas para desenvolver nos seus alunos as características citadas anteriormente e qualificar outros colegas no uso da TNI. A divulgação do material produzido busca desenvolver a auto-estima, a noção de autoria e a capacidade de produção de conhecimento.

O Projeto *Incorporais* se manifesta em dois tipos de suporte: impresso e digital. Os cenários são veiculados em livros impressos em gráfica digital, encadernados com colchetes, permitindo alterações na ordem das folhas, inserções e retiradas de material a critério de cada interator. A diagramação pressupõe espaços vazios e incentivos à participação dos jogadores, convidando-os a preencherem estes espaços com seus próprios textos. Estes livros estarão disponíveis para aquisição via internet e durante as oficinas. Os suportes eletrônicos são os espaços do jogo e de seus cenários na internet, que atuam como canal de comunicação com os interatores e de veiculação das inserções destes nos cenários, as quais poderão ser incorporadas às futuras edições dos suportes impressos.

Programa:

1. Apresentação do programa e critérios de avaliação.

2. Sessões teóricas para todos os inscritos, com o seguinte conteúdo:

- introdução aos conceitos narrativos para o contexto lúdico da história interativa;
- explanação sobre o design do suporte impresso e sua importância no processo de jogo;
- apresentação crítica dos principais RPGs disponíveis no mercado e de experiências de aplicação em treinamento, terapia e ensino;
- apresentação da proposta da TNI;
- casos específicos de aplicação desta TNI.

As sessões teóricas poderão ser realizadas em 3 aulas expositivas de 2 horas, conforme o cronograma do curso.

Ao final desta etapa, os alunos serão convidados a preencher o formulário disponível no website do projeto e visitar as páginas dos cenários, não necessariamente no horário da aula.

3. Apresentação dos cenários do projeto e seus temas transversais relativos e seleção do cenário a ser jogado.

Será proposto um levantamento de obras narrativas em diferentes linguagens (literatura, cinema, teatro etc) que abordem os temas transversais e que cujos ambientes sejam

coerentes com o do cenário escolhido. O resultado deste levantamento será enviado por e-mail para os coordenadores, que escolherão a obra que norteará o enredo a ser jogado.

4. Sessões práticas semanais de 4 horas cada para cada grupo de 5 pessoas, divididas em:
- distribuição dos livros e concepção de personagens pelos participantes;
 - vivência de uma história com as personagens dos interatores, baseada em obra literária que aborde os temas transversais.

Durante estas sessões será requisitada produção dos participantes sobre o conteúdo jogado, em qualquer linguagem, suporte e técnica (desenho, texto, vídeo etc), a qual será registrada e disponibilizada na página do cenário. Quatro sessões presenciais, com interações virtuais.

5. Terminadas as histórias, a turma voltará a se reunir para seleção do material produzido a ser incorporado ao suporte impresso do cenário. Uma aula presencial de debates sobre a atividade realizada.

Este material será entregue à coordenadora de design para tratamento gráfico e impressão em gráfica rápida.

6. Discussão sobre os projetos dos alunos para aplicação da TNI às suas respectivas necessidades e interesses. Este momento poderá ser virtual, com interação aluno-professor.

7. Apresentação dos projetos dos alunos e da nova edição do suporte impresso, com a inclusão do material produzido. Prevê-se duas a três aulas presenciais.

7

O material produzido será avaliado segundo os seguintes critérios:

- qualidade da produção em termos de busca de informações sobre os temas;
- qualidade da produção em termos de capacidade de observação e crítica a estereótipos e preconceitos;
- incorporação do material ao livro como parte da diagramação e encadernação, assumindo a autoria coletiva do jogo.

Os projetos finais serão avaliados segundo os seguintes critérios:

- viabilidade;
- capacidade de estimular busca de informações sobre o tema;
- capacidade de estimular o senso crítico e de incentivar a autoria coletiva.

Serão considerados interatores capacitados aqueles que atenderem aos requisitos acima e cujos projetos sejam implementados, gerando novos interatores. Por isso, os projetos destes interatores deverão prever possibilidades de comunicação com a equipe e de suas visitas aos locais de trabalho, incluindo a possibilidade de registro do material produzido pelos alunos atendidos.

O Plano de Aulas previsto é o seguinte:

1ª Aula: expositiva – apresentação do projeto do curso e conceitos básicos.

2ª e 3ª aulas: expositivas – conceituações teóricas da TNI.

4ª aula: expositivas – escolha e explanação do cenário para as sessões práticas de TNI.

5ª - 8ª aulas: sessões práticas de TNI – presenciais com interações virtuais.

9ª aula: avaliação das sessões de TNI

10ª e 11ª aulas: interações virtuais com os alunos sobre seus projetos.

12ª - 14ª aulas: apresentação e debate dos projetos produzidos pelos alunos.

15ª aula: encerramento e avaliação final do projeto.

ANEXO 7

Tabela - resumo de categorias selecionadas do questionário.

grupo	nível de leitura prévio – Mestres.	conhecimento prévio da obra: Mestres	capacidade dos Mestres	nível de leitura prévio - Jogadores	conhecimento prévio de RPG - Jogadores	conhecimento prévio da obra: Jogadores	produção escrita do grupo Metajogo
1	Romances e HQs	Leitura do livro e conhecia o autor.	Média baixa.	Romances e HQs.	4 meninas – ouvir falar. 1 rapaz – jogou 1 vez e não gostou.	Nenhum.	Nada.
2	N/I	N/I	Média baixa	1- leitura N/I 1-tudo, menos HQs (Senhor dos Anéis)	1 – jogadora 1 – jogadora 1- ouvira falar.	1- Nenhum 1- lera o livro 1 - Nenhum	Mínima. Texto próprio sobre aventura
3	Alto – romances, HQs, técnicos (monitor)	Leitura do livro e conhecia o autor.	Alta	N/I	N/I	N/I	Média – pesquisa e depoimentos
4	Frequente (destaque – HQs)	Leitura do livro e conhecia o autor.	Alta	4 – leitura variada N/I 1 – não costuma ler	4 – ouvido falar. 1- Nenhum	4 - Nenhum 1- algum conhecimento do autor.	Alta – pesquisa e textos próprios.
5	Romances	Leitura do livro e conhecia o autor.	Alta	6 – HQs e leituras N/I	6 – ouvido falar. 1 - Nenhum	7 - Nenhum	Alta – textos próprios
6	Romances	Leitura do livro e conhecia o autor.	Média	1 – leituras N/I 2 - HQs	1 – somente computador 2 - Nenhum	3 - Nenhum	Médio Alta – textos próprios