

5. As Oficinas



Figura 12: professor, mestre de jogo e pesquisador... que aventura!

As oficinas de RPG na PARAÍSO nasceram quase que por puro acaso. A partir da decisão de matricular meus filhos na escola e de uma conversa com a coordenação da escola, foi aventada a possibilidade de haver algum tipo de aproveitamento, por parte da escola, da minha experiência com os jogos de RPG dada a intersecção do meu trabalho com o universo educacional. Depois de algumas conversas, surgiu a proposta mais concreta de desenvolver um trabalho com o RPG integrado ao projeto de oficinas de artes. Convite feito, convite aceito...

O contato com o coordenador do projeto das oficinas de artes foi muito estimulante. Depois de uma descrição rápida mas detalhada de como funcionavam as oficinas, ele me disse o que esperava da oficina de RPG, ressaltando que o estímulo à criação e ao estabelecimento de uma relação mais lúdica com o texto eram os pontos mais desejados pela escola nesse trabalho. Afora esse direcionamento geral, ele me deu total liberdade para apresentar uma proposta de trabalho à escola, o que fiz, por meio de um projeto bem conciso.

5.1 As oficinas de artes

Oferecidas aos alunos da escola PARAÍSO desde a 5ª série do Ensino Fundamental, as oficinas de artes ganharam, a partir de 2005, a companhia dos jogos de RPG, através da oferta de oficinas específicas sobre o tema. Organizadas em 3 ciclos diferentes - um reunindo a 5ª e 6ª séries, outro a 7ª e 8ª e um terceiro direcionado ao Ensino Médio - as oficinas de RPG contaram com uma média de aproximadamente 17 alunos por turma, sendo seus trabalhos realizados em dois tempos de aula, totalizando 100 minutos por semana para cada turma.

No início do ano letivo, os alunos optaram pela oficina que desejavam cursar, manifestando sua ordem de preferência entre os temas disponíveis. Depois, de acordo com regras pré-estabelecidas, destinadas a dar equilíbrio e justiça na escolha dos alunos que integrariam cada oficina, as turmas foram formadas, em parte pela escolha dos alunos e em parte pelos arranjos necessários feitos pela coordenação.

As aulas consistiam inicialmente em sessões de jogo, coordenadas por mim e por um ou dois alunos, que já conheciam os jogos de RPG e se declaravam dispostos a atuar como narradores. Não houve nenhuma pretensão de uso "didático" do RPG e nenhum conteúdo deveria ser transmitido através do jogo, a não ser as regras e o funcionamento do próprio jogo. A idéia era tomar o RPG enquanto linguagem em si mesma, ao invés de dar a ele a dimensão instrumental de estratégia ou ferramenta de transmissão de conteúdos. Em suma, a idéia era simplesmente trabalhar o jogo, a brincadeira, a criatividade, enfim, a ludicidade no currículo da PARAISO, dentro de uma proposta pedagógica organizada por projetos e orientada segundo princípios bem claros e definidos (v. os sete princípios, no capítulo Um).

5.1.1 As Oficinas de RPG

No currículo da PARAÍSO, dividindo espaço com Matemática, História ou outras disciplinas “tradicionais”, os alunos participam, ao longo do ano letivo, de diversas “oficinas de artes”, especializadas em linguagens estéticas e artísticas diversas. Atualmente, são oferecidas as oficinas (já bastante tradicionais na escola) de Teatro, Música, Dança, Vídeo e Artes Plásticas, além das oficinas de RPG e Desenho Animado. Essas duas últimas foram planejadas, em 2005, como forma de suprir um problema operacional que envolvia a duração das oficinas de 5ª e 6ª séries e o número de alunos por turma no ano de 2005. E, enquanto a oficina de RPG era uma novidade completa, a de Desenho Animado já tinha sido oferecida em outros anos, sendo ministrada pelo coordenador das oficinas de arte da PARAÍSO.

No ano de 2005, os alunos de 5ª e 6ª séries participaram de oficinas trimestrais, sendo vedado a eles repetirem as mesmas oficinas no ano seguinte. Assim, ao final dos dois anos, os alunos deveriam ter passado por todas as oficinas oferecidas, travando contato com cada uma das temáticas e linguagens abordadas. Já para os alunos de 7ª e 8ª séries, as oficinas foram anuais, assim como para os de Ensino Médio.

No encerramento de cada uma das oficinas, foram realizadas mostras dos trabalhos, sendo as mostras das oficinas trimestrais chamadas de “AMIUDES” e de natureza mais modesta do que a mostra de encerramento das oficinas anuais. Nessas mostras, os pais, professores e familiares dos alunos se reuniam na sede do Ensino Médio, onde assistiam apresentações de dança, teatro, exibições de vídeos e animações feitas pelos alunos e também uma exposição com os trabalhos das oficinas de artes visuais. No caso das oficinas de RPG, o planejamento das mostras de trabalhos foi um dos tópicos interessantes do trabalho, e será relatado mais adiante.

No início do ano letivo, as turmas receberam a visita dos professores de cada oficina, que expuseram em linhas gerais o trabalho que pretendiam realizar. Após

essas mini-palestras, os alunos decidiram de qual(is) oficina(s) desejavam participar, preenchendo um formulário onde elegeram suas preferências, justificando a escolha.

De posse desses formulários, a coordenação da escola dividiu e distribuiu os alunos entre as oficinas, procurando atender suas preferências mas fazendo-o segundo alguns critérios estabelecidos e explicados previamente. Os principais critérios de escolha foram: a preferência para os alunos da série mais alta (que não teriam a chance de participar daquela oficina no ano seguinte), a justificativa apresentada pelos alunos em suas argumentações e a necessidade de se manter um número semelhante de alunos em cada turma (por volta de 15 alunos por oficina).

A semana que antecedeu a escolha das oficinas foi bastante concorrida. O coordenador lembrou aos professores que deviam “vender” bem suas oficinas, fazendo alusões a “marketing” e “propaganda”. Durante uma manhã, os professores das oficinas percorreram as salas, revezando-se e cruzando-se nos corredores. Havia um clima de camaradagem mas podia-se sentir um leve tom de competição entre os professores mais antigos, que aparentavam ser bastante entrosados. Durante as mini-palestras, os alunos mostraram-se interessados ou procuraram demonstrar seu desinteresse em cada oficina de modo bem claro. Fizeram perguntas, aplaudiram, cumprimentaram, ou claramente ignoraram as explicações. Os alunos também procuravam os professores pelos corredores, pedindo informações, como se buscassem fundamentar melhor a sua decisão. Afastando-se em seguida, claramente satisfeitos, levemente decepcionados ou totalmente desinteressados.

Por diversas vezes, os alunos manifestaram-se publicamente, dentro da sala ou nos corredores, declarando sua preferência por determinado professor/oficina, ou mesmo virando as costas, desinteressados no tema ou oficina que estava sendo apresentada (mas sempre de modo bem “natural”, nunca em clima de desrespeito ou agressividade).

Parecia haver uma certa rivalidade natural no ar, uma velada competição pela preferência dos alunos, mas tudo num clima de brincadeira e camaradagem. Mesmo assim, um dos professores confessou logo de início que os alunos "não gostavam muito" da sua oficina, indicando que existia o que identificava como uma certa "hierarquia" entre as oficinas e os professores, pelo menos na preferência dos alunos. Preferência esta que, segundo este relato, seria motivada, em grande parte, pelo carisma pessoal dos professores e por sua relação com os alunos, mas também, é claro pela atração natural inspirada pelo tema de cada oficina.

Assim, segundo este professor, *"as oficinas de teatro e música eram as preferidas"*. Pude observar que aqueles dois professores (de teatro e música) eram realmente bem próximos dos alunos, brincando e tratando a todos com um misto de camaradagem e afetividade que era visível nos corredores e nos espaços comuns da escola, como na hora do recreio, por exemplo. Naturalmente, as preferências dos alunos eram variadas e sempre havia algum aluno procurando determinado professor para declarar sua preferência: *"vou escolher a sua oficina, tá bom?"* foi uma frase bastante ouvida, ou *"cara, adoro a sua aula!"*, inclusive em relação à oficina do professor que apontou a existência da tal *"hierarquia de preferências"*. Eram muito freqüentes os cumprimentos efusivos, abraços e demais manifestações de carinho entre professores e alunos, deixando bem clara a relação de afeto que muitos alunos mantinham com os professores e, por conseguinte, com as oficinas e, por extensão, com a sua escola.

Como a oficina de RPG era uma novidade, parecia haver uma expectativa natural no ar. Todos queriam saber como seria a procura pela nova oficina. Nos corredores, os alunos dividiam-se entre os que demonstravam total desinteresse pelo RPG, os que tinham uma curiosidade superficial (seja por uma questão de cortesia com o "novo professor" ou por uma curiosidade genuína) e finalmente os que estavam muito animados e excitados com a possibilidade de "jogar RPG na escola" -- mostrando-se até mesmo incrédulos de que fosse o RPG que já conheciam.

Para quebrar o gelo, o coordenador do projeto de oficinas de artes, em tom

de brincadeira, chegou a apresentar a oficina de RPG como sendo um “*tipo de ginástica*” (Reeducação Postural Global), o que causou uma divertida confusão em algumas turmas. Foi possível perceber nesse momento que muitos alunos se mostraram decepcionados quando o coordenador brincou dizendo que não se tratava do RPG jogo e sim da técnica de fisioterapia. Felizmente, tudo logo se esclareceu e os alunos deram risada.

O passo seguinte foi o preenchimento do formulário e a formação das turmas. A ansiedade foi grande entre os alunos, que procuravam os professores, pedindo que intercedessem a seu favor quando da escolha das turmas. “Me escolhe aí, vai?” ou “Não esqueça que eu quero fazer a sua oficina, tá?” foram frases muito ouvidas por todos os professores.

Nas justificativas dadas pelos alunos para suas preferências, havia de tudo: desde alunos que declaram objetivamente gostarem mais de determinados temas, até outros que procuraram estratégias mais “criativas”, como frases de efeito ou defesas muito bem fundamentadas de por que deveriam ser escolhidos para cada oficina. Esse caráter de jogo, de estratégia, de suspense e de vitória/derrota (com a presença ou não na oficina escolhida) foi algo que marcou muito essa etapa do trabalho, ampliando o caráter lúdico presente no programa das oficinas de artes da PARAÍSO.

A distribuição final dos alunos foi feita pelo coordenador, com a presença e auxílio dos professores. Sobre uma mesa grande, foram sendo separados os formulários, reunidos de acordo com a primeira opção declarada pelos alunos.

Foi uma grande surpresa a procura pela oficina de RPG. O número de alunos que elegeu a oficina de RPG como sua primeira opção foi claramente bem maior do que o esperado pelo coordenador e pelos demais professores, chegando a um terço do número total dos alunos, no caso da 5ª e 6ª séries. Um leve desconforto se instalou entre os professores durante a “apuração”. “*É porque é novidade...*”, disse o coordenador, explicando dessa forma a procura expressiva pela oficina de RPG. Os demais professores pareceram surpresos, mas logo

relaxaram, tratando tudo com uma boa dose de humor.

De fato, como imaginado a partir da observação da reação dos alunos diante da exposição em sala de aula, as turmas de RPG de 5a e 6a e de 7a e 8a séries tiveram grande procura, iniciando seus trabalhos com mais de 15 alunos (chegando a 26 alunos no caso da turma de 7a e 8a), enquanto a de Ensino Médio teve uma procura bem abaixo do número padrão de 15 alunos, iniciando suas atividades com apenas 12 alunos.

Feita a apuração inicial, o trabalho do coordenador foi o de equalizar as turmas, montando as listas de alunos que foram mais tarde afixadas nos murais da escola. Como num exame vestibular, os alunos amontoavam-se diante dos murais e das listas de nomes. As reações também foram as mesmas do vestibular: alegria de quem conseguiu o que queria, decepção de quem foi preterido.

É necessário registrar a reação explosiva de um aluno de 8a série, que, quando percebeu que não conseguira sua vaga na oficina de RPG, saiu chutando cadeiras e mesas na área da cantina da escola. Classificado imediatamente por um dos professores como um *"aluno problemático"*, (uma expressão que não condiz em nada com o projeto pedagógico exposto pela escola em seu site), ele foi abordado pela coordenação. Depois de uma rápida conversa, o aluno recebeu uma advertência, mas acabou conseguindo o que queria, ou seja, mais tarde, veio o pedido para que ele fosse aceito na turma de RPG, o que foi feito sem problemas. A "estratégia" do aluno surtiu efeito? Aparentemente sim... Aliás, cabe ressaltar que esse mesmo aluno viria a ter uma trajetória bastante interessante durante a oficina, e que será relatada mais à frente.

Como local para a realização das aulas de RPG foi oferecido o espaço da biblioteca, o que, de imediato, já sugeria muitas coisas sobre a representação que a escola e os professores possuíam sobre os jogos de RPG, associando-os claramente a livros, leitura, literatura etc. Mas como esse não é o foco do presente trabalho, fica aqui a indicação de um aspecto a mais ainda por se pesquisar nesse

campo, no tocante às representações do RPG e da sua relação com a escola e a educação entre pais, alunos e professores, além de jogadores e mestres de RPG.

A biblioteca do Ensino Fundamental era uma sala grande, com as paredes cobertas de estantes cheias de livros dos mais diversos, todos destinados ao público infanto-juvenil. Uma rápida olhada no acervo indicou uma grande e variada coleção de autores e títulos conhecidos e reconhecidos, além de clássicos em diversas versões diferentes e mesmo os últimos lançamentos do mercado de literatura infanto-juvenil. Ou seja, aquela era uma biblioteca que poderia ser classificada como excelente, e que demonstrava claramente a preocupação da escola com um projeto de formação de leitores desde as séries e ciclos iniciais.



Figura 13: A Biblioteca do Ensino Fundamental

Numa das metades desta sala existiam três mesas -- uma mais alta e duas mais baixas, com diversas cadeiras. Na outra metade, um grande espaço com muitas e muitas almofadas coloridas, utilizadas pelos alunos quando precisavam sentar-se em círculo, para discussões e dinâmicas diversas. A mesma sala foi usada para as aulas de 5a e 6a e de 7a e 8a séries.

O Ensino Médio ocupava uma outra casa, em outra sede da escola, onde existia uma outra biblioteca, dedicada exclusivamente a esse segmento. A biblioteca do Ensino Médio contava com sensivelmente menos livros que a do Ensino Fundamental. O acervo não era nem de longe tão vasto ou variado, consistindo majoritariamente de enciclopédias e obras de referência. A presença de jornais e revistas era uma constante, o que sugeria um perfil um pouco diferente no trabalho com relação à leitura para esse segmento. Na biblioteca do Ensino Médio, existiam ainda 5 computadores (um deles de uso exclusivo da bibliotecária) e três mesas redondas com várias cadeiras, para estudo e trabalhos em grupo. Durante as aulas, foi observado que várias vezes alunos e alunas de outras turmas procuravam a biblioteca para utilizarem os computadores, seja para trabalhos de pesquisa ou simplesmente para o lazer, usando a internet para visitar *sites* de relacionamento, *fotologs*, *blogs* e outros.



Figura 14: A Biblioteca do Ensino Médio

A falta de um quadro negro ou quadro branco (utilizado com canetas hidrocor) em ambas as bibliotecas saltou logo aos olhos, representando uma dificuldade clara para que as oficinas se organizassem no esquema de "aulas" normais. Isso em si já indicou que seria necessário um caminho "não-convencional" para a organização do espaço, do tempo e das atividades durante as oficinas de RPG.

As demais oficinas de artes ocupavam espaços já definidos para elas, sendo uma sala de música com instrumentos e equipamentos, uma sala de dança com espelho e barras e uma sala de artes plásticas, preparada para o trabalho com tintas e materiais os mais diversos, que ocupava um espaço que já foi claramente dedicado a um laboratório de ciências. As oficinas de teatro e vídeo ocupavam salas "normais", assim como a de desenho animado, que contava também com equipamento para visionamento de vídeo.

As aulas de todas as oficinas aconteciam no mesmo dia e horário. As de 5a e 6a séries ocupando os dois primeiros tempos de aula e as de 7a e 8a durante os dois últimos, ambas na quarta-feira e na mesma unidade da escola. Já as oficinas do Ensino Médio também aconteciam nos dois primeiros tempos de aula, mas às quintas-feiras, em outra unidade.

Para esta pesquisa, foram observados e documentados os trabalhos de quatro oficinas: as duas primeiras oficinas (trimestrais) de 5a e 6a séries e as oficinas anuais de 7a e 8a séries e de Ensino Médio.

Os trabalhos se estenderam de março até fins de novembro, e os relatórios foram divididos por turma, sendo assim organizados:

- 1ª Turma de 5a e 6a séries (ou 5601) - de **março** a **maio**
- 2ª Turma de 5a e 6a séries (ou 5602) - **maio** a **setembro**
- Turma de 7a e 8a séries (ou 7801) - **março** a **novembro**
- Turma de Ensino Médio (ou EM01) - **março** a **novembro**

As primeiras turmas sofreram o ônus (e receberam o bônus) da novidade. O trabalho com RPG na PARAÍSO era uma novidade para os alunos, para a escola e também para o próprio professor. Assim, apoiado em experiências anteriores de aplicações do RPG em escolas, coordenadas por mim, por amigos e por outros pesquisadores conhecidos meus, além de experiências relatadas em textos na internet e/ou pesquisas acadêmicas sobre o tema do RPG na Educação, comecei a planejar como seriam os trabalhos com a turma.

A primeira grande dificuldade foi o espaço. A biblioteca do Ensino Fundamental não oferecia mesas e cadeiras em número suficientes para todos os alunos. Ficou claro que seria necessário dividir as turmas entre os que ocupariam as mesas e os que se sentariam em almofadas, num grande círculo no chão.



Figura 15: almofadas e mesas

Isso impedia a utilização confortável de atividades escritas ou de trabalhos com textos mais extensos, tanto de leitura como de escrita, durante as aulas. Também não havia quadro negro (ou branco), o que não permitia a utilização do recurso de passar instruções para toda a turma de uma vez, por escrito, com giz ou canetas hidrográficas.

Diante disso, a primeira estratégia utilizada foi tentar dividir a turma entre os que já conheciam RPG e os que ainda não conheciam o jogo. Após uma conversa de "aquecimento", onde me apresentei e expus, em linhas gerais, o que pretendia realizar, pedi que os alunos de todas as turmas escrevessem numa folha de papel o que sabiam sobre RPG, se já jogavam (ou não) e o que esperavam da oficina.

Essas "folhinhas" foram meu primeiro "guia" para planejar o trabalho. A partir do que os alunos escreveram e disseram, percebi que, apesar de muitos deles saberem o que era o RPG, havia nitidamente uma diferença entre os que já jogavam e os que não jogavam (e que eram a maior parte das turmas).

Como as oficinas trimestrais tinham curta duração (apenas 11 aulas) e havia a necessidade de se gerar material para ser exibido nas mostras de encerramento, paralelamente ao trabalho de ensinar as regras do jogo e realizar as partidas, tracei logo de início as seguintes estratégias gerais para o trabalho:

1. concentrar os esforços em apresentar o RPG para os alunos em linhas bem gerais, sem usar regras detalhadas ou complexas demais;
2. trabalhar majoritariamente com o registro oral (sem anotações no quadros, sem cadernos, materiais impressos, apostilas ou outros), pela falta de mesas e quadro;
3. realizar jogos de curta duração, utilizando regras e histórias bem simples, procurando adequar o RPG aos tempos da escola;
4. trabalhar a criação dos personagens com pouquíssimos detalhes de regras, deixando muito espaço para a interferência criativa dos jogadores;
5. incentivar, a todo momento, a produção de textos e desenhos pelo alunos, relacionados sempre ao que acontecia nas aventuras;
6. estar aberto a modificar o curso das atividades de acordo com os interesses manifestados pelos alunos;
7. estar pronto e flexível para atender demandas variadas diante do caráter de diversidade no perfil dos alunos (meninos x meninas, jogadores x não-jogadores, mestres x não-mestres, entusiastas x novatos no RPG, jogadores de RPGs de livro x jogadores de RPGs de computador, etc).

Além, disso, havia ainda um eixo condutor na minha proposta, que tomou a forma de uma espécie de "filosofia" que decidi aplicar ao trabalho: "dar liberdade aos alunos". Liberdade para ir e vir, liberdade para sair da sala (para ir ao banheiro ou beber água), liberdade para se engajar ou não nas atividades. Nada disso foi dito aos alunos, claro.

Essa filosofia nasceu do desejo de não estabelecer nenhuma forma de coerção ou "obrigação" no trabalho com o RPG. Esse foi sempre um dos pressupostos básicos do trabalho, que intencionava criar um claro diferencial com

relação às atividades escolares "tradicionais" e marcar a oficina de RPG como um espaço onde a liberdade e o interesse dos alunos fossem os reais motivadores dos trabalhos.

Coincidentemente (ou não?), o que nasceu ao longo dos anos, fruto das minhas reflexões sobre o uso do RPG nas escolas, a partir da pesquisa e da experiência de muitos anos com o jogo, acabou refletindo os princípios básicos da proposta pedagógica da PARAISO, o que foi uma surpresa muito positiva.

Ao final do período letivo (seja trimestral ou anual), foram realizadas as mostras com os trabalhos das oficinas, contando com exposições e apresentações dos alunos. As mostras dos trabalhos das oficinas de RPG, consistiram em exposições com desenhos, textos, mapas, personagens etc. desenvolvidos pelos jogadores para seus jogos, ao longo das partidas, além da confecção de livretos temáticos para algumas das oficinas. Havendo espaço também para projetos individuais ou em grupo, realizados pelos próprios jogadores, que desenvolveram seus próprios jogos de RPG, seja em formato padrão (RPG "de mesa") ou eletrônico (utilizando um software de domínio público para desenvolver pequenos videogames inspirados no RPG).

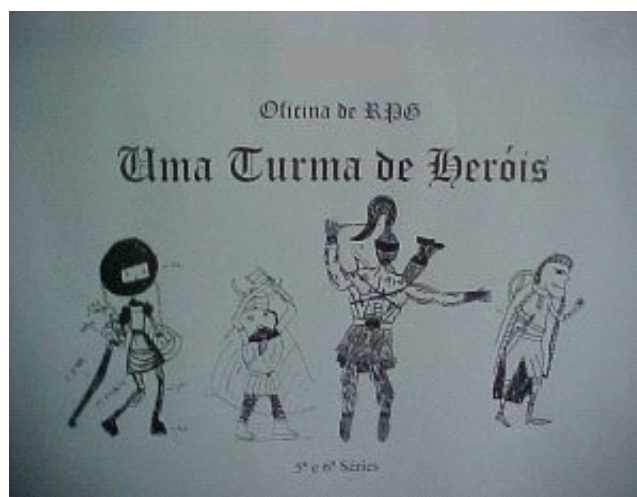


Figura 16: capa do livreto apresentado numa das mostras

Outro traço de relevante interesse no projeto das oficinas de RPG veio do fato das turmas contarem com alunos portadores de necessidades especiais ou com dificuldade de aprendizagem, já que a PARAÍSO possui uma proposta pedagógica de trabalhar no sentido de uma política clara de inclusão.

Pelo fato de articular múltiplas linguagens e formas de expressão diversas, tanto verbais quanto escritas, pictóricas, gráficas, de representação, argumentativas e relacionais, os jogos de RPG ofereciam uma gama muito rica e flexível de possibilidades de atuação para os integrantes da oficina, especialmente aqueles com alguma dificuldade específica em se expressar segundo os códigos mais comumente trabalhados na escola, ou seja, os da leitura e escrita. Isso ficou claro desde o início dos trabalhos, mas foi mais pungente em determinados momentos e casos que estão relatados mais à frente.

A afetividade foi outro elemento que se mostrou presente e necessário ao trabalho desde o início. A todo momento, os alunos buscavam construir comigo uma relação marcada pelo afeto, sendo comuns as manifestações de carinho (como acenos, sorrisos e abraços) nos corredores e em momentos como o recreio ou a hora da saída. Essa afetividade contribuiu muito para o trabalho, aproximando professor e alunos também através da dimensão lúdica do jogo e da brincadeira, criando uma relação de amizade e companheirismo, muito parecida com aquelas que surgem naturalmente nas mesas de RPG entre o mestre de jogo e os jogadores.

Claramente, ainda que a afetividade parecesse ser um traço marcante da escola PARAÍSO como um todo, algo como a “personalidade”, o “estilo” da escola, em muitos momentos foi como se o jogo potencializasse essa relação de afeto que os alunos buscavam construir com o professor (e a escola), na medida em que, como professor, eu me colocava muito mais como “mestre de jogo”, jamais me posicionando como uma figura cuja autoridade era “imposta” por sua posição, mas sim como alguém cuja autoridade era um elemento necessário para a fruição do jogo e o desenrolar produtivo dos trabalhos.