



Luiz Eduardo Ricon de Freitas

**O Role Playing Game e a Escola: Múltiplas Linguagens e
Competências em Jogo**

Um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do
currículo escolar

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Mestre pelo Programa
de Pós-Graduação em Educação do
Departamento de Educação do Centro de
Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio.

Orientador(a): prof^a Maria Aparecida Campos Mamede Neves

Rio de Janeiro, setembro de 2006



Luiz Eduardo Ricon de Freitas

**O ROLE PLAYING GAME E A ESCOLA:
MÚLTIPLAS LINGUAGENS E
COMPETÊNCIAS EM JOGO**
Um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de
RPG dentro do currículo escolar

Dissertação apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação em Educação do Departamento de
Educação do Centro de Teologia e Ciências Humanas
da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora
abaixo assinada

Profª Maria Aparecida Campos Mamede Neves
Orientador(a)
PUC-Rio

Profª Rosália Maria Duarte
Presidente
PUC-Rio

Profª Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald
UERJ

Profº PAULO FERNANDO CARNEIRO DE ANDRADE
Coordenador Setorial do Centro
de Teologia e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 01 de setembro de 2006

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e da orientadora.

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Graduado em Comunicação Social pela PUC-Rio em 1992. É escritor, redator, roteirista e pesquisador da Multirio – Empresa de Multimeios da Prefeitura do Rio de Janeiro.

Ficha Catalográfica

Ricon, Luiz Eduardo

O Role Playing Game e a escola : múltiplas linguagens e competências em jogo / Luiz Eduardo Ricon ; orientador: Maria Aparecida Campos Mamede Neves. – 2006.

176 f. : il. ; 30 cm

Dissertação (Mestrado em Educação)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

Inclui bibliografia

1. Educação – Teses. 2. RPG. 3. Role Playing Games. 4. Jogos Educativos. 5. Múltiplas Linguagens. 6. Competências. I. Neves, Maria Aparecida Campos Mamede. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Educação. III. Título.

CDD: 370

À minha querida Maya, aos meus filhos David
e Pedro e também a todos aqueles que, direta
ou indiretamente, inspiraram, guiaram,
apoiaram ou acompanharam esta jornada

E a todos os meus alunos, os verdadeiros
heróis desta aventura

Agradeço

à minha Orientadora, Aparecida Mamede, pelo carinho, dedicação e paciência; e por estar lá nos momentos mais difíceis.

à minha querida Maya, que tanto sacrificou e que esteve sempre ao meu lado e aos meus filhos maravilhosos, David e Pedro, pelo amor e confiança incondicionais.

ao CNPQ e à FAPERJ (Programa “Bolsa Nota 10”) pelo apoio a este projeto.

aos Professores do Departamento de Educação da PUC-Rio com quem tive a sorte de estudar: Isabel Lélis, Aparecida Mamede, José Carmelo, Maria Inês Marcondes, Rosália Duarte e Zaia Brandão.

à Prof^a Alícia Bonamino e Sônia Kramer, coordenadoras do programa de Pós-Graduação.

às Professoras Solange Jobim e Maria Luiza Oswald pelo apoio inicial.

a todos os colegas do Mestrado e Doutorado da PUC-Rio, por dividirem comigo essa jornada.

à escola que abriu generosamente os seus espaços para esta pesquisa, acreditando no novo e buscando sempre o melhor para seus alunos.

a todos os meninos e meninas que participaram das oficinas: com quem aprendi muito mais do que ensinei e com quem me diverti muito mais do que entretive

ao Prof. Marcos Ozório e à Professora Regina de Assis, pelo apoio e confiança em todos os momentos.

Resumo

Ricon, Luiz Eduardo; Neves, Maria Aparecida Campos Mamede. **O Role Playing Game e a Escola: Múltiplas Linguagens e Competências em Jogo -- Um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar.** Rio de Janeiro, 2006. 176 p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Este trabalho registra e analisa criticamente uma experiência de inserção dos jogos de RPG (Role Playing Game) como parte integrante do currículo de uma escola particular da zona sul do Rio de Janeiro, com o objetivo de se trabalhar a expressividade e a criatividade dos alunos por meio do uso de múltiplas linguagens e também como meio de se promover o desenvolvimento de variadas competências dentro de sala de aula. Ao todo, 69 crianças e jovens dos 9 aos 17 anos, alunos da 5ª série do Ensino Fundamental ao 2º ano do Ensino Médio, participaram das oficinas focalizadas nesta pesquisa. A metodologia utilizada no trabalho de campo incluiu tanto a observação, apoiada em cadernos de campo e fotografias, quanto a análise dos artefatos produzidos pelos alunos durante (e para) as sessões de jogo, sob a forma de descrições dos personagens, histórias, textos diversos, desenhos, mapas, maquetes etc, além da participação na montagem de mostras dos trabalhos, visitadas por pais, professores, familiares e demais membros da comunidade escolar. Ao lado do teatro, da música, da dança, do vídeo, dos desenhos animados e de outras linguagens e meios de expressão artística e cultural, a prática de jogos como o RPG, que reúnem ludicidade e criatividade, pode servir como forma de se aproximar o ambiente da escola do mundo complexo, múltiplo e multi-midiático no qual as crianças e os jovens das grandes cidades se encontram imersos em seu dia-a-dia.

Palavras-chave

RPG; Role Playing Games; Jogos Educativos; Múltiplas Linguagens; Desenvolvimento de Competências

Abstract

Ricon Luiz Eduardo; Neves, Maria Aparecida Campos Mamede. **Role Playing Games and School: a game of multiple languages and competencies. A case study of Role Playing Games as part of the school's curriculum.** Rio de Janeiro, 2006. 176 p. M Sc.Dissertation - Departamento de Educação, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This work documents an experiment in which Role Playing Games were part of the curriculum in a private school in Rio de Janeiro. The game was used as a tool to promote expression and creativity among the students and also the development of several competencies inside the classroom. Sixty-nine children and adolescents (ages 9 to 17, from the 5th to the 10th grade) took part in the workshops studied here. The fieldwork methodology included observation, supported by field notes and photos, along with the analysis of artifacts produced by the students during (and for) the game sessions, such as character profiles, stories, assorted texts, drawings, maps, sketches, mock ups and others, and also their engagement in the preparation of a show, visited by parents, teachers, family members and other members of the school community. As with theater, music, dance, video-production, animation and other forms of artistic and cultural expression, games like RPGs, that unite creativity and fun, might serve as a way to straighten the ties between the school and the complex, multiple and multi-midiatic world where children and adolescents in major cities are immersed in day-to-day basis.

Keywords

RPG; Role Playing Games; Educational Games; Multiple Languages; Competencies

Sumário

1. Introdução	13
2. Cenário e personagens	23
2.1 A Escola	23
2.1.1 Organização em ciclos	26
2.1.2 Pedagogia por projetos	27
2.1.3 Histórico da instituição	27
2.1.4 O projeto das oficinas de artes	30
2.2 Os Atores	32
2.2.1 Divisão por idade	32
2.2.2 Divisão por sexo	33
2.2.3 Divisão por série	34
2.2.4 Divisão por oficina	34
2.2.5 A relação com o RPG	35
2.2.6 Casos especiais	37
2.3 As Regras do jogo – A Metodologia de Pesquisa	38
3. RPG, ludicidade e escola	44
3.1 – Jogo ou brincadeira?	46
3.2 – RPG e Educação	51
3.2.1 – O que é RPG?	52
3.2.2 – Como se joga RPG?	55
3.2.3 – E o que não é RPG?	56
3.3 – O RPG e a Escola	61
4. RPG, conteúdos e competências	70
4.1 RPG e educação	70
4.2 A competência de Perrenoud	77
4.3 Competências... quais competências?	87

5. As oficinas	94
5.1 – As oficinas de artes	95
5.1.1 As Oficinas de RPG	96
6. As Turmas: Descrição e discussão	108
6.1 Análise das categorias	108
6.2 A turma 5601	99
6.2.1 – Expressividade múltipla	126
6.3 – A turma 5602	128
6.3.1 – Pilhagem Narrativa	134
6.4 – A turma 7801	137
6.4.1 – Autonomia	144
6.5 – A turma EM01	148
6.5.1 Subjetividade contemporânea	151
7. Considerações Finais	153
8. Referências Bibliográficas	159
9. Apêndices	166

Lista de Figuras

Figura 1: mestre e jogadores...	13
Figura 2: jogando com o conhecimento...	14
Figura 3: criando e recriando personagens e histórias	15
Figura 4: livros viram textos e desenhos	16
Figura 5: livros, dados, textos, desenhos, números...	18
Figura 6: mestre e jogadores em plena aventura	19
Figura 7: comemoração!	21
Figura 8: um jogo de crianças e livros...	22
Figura 9: brincadeira ou estudo?	33
Figura 10: Uma das mostras Amiúde	31
Figura 11: Múltiplas competências...	70
Figura 12: professor, mestre de jogo e pesquisador...	94
Figura 13: A Biblioteca do Ensino Fundamental	101
Figura 14: A Biblioteca do Ensino Médio	102
Figura 15: almofadas e mesas	104
Figura 16: Capa do livreto apresentado ...	106
Figura 17: Flagrante do pós guerra...	111
Figura 18: Referências ao cinema (Harry Potter...	114
Figura 19: Do esporte radical ao reino medieval...	114
Figura 20: Aleijadinha	116
Figura 21: O Papa	116
Figura 22: Magrão	117
Figura 23: João, o feto	117
Figura 24: Planejando o Stadium	119
Figura 25: A maquete do Stadium	120
Figura 26: O castelo 2D e 3D	121
Figura 27: Desenhos de G.	122
Figura 28: Trabalhos da mostra Amiúde	124
Figura 29: jovens mestres Jedi em ação!	126
Figura 30: Pilhando ou criando?	129
Figura 31: Aconteceu...virou piada!	130

Figura 32: As muitas vozes de um elfo	137
Figura 33: grandes aventuras, cadeiras pequenas...	138
Figura 34: Superlotação na sala de jogos...	139
Figura 35: o RPG rompe os limites da sala de aula	147
Figura 36: Aventuras inclusivas no Ensino Médio	149
Figura 37: A Mostra de trabalhos do fim do ano	151

Lista de Gráficos

Gráfico 1 – Divisão por idade	33
Gráfico 2 – Divisão por sexo	33
Gráfico 3 – Divisão por série	34
Gráfico 4 – Divisão por oficina	35
Gráfico 5 – Conheciam o RPG	36
Gráfico 6 – Jogavam RPG	36

Mais do que um conjunto de regras a ser obedecido, ou burlado, a LDB é uma convocação que oferece à criatividade e ao empenho dos sistemas e suas escolas a possibilidade de múltiplos arranjos institucionais e curriculares inovadores.

Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.

O filósofo irlandês Richard Kearney fala da necessidade urgente de que recuperemos um tipo de Imaginação que inclua o Outro. Ao trazer essa noção para uma abordagem cultural das mídias, a interpretamos como uma necessidade da criação imaginativa coletiva, em que as crianças se apropriem das histórias e imagens que encontram na TV, no cinema, no computador, de tanto brincar com elas, ao mesmo tempo em que se apropriam das histórias e formas artísticas produzidas pelas pessoas que vivem a seu redor.

Giradello e Tuyama