

1. Introdução



Figura 1: mestre e jogadores, professor e alunos, aula e brincadeira

Este trabalho registra e analisa criticamente uma experiência de utilização dos jogos de RPG (Role Playing Game)¹ dentro do ambiente de uma escola particular da zona sul do Rio de Janeiro, como forma de se trabalhar com múltiplas linguagens e o desenvolvimento de competências², na perspectiva dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), considerando-se sua inspiração no movimento teórico que procura contrapor uma educação mais tradicional – centrada na transmissão de conteúdos, compartimentalizados em saberes disciplinares – a uma nova concepção pedagógica, fundada em princípios originários do construtivismo, e que focaliza seus esforços no desenvolvimento pelos estudantes de competências versáteis, verificáveis em situações concretas e específicas da vida cotidiana.

¹Role Playing Game, RPG ou Jogo de Interpretação, é uma brincadeira de criar e contar histórias coletivamente, e que coloca os participantes em contato com um ambiente ficcional, dentro do qual eles criam e interpretam personagens, descrevendo verbalmente as ações e reações dos seus personagens, utilizando regras e dados numéricos para determinar as chances dos personagens realizarem ou não uma determinada ação. Um dos jogadores é o Mestre do Jogo, e atua como **narrador**, descrevendo as situações nas quais os personagens se envolvem, interpretando todos os demais personagens da história que não são controlados pelos demais jogadores e também exercendo o papel de **juiz** da partida, determinando, esclarecendo e julgando a aplicação das regras. Os jogos de RPG são descritos em mais detalhes no Capítulo 2.

² A idéia do desenvolvimento de competências, contraposta à mera transmissão de conhecimentos é um debate ainda em andamento dentro do campo da Educação. Adota-se, aqui, uma noção de competências bastante particular e bem delimitada, que nasce do confronto das idéias de vários teóricos, dentre eles Perrenoud, Delors Ramos, Martín-Barbero, entre outros, e que é alvo de discussão mais detalhada no Capítulo 3.



Figura 2: jogando com o conhecimento, brincando com textos e desenhos

Por lidarem com múltiplas linguagens e diferentes suportes midiáticos, articulando referências variadas com criatividade e imaginação e ainda devido ao caráter lúdico envolvido em sua prática, os jogos de RPG oferecem aos educadores a oportunidade de se trabalhar, de uma só vez, com um rol de diferentes competências lógicas, linguísticas, interpessoais e cognitivas, além de afetivas e criativas. Integrados a um projeto pedagógico, no âmbito do Ensino Fundamental e Médio, que privilegia algo mais do que a preparação para o mundo do trabalho ou o bom desempenho no exame vestibular, a prática dos jogos de RPG, ao lado do teatro, da música, da dança, do vídeo e de outras linguagens e meios de expressão artística e cultural podem servir como forma de aproximar o ambiente da escola do mundo complexo, múltiplo e multi-midiático no qual os jovens das grandes cidades se encontram imersos em seu dia-a-dia.

A metodologia utilizada no trabalho de campo aqui relatado se apóia tanto na observação de oficinas, quanto na análise dos artefatos produzidos pelos alunos durante (e para) as sessões de jogo, sob a forma de personagens, histórias, textos, desenhos, mapas, maquetes etc, além da análise de fotografias, muitas delas tomadas pelos próprios alunos, durante o trabalho nas oficinas.



Figura 3: criando e recriando personagens e histórias

Os achados do campo sugerem uma grande potencialidade na utilização dos jogos de RPG como um elemento disparador da utilização (e possivelmente também do desenvolvimento) de diversas e variadas competências por parte dos jogadores. Competências essas que podem (e devem) estar a serviço de um projeto de escola e de mundo voltado para a constituição de conhecimentos e valores que garantam não só o sucesso individual mas (muito mais importante) a criação de uma cultura de cooperação, autonomia, criatividade e de uma relação lúdica com a escola, o conhecimento e a informação.

A motivação para este trabalho surgiu com a oportunidade de se trabalhar com os jogos de RPG dentro do ambiente e da própria grade curricular da escola analisada, integrando um projeto (já existente) no qual, a partir da 5ª série do Ensino Fundamental, os alunos participam de diversas “oficinas de artes”³, abrangendo diferentes linguagens e expressões estéticas, tais como o Teatro, a Dança, as Artes Plásticas, a Música, a Produção em Vídeo, o Desenho Animado e (a partir do ano de 2005) também os jogos de RPG.

Prática de lazer conhecida e apreciada por crianças e jovens das grandes cidades brasileiras desde o início da década de 1990, o RPG é frequentemente apresentado como *“uma atividade positiva que desenvolve uma série de habilidades no campo da escrita, leitura,*

³As oficinas foram realizadas com alunos de 5ª a 8ª séries do Ensino Fundamental e com alunos das duas séries iniciais do Ensino Médio. A organização e a dinâmica das oficinas e discutida no Capítulo 04.

pesquisa, matemática e comportamento entre outras.” (BRAGA, 2000) ou percebido por autores, jornalistas, pais e educadores como um possível meio de se incentivar o hábito da leitura e da escrita em crianças e jovens,. A suposta⁴ capacidade de desenvolver a criatividade e o raciocínio, incentivar a leitura e a escrita e promover a integração social entre os seus praticantes, que formam grupos coesos muitas vezes integrados em verdadeiras redes sociais, por si só, já colocariam os jogos de RPG numa intersecção direta com o campo da Educação, e não são raras as experiências nas quais se vem buscando ou propondo a utilização dos jogos de RPG dentro do ambiente educacional.



Figura 4: livros viram textos e desenhos

Além disso, ao longo dos últimos anos, diversos trabalhos acadêmicos vêm sendo elaborados tendo como tema os jogos de RPG, originados das áreas de pesquisa em Educação, Design, Letras, Computação, entre outras, seja nos níveis da Graduação ou da Pós-Graduação -- tanto no Mestrado como no Doutorado -- de forma que o presente trabalho se insere numa discussão já em andamento, que se apresenta de forma dinâmica e multi-disciplinar, através da publicação de livros e artigos, da realização de encontros, simpósios e eventos dos mais diversos além da existência de sites, fóruns e listas de discussão sobre RPG na internet, muitos deles dedicados a discutir as possíveis relações entre RPG e Educação.

⁴ Utilizo o termo “suposta” pelo fato desse discurso “a favor” do RPG ser construído, em grande parte, pelos próprios jogadores, mestres, autores e editores que atuam no ramo, além de professores e educadores que já se utilizam do RPG em sua prática. Esse “discurso construído” é muito bem analisado por Fairchild (2004).

Entretanto, apesar disso tudo, este ainda é um campo que, em muitos aspectos, parece carente de uma maior consistência e rigor científico em suas discussões. Como aponta FAIRCHILD (2004) este discurso é construído em grande parte sob premissas originadas do senso comum, influenciadas em alguma medida pelos interesses pessoais dos autores/pesquisadores/editores e demais profissionais envolvidos e que, portanto, ainda carecem em muitos casos de efetiva comprovação empírica.

Desse modo, com o intuito claro de contribuir com este campo de reflexões ainda em constituição, e contrapondo-se de imediato à percepção de PAVÃO (1999) e de muitos outros autores, de que, ao inserir-se o RPG no currículo das escolas, *“ele seria escolarizado e perderia seu caráter lúdico, sua espontaneidade e o prazer de produzir histórias”* (BRAGA, 2000), o presente trabalho documenta uma experiência de aplicação dos jogos de RPG dentro do currículo de uma escola, dentro do ambiente de sala de aula, mas promovendo essa inserção através de uma metodologia de trabalho consistente com um projeto pedagógico que, através da utilização dos jogos, visa contemplar não apenas a transmissão de conteúdos, mas sim trabalhar a multiplicidade de linguagens e expressões trazidas para a escola pelos alunos, entendendo que o trabalho com múltiplas linguagens deve considerar as formas próprias através das quais cada sujeito se apropria e se utiliza destas linguagens de maneira articulada, considerando-se ainda que a utilização de múltiplas linguagens na escola *“favorece múltiplas formas de ser, dizer e sentir, de expressar-se e de representar o mundo à sua forma.”* (MULTIEDUCAÇÃO, 1996) e, mais, que este trabalho deve abrir espaço para *“as diferentes formas de entender, de explicar, de interpretar e de simbolizar na sala de aula, através de gestos, sinais, símbolos e signos e em diferentes situações de interlocução possíveis.”* (idem)



Figura 5: livros, dados, textos, desenhos, números...

Este trabalho, portanto, vem ao encontro de muitas discussões e reflexões travadas atualmente sobre as potencialidades dos jogos de RPG para o campo da Educação, mas acaba também indo de encontro a muitas das suposições e crenças difundidas pelo que FAIRCHILD (op.cit.) chama de "discurso da escolarização do RPG". A intenção aqui não é polemizar, mas sim fazer avançar a discussão sobre as possíveis relações entre o RPG e a escola. Mas também é vislumbrar algo mais amplo do que isso, que é o modo pelo qual vem se dando a inserção, no ambiente e nos espaços escolares, de práticas sociais e estéticas outras, mais próprias das culturas infantis e juvenis contemporâneas, além de refletir sobre as potencialidades que surgem a partir da utilização, pelos professores e pela escola, de um leque de múltiplas linguagens, suportes e expressões dentro de sua prática pedagógica -- o que acaba envolvendo questões ainda mais amplas (apenas tangenciadas neste trabalho), como a relação entre escola e sub-culturas juvenis urbanas; a interação entre os campos da Mídia e da Educação; a apropriação, por parte de crianças e jovens dos conteúdos e mensagens que circulam na chamada "cultura de massa" e a inserção, no espaço e na cultura escolar, dos novos modos de conhecer e de se expressar, especialmente através do domínio crítico das novas tecnologias de informação, entretenimento e comunicação, entre muitas outras.

Claro que não se pretende esgotar ou mesmo encampar todas essas questões neste trabalho. Pretende-se, isso sim, discutir o RPG dentro desse universo de práticas e produtos, de linguagens e suportes

por meio dos quais as crianças e jovens das grandes cidades do Brasil (e do mundo) vêm constituindo conhecimentos e valores, construindo suas identidades e formando redes, lidando com o conhecimento, a informação e a linguagem de forma lúdica e múltipla. Entender o RPG dentro do multiverso das histórias em quadrinhos (sobretudo o *mangá*⁵, quadrinhos japoneses), desenhos animados, cinema, moda, música, videogames, DVDs (oficiais ou “alternativos”⁶), internet, telefones celulares etc. etc.etc.



Figura 6: mestre e jogadores em plena aventura

Este trabalho também é, em grande parte, fruto de uma experiência pessoal de mais de 13 anos com os jogos de RPG, incluindo-se o trabalho como autor e a realização de diversos cursos, palestras e oficinas para professores e educadores, sobre o tema, além de uma atuação como profissional e pesquisador, transitando no espaço compreendido entre os campos da Mídia e da Educação.

Como autor de um dos primeiros RPGs publicados no Brasil (o primeiro RPG a lidar com temas da cultura nacional), pude acompanhar de perto o movimento de intensa aproximação entre o RPG e a Escola, surgido seja a partir das demandas de professores e educadores, interessados em utilizar os jogos de RPG num contexto pedagógico ou por deliberados movimentos comerciais por parte das editoras especializadas, que vislumbravam a oportunidade de adoção pelas

⁵ O estudo sobre os mangás e os animes (desenhos animados japoneses) têm motivado diversos trabalhos interessantíssimos tanto no Brasil quanto em outros países. Recomenda-se inicialmente o trabalho de Sonia Luyten, bastante esclarecedor acerca do universo dos quadrinhos japoneses, mas também os artigos de ITO (2003) e SOUZA. e SALGADO (2004).

⁶ leia-se “piratas”...

escolas de seus livros de RPG.

Além disso, ao longo desses 13 anos de atuação como autor⁷ de livros de RPG, pude travar contato com muitos dos pesquisadores que se dedicaram a estudar o RPG de forma mais consistente, tendo acompanhado (com maior ou menor proximidade) muitos dos seus trabalhos, seja como curioso, interessado ou até mesmo como entrevistado em algumas de suas pesquisas (por conta do meu trabalho como autor/profissional da área). Sendo uma espécie de “pioneiro” nesse campo, e diante da crescente aproximação do RPG com o campo da Educação, era natural que minha trajetória profissional me levasse a tangenciar essas questões. Porém, esse interesse foi crescendo e se tornou um movimento consciente, a partir da participação nos primeiros Simpósios de RPG e Educação, realizados em São Paulo e da apresentação de um trabalho no Simpósio Histórias Abertas, realizado na PUC-Rio, em 2003.

Com o título de “Construindo Competências através da Imaginação Criativa”, este primeiro artigo buscava uma aproximação entre as idéias de Phillippe Perrenoud (especialmente seus estudos sobre a aplicação da noção de competências dentro do campo da Educação) e a prática dos jogos de RPG, articulando-as com alguns dos trabalhos acadêmicos realizados sobre o RPG, levantando a possibilidade de se utilizar o RPG na escola não para a mera transmissão dos conteúdos, mas com uma visão mais ampla e mais profunda, que contemplasse as possibilidades do desenvolvimento, pelos alunos, de competências e habilidades trabalhadas naturalmente pelo RPG, por serem quase que “parte do jogo”.

⁷ Meus trabalhos nesta área incluem os livros “O Desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz” (1992), “Os Quilombos da Lua” (1994) e os títulos da série mini GURPS, “O Descobrimento do Brasil” (1999), “Quilombo dos Palmares” (1999), Entradas e Bandeiras (2000), “No Coração dos Deuses” (2000) e “As Cruzadas” (2002).



Figura 7: comemoração!

Após a elaboração do artigo, recebi o convite para realizar oficinas de RPG (que constituem o objeto de estudo deste trabalho) numa escola particular da zona sul do Rio de Janeiro. As oficinas aconteceram de março a novembro de 2005, o escopo desta pesquisa. Em maio deste mesmo ano, um artigo inspirado pelas oficinas foi premiado no concurso “Panorama do Ensino Médio”, realizado por uma universidade particular do Rio de Janeiro, e publicado em livro⁸.

Enfocando somente o trabalho com a oficina de Ensino Médio, este segundo artigo foi como que uma ampliação daquela discussão inicial a respeito da relação entre o RPG e o desenvolvimento de competências, realizando agora uma reflexão crítica sobre a própria noção de competências aplicada à Educação e sobre os desafios que se colocam diante do Ensino Médio.

Em grande medida, ambos os artigos formam a base teórica na qual este trabalho está apoiado, e suas discussões serão retomadas mais à frente, ao longo deste texto e mais especificamente no Capítulo 04.

Para a consecussão dos objetivos traçados, este trabalho se estrutura da seguinte forma:

No **Capítulo Dois** são descritos a escola onde foram realizadas as oficinas e o universo de crianças e jovens pesquisados, além da

⁸ O livro se chama “Panorama Atual do Ensino Médio: Virtudes, Problemas e Sugestões” e foi publicado pela Editora Rio, em novembro de 2005.

metodologia traçada para esta pesquisa.

No **Capítulo Três** discute-se alguns conceitos básicos sobre a relação entre Ludicidade, Escola e o RPG, além de se trazer à luz vários conceitos básicos sobre o jogo, além de se traçar um panorama do que há de mais relevante para este trabalho dentro da produção teórica e acadêmica que explora as múltiplas relações entre o RPG e a Educação.

No **Capítulo Quatro** trava-se uma importante discussão a respeito da noção de competências aplicadas à Educação e é realizada uma breve reflexão teórica que busca definir e delimitar conceitualmente a noção de competências com a qual este trabalho opera, ou busca operar. Não como dogma, mas como norte.

No **Capítulo Cinco** são descritas as oficinas realizadas na escola pesquisada, separadas pelas quatro turmas analisadas. Neste momento também se discutem as categorias de análise e os dados colhidos no campo, além dos achados mais importantes.

No **Capítulo Seis** toda a discussão travada nos demais capítulos leva a algumas Conclusões e a novos encaminhamentos para o futuro.

Os **Apêndices** trazem amostras dos trabalhos desenvolvidos pelos alunos, a matéria-prima desta pesquisa., além de documentos, formulários, cartas e tudo o mais que possa dar uma noção mais clara e vívida do percurso de pesquisa seguido neste trabalho.



Figura 8: um jogo de crianças e livros...