

FÁBIO MEDEIROS

**Narrativas (e narradores) de RPG - Roleplaying Games como base
para as práticas didáticas de professores.**

Texto apresentado ao programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina, para banca de defesa como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Educação. Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Dulce Márcia Cruz

Florianópolis, 2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Medeiros, Fábio

Narrativas (e narradores) de RPG - Roleplaying Games como base para as práticas didáticas de professores. / Fábio Medeiros ; orientadora, Dulce Márcia Cruz, 2018.

193 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2018.

Inclui referências.

1. Educação. 2. Roleplaying games (RPG). 3. Práticas Didáticas. 4. Narrativas Interativas. 5. Planejamento Didático. I. Cruz, Dulce Márcia. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação. III. Título.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE MESTRADO EM EDUCAÇÃO**

“Narrativas (e narradores) de RPG - Roleplaying Games como base para as práticas didáticas de professores.”

Dissertação submetida ao Colegiado do Curso de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação em cumprimento parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

APROVADO PELA COMISSÃO EXAMINADORA em 10/12/2018

Dra. Dulce Márcia Cruz (PPGE/CED/UFSC – Orientadora)

Dr. Rafael Marques de Albuquerque (UNIVALI/SC- Examinador)

Dra. Juliane Di Paula Queiroz Odino (Faculdade Municipal de Palhoça/SC – Examinadora)

Dr. Carlos Eduardo Klimick Pereira (UFJF/MG – Examinador)

Dra. Juliana Cristina Faggion Bergmann (PPGE/CED/UFSC – Suplente)

JRA
gawo
VIDEO CONFERÊNCIA

**Fábio Medeiros
FLORIANÓPOLIS/SANTA CATARINA/DEZEMBRO/2018**

**Profa. Dra. Soraya Franzoni Conde
Coordenadora do PPGE/CED/UFSC
Portaria 2098/2018/GR**

À minha maior apoiadora
Maria Terezinha Vicente de Medeiros

É perigoso ir sozinho, leve isto.

AGRADECIMENTOS

À minha primeira família: mãe Terezinha (in memorian) e pai Valdijô, irmãs: Fabíola e Sabrina e irmão: Lucas.

À minha família: Paula, Arthur, Thomas e Aurora.

À minha família por extensão. Sobrinh@s: Larissa, Letícia, Luiza, Lívia, Ceci, Mel, Eduardo e Guilherme; cunhados: Junior, Filipe e Ricardo, e aqueles que escolhemos como família (Fábio, Celina, William e Caio; Marcos, Genice e Isadora; Thiago, Adriani, Júlia e Matheus; Victor).

À Demonweb, meus parceiros de aventuras aqui e em mundos paralelos: Jonck, P. Pinho, Marco, Diogo, Gustavo, João, Pedro, William, Michel, Cleber, Juliano, Rafael, Carlos Daniel, Leonardo e outros que já passaram pelo grupo como: Rafael Gonzaga, Fabrício, Hederson (in memorian).

Aos meus professores, que me ajudaram a pensar criticamente e a mudar: Jairo de Literatura, a Andrea Zanella e o Emilio Takase na psicologia.

A minha turma na Psicologia, que acreditou no potencial do RPG desde aquela apresentação no primeiro ano da faculdade, principalmente a Sarah Maria Lemos e Diogo Boccardi.

A toda a equipe Senac/SC: principalmente ao Max Roque Kinceszki.

Aos amigos da pós, que são recentes mas já valiosos: Juliana, Juline, Gleice, Fernando Bruna, ao Edumidia e a Equipe do Game Comenius.

À minha orientadora Dulce Márcia Cruz.

RESUMO

A sociedade atual passa por grandes mudanças a partir do surgimento da cultura digital. Esta característica demanda um novo olhar e uma nova forma de gerir quaisquer processos nos quais ocorram interação humana. A educação é uma das áreas alvo de estudos para implementação dessas inovações, e o uso de técnicas aprendidas a partir dos games é cada vez mais frequente nas pesquisas e práticas criadas. A presente pesquisa consiste numa análise documental de livros de RPG sobre as ferramentas e processos utilizados na construção de histórias compartilhadas, visando identificar as práticas do narrador de jogos de RPG que podem ser aproveitadas por professores em suas atividades didáticas. Trata-se de uma pesquisa qualitativa aplicada à prática docente, com objetivo descritivo-explicativo de analisar a utilização de elementos de jogos de interpretação de personagens (RPGs) para fins didático-pedagógicos. Quanto aos procedimentos, é uma pesquisa híbrida, documental com assimilação de estudo de caso por lidar com livros de referência de RPGs e suas possíveis utilizações em ambientes de aprendizagem. Os RPGs são uma atividade que vêm influenciando a cultura, principalmente o entretenimento, desde a sua concepção no início da década de 1970. Almejando contribuir para as práticas didáticas e planejamento didático, esta pesquisa apresenta materiais referenciais para que professores possam utilizar práticas e técnicas utilizadas usualmente por narradores de RPG. Os termos encontrados nos livros foram associados aos conteúdos escolares, ao planejamento didático do professor e aos prazeres envolvidos na prática lúdica de contar e compartilhar histórias. Foi possível estabelecer fortes relações entre o conteúdo do jogo e a prática docente e constatar vários pontos de imbricação entre o RPG e as teorias educacionais, abrindo um amplo leque de opções para pesquisas adicionais.

Palavras-chave: Roleplaying games, RPG, práticas didáticas, narrativas interativas, planejamento didático.

ABSTRACT

Since the surge of the digital culture the society is passing through some great changes. This characteristic demands a new look and a new way of management in processes that involve human interaction. The education is one of the fields of study targeted for the implementation of these innovations, and the use of the techniques learned from the game studies is increasingly appearing on research and practices. The present research consists on a documental analysis of Role Playing Games (RPG) books aiming to identify the practices of the narrator of these games that can be used by teachers in their didactic activities. It's a qualitative research applied to the teacher's practice, with the objective explanatory-descriptive of analysing the game elements of Role Playing Games to use in didactic-pedagogical ends. As regard to the procedures, it's a hybrid research, being a documental research using elements of case studies, mostly for dealing with books of reference material to RPGs and their possible application in learning environments. The RPGs are an activity that influences culture, mainly the entertainment, since it's conception in the beginning of the 1970's decade. Craving to contribute to the didactical practices and pedagogical planning and strategy, this research presents reference materials to teachers, so that they can apply practices and techniques used mostly by RPG narrator's. The terms found in the RPG books were associated to school contents, to the teacher's pedagogical planning and to the pleasures involved in the playful practice of telling and sharing stories. It was possible to establish strong relations between the content of the game and the teachers practice, as well as to verify several points of aproximation among RPG and the educational theories, opening a wide range of options to additional researches.

Palavras-chave: Roleplaying games, RPG, didactical practices, interactive narratives, pedagogical planning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	17
2. METODOLOGIA	35
3. UMA PEQUENA COMITIVA DE HERÓIS LENDÁRIOS DA EDUCAÇÃO.....	41
3.1 Estudos Acadêmicos sobre RPG.....	42
3.2. O Sócio-interacionismo de Lev Semenovich Vygotsky.....	48
3.3. A Experiência de Aprendizagem Mediada de Reuven Feuerstein.....	53
3.3.1 Autoplasticidade	53
3.3.2 O Papel do Mediador.....	54
3.3.3 Critérios de mediação.....	57
3.4. A Sequência Didática de Antoni Zabala	58
3.4.1 Conteúdos Conceituais	60
3.4.2 Conteúdos Procedimentais	61
3.4.3 Conteúdos Atitudinais.....	62
3.5 Propostas para salvar a Educação - O que é feito para derrotar esse Dragão	63
3.5.1 Aprendizagem baseada em Projetos	64
3.5.2 Aprendizagem baseada em Problemas	65
3.5.3 Aprendizagem baseada em Jogos.....	66
3.5.4 Blended Learning - Ensino Híbrido e Flipped Classroom - Sala de Aula Invertida.....	67
3.5.5 A Gamificação na Ponta da Convergência.....	68
3.6 A Cultura Digital e os prazeres do meio.....	70
3.6.1 Paulo Freire e os Prazeres do Meio Educativo.....	78

3.7 Cultura Digital e Game Design.....	80
3.7.1 Estruturas para o Desenvolvimento de Jogos - MDA e As Lentes de Schell	85
3.7.2 Influências dos Roleplaying Games em jogos digitais	88
3.8 O Herói pode surgir dos lugares mais improváveis.....	89
3.8.1 O que é Jogo?.....	90
3.8.2 RPG - O que são os Jogos de Representação de Papéis? 92	
3.9 RPG – Caminhos Narrativos entre o analógico e o digital.....	98
4. MILHARES DE MUNDOS, INFINITAS POSSIBILIDADES	103
4.1 Metodologia	103
4.2. Descrição e análise dos livros pesquisados.....	110
4.3 Livros selecionados para análise	122
4.3.1 Criação e Evolução de Personagens nas Crônicas das Trevas	122
4.3.2 Escolhendo suas Perícias.....	130
4.3.3 Arcos de Campanha e Sagas	138
5. MANANCIAS ANALÓGICAS PARA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS LÍQUIDAS NA EDUCAÇÃO.....	145
5.1 Materiais de Referência para uso do RPG em sala de aula..	146
5.1.1 O Desafio dos Bandeirantes	148
5.1.2 O Resgate de Retirantes.....	151
5.1.3 A Bandeira do Elefante e da Arara.....	153
5.2 Ações educacionais em eventos.....	156
5.2.1 As peripécias do Caboclo Bernardo.....	157
5.3 Práticas didáticas utilizando elementos dos Roleplaying Games	159
5.3.1 Neurociência do comportamento	160

5.3.2 A Cidade de Dourados.....	165
5.4. Derrotando o Dragão.....	168
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	175
REFERÊNCIAS.....	179
DISSERTAÇÕES E TESES SOBRE RPG.....	185
ANEXOS.....	191

INTRODUÇÃO

Minha experiência com Roleplaying Games vem desde os treze anos de idade, quando um amigo ganhou no natal uma caixa do *Dungeons & Dragons*. Foi a época da geração xerox: livros de difícil acesso, a maioria importados e caros, que líamos com um dicionário de inglês como suporte. O primeiro contato foi imediatamente impactante, no início o que mais interessava eram os mundos, heróis e vilões que poderiam ser desvelados ou criados. Os sistemas de regras e ambientações davam a estrutura necessária para que a imaginação pudesse fluir livremente e assim vivêssemos as aventuras que até então assistíamos passivamente em livros, filmes e desenhos animados. O Marcos (o meu amigo que ganhou a *Black Box* do D&D) era o Mestre do Jogo e eu, juntamente com outros primos e amigos, protagonizamos histórias que aconteciam num mundo nitidamente inspirado na Terramédia de J.R.R. Tolkien.

Foi a partir do contato com o RPG que o meu interesse pela literatura fantástica começou a despertar. Livros de escritores como J.R.R. Tolkien, H.P. Lovecraft, R.A. Salvatore, Margaret Weis e Tracy Hickman, Troy Denning começaram a povoar a cabeceira da cama, junto com o dicionário de inglês.

Durante esta primeira experiência com o RPG o meu personagem, o avatar no jogo, era um elfo leve no andar e na fala, com arco e flecha e magias precisas, através dele eu realizava feitos épicos e bondosos. Não lembro do nome que dei ao personagem, mas lembro do momento da

construção do personagem, e dos momentos em que através de suas habilidades eu brilhava como um herói.

Figura 1: Caixa básica de Dungeons and Dragons da TSR



Fonte: [Samwise Seven RPG](#)

A função do Mestre de jogo é complexa, exigindo tempo e dedicação prévios, além de uma boa capacidade de arbitragem, improvisação e claro: a contação de histórias. O Marcos logo parou de mestrar frequentemente, e o grupo de amigos começou a procurar maneiras de continuar a participar de aventuras maravilhosas sem onerar apenas um dos membros. Cada um foi atrás de livros de RPG que estaria disposto a

comprar, ler e preparar histórias para que todos se divertissem. Desta forma passamos por um período prolífico, onde conhecemos diversos mundos e vivemos muitas histórias. Contos de terror com vampiros e outros mortos-vivos, ou com vestígios de seres extraterrestres que habitaram a terra em tempos remotos, histórias de superação pessoal num mundo desértico com reis tiranos escravizadores, aventuras espaciais, viagens através de terras onde viviam deuses e demônios e o poder da crença era tão concreto quanto a força física são alguns dos exemplos de temas das histórias fantásticas que esse grupo de adolescentes começou a compartilhar.

Neste período em que comecei a adquirir livros de RPG, fui fortemente influenciado pelas ilustrações presentes nos livros. A arte serviu como uma porta de entrada para diferentes mundos de imaginação. Brom me introduziu no mundo de “Darksun” e Tony DiTerlizzi no “Planescape”, ambientações de *Advanced Dungeons and Dragons*. O contato com esses autores/ilustradores se manteve, tendo acompanhado a carreira desses artistas em outras obras, nem mesmo relacionadas com os Roleplaying Games.

Figura 2: Arte como primeiro acesso ao RPG



Fonte: diterlizzi.com e bromart.com

Devido ao meu interesse em continuar construindo e vivendo essas histórias, eu continuei mestrando, narrando histórias praticamente ininterruptamente, de 1995 até iniciar o mestrado, em 2016. No início, passei por alguns grupos diferentes, até que no final de 1996, convidamos alguns conhecidos (e alguns até então não conhecidos) para um grupo de jogo que se mantém ativo até hoje. Formamos laços de amizade que se mantiveram, superando distâncias, tempo e que transcenderam o jogo. À medida que alguns se mudavam, ou tinham rotinas alteradas, novas pessoas eram convidadas a participar.

Este grupo de amigos hoje é composto por cerca de vinte pessoas: advogados, biólogos, engenheiros, programadores, psicólogos, entre outros, que vivem em diferentes cidades, estados e países, e possuem contato praticamente diário - novas tecnologias de informação e

comunicação foram providenciais para isso. As histórias continuam sendo criadas e compartilhadas, tanto pessoalmente quanto através da internet. As sessões de jogo acontecem com bem menos frequência, se adaptando as rotinas de cada um, mas não perdem a intensidade.

Além deste grupo de RPG, joguei e mestreí em outros espaços e para outras pessoas. A minha própria família sempre foi bastante apoiadora e participante do meu hobby, e criamos um grupo composto pela minha mãe, esposa, irmãs, cunhada e sobrinhas. Uma equipe composta somente por mulheres era um contraste com a minha experiência até então, e as histórias vividas pelas personagens possuíam um caráter bem diferente. As relações entre personagens, diplomacia e questões pessoais ganhavam bem mais preponderância nessas aventuras.

Mestreí também em eventos de RPG, organizados na minha cidade e locais próximos, além de participar das *Living Campaigns* de “Greyhawk” (ambientação de D&D). Estas campanhas tinham a característica de ser organizada pelo mundo todo, e os grupos que jogavam reportavam suas sessões para os coordenadores, criando uma rede de aventuras conectadas. Os acontecimentos de um grupo podiam ser percebidos por outros, além dos jogadores poderem levar suas personagens para outras mesas de jogo pelo mundo.

Outra experiência que tive de maneira bem frequente foi mestrar para crianças. Quando meu irmão tinha onze anos, criamos um grupo de RPG com seus amigos, e hoje em dia meus filhos também se aventuram pelas histórias narradas por mim. Tive a experiência de jogar RPG com lobinhos (escoteiros com idade variando entre 6 e 10 anos).

Ao jogar RPG com essas crianças pude perceber como a potência da imaginação e criatividade é muito forte. As práticas que tiveram maior sucesso aconteceram quando dei espaço para as crianças participarem do processo de construção do enredo. Outro aspecto que considero valioso ao jogar com crianças é a capacidade de imersão na história. As crianças sentiam o mesmo que suas personagens, sofrendo e festejando junto, na mesma esfuziante empolgação, enquanto a narrativa progredia.

Figura 3: Caixas básicas de Darksun e Planescape



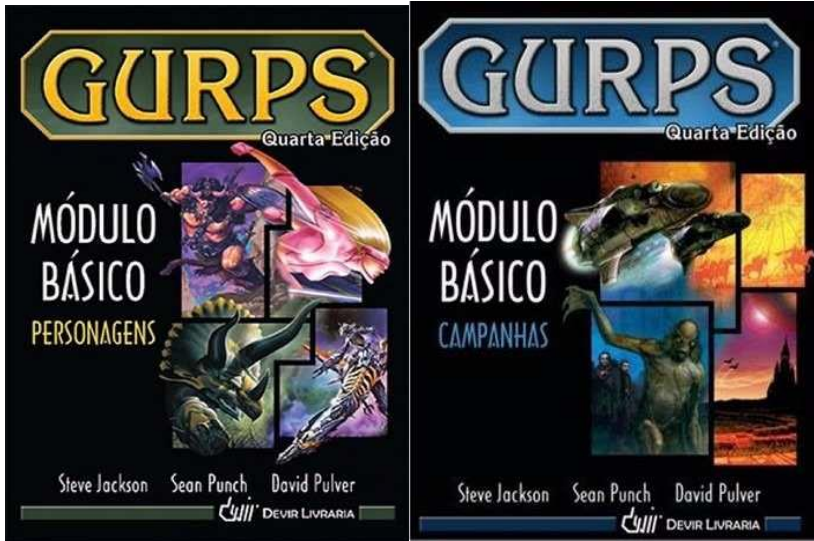
Fonte: Acervo pessoal

Enquanto eu participava desses jogos, a vida aconteceu fora dele também. Encontrei o amor da minha vida, tive três filhos, me formei em psicologia, trabalhei com recursos humanos e educação. Atualmente estou desenvolvendo o trabalho de capacitação dos professores do Senac/SC com relação à proposta pedagógica, planejamento didático e uso de tecnologias na educação.

Na minha atuação como professor, o RPG serviu de fonte de inspiração para criação de metodologias inovadoras, e o embrião desta dissertação foi exatamente a minha prática docente. A partir do arcabouço cultural trazido pela prática como narrador de jogos de interpretação de personagens busco identificar o que há nesta prática capaz de auxiliar o professor a elaborar atividades que utilizem características desses jogos e mantenham o foco nos objetivos educacionais.

O narrador utiliza muitos materiais como referência para enriquecer as histórias e criar aventuras. Entre os insumos estão livros de literatura, de ficção ou biográficos, livros de conteúdos escolares e outras mídias como filmes, documentários, séries e desenhos. Mas os livros base para os narradores são os que apresentam a ambientação da história e o sistema de regras. A partir destes é possível identificar o tom geral das aventuras, conhecer as mecânicas do jogo, assim como outras possíveis fontes para pesquisa e inspiração.

Figura 4: Livros básicos de GURPS 4ª Edição



Fonte: Acervo pessoal

Durante esta introdução é apresentada uma revisão sistemática demonstrando o cenário atual da produção acadêmica sobre RPG e suas áreas de imbricação com a Educação. A seguir a metodologia da pesquisa é descrita, incluindo a pesquisa bibliográfica sobre livros de RPG, a seleção de títulos e sua análise posterior, e a apresentação de materiais referenciais para o uso dos Roleplaying games no planejamento didático dos professores.

Na primeira parte da dissertação, que se inicia com o capítulo: “Uma pequena comitiva de heróis lendários da educação”, a inserção de uma prática diferenciada no planejamento didático é contextualizada a partir de teorias de educação e cultura digital e de elementos trazidos dos Roleplaying Games. A fundamentação teórica é então apresentada,

incluindo novas metodologias para a educação e indicando os principais teóricos relacionados aos estudos sobre jogos e desenvolvimento de jogos que serão abordados na pesquisa.

A segunda parte da dissertação: “Milhares de Mundos, Infinitas Possibilidades”, inicia relacionando materiais de referência de RPG elencados para a pesquisa. Para a categorização os materiais foram divididos entre: os que são utilizados por narradores e jogadores e aqueles que são feitos somente para uso dos narradores. Ainda no capítulo quatro foram discutidas as questões relacionadas a imersão dos jogadores na narrativa e no seu papel de protagonista das histórias vividas.

Na primeira categoria, aqueles que dizem respeito diretamente ao jogador, estão os materiais que visam informar e orientar os jogadores durante a sua participação nas atividades, destacando a definição de etapas relacionadas ao sistema de regras, construção e evolução de personagens.

Depois são analisadas as técnicas e recursos que auxiliam o mestre do jogo a construir narrativas compartilhadas cativantes e engajadoras. A proposição de desafios, o olhar sobre a diversão e envolvimento dos participantes e as estruturas de narrativas são discutidas e relacionadas com alguns conceitos da educação.

Por último, a terceira parte: “Mananciais analógicos para a construção de narrativas líquidas” traz alguns exemplos de cenários prontos, módulos de aventuras e apresenta ações já praticadas que podem servir

de modelo para professores interessados no uso destas práticas didáticas em suas aulas.

Em síntese, o presente estudo trata de uma pesquisa em livros de RPG sobre o processo de construção das histórias, visando identificar as práticas dos narradores que podem ser aproveitadas por professores em suas atividades didáticas.

RPG e Educação – O Gancho para a Aventura

Os narradores de Roleplaying Games precisam utilizar diversos artifícios para atrair as personagens dos jogadores, de maneira que eles se engajem nas aventuras planejadas. Uma abordagem comum é a presença de um superior em hierarquia ou status social, que reporta uma missão para as personagens, em troca de algum benefício. Essas ações que atraem os heróis para a aventura são usualmente chamadas de “ganchos”, por ser aquilo que puxa, que atrai as personagens para a trama. Outro gancho bastante utilizado é fazer com que eles tenham vínculo com o que está acontecendo: talvez um parente ou amigo das suas personagens esteja precisando de ajuda, ou as personagens testemunhem uma cena que as motive a entrar em ação. Seja pela ordem de um superior ou por perceber algo de seu interesse na trama, as personagens dos jogadores acabam por se envolver nas histórias criadas pelo narrador.

O gancho para a minha aventura nessa pesquisa de mestrado é uma espécie de “senso de dever”, ao perceber que uma nuvem escura e carregada paira sobre a educação há algum tempo. Diversos autores comentam sobre a necessidade de mudança na forma de se fazer educação, e estudos buscando identificar os problemas e sugerir soluções se estendem nas mais diversas áreas da educação como: currículo escolar, avaliação, prática didática e planejamento de ensino. Zabala destaca a preponderância da reflexão sobre a prática no desenvolvimento de novas teorias para a didática:

Necessitamos de meios teóricos que contribuam para que a análise da prática seja verdadeiramente reflexiva. Determinados referenciais teóricos, entendidos como instrumentos conceituais extraídos do estudo empírico e da determinação ideológica, que permitam fundamentar nossa prática; dando pistas acerca dos critérios de análise e acerca da seleção das possíveis alternativas de mudança. (ZABALA, 1998, p.16)

Mas não é o professor que deve analisar e propor diferentes práticas? Antônio Nóvoa (1999) destaca como estamos separando o professor da análise e proposição de novas práticas, deslegitimando o professor de repensar suas práxis ao identificar que encontramos os pensadores inovadores na academia e não entre os seus. Concomitantemente, o papel social do professor é altamente valorizado, como sendo o grande responsável pela educação. Professor e escola recebem esta carga, porém neste instante os diversos atores que influenciam na educação são esquecidos. Entre eles, os demais grupos sociais que convivemos, e as

demandas influenciadas por políticas públicas e grandes empresas, como ritmo acelerado do currículo, acompanhamento de livros didáticos. O que se vê é uma pobreza na proposição de novas práticas didáticas, e um cenário em que o professor não aproveita artefatos culturais para incorporar a sua prática pedagógica.

A prática educativa é algo mais do que a expressão do ofício dos professores, é algo que não lhes pertence por inteiro, mas um traço cultural compartilhado, assim como o médico não possui o domínio de todas as ações para favorecer a saúde, mas as compartilha com outros agentes, algumas vezes em relação de complementaridade e de colaboração, e em outras, em relação de atribuições.

A prática educativa tem sua gênese em outras práticas que interagem com o sistema escolar e, além disso, é devedora de si mesma, de seu passado. São características que podem ajudar-nos a entender as razões das transformações que são produzidas e aquelas que não chegam a acontecer. (SACRISTÁN, 1999, p. 91)

A partir dessa discussão, fica evidente que as práticas didáticas precisam estar conectadas com a cultura compartilhada e também que isto não ocorre com a frequência devida. O professor perde sua autoria sobre o planejamento didático ao incorporar esquemas prontos sem refletir e analisar suas influências sobre o processo de ensino-aprendizagem.

A presente pesquisa está inserida na tentativa de dissipar essas nuvens que pairam sobre a educação, levantando uma discussão a respeito do trabalho do professor como autor da sua prática e mediador das atividades de seus alunos. A compreensão da atividade docente será inspirada a partir da visão de Henry Giroux, percebendo o professor como intelectual e, mais que um transmissor de conteúdos escolares, um mediador e produtor de ideias e vetor de mudanças sociais, com uma função política e ética (SANTOS, 2010). O entendimento da atuação do professor como mediador será apoiado na Teoria da Aprendizagem Mediada de Reuven Feuerstein, que prevê três parâmetros para que qualquer interação possa se transformar numa experiência de aprendizagem mediada: A intencionalidade/reciprocidade, a transcendência e a mediação do significado (FEUERSTEIN, 2006).

Feuerstein destaca a intencionalidade por parte do mediador, ao selecionar estímulos que deverão ser vivenciados pelo mediado, e a reciprocidade do mediado ao participar das ações propostas de maneira aberta e interessada. A transcendência diz respeito à possibilidade de entender como uma ação específica vivida através de um estímulo provocado e mediado pode servir de reflexão para a criação de um princípio que possa ser utilizado de maneira análoga em outras situações. E, por último, a mediação do significado, entendida como a atuação do mediador para que o mediado possa significar de maneira nova as compreensões vividas, adaptando-as ao seu contexto ao mesmo tempo em que reconfigura a sua percepção sobre o meio com novas informações.

A intenção nesta pesquisa é pensar os Roleplaying Games, uma prática voltada originalmente para o entretenimento, de maneira que possa ser aproveitada pelo professor para suas atividades profissionais. Entretanto ao falar de educação deve ser levado em consideração a apropriação e aprendizagem dos conteúdos, o engajamento dos alunos nas atividades propostas, e como a aula ressoa na vida dos alunos e em seu entorno social. Não haveria possibilidade de destacar pontos relevantes para cada uma das grandes áreas da educação e com todos estes itens em apenas um trabalho desse tamanho, então foi feito um recorte a partir do planejamento e sequências didáticas.

Além disso, vivemos hoje num mundo conectado e a cultura digital está presente de alguma forma para todos, e aqueles que buscam uma educação formal estão imersos nesse mundo onde o virtual se mistura ao real. Esta conjuntura não pode ser ignorada, mas ainda assim os trabalhos estudados dizem respeito a atividades analógicas, com práticas relacionadas a contação e criação de histórias que se assemelham aos jogos de tabuleiro.

Jogos digitais ou analógicos?

As tecnologias digitais são objeto de estudo acadêmico frequente na educação, sendo apresentadas como relevantes para a aprendizagem em pesquisas da atualidade (SANTAELLA, 2013). O uso das tecnologias neste âmbito pode ser visto de maneira diversa, sendo sacralizado ou satanizado dependendo da abordagem do autor. É também percebido

como um instrumento capaz de se apropriar das mudanças e incorporá-las às atividades didáticas, fazendo o mundo da educação ser mais parecido com o “mundo real” (aquele em que as pessoas acessam celulares e computadores diariamente e quase que ininterruptamente). Porém, é notório que as tecnologias digitais estão presentes no mundo e alteram a forma como as pessoas se relacionam ou interagem (JENKINS, 2011).

Apesar de estarmos longe de um consenso, entende-se que o impacto das tecnologias digitais na educação vai além do uso como instrumentos visando para aprimorar a prática pedagógica. A abordagem sobre o uso das mídias na educação tem diversas camadas de complexidade. Torna-se necessário investigar o impacto das mudanças do cotidiano e levá-las em consideração no contexto escolar. Mônica Fantin entende que

[...] a mídia-educação implica a adoção de uma postura “crítica e criadora” de capacidades comunicativas, expressivas e relacionais para avaliar ética e esteticamente o que está sendo oferecido pelas mídias, para interagir significativamente com suas produções e para produzir mídias também. (FANTIN, 2011, p.29)

Ao destacar a relevância da educação em preparar o usuário capaz de se expressar e produzir conteúdo por meio das mídias, é possível perceber três grandes dimensões para essa relação da mídia-educação: educar com as mídias, uma perspectiva instrumental; educar sobre/para as mídias, a perspectiva crítica; e através das mídias, a perspectiva expressivo-produtiva (FANTIN, 2011).

Dentre as mídias que se desenvolveram nas últimas décadas, os jogos digitais se destacam como parte fundamental da cultura digital, sendo a área do entretenimento onde se movimenta mais dinheiro. Pessoas de todas as idades jogam videogames em consoles, computadores ou celulares, e os jogos já são comparados ao cinema como uma forma de expressão artística e com esportes em suas diversas formas de prática e competição. Os games nos comovem e nos impulsionam de maneira pouco compreendida, principalmente pelos usuários, e o estudo na área de game design é extenso e prolífico a respeito da motivação para jogar e comportamento do jogador (SANTAELLA, 2013).

No processo de desenvolvimento de jogos há sempre a prototipagem, que muitas vezes é executada sem nenhuma linha de programação ainda escrita (SCHELL, 2010). É criado para isso um sistema de regras, às vezes apoiado em materiais como cartões, tabuleiros, peças que representam partes do cenário e/ou personagens. Sem negar todo o caminho da humanidade pelo digital, o presente trabalho pretende se debruçar sobre a arte de desenvolver jogos, e como isto pode ressoar e ter impacto na atividade do professor e dos alunos em ambientes de aprendizagem, porém irá focar na construção de narrativas e em atividades analógicas. Vários motivos cercam a escolha de manter o conteúdo de estudo na parte de prototipagem analógica dos jogos, mas o principal deles é a apropriação dessa prática pelo professor de maneira completa, permitindo que ele pense, planeje e execute as atividades sozinho, caso necessário.

O desenvolvimento de um game está longe de ser uma atividade simples, entre designers, ilustradores, programadores, estão presentes

muitas pessoas com habilidades e conhecimentos especializados. É comum uma equipe de desenvolvimento de um game (comercial ou educacional) ser composta por dezenas de pessoas que ficam meses dedicadas à criação do jogo (NOVAK, 2010).

Os professores precisam desenvolver suas metodologias não apenas como reprodutores de lições predeterminadas. Ao invés disso, como intelectuais transformadores, que combinam as vivências e tecnologias para promover práticas e reflexões que auxiliem os alunos a pensarem como cidadãos ativos e críticos (GIROUX, 1988).

Não é pretensão das práticas propostas a partir desta pesquisa transformar o professor num super-humano, capaz de realizar as tarefas de dezenas de pessoas para incrementar a sua próxima aula, mas também não queremos tirar do professor a autoria sobre sua prática profissional. Levar um jogo ou uma prática pronta para ser utilizada em aula limita as decisões do professor, tendo sido feitas diversas escolhas antes mesmo do professor entrar em cena.

Como possível solução para o impasse entre o professor conseguir incluir essa prática nas suas atividades diárias sem comprometer seu tempo, e manter a autoria e empoderamento sobre elas, foi pensado nos Jogos de Representação de Papéis como uma solução analógica a este problema evidenciado de maneira mais categórica a partir do desenvolvimento da cultura digital.

PERGUNTA DE PESQUISA

Como auxiliar professores a inserir elementos narrativos de Roleplaying Games (RPG) no planejamento didático?

OBJETIVO GERAL

- Identificar as práticas do narrador de jogos de RPG que podem ser aproveitadas por professores em suas atividades didáticas

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisa bibliográfica sobre estudos acadêmicos a respeito de Roleplaying Games;

- Revisão de teorias educacionais para embasar a produção e as práticas didáticas com o uso dos Roleplaying Games.

- Analisar as estruturas de Game Design como base para o planejamento didático do professor

- Comparar características e elementos de jogos de representação de mesa com atividades didáticas;

- Verificar práticas diversas na educação que utilizem elementos mecânicos, estéticos e dinâmicos de jogos de representação;

- Analisar a utilização de materiais de referência de Roleplaying Games para fins didático-pedagógicos.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa consiste numa análise documental de livros de RPG sobre as ferramentas e processos utilizados na construção de histórias compartilhadas, visando identificar as práticas do narrador de jogos de RPG que podem ser aproveitadas por professores em suas atividades didáticas.

- Quanto à abordagem: Pesquisa Qualitativa,
- Quanto à natureza: Aplicada à prática de professores,
- Quanto aos objetivos: Pesquisa Descritivo-explicativa,
- Quanto aos procedimentos: Pesquisa documental e Estudo de Caso.

Conforme Silveira e Córdova “A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc.” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p. 31) e esta pesquisa, por estar focada em uma leitura e análise de livros de Roleplaying Games, irá manter seu campo de atuação restrito, sem fazer análises numéricas ou quantitativas.

Ao identificarmos a pesquisa como qualitativa, percebemos o próprio pesquisador como sujeito e objeto da pesquisa, visando compreender mais sobre o tema, encontrando novas informações em situações específicas, mas ao mesmo tempo se entendendo como parte integrante, envolvida e com o seu próprio olhar sobre o fenômeno (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009).

Ao buscar novas informações, a pesquisa tem o propósito claro de aplicar seus conhecimentos na prática profissional dos professores, para que estes aprimorem seu planejamento e didática com material referencial sobre o tema. Tendo como cerne a busca por uma prática pedagógica autoral e reflexiva, a natureza da pesquisa é “aplicada”, estando sempre direcionada aos professores como público alvo e define-se as situações de aprendizagem em ambientes formais como espaços privilegiados para a utilização dos processos e materiais de referência buscados. A pesquisa está apoiada nestas escolhas e, portanto, estes aspectos precisam ser levados em consideração para identificar a linha de atuação e análise nos estudos.

Durante a definição dos conteúdos trabalhados, para auxiliar a categorização e organização do material referencial foi utilizado o processo de Análise de Conteúdo conforme Minayo (2007) em três etapas: (I) Pré-exploração, leituras flutuantes; (II) Seleção das unidades de análise; e (III) Categorização e subcategorização.

Antes da aplicação desta metodologia, torna-se necessário se embrenhar em estudos prévios relacionados tanto a metodologias inovadoras na educação quanto a teorias que auxiliam a entender as áreas de

imbricação dos RPGs com a educação. Sempre com a intenção de identificar práticas utilizadas e como se dá a apropriação dos professores sobre diferentes metodologias.

No capítulo três - “Uma pequena comitiva de heróis lendários da educação” - são apresentados uma pesquisa bibliográfica sobre estudos acadêmicos relacionados ao RPG; trechos das teorias de três autores da educação que serviram como base para a criação das categorias de análise desta pesquisa; algumas metodologias identificadas como inovadoras e que possuem alguma forma de diálogo com as práticas didáticas derivadas do RPG; as definições sobre jogo e Roleplaying games; estruturas de game design e autores relacionados à cultura digital.

No capítulo quatro - “Milhares de mundos, infinitas possibilidades” - é feita a discussão e análise de três teorias educacionais apresentadas que encontram reverberação em livros de RPG: a aprendizagem a partir de conteúdos procedimentais, factuais e atitudinais de Zabala, os prazeres do meio na cultura digital de Janet Murray e a Experiência da Aprendizagem Mediada, uma parte da Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural de Feuerstein.

No livro “Mago: O Despertar”, representando a série de livros das Crônicas das Trevas, foi identificada aderência à teoria de Antoni Zabala sobre o aprendizado de conteúdos escolares: procedimentais, factuais e atitudinais, principalmente no espaço do livro dedicado a construção e evolução dos personagens.

O segundo livro é “A Lenda dos Cinco Anéis”, que apresenta uma forma de construir as narrativas de maneira a buscar forte imersão dos jogadores no cenário apresentado (um Japão feudal com aspectos de fantasia mítica) que corrobora os prazeres do meio: Imersão, Agência e Transformação cunhados por Janet Murray.

O último livro abordado é “Numenéra”, um RPG construído para que os jogadores percebam o valor de conhecer o legado deixado por culturas predecessoras e o poder sobre os destinos de suas personagens. Em “Numenéra” o narrador possui uma atuação clara na mediação das ações e escolhas, e os jogadores têm momentos de autoria na narrativa, não só como personagens protagonistas, se assemelhando ao que Vygotsky e Feuerstein entendem sobre a atuação do educador e o que se entende sobre a participação efetiva do aluno, tomando as rédeas da sua aprendizagem.

No quinto (e último) capítulo - “Mananciais analógicos para a construção de narrativas líquidas” - são apresentados alguns exemplos de práticas didáticas que utilizam elementos de jogos de RPG. Os três primeiros itens são materiais de referência, livros comerciais de RPG com cenários e aventuras já prontos para serem utilizados, necessitando apenas da adaptação para atender os objetivos educacionais do professor. Os dois últimos itens são compostos por práticas realizadas por mim em dois momentos bem distintos da minha carreira docente.

O primeiro relato, quando eu tinha pouca experiência docente, foi durante as aulas de Neurociência do Comportamento. Como monitor da disciplina Psicologia Experimental II recebi um convite/desafio do

professor e atuei com mais dois colegas como narradores da história e o professor era um “consultor” tanto para nós na hora de elaborar os missões e atividades quanto para os alunos que poderiam buscar ajuda com o especialista enquanto faziam suas atividades.

Durante a segunda experiência eu já estava atuando como professor há cerca de dois anos, numa unidade curricular de trabalho em equipe, parte do currículo do programa de aprendizagem profissional do Senac/SC.

3. UMA PEQUENA COMITIVA DE HERÓIS LENDÁRIOS DA EDUCAÇÃO

Ou quando grandes teóricos da educação e de outras áreas aceitam a missão de “salvar a educação”.

No primeiro item deste capítulo é apresentada uma pesquisa bibliográfica referente a dissertações e teses sobre RPG em diferentes áreas e são destacadas as pesquisas com foco na educação e/ou aprendizagem.

Depois são apresentadas partes das teorias de três autores relacionados a educação que serviram como base para a criação das categorias de análise desta pesquisa; algumas metodologias identificadas como inovadoras e que possuem alguma forma de diálogo com as práticas didáticas derivadas do RPG; as definições sobre jogo e Roleplaying games; estruturas de game design; e autores relacionados à cultura digital.

Para a definição dos termos utilizados na pesquisa e suas categorizações para análise, foram utilizados conceitos relacionados a educação cunhados por três autores altamente relevantes para o entendimento da educação como vetor de mudanças sociais: Vygotsky ao destacar o papel da interação e comunicação como central para o desenvolvimento cognitivo, Feuerstein que considera possível o aprendizado para qualquer indivíduo a partir de experiências de aprendizagem mediadas aliados a plasticidade cerebral e Zabala que defende a educação plena, a

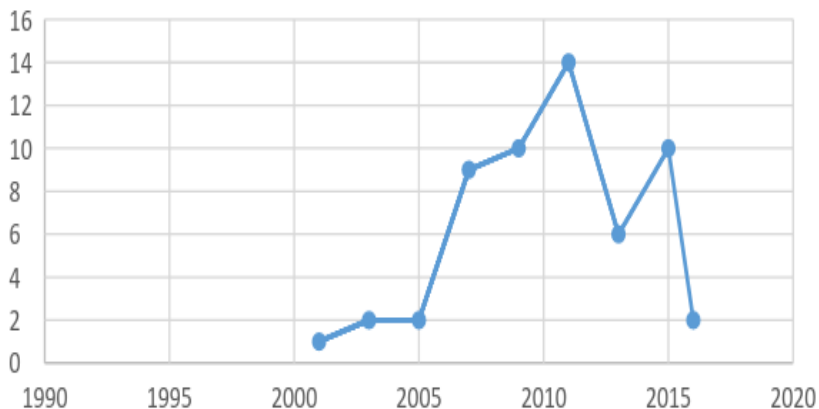
partir de conteúdos procedimentais, factuais e atitudinais, gerando mudanças significativas na prática do aluno.

3.1 Estudos Acadêmicos sobre RPG

Utilizando os termos RPG e Roleplaying Games em dois bancos de Teses e Dissertações do Brasil (SciELO.org e CAPES) foram encontrados 56 trabalhos que tratavam de estudos acadêmicos sobre os Roleplaying Games de mesa. Esta não é uma revisão que almeja alcançar todas as publicações acadêmicas do Brasil, muitas dissertações e teses não foram alcançadas pela seleção de trabalhos a partir de duas bases específicas. A proposta é que sirva como um início para o debate sobre os estudos acadêmicos a respeito dos RPGs. A publicação mais antiga encontrada é de 2001, e as mais recentes de 2016. Houve um período prolífico de produções entre 2007 e 2011 totalizando 33 trabalhos, ou seja, 59% de todas as produções registradas na pesquisa.

Existem trabalhos anteriores a estes, como a dissertação da Andrea Pavão (1999), uma das primeiras pesquisas que se tornaram mais conhecidas ao abordar hábitos de leitura e escritas entre mestres e narradores de RPG. A tese de Sônia Rodrigues (filha do dramaturgo Nelson Rodrigues), que foi publicada como livro em 2004, talvez tenha sido o primeiro trabalho acadêmico registrado no Brasil sobre RPG, em 1997. Nenhum destes trabalhos apareceu nos bancos de dados pesquisados, o que denota uma dificuldade de fazer uma pesquisa completa, visando obter o verdadeiro estado da arte para esta abordagem.

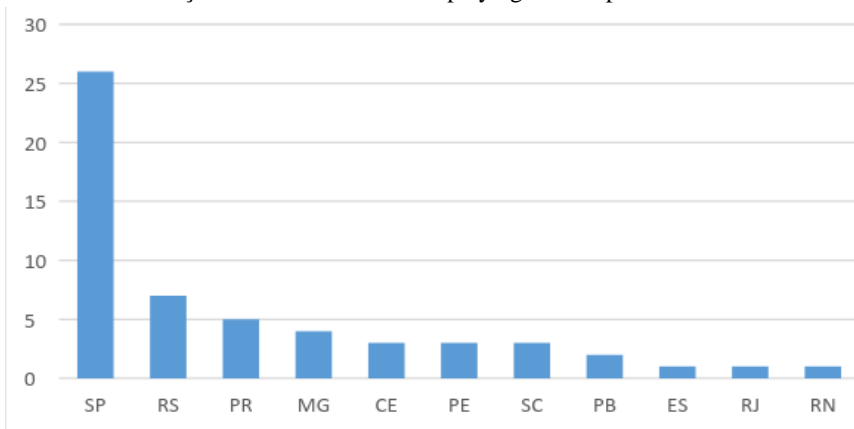
Gráfico 1 - Produções acadêmicas sobre RPG entre 2001 e 2016



Fonte: Elaborado pelo Autor

As Teses e Dissertações estudadas tiveram origens diversas, sendo a maior concentração delas provenientes do estado de São Paulo (26 produções), seguido de longe pelos estados do Rio Grande do Sul (7 produções) e Paraná (5 produções). A maior quantidade de trabalhos é proveniente do sul e sudeste do país, 47 publicações - 84% - vindo de estados dessas regiões.

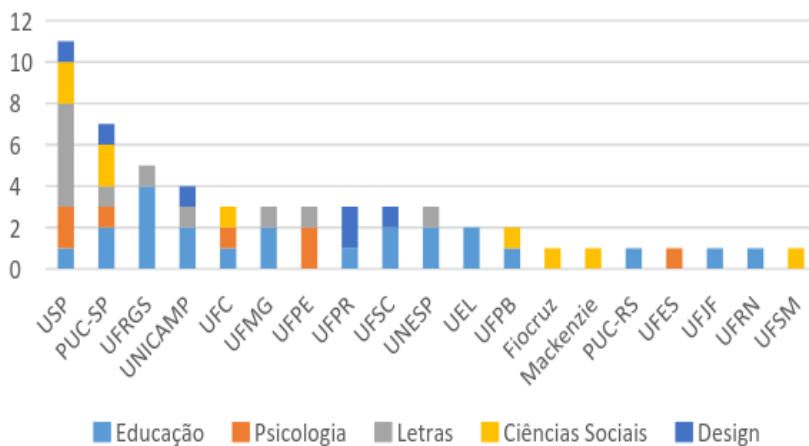
Gráfico 2 - Produção acadêmica sobre Roleplaying Games por estado



Fonte: Elaborado pelo autor

Dentre as instituições de onde estas obras tiveram sua gênese, destacam-se a Universidade Estadual de São Paulo (USP) com onze (11) produções, sendo sua maioria relacionadas a área de Letras, a PUC-SP com sete (7) produções, com foco na área de Ciências Sociais e a UFRGS com cinco (5) documentos entre teses e dissertações. Esta última contou com a maior quantidade de teses e dissertações provenientes da área da educação.

Gráfico 3 - Produção acadêmica sobre RPGs por universidade e área de pesquisa

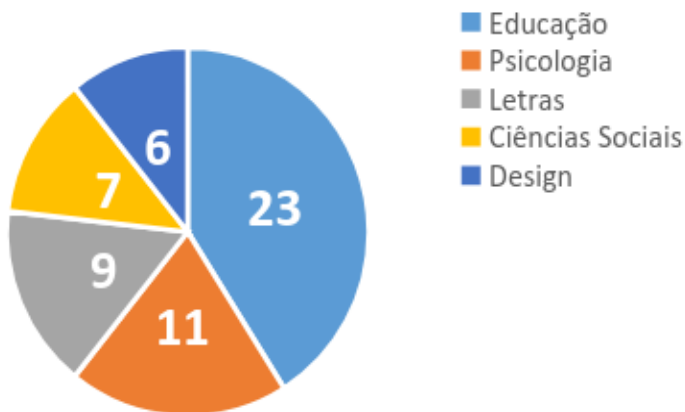


Fonte: Elaborado pelo autor

A área de pesquisa com maior quantidade de trabalhos encontrados na pesquisa foi a Educação, com vinte e três trabalhos. A Psicologia foi a segunda área com mais pesquisas: onze produções, e em seguida a área de Letras com nove teses e dissertações.

Sete trabalhos encontrados na pesquisa eram de áreas como a antropologia, sociologia e religião, estes foram agrupados numa única grande área: Ciências Sociais. Enquanto outros trabalhos estavam relacionados a construção de modelos computacionais ou criação e desenvolvimento de jogos a partir de adaptações de modelos comerciais. Estas pesquisas foram agrupadas numa área denominada “design”.

Gráfico 4 - Produção acadêmica sobre Roleplaying Games por área de pesquisa



Fonte: Elaborado pelo autor

As pesquisas encontradas relacionando o RPG com a educação desbravam um caminho com muitas ramificações, indicando uma variedade grande de escolhas ao definir o foco para os estudos. Mesmo trabalhos que não foram produzidos em centros de educação tinham a aprendizagem, hábitos de leitura e mudança de comportamento como temas recorrentes, o que vincula de maneira forte os estudos acadêmicos a respeito dos Roleplaying Games com a área da educação, pelo menos no recorte feito nesta revisão: no Brasil e nos bancos de teses e dissertações selecionados.

Maria Eugênia Camargo (2006) em sua dissertação para o Programa de Pós-Graduação em Ciência Ambiental da Universidade de São Paulo destacou a relevância do uso dos Roleplaying games como parte de projetos relacionados a gestão participativa para a manutenção de

recursos hídricos. Durante sua pesquisa ela acompanhou a fase de testes de uma adaptação de um RPG: “O Jogo dos Mananciais” para uso com fins didáticos. Uma de suas principais premissas é que os jogos de papéis apresentam modelos, e que estes podem simular questões ambientais. Outro trabalho que destacou o uso do RPG para gestão de conflitos socioambientais e proteção do patrimônio hídrico foi a dissertação de Bruna Camila Dotto (2016) pela Universidade Federal de Santa Maria.

O trabalho de Roberto Shiniti Fujii (2010) relaciona o aprendizado de Biologia com o uso do RPG em sala de aula para analisar a argumentação dos alunos a respeito de conteúdos da Biologia inseridos nas histórias de RPG. Fujii destaca que o papel da cooperação é relativo durante o jogo, pois aqueles que demonstrarem maior autoridade e/ou persuasão fazendo com que suas escolhas ganhem prioridade sobre as escolhas dos outros, fazendo com que as decisões tomadas não necessariamente sejam coletivas.

Os aspectos motivacionais de engajamento dos alunos/jogadores também são destacados nas pesquisas relacionando RPG e educação. Eli Teresa Cardoso (2008) desenvolveu uma pesquisa-ação demonstrando o caráter motivador das práticas educacionais com RPG para o ensino dos conteúdos escolares da disciplina de História. O foco no aprendizado de História também é trazido no trabalho de Priscila Emanuelle Formiga Pereira (2010), que faz uma análise do RPG Mini-Gurps O Descobrimiento do Brasil.

Outros trabalhos remetem ao aprendizado de idiomas estrangeiros, como as dissertações de Rafael Baptistella Luiz (2011) e Vinícius Rodrigues Figueiredo Santos (2011). Rafael Luiz adaptou a 4ª edição de *Dungeons and Dragons* para o aprendizado do idioma inglês, buscando aumentar o interesse e disposição dos alunos de um curso de língua inglesa. O RPG também já foi objeto de pesquisa como recurso pedagógico para o aprendizado de Matemática (FEIJÓ, 2014; SILVA, 2014).

Com este cenário, percebe-se como a pesquisa sobre RPGs e educação é pertinente, possuindo cerca de vinte anos de produção acadêmica na área. Porém, existem muitas áreas ainda a serem desbravadas, e a criação de possíveis diálogos com temas atuais e inovadores na educação pode trazer novas contribuições.

3.2. O Sócio-interacionismo de Lev Semenovich Vygotsky

Vygotsky foi um psicólogo russo que viveu até a década de 1930, sua contribuição para a psicologia da aprendizagem é valiosa e relevante até hoje tendo estudos derivados da sua abordagem acontecendo de maneira prolífica e constante. O cerne de seus estudos foram as funções psicológicas superiores: a capacidade de planejamento, memória voluntária, imaginação (REGO, 1995). Estas capacidades do homem são chamadas de funções psicológicas superiores por serem ações conscientes, intencionais que fazem o indivíduo conseguir se destacar do momento presente e do local que o cerca, podendo planejar, abstrair, criar hipóteses. As funções psicológicas superiores não são inatas, se

originam nas relações e se desenvolvem a partir da interação dos fatores biológicos com os fatores culturais (LURIA, 1992).

Com a visão que o planejamento, memória e todas as funções psicológicas superiores são criadas a partir das relações entre fatores culturais e constituição biológica, torna-se importante identificar e caracterizar o contexto cultural e social ao qual o indivíduo está inserido. A cultura é parte da natureza humana, ao internalizar modos e costumes, mas não é universal, igual para todos, nem mesmo imutável (REGO, 1995). Nossa capacidade de se atualizar e pensar sobre nosso estado atual permite, e exige, que busquemos a mudança. Para Vygotsky o cérebro é capaz de se adaptar, moldar para atender novas demandas criadas pelo homem, sem a necessidade de alterar sua constituição física.

Outro ponto da teoria sócio interacionista é a mediação que, de acordo com Vygotsky, está presente em toda a atividade humana. Os instrumentos técnicos e sistemas de signos fazem a mediação entre os seres humanos e deles com o mundo. A linguagem é um desses instrumentos mediadores que nos possibilita através do social, desenvolver a cognição.

A concepção que a partir da interação é que temos contato com o mundo e sociedade eleva a importância da interação no processo de ensino e aprendizagem, seja a interação promovida pelos professores mediadores ou a gerada espontaneamente por colegas que interagem e propõe novas atividades, lançam desafios, auxiliam nas atividades que o indivíduo ainda não consegue realizar, as interações são fundamentais para o

nosso desenvolvimento. E a linguagem é o instrumento que nos torna capazes primeiro de aprender com o outro, e depois de pensar e refletir (FOULIN; MOUCHON, 2000).

Leontiev (2004) continuou o legado da psicologia histórico cultural de Vygotsky, desenvolvendo as definições a respeito do processo de individuação do homem. De acordo com esta linha de pensamento, aquilo que é fornecido pela natureza não é o suficiente para que o homem viva em sociedade. É necessário que adquira esta capacidade a partir da interação e mediação, se apropriando do desenvolvimento histórico que tem acontecido com a civilização. Pensar no processo de individuação a partir do contato com a sociedade poderia fortalecer a ideia que o indivíduo está completamente a mercê sem poder ou força para se constituir como sujeito de maneira contraditória ao cenário que está inserido, porém na concepção de Vygotsky o indivíduo está longe de ser um receptor passivo, um produto do seu contexto social, o homem é agente ativo na criação do contexto cultural que o envolve (REGO, 1995).

Fortemente apoiado na teoria de Karl Marx, Vygotsky expande a ideia do trabalho como central para a origem da sociedade, para destacar como o trabalho e seus instrumentos tem papel mediador, provocando mudanças ao ampliar a capacidade de intervenção do homem na natureza. Esta habilidade de utilizar instrumentos não se restringe ao uso de mecanismos e ferramentas; os instrumentos psicológicos, como a linguagem e o uso de símbolos, também são identificados como aparatos capazes de melhorar a interação com a natureza e aprimorar suas próprias capacidades.

A aprendizagem ganha destaque na teoria sócio interacionista como sendo a primeira e principal maneira que as pessoas tem contato e interação em sociedade, compreendendo sua posição social, sua forma de agir no mundo e desenvolvendo as funções psicológicas superiores.

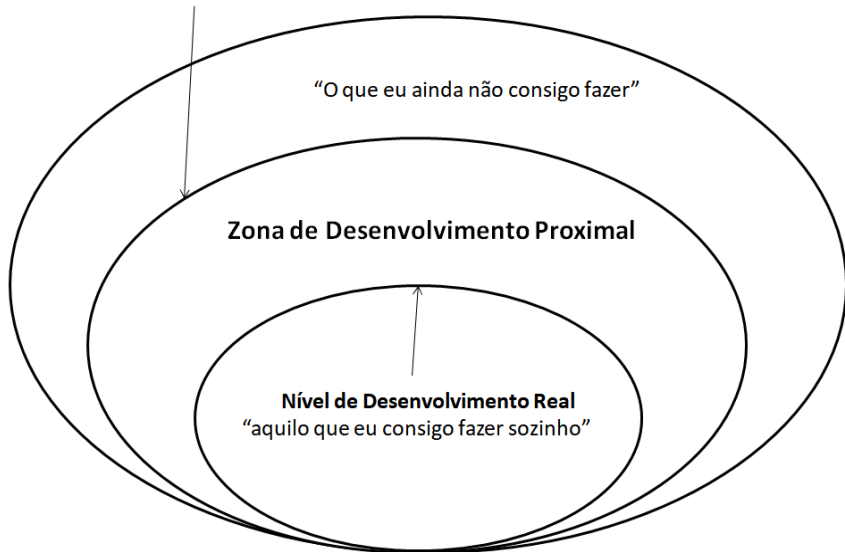
Vygotsky segmentou o desenvolvimento das habilidades que o indivíduo está aprendendo em dois níveis:

- O Nível de Desenvolvimento Real ou Efetivo é assim chamado por estar relacionado ao que o indivíduo já consegue realizar de maneira autônoma, que já está consolidado efetivamente em sua prática.
- O outro é chamado Nível de Desenvolvimento Potencial, vinculado às capacidades que a pessoa está desenvolvendo, que muitas vezes já faz, porém com ajuda de pessoas com mais experiência. O indivíduo não consegue realizar sozinho, mas a partir da mediação de um adulto ou de outra criança mais experiente pode realizar. Nesse caso as tarefas são realizadas por meio do diálogo, da colaboração, imitando e compartilhando experiências (REGO, 1995).

Figura 5: Diagrama Zona de Desenvolvimento Proximal

Nível de Desenvolvimento Potencial

"aquilo que eu faço com ajuda"



Fonte: Elaborado pelo autor

Vygotsky deu o nome de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) para a área composta pela distância entre aquilo que a pessoa é capaz de fazer sozinha e o que consegue fazer com ajuda, em colaboração. Na ZDP encontram-se um grupo de capacidades que estão em desenvolvimento, mas que precisam ser exercitadas, com auxílio e mediação, para que num futuro próximo o indivíduo consiga desenvolvê-las de maneira autônoma.

O desenvolvimento de habilidades, a aprendizagem para cada indivíduo é fluida, e depende então de sua interação com outros indivíduos e com

o meio. A seguir é destacada a teoria de Feuerstein que encontra consonância com a abordagem de Vygotsky ao destacar a possibilidade de reorganização da estrutura cognitiva para que um indivíduo possa aprender a partir do contato com mentores ou instrumentos mediadores.

3.3. A Experiência de Aprendizagem Mediada de Reuven Feuerstein

O Homem é capaz de mudanças, é um organismo permeável. A partir desta ideia inicial Feuerstein desenvolveu sua Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural, centralizando os esforços do processo de ensino-aprendizagem nos sujeitos, no seu potencial para aprender e não no ambiente em que estão inseridos. Outro conceito essencial para compreender essa teoria é o das estruturas que compõem o organismo e das suas capacidades de modificação. Se há alguma mudança em partes deste todo, a estrutura inteira é reconfigurada (FEUERSTEIN, 2010).

3.3.1 Autoplasticidade

A autoplasticidade é uma característica chave para a compreensão da teoria da modificabilidade cognitiva estrutural, atuando como um mecanismo de defesa para auxiliar o indivíduo. A mudança não ocorre

somente por meio da mediação, um indivíduo a faz por conta própria para sobreviver, como quando imigrantes precisam se ajustar a cultura e idioma da sua nova casa ou quando ocorre

[...] o enriquecimento do repertório de comportamentos e técnicas para neutralizar as fontes de perigo pela mudança do ambiente e na flexibilidade para usar a experiência passada para antecipar, facilitar e projetar eventos futuros. (DEPRESBITERIS; SOUZA; MACHADO, 2003, p. 37)

Feuerstein coloca como um princípio de sua teoria que, pela mediação, pode-se potencializar a modificação das estruturas cognitivas num organismo. Para desenvolver esta compreensão Feuerstein foi fortemente influenciado por Piaget, que na sua perspectiva estruturalista classificou a aquisição do conhecimento em processos psicológicos integrados e hierarquizados, elevando a relevância do processo dinâmico de cognição em detrimento ao coeficiente de inteligência como vinha se defendendo muito na época (DEPRESBITERIS; SOUZA; MACHADO, 2003).

3.3.2 O Papel do Mediador

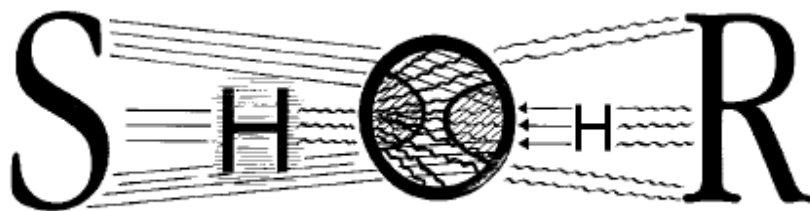
Piaget criou o esquema S-O-R, Estímulos - Organismo - Resposta, indicando que o desenvolvimento da inteligência parte do sensório-

motor para o operatório concreto e depois para o pensamento formal. Feuerstein partiu deste esquema, que ele próprio denominou de “aprendizagem direta”, para criar um novo, que envolvia a mediação (intencional) da aprendizagem.

A Experiência de Aprendizagem Mediada (EAM) é parte da Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural e ocorre quando as interações deliberadas são interpostas por um mediador em duas posições: entre o estímulo e o aprendiz e entre o aprendiz e as suas respostas ao meio.

O aprendiz motivado por uma intenção, seleciona e focaliza o estímulo, potencializando e o associando a ações sequenciais, possibilitando que desenvolva o seu potencial cognitivo (MEIER; GARCIA, 2011). Na figura abaixo o organismo (o aprendiz) está no meio, entre ele e o estímulo e ele e a resposta está o mediador.

Figura 6: O esquema de Piaget com o elemento da mediação humana.



Fonte: DEPRESBITERIS; SOUZA; MACHADO, 2003

A mediação surgiu, de acordo com Feuerstein, quando o homem quis transmitir seu legado para as futuras gerações. Desta maneira, a sua função é compartilhar significados, fortalecendo e garantindo a eternidade da cultura. No esquema acima, o mediador é representado pelo H, mas não é somente ele, todo o processo que ele realiza está naquele posicionamento. Sua intencionalidade é uma maneira de direcionar o indivíduo quanto a aprendizagem almejada. Caso o indivíduo não receba a mediação, a aprendizagem pode ocorrer, mas é “incidental”, está à mercê de intempéries e ocasionalidade.

A aprendizagem por mediação se dá a partir do planejamento do mediador, que seleciona estímulos, prepara o ambiente para que eles possam ocorrer, organiza todo o entorno com a sua intenção, tendo o aprendizado como foco. Percebe-se então uma grande importância da bagagem cultural e emoções do mediador, tornando algumas ações mais relevantes e ignorando outras. Sua posição e opinião estão presentes o tempo todo, é essencial que isto seja percebido e compartilhado com o mediado, de maneira a dar espaço para transcendência e sua própria interpretação.

A EAM não está relacionada a um conteúdo de aprendizagem específico, podendo ser desenvolvida em qualquer ambiente, e a própria linguagem não é um impedimento. Qualquer tipo de interação é relevante, podendo ser demonstrada fisicamente, por sinais gestuais, verbais, linguagem corporal, pela exposição às experiências (DEPRESBITERIS; SOUZA; MACHADO, 2003).

3.3.3 Critérios de mediação

Feuerstein definiu diversos critérios para efetivação da mediação. Nesta pesquisa vamos nos ater aos universais, que não podem faltar na mediação: intencionalidade e reciprocidade, transcendência e significado (MEIER; GARCIA, 2011).

Intencionalidade e Reciprocidade estão intimamente relacionados. A intencionalidade é o ato do mediador ao selecionar, interpretar e isolar os estímulos; e a reciprocidade é a abertura por parte do mediador para receber as respostas do mediado e gerar melhorias no processo, fazendo-o se aproximar mais das características e interesses do próprio mediado. “O processo de aprendizagem deve ser intencional, compartilhando as intenções entre mediador e mediado. Esse é o fundamento da reciprocidade” (DEPRESBITERIS; SOUZA; MACHADO, 2003, p.46). Mas a reciprocidade diz respeito também a contrapartida do mediado, que ao receber informações sobre o processo de aprendizagem, torna-a consciente, sentindo-se envolvido e se dedicando para mudar de acordo com os objetivos compartilhados.

O critério da transcendência diz respeito à possibilidade de o aprendiz antecipar acontecimentos, projetar o que ocorre numa vivência para outras situações. A partir da aquisição de princípios estas experiências são generalizadas para casos mais amplos. O aprendiz então pode prever a incidência de eventos similares e tomar um curso de ação similar ao que já fez, mas adaptado para cada evento em particular (DEPRESBITERIS; SOUZA; MACHADO, 2003).

O significado está relacionado ao quanto valioso é uma atividade ou evento, ou pelo menos a percepção sobre ele, denotando uma necessidade do mediado de entrar em contato. Novamente a posição do mediador não é neutra, sendo necessário demonstrar envolvimento emocional e explicitar seu interesse pela realização da atividade. A significação é essencial para o processo de humanização, ao ponto que é por meio dela que ocorre a troca entre culturas e gerações (MEIER; GARCIA, 2011).

3.4. A Sequência Didática de Antoni Zabala

Antoni Zabala é um pesquisador espanhol de educação que atuou na América Latina com consultorias em escolas e ministérios. Sua participação na implementação de modelos educacionais é vasta, portanto suas contribuições para a experimentação tácita de teorias educacionais são fundamentais para que as propostas dele e de outros estudiosos sejam melhor avaliadas.

Entre os pontos que são mais relevantes de sua produção acadêmica pode-se destacar: (a) defende a formação plena do aluno pela escola, de maneira a incluir conteúdos atitudinais, procedimentais, factuais, conceituais e princípios nos currículos escolares; (b) o papel do professor como estrategista da aprendizagem dos alunos, planejando as sequências didáticas de forma a criar uma ordem de proposição de atividades e procedimentos para execução e avaliação; (c) a organização

de conteúdos de maneira interdisciplinar; (d) o cuidado com os materiais curriculares e recursos didáticos disponíveis para os professores que os auxiliam na concretização dos seus planejamentos didáticos.

A teoria de Zabala relacionada aos conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais se deu a partir da proposta de Cesar Coll que estabeleceu grupos de capacidades cognitivas, intelectuais, motoras, afetivas e de relação interpessoal. Coll já destacava o espaço e valorização necessários para o desenvolvimento pessoal e sua indissociabilidade do contexto e relações sociais (ZABALA, 1998). A capacidade de uma pessoa se relacionar depende diretamente das experiências que vive, e a escola é um dos principais locais de convívio para crianças e jovens, fornecendo substrato para estabelecimento de relações e vínculos afetivos.

A atuação dos professores é mais importante que apenas os conteúdos conceituais, suas intervenções sempre revelam suas posições ideológicas. O professor influencia a formação de seus alunos nas menores ações que executa em aula; nos incentivos fornecidos, na expectativa sobre eles, nos recursos utilizados. As escolhas sobre a prática docente se relacionam com experiências educativas variadas e é importante a reflexão sobre o impacto destas e como elas estão relacionadas com o papel da educação.

Para saber se a aula planejada está adequada, é necessário saber o real propósito da educação formal, enfim, por que professores e alunos se reúnem neste grupo pouco provável? Frequentemente esta pergunta ampla perde sentido se não estiver próxima de uma objetivação na sala

de aula. Sua aplicação deve se dar também com o entendimento sobre o que está acontecendo, o que está sendo ensinado.

Durante muito tempo se utilizou na escola (e ainda se utiliza) o termo “conteúdo” ao abordar estritamente os conhecimentos necessários sobre as matérias e/ou disciplinas. Zabala (1998) destaca a importância de utilizar “conteúdos” quando se referir a tudo o que se aprende na escola, não somente às capacidades cognitivas. Devem ser conteúdos de aprendizagem questões relacionadas ao desenvolvimento de capacidades motoras, afetivas e de relacionamento, aquilo que já se aprende na escola, mas não se fala, o chamado currículo oculto.

3.4.1 Conteúdos Conceituais

“ O que eu devo saber? ”

Estes são os fatos, acontecimentos, situações, dados e fenômenos concretos (chamados factuais) bem como os conceitos e princípios abstratos que podem ser conjuntos de fatos, objetos ou símbolos com alguma característica em comum e as relações de causa-efeito ou correlações entre fatos objetos ou situações. O que mais se destaca nesta categoria é a necessidade de compreensão de diferentes saberes, entendendo seus significados (ZABALA, 1998).

A aprendizagem destes conteúdos será percebida quando for possível recordar e utilizá-los para interpretar, compreender e/ ou caracterizar um fenômeno ou situação. Ao planejar o aprendizado destes saberes o

professor pode elaborar partes das sequências didáticas solicitando que os alunos façam listas, esquemas, associações entre esse conteúdo e outros já trabalhados ou de conhecimentos prévios. Outras possibilidades, principalmente para os conceitos e princípios, são o uso de atividades complexas, que exijam elaboração e construção dos conceitos e estabelecimento de relações entre eles, atividades que promovam a percepção de significado e funcionalidade, desafios com soluções que possam se relacionar a situações reais.

3.4.2 Conteúdos Procedimentais

“ O que eu devo saber fazer? ”

Os conteúdos procedimentais são as técnicas, métodos, regras que ajudam a descrever processos e procedimentos, além das habilidades necessárias para a correta execução dessas. Os procedimentos são conjuntos de ações ordenadas para a realização de um objetivo. Cada um dos conteúdos relacionados como procedimentais podem ser caracterizados a partir de três grandezas.

A primeira delas é com relação aos seus componentes, e pode ser identificado num espectro entre o motor e o cognitivo: recortar, embrulhar são exemplos de componentes essencialmente motores, que estão mais próximos do motor neste eixo, enquanto ler e traduzir estão mais próximos do componente cognitivo. A segunda grandeza é com relação a quantidade de ações que compõem o procedimento, é o eixo

poucas ações/ muitas ações: saltar é um procedimento com poucas ações, desenhar já é um procedimento com muitas ações.

A terceira grandeza diz respeito à determinação da ordem em que as ações do procedimento devem ocorrer. Está definido no eixo algorítmico/ heurístico. Sendo o algorítmico um procedimento em que o grupo de ações possui uma sequência rígida, enquanto o heurístico envolve maior variação na ordem de ações. Uma leitura de um romance por exemplo é bem algorítmica, enquanto a leitura para aprendizagem envolveria uma prática mais heurística.

Para ocorrer a aprendizagem de procedimentos é condição essencial que sejam realizadas atividades pedagógicas que incluam as ações que o compõem, além disso a execução das tarefas deve ser feita múltiplas vezes para que os alunos dominem o procedimento em questão. Outro ponto crucial e que muitas vezes é deixado de lado é a reflexão sobre a própria atividade, para que o aluno tome consciência sobre a sua prática. As repetições com o intuito do aluno dominar o conteúdo devem ser realizadas de acordo com diferentes contextos, caso os exercícios sejam sempre feitos de acordo com os mesmos padrões e situações, fica mais difícil prever como agir numa situação diferente. Cenários variados vão ajudar o aluno a perceber as nuances da aplicação do procedimento em cada ocasião.

3.4.3 Conteúdos Atitudinais

“ Como eu devo ser? ”

Os conteúdos atitudinais são os mais dificilmente percebidos nos conteúdos escolares clássicos. Estão entre as questões relacionadas à educação que comumente são ditas que devem ser aprendidas em casa. Estão agrupados em valores, atitudes e normas: Os valores são ideias éticas que tendem a gerar um juízo sobre as condutas. As atitudes são predisposições das pessoas para agir de determinada maneira e são guiadas pelos valores individuais. As normas são padrões de comportamento que devem ser seguidos devido à inserção num grupo social (ZABALA, 1998).

Os valores são aprendidos quando são interiorizados, de maneira que o indivíduo seja capaz de elaborar critérios para tomar uma posição de acordo com critérios morais. Considera-se que uma pessoa aprendeu uma atitude quando ela é capaz de pensar, sentir e agir de forma perene a respeito do objeto ou indivíduo a quem se dirige essa atitude. As normas podem ser aprendidas com diferentes intensidades, de início podem ser compreendidas, num grau mais elevado quando existe uma reflexão a respeito da sua utilização, e no seu grau mais elevado quando as normas são interiorizadas e aceitas como regras da parte da sociedade que atuam.

3.5 Propostas para salvar a Educação - O que é feito para derrotar esse Dragão

Muitas metodologias vêm sendo criadas e implementadas com a intenção de incrementar e mudar as práticas didáticas. Este item visa fazer um breve panorama de metodologias inovadoras utilizadas na educação, para que a proposta do uso de elementos dos Roleplaying Games possa ser analisada a partir do que já está sendo produzido. Não é de nenhuma maneira uma lista completa das práticas e metodologias utilizadas, e também não almeja detalhar as melhores, mais efetivas ou populares. A escolha das metodologias desta lista se deve a incluir entre estas práticas as que podem de alguma maneira dialogar com a utilização de elementos de Roleplaying Games na educação.

3.5.1 Aprendizagem baseada em Projetos

Surgida a partir dos trabalhos de John Dewey e William Kilpatrick no início do século XX, é uma abordagem instrucional em que os alunos aprendem ao investigar uma questão complexa, engajando os alunos e os fazendo participar da conclusão de projetos inteiros. John Dewey comprovou o “aprender mediante o fazer”, de maneira que os alunos iam gradativamente adquirindo conhecimentos relativos para resolver situações reais em projetos referentes aos conteúdos na área de estudos, que tinha como meta o desenvolvimento dos mesmos no aspecto físico, emocional e intelectual, por meio de métodos experimentais.

Segundo Campos (2011), a Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL - Project Based Learning) tem sido um dos principais focos da discussão

não apenas como abordagem de aprendizagem ativa, mas como alternativa para se elaborar currículos e se adotar práticas inovadoras na educação em engenharia. A PBL demanda que o professor reflita sobre sua prática docente, repensando a sua postura tradicional de conteudista para se comportar como um treinador de aprendizagem. Já os estudantes, são incentivados a ter mais autonomia e responsabilidade por sua aprendizagem.

A PBL tem como principais características o aluno como centro do processo de ensino-aprendizagem; o desenvolvimento de grupos de tutoria; por ser uma metodologia que exige além da participação ativa dos alunos e mudança na postura do professor, práticas cooperativas, integradas e interdisciplinares, apresenta um grande desafio ao ser implementada em escolas com um currículo disciplinar clássico.

3.5.2 Aprendizagem baseada em Problemas

A Aprendizagem baseada em Problemas teve origem na década de 1960, criada pelo professor de medicina Howard Burrows, da Universidade MacMaster em Ontário - Canadá, ao identificar que os seus alunos tinham um aproveitamento pífio nas disciplinas do curso básico de medicina ao utilizar o currículo tradicional. O Prof. Burrows atribuiu a dificuldade ao método de ensino, e não ao desempenho dos professores. Esta metodologia é centrada no aluno, muito mais ativa e interativa. Os alunos aprendem os conteúdos através da resolução de problemas, que

geralmente não possuem respostas certas, trabalhando em pequenos grupos cooperativos, conduzidos por um tutor (NETO et. al., 2011). A ideia é que os alunos empoderem-se e tenham autonomia sobre o seu aprendizado, ao direcionar as pesquisas, integrando teoria e prática ao aplicar seus conhecimentos para a construção de soluções.

3.5.3 Aprendizagem baseada em Jogos

Jessica Trybus (2015) destaca como os jogos são ambientes de aprendizagem bem elaborados, e que a aprendizagem baseada em jogos pode ajudar a definir as experiências de aprendizagem escolares. O cerne deve estar em criar situações engajadoras e motivadoras por meio de vivências interativas. A aprendizagem baseada em jogos (GBL - Game-based learning) não é a utilização ou criação de jogos para fins educacionais, mas o desenvolvimento de atividades baseadas em princípios de jogos que possam introduzir conceitos e conduzir os participantes ao objetivo principal.

Existe muita discussão e divergência na academia sobre a relação entre GBL e a Gamificação aplicada na educação. A principal diferença é no enfoque de cada uma. Enquanto a aprendizagem baseada em jogos (GBL - Game Based Learning) busca a inclusão de conteúdos e objetivos educacionais diretamente nas mecânicas de jogos, a gamificação diz respeito ao engajamento dos participantes em atividades usuais ao estruturar as práticas com elementos de jogos. Posteriormente

nesta pesquisa a gamificação é retomada com uma conceituação mais completa.

Prensky (2001) tornou conhecida a ideia da utilização dos Jogos Digitais para repensar a educação por meio da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais (DGBL - Digital Game-Based Learning). Ele destacou o foco principal de uma revolução que viria a ocorrer no século XXI: a ideia que o estudo não precisa mais ser sofrido e doloroso e que iríamos descobrir que ao fazer práticas didáticas bem mais divertidas, ficaria evidente como elas são muito mais efetivas para o aprendizado.

3.5.4 Blended Learning - Ensino Híbrido e Flipped Classroom - Sala de Aula Invertida

O termo Blended Learning vem sendo utilizado desde o final da década de 1990 para descrever uma prática que pode revolucionar a maneira como se faz a educação formal (PICCIANO et al., 2014). Apesar das diferentes utilizações dependendo de cada autor, no geral significa uma prática pedagógica que combina aulas presenciais com componentes virtuais ou online (educação a distância). Por ser um termo extremamente abrangente, que não foi delimitado de maneira a ser compreendido da mesma forma por diferentes pesquisadores, cada pesquisa precisa definir claramente sua maneira de conceber a prática.

A sala de aula invertida é um desmembramento do ensino híbrido, onde parte-se da ideia de que os conteúdos mais instrucionais podem ser apresentados online para os alunos, que fazem as pesquisas antes de ir

para a aula. Na hora da atividade presencial com professores e alunos são trabalhados os temas com atividades vivenciais, práticas e/ou exercícios (BISHOP; VERLEGER, 2013). Esta lógica torna os momentos em aula mais práticos e interativos, os alunos são mais ativos na busca de conhecimentos e os professores ficam numa posição muito mais voltada para a mediação da aprendizagem e não como especialistas sobre o conteúdo.

3.5.5 A Gamificação na Ponta da Convergência

Os jogos exercem um papel importante na transformação da sociedade e estão participando dessas mudanças também. Eles têm potencial para desempenhar um papel de destaque no desenvolvimento de faculdades cognitivas, na tomada de decisões e na aprendizagem (SANTAELLA, 2013). A utilização de jogos na educação não é novidade, mas o conceito de gamificação incrementa esta prática com um procedimento específico.

[...] a gamificação pressupõe a utilização de elementos tradicionalmente encontrados nos games, como narrativa, sistema de feedback, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, tentativa e erro, diversão, interação, interatividade, entre outros, em outras atividades

que não são diretamente associadas aos games [...] (FARDO, 2013, p. 66)

Estudar os aspectos da gamificação e como eles afetam o processo de ensino e aprendizagem é uma questão crítica para que as mudanças propostas para a educação sejam mais efetivas (MCGONIGAL, 2011). Borges et. Al em seu artigo “Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático” identificam diversas pesquisas relacionando gamificação e educação e destacam que

Apenas um estudo cita a aprendizagem colaborativa apoiada por computador como um dos recursos disponíveis para o desenvolvimento de aplicações que enfatizam a socialização dos estudantes e a formação de grupos. Entretanto, nenhum dos estudos aborda diretamente a aprendizagem colaborativa apoiada por computador [...]. (BORGES, 2013, p. 241)

Apesar da revisão citar uma defasagem dos estudos sobre a aprendizagem colaborativa a partir do uso do computador, e os Roleplaying Games serem uma prática analógica, esta lacuna pode começar a ser preenchida com pesquisas por gêneros de jogos. Identificando o RPG, seja ele de mesa ou eletrônico, como um gênero com grande potencial para desenvolvimento de estruturas narrativas (GASQUE, 2016) e para trabalhar a cooperação e colaboração, vê-se um promissor caminho a ser trilhado.

3.6 A Cultura Digital e os prazeres do meio.

Ao falar sobre o poder de arrebatamento das mídias digitais sobre as pessoas, Janet Murray desenvolveu alguns conceitos que ajudam a entender características do meio digital que atuam como fortes incentivadoras para a participação e engajamento. No seu livro “Hamlet no Holodeck” ela define a Imersão, a Agência e a Transformação como os três prazeres do meio digital (MURRAY, 2003). Devido às fortes relações percebidas entre estes conceitos com os Roleplaying Games de mesa, eles serão o eixo norteador da discussão sobre as narrativas compartilhadas em jogos.

A imersão é a experiência de ser transportado para um espaço simulado. Janet Murray (2003) comenta sobre como aprecia-se a fuga do mundo familiar, a sensação de alerta por estar em um lugar desconhecido, onde as percepções são novas e o prazer proporcionado ao aprender a se movimentar nele, utilizando o termo “natação digital” para descrever as ações dos participantes enquanto envolvidos pelo meio.

A experiência imersiva é limítrofe entre os dois meios, de maneira que os jogadores os habitem simultaneamente. A carga de sentidos e percepções é compartilhada, e objetos muitas vezes atuam de maneira a facilitar a assimilação e compreensão dos estímulos recebidos. Assim como o ursinho de pelúcia da criança, que é carregado fortemente por elementos subjetivos, mas é também um objeto real, que está presente no mundo de maneira não apenas imaginada pela criança. O objeto é ambíguo para a criança, tem uma localização psicológica incerta, pulsante com emoção. Da mesma maneira que o ursinho de pelúcia, o

computador se situa entre as nossas mentes e a realidade, atuando como um artefato fronteiro (MURRAY, 2003).

Uma história tem o mesmo propósito do ursinho de pelúcia para adultos, algo fora de si, mas ainda assim seguro em que podemos projetar nossos sentimentos. Histórias evocam nossos mais profundos medos e desejos porque elas habitam esta fronteira mágica. Huizinga definiu o espaço em que o jogo acontece como um círculo mágico: um local, espaço e tempo com regras específicas, que as pessoas entram por vontade própria, e abrem mão da vida “lá fora” para estarem presentes por inteiro durante o jogo.

Há uma clara relação, que vai além do uso da palavra “mágico” entre o círculo mágico de Johann Huizinga e a fronteira mágica de Janet Murray. Ambos buscam identificar os temas descritos - histórias em meios digitais para Janet Murray e jogos para Johann Huizinga - como espaços de participação voluntária, com temática lúdica e delimitações claras entre o que está dentro e fora da prática. Como nesta pesquisa estamos trabalhando com um jogo de contação de histórias, apesar de analógico, tais características ficam mais salientes.

A sugestão de participar de um mundo diferente, que podemos separar claramente do mundo real, em que as nossas ações geram mudanças significativas é poderosa, e com ela várias questões acabam por ser levantadas. Desde as pessoas que não aceitam participar, muitas vezes quebrando as regras propositalmente, gerando intervalos que quebram o ritmo e um estranhamento que claramente interrompe os momentos de mesmização. A própria entrada no ambiente como você mesmo, sem a

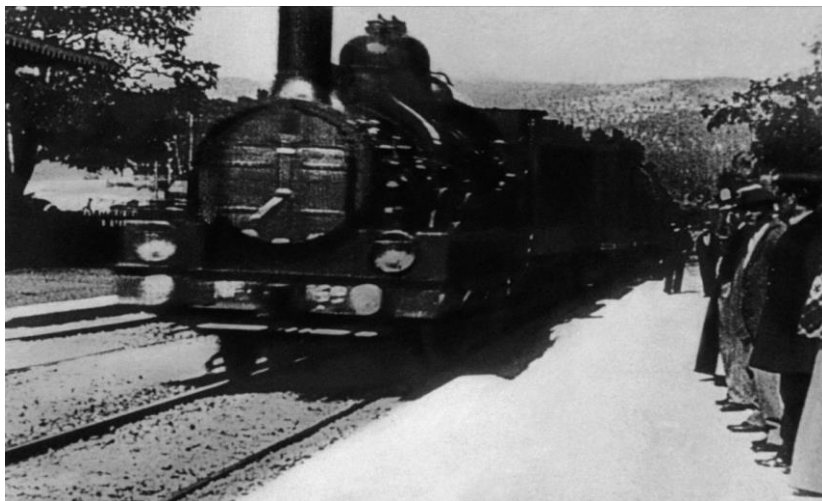
nenhuma personificação de uma personagem pode gerar essa quebra. Muitos jogos digitais acabam por utilizar uma espécie de avatar, ou representação física do jogador para que este não se imagine dentro do jogo com suas próprias roupas e características pessoais que poderiam destoar do ambiente visto ou imaginado.

Porém esse poder de imersão precisa de uma âncora no mundo real, para que a estranheza não nos faça “voltar” para nossa vida, rompendo com a suspensão da realidade de maneira brusca. Quanto mais presente o mundo encantado, mais nós precisamos de uma certeza que é somente virtual e mais nós precisamos saber que há um caminho de volta para o mundo exterior (MURRAY, 2003).

Nós, como usuários do meio, precisamos de tempo para nos acostumar com o aumento do poder de representação. Neste período nós brincamos com essa área fronteira, testando a durabilidade da ilusão.

Existem exemplos de diversas mídias sobre esta brincadeira na fronteira entre os dois mundos: uma história relata a primeira apresentação de cinema, que não se sabe ao certo o quanto é real. Mas o nome do curto filme foi “A Chegada do Trem na Estação Ciotat”, e muitas pessoas teriam corrido para sair da frente do trem que se aproximava.

Figura 7: A Chegada do Trem na Estação Ciotat



Fonte: <https://muitomaisqueadaptacoes.wordpress.com/2013/08/30/historia-do-cinema/>

Há alguns exemplos também nos games, mas um flerte interessante entre o ambiente do jogo e o real foi em “Metal Gear Solid”, jogo em que o vilão “Psycho Mantis” era capaz de ler a mente do jogador, prevendo seus movimentos e se antecipando a eles.

O vilão lia o cartão de memória do jogador e citava os jogos que ele costumava jogar que fossem da mesma desenvolvedora. Para conseguir vencê-lo, era necessário mudar a entrada do controle no videogame (no mundo real), para que o vilão não conseguisse prever os movimentos do personagem (no mundo fictício).

Figura 8: Psycho Mantis, um vilão de Metal Gear Solid



Fonte: <http://knowyourmeme.com/photos/544051-metal-gear>

A imersão, porém, gera uma expectativa que precisa ser atendida pela experiência vivida. Torna-se necessário definir limites explícitos para tempo de permanência e espaço. O jogo “Myst” – lançado em 1993 - possuía imersão intensa no ambiente, mas não no desenrolar da história. Perde-se a imersão porque nada está acontecendo. Quanto mais nos sentirmos dentro dela, mais queremos partir em aventuras (MURRAY, 2003).

A série “Westworld” de 2016 - uma recriação do filme de 1973 “Westworld: Onde Ninguém tem Alma” - traz uma espécie de parque

temático, em que os visitantes podem ficar imersos num mundo fictício que simula a época da expansão do oeste americano. Mas para que esses ambientes completamente imersivos do seriado funcionem, é necessário que as personagens secundárias (no RPG chamamos de NPCs - Non-Player Characters, ou PdM - Personagens do Mestre) tenham suas rotinas, interesses, e tragam momentos de interação e objetivos para os participantes humanos.

Em ambientes similares ao modelo de parque de diversão a visita deve ser curta e cheia de estímulos, para prender a atenção e não dar oportunidade para exploração arbitrária. Já uma visita mais exploratória pede por personagens para o enredo progredir em tempo real. Se estamos no palco e não na audiência, nós queremos mais do que apenas passear pelo cenário (MURRAY, 2003).

A mente do participante é o maior aliado para que a experiência imersiva seja mais poderosa. É o desejo consciente de experienciar a imersão, que reforça ao invés de questionar a “realidade” vivenciada. É a experiência de interagir e usar os objetos e vê-los funcionando como deveriam em nossas mãos que cria a sensação de fazer parte do mundo fictício (MURRAY, 2003).

Ao interagir no jogo, se as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, estamos sentindo a Agência. Janet Murray (2003, p. 127) define Agência como “[...] o poder satisfatório de executar ações significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas. Nós sentimos mais poder, sentimos que o cenário está sob nosso controle”.

As novas práticas relacionadas à contação de histórias no século XXI, apoiadas em tecnologias digitais permitem que os ouvintes/ leitores vivam um “imaginário construído por tecnologia de ponta, cujas produções culturais chegam mediadas pelo computador, internet (...)” (BUSATTO, 2013, p. 97). A partir da presença destes artefatos tecnológicos cada vez mais constante no cotidiano, a interação das pessoas com as histórias muda. De meros espectadores, os “ouvintes” tornam-se produtores do conteúdo enquanto interagem com os sistemas. A posição passiva já não é mais suficiente em nenhum momento, há uma necessidade de participar, interagir ser o protagonista na vivência que está envolvido.

Indo na mesma corrente desta mudança nas práticas de contação de histórias, os Roleplaying Games encaram uma perspectiva similar. Por ser um jogo de contação de histórias, a narrativa e a interação estão sempre presentes, formando bolsões de interesse. Mas o que mais exemplifica a Agência é a participação dos jogadores como protagonistas na história. Agência é diferente de manter os jogadores ocupados. A realização de ações mecânicas sem a possibilidade de escolha pelo jogador, que não estão relacionadas com as intenções do jogador estão distantes do real sentido de Agência.

O terceiro prazer do meio identificado pela Janet Murray é a transformação, um conceito extenso e multiplamente definido. Para que o jogador sinta o prazer da transformação é possível que ele perceba uma mudança gerada nele enquanto joga, percebidas nas suas emoções e comportamentos. Desta forma vemos claramente o salto da narrativa do

jogo para a vida real, gerando mudanças significativas também em outros contextos.

Outra definição relacionada à transformação é a mudança que promovemos no jogo ao executarmos nossas ações. Cada vez mais são lançados jogos customizáveis e modulares a ponto de os jogadores terem a capacidade de criar de diversas formas dentro do jogo, alterando a sua personagem fisicamente e definindo suas características psicológicas, sendo possível mudar os cenários, ou mesmo criar fases de jogo, missões ou objetivos.

Há ainda uma terceira definição sobre transformação, relacionada às diversas realidades vistas no jogo. O jogador acaba por vivenciar mais pontos de vista e sensibilidades, não apenas uma realidade e uma visão sobre a realidade, exercitando dessa forma a empatia no seu sentido mais categórico, ao perceber sentimentos e percepções de diferentes personagens.

A transformação é o maior objetivo da educação, primeiro transformando o homem, para que então ele possa mudar o mundo a sua volta. Um dos grandes pensadores de qualquer tempo na área da educação é Paulo Freire, que defende a capacidade da transformação a partir da oportunidade do indivíduo de olhar a sua volta de maneira crítica, aberto a entender, discutir e crescer com essa experiência.

3.6.1 Paulo Freire e os Prazeres do Meio Educativo

Paulo Freire (2016) é o maior educador brasileiro e um dos mais influentes pensadores no mundo inteiro. A maneira como ele buscou uma transformação do mundo através da educação cativa pessoas a buscarem ser motores para esta mudança. A partir de seus ideais, as práticas didáticas devem dar condições para que os indivíduos sejam valorizados por sua cultura e conhecimentos, promovendo a autonomia dos alunos em processos que garantam a interação social.

Ao contestar a educação bancária, que busca depositar nos alunos os conhecimentos e valores entendidos como valiosos pela sociedade, ao imaginar uma pedagogia que empodere os alunos e faça os seus olhos brilharem ao viver suas aprendizagens, Freire abre o espaço necessário na educação para a entrada de metodologias ativas e divertidas. Além disso, os alunos poderão entender seu contexto de maneira crítica, repensar sua participação nos núcleos comunitários que vivem e eles próprios serem chave para a mudança de suas condições de vida.

Janet Murray define os prazeres do meio digital como sendo Agência, Imersão e Transformação, e Paulo Freire buscava destacar prazeres semelhantes na educação, como grandes forças motrizes da transformação do indivíduo e da sociedade. A agência, ao promover a autonomia e protagonismo do aluno, visando sempre que o aluno consiga se perceber em seu espaço e contexto, e pensar que a educação seria a grande responsável pelo poder do aluno sob sua própria vida, determinando seus caminhos. A transformação, como sendo o grande

objetivo da educação, e a possibilidade de se perceber aprendendo e mudando a partir do contato com o outro.

Quanto a imersão, é comum nos sentirmos deslocados das tarefas que realizamos na escola, como se não entendêssemos o que fazemos nela, pensando até mesmo se deveríamos estar lá. Que imersão maior poderíamos sentir, do que quando nos damos conta do mundo em que estamos, e da parcela de participação que nos cabe? Sentimos que pertencemos ao mundo a nossa volta quando estamos em contato real e cru em comunidade, compartilhando experiências e aprendizados.

A revolução cultural digital que ainda estamos vivendo está alterando abruptamente o cotidiano e fornecendo maneiras diferentes de ver, entender e interagir com o mundo. A percepção do usuário que ele tem poder para entrar nos diversos mundos criados e se sentir dono deles, alterando-os, mexendo livremente de acordo com sua própria visão e intenção é uma dessas características marcantes. Os jogos digitais, desde sua concepção lidam com a ideia de participação ativa do usuário, e são a maneira mais elegante e clara de demonstração desses poderes.

Agora nos debruçaremos sobre a maneira que esses jogos são criados, proporcionando ao jogador momentos de interação com o artefato de modo a se sentir como parte dele e criador de seu conteúdo. Os jogadores criam suas narrativas dentro dos jogos, se sentem poderosos ao perceber os prazeres do meio e motivados a continuar engajados.

3.7 Cultura Digital e Game Design

Este item visa apresentar o contexto atual no qual estamos buscando encontrar práticas didáticas para os professores utilizando elementos de jogos. É perceptível a força que o digital, as redes sociais e os mundos virtuais atuam sobre o nosso cotidiano. Os jogos digitais possuem um papel bem relevante, tendo chamado a atenção em diversos aspectos, do faturamento como mídia de entretenimento até a utilização de suas práticas de desenvolvimento e criação em áreas como marketing, educação e gestão empresarial. Os designers de jogos são hoje os novos gurus com soluções inovadoras para qualquer área que almeje engajar pessoas em suas atividades e para planejar o uso de jogos na educação, parece necessário entender melhor este cenário.

Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. (JENKINS, 2009 p. 29)

Henry Jenkins foi precursor no entendimento dos rumos que o cotidiano estava caminhando com o desenvolvimento das novas tecnologias da informação e comunicação. Em “A Cultura da Convergência” ele destaca três características que determinam o rumo das novas mídias e sua influência em nosso modo de viver. A primeira, a convergência das mídias, se refere a um

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29)

A Cultura Participativa, a segunda das três características levantadas por Jenkins no livro “Cultura da Convergência”, destaca o papel predominante do consumidor que passa a ter maior poder de escolha sobre o que será consumido em mídias dispersas, de forma que a interação entre produtor e consumidor passa a ser mais intensa, não sendo ainda definido regras para esse contato contínuo (JENKINS, 2009).

A dispersão textual por diferentes linguagens e mídias promove reformulações no ecossistema audiovisual, criando novas formas de envolvimento que englobam e expandam as antigas práticas de produção e consumo de conteúdo.

Essa mistura densa e complexa de linguagens, feita de hiper-sintaxes multimídia - povoada de símbolos matemáticos, notações, diagramas, figuras, também povoada de vozes, som, música e ruídos -, inaugura um novo modo de formar e configurar informações. (SANTAELLA, 2013, p. 356)

Como na academia, em que ocorre a tendência de trabalharmos em equipes altamente especializadas, o contato com as mídias também está sendo regido pela Inteligência Coletiva, a última das características da cultura da convergência definidas por Jenkins.

Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos [...] Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar as peças, se associarmos nossos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. (JENKINS, 2009, p. 33)

Da mesma maneira que Jenkins percebe o papel das novas mídias ao moldar a forma das pessoas se relacionarem, Jane McGonigal entende que a conectividade social mais forte criada a partir dos games desenvolve redes de apoio onde todos os envolvidos se beneficiam. As interações positivas nesses meios geram emoções pró-sociais (MCGONIGAL, 2011).

A condição em que estamos com estas novas mídias, permitindo o contato com outras pessoas, pouco importando a localização e afazeres no momento, passa a ideia de onipresença, “corpo, mente e vida ubíquas. (...) a ecologia midiática hipermóvel e ubíqua afeta, sobretudo, a cognição humana” (SANTAELLA, 2013, p. 16).

Esta visão sobre o impacto das novas mídias na cultura é similar à de Stuart Hall, identificando-as como capazes de encurtar distâncias, tornando a organização da sociedade global mais próxima, gerando novos sistemas nervosos que enredam numa única teia sociedades com diferentes histórias e modos de vida, situadas em diferentes fusos horários (HALL, 2003).

Outro aspecto que precisa ser levado em consideração a respeito da cultura digital, principalmente no que diz respeito aos games, é a forte tendência que eles possuem de fascinar e envolver seus usuários, imergindo os jogadores num meio específico. Para Huizinga, este era o círculo mágico.

Para criar jogos fascinantes, não há uma fórmula secreta, mas a Teoria do Fluxo de Csikszentmihalyi é muito utilizada no desenvolvimento de jogos, visando torná-los mais interessantes, até mesmo para estimular sessões longas e ininterruptas, onde o jogador simplesmente “não consegue parar” de jogar.

Gráfico 5: Teoria do Fluxo de Csikszentmihalyi



Fonte: Elaborado pelo autor

O conceito de fluxo foi criado inicialmente para estudar o transe no qual profissionais como artistas plásticos e jogadores de basquete se sentem ao começar uma sequência virtuosa de acertos ou surtos de criatividade em que eles descrevem perceber pouco de seu entorno, a não ser o que diz respeito à sua prática. Quando a pessoa está no “Fluxo” é como se o próprio tempo ficasse esquecido.

O Fluxo é o estado em que as pessoas se sentem ao executar uma tarefa ou participar de uma atividade em que seu nível de habilidade é compatível com o nível de dificuldade, tornando a ação prazerosa ao ponto da pessoa perder noção do tempo enquanto a executa, parecendo que mais nada interessa enquanto está imersa na atividade. (MEDEIROS; SANTOS, 2017, p. 1126)

As crianças são as mais afetadas pela aura mesmerizante dos jogos, fazendo-os ficar horas ininterruptas jogando em frente à televisão ou aparelho móvel. E logo que foi percebida esta tendência dos jogos, diversos pesquisadores passaram a estudar com mais afinco a capacidade de atrair e manter o interesse pelas suas atividades. A Teoria do Fluxo passou a ser uma teoria diretamente aplicada na construção de jogos, servindo de guia para desenvolvedores de jogos iniciantes.

À medida que pesquisas sobre criação de jogos evoluíram, estruturas mais complexas foram elaboradas para gerir o processo de desenvolvimento. A seguir serão apresentados dois desses modelos.

3.7.1 Estruturas para o Desenvolvimento de Jogos - MDA e As Lentes de Schell

A estrutura MDA foi desenvolvida por Robyn Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek (2004) de maneira que cada componente pode ser imaginado como um ponto de vista do jogo, cada um sendo separado, mas ligados pelas suas funções. Da perspectiva do designer, a mecânica dá espaço para a dinâmica, que em seguida dá espaço para as experiências estéticas específicas. A partir da perspectiva do jogador, a estética dá o tom, que surge a partir das dinâmicas observáveis e posteriormente nas mecânicas, sendo que algumas mecânicas nem chegam a ser percebidas pelo jogador.

Quando trabalhando com jogos, é relevante considerar as perspectivas de ambos, o jogador e o desenvolvedor. Isto ajuda a observar como mesmo as pequenas mudanças em uma camada podem resultar em uma sequência de outras. Além disso, pensar a partir do ponto de vista do usuário fortalece o desenvolvimento do jogo focado na experiência, e não nas características do próprio jogo.

A prática de pensar na experiência do jogador ajuda a criar modelos mais divertidos para o jogo. Mas falar sobre diversão em jogos não é um assunto simples, porque o vocabulário utilizado é restrito. Ao descrever a estética de um jogo, é necessário se afastar de palavras como diversão e jogabilidade, passando a utilizar palavras e termos mais diretos.

De acordo com Robyn Hunicke (2004) dentre os tipos de diversão relacionados aos jogos, é possível elencar:

Tabela 1: Prazeres Estéticos dos videogames

Sensação	Jogo como prazer sensorial
Fantasia	Jogo como faz-de-conta
Narrativa	Jogo como drama
Desafio	Jogo como apresentação de obstáculos
Amizade	Jogo como estrutura social
Descoberta	Jogo como território inexplorado
Expressão	Jogo como autodescoberta
Submissão	Jogo como passatempo

Fonte: HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004

Para que as experiências estéticas gerem esses tipos de diversão de maneira planejada, é necessário desenvolver os sistemas dinâmicos. Por exemplo, o desafio é criado através de elementos como tempo e oponentes. A amizade pode ser fortalecida ao compartilhar informações através de certos membros de um time, ou exigindo condições de vitória que sejam mais difíceis de atingir sozinhos.

Já as mecânicas são ações, comportamentos e mecanismos de controle oferecidos aos jogadores dentro de um contexto de jogo. Mecânica e elementos de jogo formam juntos a base para os sistemas dinâmicos de jogabilidade.

Ao mudar o foco entre os três níveis de abstração da estrutura MDA, é possível criar conceitos para o comportamento dinâmico dos sistemas do jogo. Compreender os jogos como sistemas dinâmicos ajuda a desenvolver técnicas para um ciclo constante de melhorias, permitindo que se aumente o controle sobre desfechos indesejados, e assim ajustar os comportamentos desejados. Ao compreender como as decisões formais sobre jogabilidade impactam na experiência do usuário final, será possível decompor a experiência, e utilizá-la para gerar mais desenvolvimentos.

Jesse Schell é um desenvolvedor de jogos, professor de game design no Carnegie Mellon University's (CMU), Entertainment Technology Center (ETC) e CEO da empresa Schell Games que ficou internacionalmente conhecido pela publicação do livro “The Art of Game Design”. A partir

de uma revisão completa sobre as práticas sendo utilizadas para a criação de jogos, o autor traz aspectos teóricos, analíticos e práticos que ajudam a entender os procedimentos e cuidados para a criação de bons videogames. A principal característica do livro são as cem lentes que ajudam a olhar e entender o jogo a partir de facetas específicas, como: definições e fundamentos de jogo, e até questões relacionadas ao lucro e ao mercado (MEDEIROS; SANTOS, 2017).

3.7.2 Influências dos Roleplaying Games em jogos digitais

A evolução da tecnologia investida nos games ou jogos digitais, possibilitou uma narrativa mais complexa, surgindo jogos onde a construção e progressão das personagens e as decisões sobre os caminhos a tomar ficavam nas mãos do jogador. Estas características são similares ao RPG de mesa, e estes jogos também ficaram conhecidos como RPG (NOVAK, 2010). Atualmente já é difícil dizer qual jogo não se utiliza de algum elemento inspirado nos Roleplaying Games de mesa.

Jogos de tiro em primeira pessoa (FPS) como as séries “Call of Duty” e “Battlefield” usam a evolução da personagem e aprendizado de habilidades., Jogos de simulação de esportes – como futebol ou basquete – podem ser jogados como um atleta no decorrer de toda a sua carreira, vendo-o crescer em habilidade, sendo negociado por times cada vez

maiores e atingir o ápice ao ser convocado para jogar na seleção de seu país.

3.8 O Herói pode surgir dos lugares mais improváveis

Até aqui neste capítulo foram apresentadas ideias de especialistas de diversas áreas para que pudéssemos abordar o tema Roleplaying Games e práticas didáticas. Visando mitigar dúvidas, o trecho subsequente busca esclarecer as definições relacionadas ao jogo e ao RPG.

Os Roleplaying Games, ou Jogos de Interpretação de Personagens, possuem em seu nome a palavra jogo, mas ao observar ou vivenciar a prática, alguma estranheza é detectada. É um jogo, mas não possui vencedores e perdedores, não tem a ideia de competição, e, em diversos casos, não há um momento definido quando os participantes atingem o objetivo final e a partida ou sessão acaba.

Somente por essas características é natural que muitas pessoas retirem o RPG da sua classificação de jogo, não o colocando na mesma categoria que xadrez ou voleibol, por exemplo. Como o RPG se passa principalmente no imaginário coletivo dos participantes, muitas vezes é mais semelhante à contação de histórias e teatro improvisado do que a jogos. O que nos leva à seguinte questão:

3.8.1 O que é Jogo?

O jogo está presente mesmo antes da cultura e possui um papel preponderante na organização da sociedade (HUIZINGA, 2001). As crianças brincam de faz de conta, onde se permitem agir como outras pessoas, experimentando papéis diferentes, possibilitando a vivência de coisas de adultos. Desta maneira elas se preparam para a vida futura (VYGOTSKY, 2007).

Na cultura atual, o jogo tem tomado uma posição de protagonismo na vida das pessoas, os esportes são responsáveis por mobilizar multidões e por alterar a configuração e infraestrutura de cidades (ALMEIDA; GUTIERREZ, 2009). Os jogos digitais, também chamados de *games*, já estão consolidados como a indústria do entretenimento que mais movimenta dinheiro, sendo praticado por diversas pessoas, não importando gênero, idade ou classe social. Alguns autores já identificam os *games* como uma forma de expressão, comparando com a literatura, o cinema e as artes plásticas (SANTAELLA, 2013).

Para compreender o que é jogo, Jane McGonigal buscou a definição de Johann Huizinga:

[...] atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma

consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’.
(HUIZINGA, 2000, p. 2)

A partir deste conceito, McGonigal levantou quatro características que são comuns a qualquer jogo: objetivo - meta a ser atingida pelo jogador no jogo; regras - orientações, meios para alcançar a meta; participação voluntária - aceite das regras do jogo pelo jogador; e *feedback* - retorno que o jogador obtém a partir do seu desempenho na partida, visualizando o alcance do objetivo do jogo.

Tabela 2 - Características presentes em todos os jogos

Objetivo	Regras	Participação Voluntária	Feedback
Meta a ser atingida pelo jogador no jogo.	Orientações, meios para alcançar a meta.	Aceitação das regras do jogo pelos jogadores.	Retorno que o jogador obtém a partir do seu desempenho na partida, visualizando o alcance do objetivo do jogo.

Fonte: MCGONIGAL, 2011 - Dados trabalhados pelo autor

Ao levantar estes quatro itens como os determinantes para identificar uma prática ou atividade como um jogo, McGonigal dá um grande passo

para uma compreensão bem abrangente sobre jogo, incluindo atividades puramente cooperativas como os Roleplaying Games.

3.8.2 RPG - O que são os Jogos de Representação de Papéis?

Hoje, os Jogos de Representação de Papéis (RPG, do inglês: Roleplaying Games) se misturam aos jogos eletrônicos e on-line, mas possuem suas origens em jogos de simulação de guerra (wargames). Sua gênese foi, na década de 1970, como um jogo de mesa e é praticado também neste formato desde então (BRITO, 2014). O jogo se passa em volta de uma mesa, com todos os jogadores na maior parte do tempo sentados.

Os RPGs de mesa são praticados com um grupo de cinco a sete pessoas em média, onde um dos participantes será o narrador, ou mestre do jogo, enquanto os outros representam personagens da história. Existe um **sistema de regras** que facilita a identificação de aptidões das personagens para alguns feitos e a probabilidade de sucesso das ações declaradas pelos jogadores.

É comum a utilização de dados multifacetados para representar as diferentes probabilidades em jogo, mas alguns sistemas já utilizaram cartas, ou mesmo o “pedra-papel-tesoura” para conseguir definir sucesso ou fracasso das ações.

Figura 9: Dados utilizados pelo meu grupo de RPG



Fonte: Arquivo pessoal (cedida por João Romão)

O **cenário**: o ambiente do jogo, revela muito do que esperar sobre a história que está sendo criada, numa determinada campanha de RPG o cenário pode ser um mundo de magia e força, como as histórias em Hyboria criadas por Robert Howard, ou um mundo de misticismo e ordens de cavaleiros, como o representado nos Romances Arturianos. Um dos RPGs mais conhecidos e jogados atualmente no mundo é o Chamado de Cthulhu, todo ele baseado nos mitos criados por H.P. Lovecraft em seus livros e contos. Muita inspiração para os cenários de RPG vem da literatura, assim como o RPG já inspirou a escrita de diversos livros que se tornaram best-sellers. A saga de “Dragonlance”

surgiu de um cenário de Dungeons and Dragons, e vendeu diversos livros, sendo os mais conhecidos a trilogia “Crônicas de Dragonlance”.

Outra característica comum dos cenários de RPG é a utilização de informações de diferentes espaços. Um cenário pode ser todo desenvolvido com base nas lendas japonesas, mas a ideia principal da trama ser tirada de um filme atual e o vilão ser criado inspirado numa personagem de videogame. Estas misturas são possíveis e incentivadas para que narradores e jogadores tragam sua bagagem cultural.

As crianças, quando brincam com seus bonequinhos, misturam o cowboy e o índio com os super-heróis, com a família de gatos listrados e com quaisquer brinquedos que estiverem disponíveis. Como no filme longa metragem “Uma Aventura Lego”, onde a ação acontece a partir de quando a criança mistura os seus brinquedos, a sopa cultural dos jogadores de RPG também será a principal fonte de inspiração para as narrativas criadas durante o jogo.

Figura 10: Uma Aventura Lego



Fonte: <https://medium.com/>

A valorização do contexto de cada participante se torna relevante, trazendo a percepção de autoria e propriedade do conteúdo para cada um dos envolvidos. Na criação das narrativas de RPGs a tentativa de atrair jogadores a partir de seus próprios interesses e contribuições muitas vezes se choca com a intenção do narrador ao trazer verossimilhança e um tema específico para a história.

O narrador inicia uma história buscando desenvolver drama e uma atmosfera tensa, somente para na criação das personagens ver os jogadores criando personagens inspirados no Pernalonga e Patolino. O quanto o narrador deve abrir mão de suas expectativas e “linhas editoriais” para acolher os jogadores? Não há uma resposta perfeita para essa pergunta, mas ceder a vontade dos jogadores é tão ou mais importante quanto a intenção inicial do narrador.

Ao tratar de questões educacionais, a situação muda um pouco, mais tarde discutiremos o papel de um narrador/professor como mediador dessas interações com diferentes fontes culturais, auxiliando a trazer à tona as informações relevantes para que os jogadores/alunos saiam com a possibilidade de transpor essas experiências, conseguindo relacionar com fontes históricas ou mesmo com situações da sua vida.

A principal característica dos RPGs é a **personificação**: a imersão do jogador no papel de uma personagem com características que a diferenciam do jogador. O jogo é vivenciado através desta ótica, em que o jogador interpreta outra pessoa, tomando decisões e atuando como se fosse a personagem. O mestre irá elaborar um roteiro prévio e atuará como um contador de histórias, narrando as situações vividas, enquanto os outros jogadores decidem o que suas personagens fazem na história (CRAWFORD, 2014).

É comum a utilização de alguns apetrechos como miniaturas, marcadores, fichas de personagens, mapas com a intenção de ajudar na visualização das cenas descritas. Além disso, pela longa duração das partidas, é comum a presença de petiscos e bebidas na mesa enquanto o jogo está acontecendo.

Figura 11: Típica mesa de RPG - Dados, Miniaturas, Mapas e Salgadinhos



Fonte: Arquivo pessoal (cedida por João Romão)

O foco do RPG está na apresentação de desafios que devem ser vencidos pelo grupo, todos juntos, usando a criatividade e por meio de atividades colaborativas. Estas são características marcante dos RPGs, onde é esperado que haja colaboração entre os jogadores, minimizando a competição e sem a necessidade de haver vencedores e perdedores (BURCKHARDT, 2004).

3.9 RPG – Caminhos Narrativos entre o analógico e o digital

Os Roleplaying Games podem ter um papel relevante nesta empreitada para encontrar maneiras de “salvar a educação”, e o Brasil tem sido pioneiro em estudos relacionando o RPG com a educação. Desde o final da década de 1990 são publicadas pesquisas acadêmicas sobre o tema e são promovidos simpósios de RPG e Educação.

Uma crítica forte e contundente às pesquisas relacionadas ao uso do RPG como uma ferramenta didática diz respeito à falta de apropriação dos professores sobre o conteúdo do jogo, sendo um mero reproduzidor de ações já postas:

Subentende-se logo que o professor não domina os mesmos conteúdos que o autor do livro, nem os meios de chegar a esse domínio por si só. Vê-se ainda que a aposta não é em fornecer ao professor uma via de acesso a esse domínio. Há uma clara divisão de papéis: a uns cabe a autoria, a outros o consumo e a obediência [...] Corre-se o risco de passar a encarar a profissão de professor como uma função exclusivamente técnica, por assim dizer, atribuindo-lhe a aplicação prática de conhecimentos produzidos alhures – o RPG torna-se, com efeito, ‘ferramenta’, no sentido concreto da palavra, enquanto o magistério se aproxima da condição do operário. (FAIRCHILD, 2007, p.127)

O estudo do RPG na educação não é novidade, mas por vezes sua prática é entendida como uma reprodução das técnicas já existentes, como um floreio que embeleza a atuação, mas não gera mudança efetiva na concepção educacional praticada. É evidente que, caso haja interesse numa mudança real, devem acontecer alterações em diversos âmbitos, mas o presente trabalho sugere a utilização de práticas didáticas que possam ser aproveitadas em escolas que visam promover uma ação docente significativa e autoral, em que os alunos possam se envolver nas atividades e estender a atuação para outros círculos de convivência.

Não é esperado que a prática didática mude sem clamores e reivindicações, assim como o surgimento de novas mídias está longe de ser um evento pacífico. Choques entre o novo e o antigo são frequentes e salutares para refletir e reinventar suas formas de uso, assim como Jost (2011) destacou a luta intermídias ao relatar as criações e transformações a partir das interações entre TV e internet.

Essa luta do novo procurando sobrepujar o velho, que não se rende sem luta, é tão antiga quanto a própria história do homem e é abordada em diversos mitos. Os filhos que desejam tomar o lugar dos pais são relatados desde as histórias do Monte Olimpo, onde os deuses que estão no poder precisam lutar contra a sua prole – muitas vezes os devorando – para manter o status. Neil Gaiman (2011) demonstrou a proximidade deste embate com os tempos atuais ao escrever “Deuses Americanos”, onde os deuses antigos (nórdicos, egípcios, gregos, africanos) perdem força pela adoração da humanidade a novas divindades, como as rodovias, a mídia, a TV e a internet. A luta da tradição com a inovação acaba por incluir as pessoas comuns que no seu cotidiano, em pequenas

decisões, definem o que vão fazer e ajudam a indicar os vitoriosos em cada batalha.

A partir desse prisma, os jogos de representação de papéis (RPGs) são um campo de batalha intenso, ao trabalhar diretamente com a capacidade de criação espontânea dos jogadores, enquanto buscam sistematizar esse caos da criação com regras e mecânicas. Ao mesmo tempo em que histórias são compartilhadas e criadas em volta de uma mesa, assim como já eram feitas há milhares de anos por todas as culturas conhecidas, o processo criativo é direcionado por processos modernos que permitem alto nível de envolvimento dos jogadores nas histórias.

Os jogos digitais conseguem replicar um nível próximo de imersão, porém dependem de programações que prevejam todos os acontecimentos, enquanto o narrador no RPG cria a história de maneira dinâmica e fluida. É comum as participações dos jogadores ajudarem a direcionar a história de maneira que o próprio narrador não pudera imaginar antes. Mas essa diferença entre os jogos digitais e o RPG de mesa dependem muito da experiência e prática do narrador, assim como a evolução das inteligências artificiais (IA) e o investimento na casa dos milhões de dólares na produção de jogos digitais tem ajudado cada vez mais a criar experiências em jogos digitais mais imersivas.

O processo criativo do narrador inicia muito antes do encontro com os jogadores, porém são as suas interações com os jogadores que vão alimentar os roteiros pré-estabelecidos de maneira que a história seja de fato cunhada. Por mais que modelos e roteiros já estejam prontos, a

autoria das histórias e vivências é imediata e efêmera, professor e alunos se debruçam sobre o conteúdo, tornando as ações de suas personificações em marcos que identificam o caminho a seguir. Desta forma os conflitos e desafios vividos assim como as consequências dos atos dos personagens são de autoria dos ali presentes, e a liberdade deste pequeno grupo é total, pois dali estas vivências só sairão nas mentes de cada um dos presentes, sendo fluidas e dinâmicas. Em comparação, podemos fazer uma relação entre o narrador e seus jogadores e a ação do professor com os alunos, onde cada aula é um evento único, um encontro de mentes que anseiam por aprender e compartilhar, os livros didáticos e outras diretrizes tornam-se secundárias diante da potência experimentada pelo encontro entre professor e alunos.

Quando um RPGista inicia sua carreira docente é natural que comece a estabelecer relações entre RPG e educação e como suas atividades no hobby poderiam ser aproveitadas em sua prática pedagógica. O professor já tende a buscar diferentes fontes de inspiração para incrementar sua atividade docente, então esta pode se tornar apenas mais uma delas.

Ao incrementar a técnica já estabelecida com elementos provenientes de sua bagagem cultural, o professor vai se constituindo como um profissional único. Esta troca entre o conhecimento consolidado proveniente da formação docente com o contexto de vivências do professor é essencial para o seu desenvolvimento.

Agora que foi reunida bastante informação a respeito dos heróis da educação de outrora e sobre os novos aventureiros que estão

desbravando as cavernas e calabouços da educação com práticas didáticas de vanguarda, é possível começar a estabelecer relações e criar portais entre estes dois mundos: O RPG e a Sala de Aula.

4. MILHARES DE MUNDOS, INFINITAS POSSIBILIDADES

Ou a análise de livros de RPG buscando ferramentas de auxílio para as práticas didáticas.

No presente capítulo é feita a discussão e análise dos três temas extraídos de livros de RPG que possuem aderência às teorias de educação e cultura digital abordadas. O primeiro é o livro “Mago: O Despertar”, representando a série de livros das “Crônicas das Trevas”, onde foi identificada sua aderência à teoria de Antoni Zabala sobre os conteúdos procedimentais, factuais e atitudinais. O segundo livro é “A Lenda dos Cinco Anéis”, que apresenta uma forma de construir as narrativas de maneira a buscar forte imersão dos jogadores no cenário apresentado (um Japão antigo com aspectos de fantasia mítica) que corrobora os prazeres do meio cunhados por Janet Murray. O último livro abordado é “Numenéra”, um RPG construído para que os jogadores percebam o poder sobre os destinos de suas personagens enquanto o narrador possui uma atuação clara na mediação das ações e escolhas, se assemelhando ao que Vygotsky e Feuerstein entendem sobre a atuação do educador.

4.1 Metodologia

Os livros utilizados no estudo foram selecionados de acordo com os referenciais educacionais, aderência aos conceitos de mediação e as conveniências relacionadas à disponibilidade e compreensão da maior

parte da comunidade. Para o melhor uso dos itens como ferramentas pedagógicas dos professores, serão identificadas as relações com as concepções pedagógicas referenciadas, buscando constatar estas informações durante a análise de resultados.

A pesquisa sobre os livros é considerada, quanto aos procedimentos, uma pesquisa documental, pois ao comparar com a pesquisa bibliográfica, Silveira e Córdova (2009, p.37) afirmam que “a pesquisa bibliográfica utiliza fontes constituídas por material já elaborado, constituído basicamente por livros e artigos científicos localizados em bibliotecas. A pesquisa documental recorre a fontes mais diversificadas e dispersas, sem tratamento analítico”. O conteúdo do material estudado não tem a função de fazer progredir o conhecimento científico a respeito do tema, e sim de entreter, atrair aficionados pelo RPG. Estes materiais então não estão prontos e preparados para o uso educacional. Ainda quanto aos procedimentos, é classificado também como um estudo de caso, como Fonseca caracteriza, ao ser citado por Denise Tolfo Silveira e Fernanda Pacheco Córdova, pelo interesse em “(...) descobrir o que há numa situação de mais essencial e característico. O pesquisador não pretende intervir sobre o objeto a ser estudado, mas revelá-lo tal como ele o percebe” (SILVEIRA; CÓRDOVA, 2009, p.39).

A utilização de alguns livros referenciais de Roleplaying Games como exemplos específicos para esta pesquisa, sem a pretensão de exaurir todas as escolhas possíveis, revela a proximidade com o Estudo de Caso como procedimento metodológico.

Com a intenção de tornar materiais que possam ser encontrados e utilizados por professores os objetos desta pesquisa, foram definidos os seguintes critérios para selecionar os livros mais adequados para o processo:

- Livros distribuídos no Brasil e encontrados nas principais livrarias,
- Versões mais recentes dos sistemas de regras e ambientações,
- Regras mais simples, de fácil compreensão,
- Livros com maiores tiragens,
- Livros completos, para que o conteúdo não fique disperso em vários títulos.

Ao definir esses critérios, não se pretende montar uma lista completa de livros de RPG para uso na educação, mas torna-se possível dar condições para que professores e outros interessados na pesquisa possam ter acesso ao material facilmente, sem tornar necessária a aquisição de uma coleção muito grande de materiais, e que o sistema de regras seja adequado para jogadores e narradores sem experiência prévia com RPGs.

É comum nos livros de RPG que algumas informações fiquem vagas a respeito das escolhas para a construção de histórias, enredos e desafios, dando espaço para que o narrador crie as sequências narrativas. De um lado, a liberdade é gratificante para os jogadores que buscam criar o seu

material com autonomia, mas esta característica pode ser vista como falta de orientação nos livros base, que pode ser encontrada em suplementos, livros adicionais vendidos separadamente. Esta característica precisa ser levada em consideração, para que as informações relevantes para a presente pesquisa sejam obtidas com uma quantia reduzida de materiais.

Alguns dos livros que têm grande valor e aderência à esta proposta não são encontrados em português, então foram retirados da lista de escolhas jogos muito conhecidos e populares, tais como o “Dungeons and Dragons”, que, na sua última iteração (a 5ª edição), ainda só possui material em inglês. As versões mais antigas que possuem livros em português não estão mais sendo distribuídas, sendo de difícil obtenção para os novos interessados em RPG. Há uma prática bem comum entre os jogadores de RPG com relação à troca e venda desses livros, porém todas essas negociações são informais, e não caberia levá-las em consideração para a pesquisa.

Os livros de RPG a serem estudados foram divididos em dois módulos de análise: no primeiro será levado em consideração os livros ou trechos do livro que apresentam as informações sobre o sistema de regras e criação de personagens: são os livros que estão disponíveis e são utilizados tanto pelo Mestre quanto pelo Jogador. O segundo módulo de análise diz respeito às diversas ferramentas de auxílio ao Mestre para criação das histórias, sendo abordado: práticas para elaboração do roteiro; criação de personagens secundários, vilões, monstros; apresentação de desafios e missões; dicas de contação de histórias e

continuidade entre as histórias, além da interpretação das personagens do mestre.

Após a definição dos livros para cada tema, será realizado o processo de análise de conteúdo conforme Minayo (2007), em três etapas: (I) Pré-exploração, leituras flutuantes; (II) Seleção das unidades de análise; e (III) Categorização e subcategorização.

I - Pré-Exploração, leituras flutuantes – essa etapa consiste em iniciar a organização do conteúdo, ainda de forma não estruturada. Toma-se contato, conhece o contexto, para fluir impressões e orientações e uma familiarização com o conteúdo. Esta etapa foi realizada ao entrar em contato com os livros que poderiam ser selecionados para a pesquisa. A partir dela foi possível organizar a sequência da pesquisa, entendendo quais autores de cada área (educação, cultura digital) poderiam ser mais relevantes. Como os livros de RPG são de referência, sua leitura normalmente não é feita de maneira linear, e o contato com cada capítulo ou trecho acontece a partir da necessidade que a história que está sendo criada pode demandar. A familiaridade com o material e disposição de seu conteúdo acaba sendo mais importante que dominar todo o conteúdo, assim como a necessidade de aprendermos a navegar por todas as informações à disposição a partir das mídias digitais.

II – Seleção das unidades de análise – é a etapa da seleção de sentenças ou frases que denotem um tema. O tema é escolhido pelo pesquisador, a partir de seus objetivos de pesquisa. Neste caso, os temas não foram pré-definidos, a possibilidade de encontrar assuntos relacionados à educação em pontos que não haviam sido ainda levados

em consideração torna esta abertura inicial crucial. A partir da leitura mais densa dos trechos do livro que foram identificados na etapa inicial, são apontadas as sentenças que denotem a presença de um tema que possa ser relacionado à educação. Esta análise é feita extensivamente em todo o livro.

III – Categorização e subcategorização – é o momento da classificação dos elementos constitutivos de um conjunto por diferenciação e reagrupamento segundo o gênero. Com as sentenças do livro já definidas e separadas, elas são agrupadas conforme definições similares. São formadas categorias que são as principais relações com conceitos das teorias da educação abordadas.

Em algumas pesquisas, as categorias já são pré-definidas (antes da etapa I), porém nesta prática, a partir da primeira etapa já foram identificadas possíveis categorias, porém não há uma definição a priori das categorias para pesquisa, somente a investigação de conteúdos que possam ter aderência à educação.

A etapa das leituras flutuantes é um ponto que já vinha sendo feito há bastante tempo, pois foi a partir da prática habitual de leitura de materiais sobre Roleplaying Games que foi possível verificar a presença de conteúdo que poderia ser aproveitado por professores. Desse interesse, inicialmente desprezioso, sem a intenção de formar conteúdo de pesquisa, em utilizar os materiais lidos para planejamentos das aulas, germinou a semente que viria a se tornar esta dissertação. A seleção da metodologia envolveu a escolha de ações que refinaram o processo até então bruto de planejamento didático a partir de materiais

relacionados aos Roleplaying Games. As etapas subsequentes não faziam parte das atividades relacionadas ao planejamento didático, e de fato não eram conhecidas até o primeiro contato com as metodologias de pesquisa durante esta dissertação. Portanto, foi necessário identificar e estruturar as análises posteriores.

Os livros de RPG destacam o envolvimento e diversão dos jogadores como essencial para que as partidas sejam bem-sucedidas. Para isso, uma boa parte do material publicado é voltado para jogadores também, não somente para o mestre/ narrador.

No processo de seleção dos livros para leitura, estes foram divididos entre os que são abertos aos jogadores, e aqueles que somente o narrador deve ler. A restrição para leitura somente do narrador costuma ser por dois motivos: (1). Conter informações a respeito da trama, enredo ou mesmo dos inimigos e desafios que podem ser apresentados aos jogadores. Caso os jogadores leiam este material, muito de sua diversão no jogo é perdida. (2) São dicas e diretrizes para montar uma sequência de aventuras e criar cenários interessantes. Estas informações não são mandatórias ou nem mesmo necessárias para que os jogadores se divirtam.

Os livros que contém informações fundamentais para a participação efetiva dos jogadores nas sessões de RPG, precisam apresentar o sistema de regras e a construção de personagens, com todas as escolhas possíveis para os jogadores. No caso do uso para a educação, cada professor precisa entrar em contato com estes itens e selecionar o que é mais interessante para seus objetivos previamente, pensando tanto no

envolvimento do aluno quanto nos desenvolvimentos dos conteúdos escolares a partir das habilidades dos personagens construídos e/ou interpretados pelos jogadores.

A escolha dos livros que serviriam de objeto de pesquisa foi difícil, são muitos fatores para levar em consideração, mas a partir dos critérios já pré-definidos foi possível estreitar a escolha entre algumas obras. O processo de seleção e exclusão acabou deixando claro que era mais adequado selecionar os mesmos livros para tratar tanto do conteúdo de acesso livre (para narradores e jogadores), quanto o material de conteúdo exclusivo (somente para narradores).

4.2. Descrição e análise dos livros pesquisados

Para realizar um recorte a partir das categorias pré-definidas foi feita uma pré-seleção com livros que teriam potencial para ser utilizados, e assim foram montadas duas listas de livros, uma para o sistema de jogo propriamente dito, voltada para todos os jogadores e outra com a listagem de livros usados majoritariamente por narradores. Estes foram avaliados conforme os critérios estabelecidos para selecionar uma quantidade mais reduzida deles, diminuindo o recorte. Somente após este crivo que foi possível seguir adiante com a segunda etapa, definindo as unidades para análise. Dentre os livros identificados inicialmente para a análise no Manual do Jogador, os que apresentavam

a ambientação de jogo, o sistema de regras e a construção das personagens, destacaram-se:

GURPS Módulo Personagens. Editora Devir, 2015 - Autor: Sean Punch

Sistema de regras modulares, com possibilidade de tornar mais ou menos complexo e facilmente adaptável para várias ambientações diferentes. À primeira vista, a possibilidade de ser modular, com regras que podem ser utilizadas conforme o interesse do Mestre/Educador parece ser interessante. Mas isto acaba por exigir uma experiência maior com o jogo para poder identificar o que é melhor selecionar. Não é um sistema adequado para iniciantes. Um professor que já tenha experiência com Roleplaying Games poderia aproveitar bem, mas queremos focar em criar um material que possa ser utilizado pela maioria dos professores interessados.

Dungeons and Dragons - Player's Handbook. Editora Wizards of the Coast, 2014 - Autor: Mike Mearls;

“Dungeons and Dragons” é o primeiro RPG e de maior popularidade do mundo, esta nova edição (a 5ª) é marcada pela simplicidade e resgate das características mais antigas que marcaram o sistema. Focado em fantasia medieval, com fortes influências da obra de J.R.R. Tolkien, este material é essencial para conhecer mais sobre o que é o RPG. Além de

ser um material caro, dividido em três livros, está escrito no idioma inglês, e a previsão de tradução para o português foi divulgada somente após a defesa desta dissertação.

DRAGON AGE RPG. Editora Jambô, 2016 - Autor: Chris Pramas;

O “Dragon Age” é uma adaptação das histórias de um RPG digital para um RPG de mesa. É comum que universos interessantes criados para outras mídias sejam adaptados para o RPG. Diversos materiais são derivados de outras fontes, o próprio D&D surgiu inspirado em “Senhor dos Anéis”, mas outros são transposições evidentes do mundo imaginado pelos seus autores. A série de filmes “Guerra nas Estrelas” gerou várias adaptações de jogos de RPG, assim como o universo de “Jornada nas Estrelas”, os mundos criados para os quadrinhos de super-heróis da Marvel e DC Comics que já invadiram praticamente todas as mídias imagináveis também têm suas versões para Roleplaying Games, bem como suas derivações sem utilizar os nomes dos heróis mais conhecidos.

A série de TV “Game of Thrones” tem uma versão oficial de RPG de mesa, mas existem muitos outros universos fictícios que não possuem versões oficiais e são adaptados por fãs, entre eles: Harry Potter, Naruto, Pokémon, Resident Evil. A prática de releitura de uma obra a partir de seu uso numa outra mídia, carregando características das mídias anteriores foi definida por Richard Grusin (2000) como “remediação”, e o livro Dragon Age é um excelente exemplo de remediação ao recriar

uma obra de um jogo de RPG digital para um RPG de mesa. A relação clara com jogos digitais o levou a ser um forte candidato avaliado para esta pesquisa, mas devido a utilização muito específica, que exigia uma imersão no universo do game, foi descartado, já que muitos professores e pesquisadores podem não ter conhecimento sobre o mundo de Thedas apresentado nesta série de games.

O livro foi descartado da pesquisa, apesar do jogo abordar de maneira interessante a diversidade de raças ou espécies jogáveis, levando em consideração relações diplomáticas e sociais entre etnias e gênero. Para situações em que estes temas sejam foco, pode ser interessante utilizar este material, seu sistema de regras é simples e dinâmico. Muito apropriado para ser usado por jogadores iniciantes, como é muitas vezes o caso quando usado numa sala de aula.

Savage Worlds. Editora Retropunk, 2013 - Autor: Shane Lancy Hensley.

Destaca-se por ser um jogo de fácil preparação, bastante ágil. Existem adaptações para histórias bem variadas, como fantasia medieval e steampunk, e outras mais próximas do mundo como conhecemos em épocas históricas, como a Era Vitoriana, décadas de 1920 ou 1940 e mesmo em tempos atuais. Muito de seu material está disperso entre vários livros, o que torna o estudo para cada diferente ambientação um pouco mais trabalhosa. Era um forte concorrente para ser utilizado nesta análise e é recomendado para ser utilizado por professores interessados.

Foi descartado pela questão de sistema e ambientação estarem dispersos em vários livros.

Mago: O Despertar. Editora Devir, 2010 - Autores: Bill Bridges e Conrad Hubbard;

Sistema bem popular, ambientado nos dias atuais, com mecânicas de construção de personagens simples e modulares. A construção e evolução das personagens utiliza vários pontos que podem ser relacionados com o entendimento sobre o processo de ensino-aprendizagem. “As Crônicas das Trevas”, ambiente em que o jogo Mago está situado, possui uma base de fãs bem grande no Brasil. Existem vários livros que utilizam o mesmo sistema de regras básico e adaptações para o jogo com personagens sobrenaturais como vampiros, lobisomens, magos e fadas.

O primeiro destes livros que atrairia para utilização é o “Lobisomem: o Apocalipse”, ainda da primeira versão: “O Mundo das Trevas”, onde os jogadores interpretam lobisomens que são protetores da natureza num mundo decadente e sujo. Porém, além da violência do jogo, esta versão (L:oA) não é mais distribuída, tendo sido atualizada para uma nova versão de sistema e ambientação - “Lobisomem: os Destituídos”.

Já o livro “Mago: O Despertar” é desta nova atualização, e oferece a possibilidade de construir histórias mais voltadas para o autoconhecimento, e a carga de violência pode ser facilmente eliminada.

Apesar de ser um sistema com muitos livros, é necessário somente o acesso a um deles, o que motivou a escolha como um dos livros a serem analisados nesta pesquisa.

Numenéra. Editora New Order, 2016 - Autor: Monte Cook;

Sistema único, com ambientação num futuro distópico e mecânicas de jogo diferenciadas para destacar possíveis efeitos relacionados ao uso da tecnologia e sua relação com o ambiente/ natureza. Como ele pode ser utilizado para apontar vestígios de civilizações passadas e o impacto nocivo para o mundo, é um jogo que tem grande potencial para utilização em ambientes educacionais.

O jogo nos faz pensar sobre o impacto que o lixo gerado hoje pode ter para o mundo num futuro distante, assim como as práticas predatórias. O legado que temos deixado para gerações futuras é visto diretamente neste jogo, as discussões promovidas a partir de reflexões sobre ações no mundo real e as relações que podem ser criadas com o cenário do jogo são fontes riquíssimas para a sala de aula. Foi um dos livros selecionados para pesquisa devido ao seu potencial para utilização com diversos conteúdos escolares e pelas regras de fácil compreensão.

Somente depois da segunda etapa da metodologia, na identificação das unidades de análise que foi possível ver sua aderência também sobre o protagonismo do jogador/ aluno e o papel do narrador com suas semelhanças ao do mediador.

Figura 12: Livros Mago o Despertar (Editora Devir) e Numenéra (Editora New Order)



Fonte: <http://www.garotasgeeks.com/> Acessado em 08 de novembro

A segunda listagem é de livros feitos para o narrador, que muitas vezes nem é encorajado que os jogadores tenham acesso. Neles estão contidas dicas para construção das narrativas, sugestões de campanhas, enredos pré-montados, como lidar com diferentes tipos de jogadores, gerenciamento do grupo e das informações que o narrador controla, modelos de personagens coadjuvantes, monstros, vilões e artefatos ou itens valiosos. Ou seja, tudo o que pode ajudar o narrador a apresentar histórias cativantes e interessantes para o grupo de jogadores.

Em muitos jogos de RPG, existe apenas um livro básico, e os últimos capítulos são exclusivos para o narrador. Mas existem alguns sistemas

que dedicam mais espaço para estas dicas, e por vezes estes conteúdos estão separados do livro para o jogador. Para a análise realizada destes livros, chamados aqui coletivamente de Guia do Narrador, a listagem inicial incluiu:

GURPS Módulo Campanha. Editora Devir, 2015 - Autor: Steve Jackson;

Livro com regras mais avançadas sobre interação em jogo, criação de mundos e técnicas de narrativa. Pode ser utilizado para mais liberdade na criação dos cenários para o jogo. Mas, assim como o Módulo Personagens, exige certa experiência por parte do narrador para conseguir definir o que deve ser utilizado. Foi descartado por possuir dois livros, um para campanha e outro para personagens além de ter um requisito de maior experiência por parte do narrador.

Crônicas RPG. Editora New Order, 2014 - Autor: Pedro Borges;

Sistema nacional criado para que a duração, tom e desafios da história possam ser definidos previamente e que essas informações sejam organizadas e transparentes para os jogadores. Era uma boa escolha, e professores que pretendem fazer uso de ações com elementos dos jogos ao longo de todo o ano podem se aproveitar bastante das ferramentas disponibilizadas. Foi analisado também durante a etapa de seleção de critérios de leitura, mas como os outros livros tiveram resultados mais

próximos às teorias da educação selecionadas, este acabou não entrando na discussão final.

Dungeons and Dragons - Dungeon Master's Guide. Editora Wizards of the Coast, 2014 - Autor: Mike Mearls.

Este livro é essencial para todo o RPGista, com dicas valiosas para construção de histórias, encontros e desafios, além de apresentar diversas ferramentas para facilitar o planejamento e controle das informações durante as atividades.

Livro de referência para narradores de “Dungeons and Dragons”, servindo como fonte de inspiração e direcionamento para criar mundos e aventuras além de regras opcionais para ajudar a moldar o clima do jogo de acordo com a intenção do narrador. Apesar deste livro ser um dos mais pertinentes para a pesquisa, não há versão em português, somente em seu idioma original, o inglês. Partindo da premissa que os professores teriam mais fácil acesso e compreensão a livros escritos em seu idioma natal, este livro não foi selecionado para a pesquisa.

O Rastro de Cthulhu. Editora Retropunk, 2013 - Autor: Robin D. Laws;

Sistema usado para histórias de aventuras como Indiana Jones, com paisagens exóticas ou mesmo para adaptação de contos de terror. Utiliza o sistema de regras GUMSHOE que tem como ponto forte o mistério e investigação com a adição de uma mecânica para lidar com a sanidade

que é característica das histórias relacionadas ao mito de Cthulhu. Foi levado para a etapa de análise de critérios de leitura, porém acabou não entrando na discussão final.

A Lenda dos Cinco Anéis - Editora New Order, 2015 - Autor: Shawn Carman;

A Lenda dos Cinco Anéis é um RPG ambientado no Japão Feudal, com um público cativo bem fervoroso no mundo todo, inclusive no Brasil. Por ser um material voltado a um nicho específico, não era a seleção mais provável, mas possuindo dicas valiosas para a construção de histórias por narradores iniciantes, se manteve como material de referência durante a etapa de análise de critérios de leitura.

Ld5A é um excelente exemplo de narrativa transmídia, tendo o seu conteúdo transitado em livros e jogos de cartas, e acabou sendo utilizado na discussão final por ser um bom exemplo de como é possível fazer uma transposição de um tema específico, com conteúdos espalhados em diversas mídias. Não é raro o caso de um professor perceber o potencial de jogar uma história de RPG com seus alunos a partir de um livro, filme que teve contato. Este material acabou sendo utilizado por ter este potencial, de possibilitar que o professor veja o uso do RPG mesmo em conteúdos não voltados para isso.

Figura 13: Livros Lenda dos Cinco Anéis (Editora New Order) e Rastro de Cthulhu (Editora Retropunk)



Fonte: Acervo pessoal

Para definir quais livros seriam objeto da pesquisa, foi necessário retornar a pergunta de pesquisa: “Como auxiliar professores a inserir elementos narrativos de Roleplaying Games (RPG) no planejamento didático? ”, com essa intenção em mente foram definidas as seguintes categorias de análise:

(1). Apresentar consonância com a inserção de conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais de Antoni Zabala na construção de personagens e desenvolvimento de narrativas;

(2). Demonstrar os prazeres associados ao meio digital conforme Janet Murray destacou em *Hamlet no Holodeck: Agência, Imersão e Transformação*; e

(3). Apresentar o papel do narrador com similaridades a função do mediador da aprendizagem de acordo com as definições de Vygotsky e Feuerstein.

Foram utilizados três livros diferentes (um para cada teoria) por apresentarem, dentre todos os livros pré-selecionados, a maior consonância com as categorias pré-definidas. A presente pesquisa se tratou de uma pesquisa documental, com características de estudo de caso, principalmente por tratar os livros analisados como exemplos de um contexto maior, que poderiam auxiliar a identificar padrões e pontos em comum em diversos materiais de referência similares. A intenção então é criar espaço para que professores e pesquisadores façam suas pontes com outros materiais, transpondo as situações relatadas para outros contextos.

Como a principal intenção era identificar práticas dos narradores que pudessem ser utilizadas por professores, os livros selecionados para pesquisa deviam possuir um sistema de regras fácil, uma construção de personagens que fosse apropriada para ações em aula e um processo de roteirização da narrativa simples e apoiado na bagagem cultural do professor. Com estas premissas em evidência, a metodologia deve ser um auxiliar para que o pesquisador não perca o foco e, assim, consiga extrair melhores resultados do material utilizado.

4.3 Livros selecionados para análise

Os livros abordados na pesquisa foram: (1) “Mago: O Despertar”, principalmente no que diz respeito à construção de personagens e sua relação com a teoria de Zabala; (2) “A Lenda dos Cinco Anéis”, pelas dicas valiosas para o narrador iniciante utilizar sua bagagem cultural e a relevância que dá para a imersão dos jogadores no universo compartilhado; e (3) “Numenéra”, pela ambientação que prima pelo protagonismo do jogador e pela atuação do narrador que se assemelha à visão de mediador de Vygotsky e Feuerstein. Nos subitens a seguir veremos um pouco mais sobre esta discussão dos livros selecionados.

4.3.1 Criação e Evolução de Personagens nas Crônicas das Trevas

*(...) ou quando a prática educativa de
Zabala encontra vampiros e lobisomens*

“As Crônicas das Trevas” é um cenário muito popular no Brasil, com seus principais livros publicados em língua portuguesa e com um número considerável de fãs em todas as regiões do país. Enquanto muitos dos cenários de RPG são ambientados em terras fictícias, com foco na fantasia e/ou na época medieval, as Crônicas das Trevas são ambientadas no nosso mundo, na maior parte das vezes nos dias atuais. A tecnologia desenvolvida, as pessoas influentes e o dia-a-dia são idênticos ao que ocorre no nosso mundo.

Porém, há uma aura lúgubre que circunda o mundo, um sentimento generalizado de desesperança que impera sobre todos. Esta semelhança

desconcertante é percebida pelos jogadores, que criam personagens próximas de uma vida normal, mas acabam se deparando com o sobrenatural, se descobrindo como parte de uma sociedade complexa que existe de maneira quase imperceptível sob os olhos das pessoas “normais”. Os personagens utilizados são vampiros, lobisomens, magos que convivem com esses dois mundos e precisam conter sua natureza monstruosa para conseguir manter a humanidade em si para continuarem capazes de conviver com o mundo dos seres humanos.

O sistema de regras das Crônicas das Trevas utiliza uma divisão em três grupos de atributos (físicos, sociais e mentais) que se referem a características mais inatas ou de razão mais perene. Relacionadas aos atributos, estão as habilidades (talentos, perícias e conhecimentos), que são características desenvolvidas pela prática e estudo. No trecho da planilha de personagem abaixo é possível identificar os atributos e habilidades.

Figura 14 - Trecho da Ficha de Personagem de Mago - O Despertar



<i>ATRIBUTOS</i>						
<i>PODER</i>	Inteligência:	●○○○○	Força:	●○○○○	Presença:	●○○○○
<i>REFINAMENTO</i>	Raciocínio:	●○○○○	Destreza:	●○○○○	Manipulação:	●○○○○
<i>RESISTÊNCIA</i>	Perseverança:	●○○○○	Vigor:	●○○○○	Autocontrole:	●○○○○

<i>HABILIDADES</i>					
<i>FÍSICAS</i> <small>(-1 se inepfo)</small>	<small>HC</small>	<i>SOCIAIS</i> <small>(-1 se inepfo)</small>	<small>HC</small>	<i>MENTAIS</i> <small>(-3 se inepfo)</small>	
Armamento _____		<input type="checkbox"/> Astúcia _____		<input type="checkbox"/> Ciências _____	○○○○○
Armas de Fogo _____		<input type="checkbox"/> Empatia _____		<input type="checkbox"/> Erudição _____	○○○○○
Briga _____		<input type="checkbox"/> Expressão _____		<input type="checkbox"/> Informática _____	○○○○○
Condução _____		<input type="checkbox"/> Intimidação _____		<input type="checkbox"/> Investigação _____	○○○○○
Dissimulação _____		<input type="checkbox"/> Manha _____		<input type="checkbox"/> Medicina _____	○○○○○
Esportes _____		<input type="checkbox"/> Persuasão _____		<input type="checkbox"/> Ocultismo _____	○○○○○
Furto _____		<input type="checkbox"/> Socialização _____		<input type="checkbox"/> Ofícios _____	○○○○○
Sobrevivência _____		<input type="checkbox"/> Trato c/ Animais _____		<input type="checkbox"/> Política _____	○○○○○

Fonte: ACHILLI; HUBBARD; BRIDGES, 2010. Adaptada pelo Autor

Cada personagem possui uma quantidade limitada de pontos para alocar nos atributos e habilidades, indicando as características e aprendizagens da personagem no decorrer de sua vida pregressa. Dentre as habilidades há uma lista grande de escolhas, mas apenas algumas delas serão utilizadas para cada personagem, salientando os pontos em que ela se dedicou e preparou.

Zabala (1998) categoriza os tipos de conteúdos escolares em três (conceituais, procedimentais e atitudinais), e as habilidades das personagens nas “Crônicas das Trevas” parecem fazer eco a estas características. As habilidades do tipo Conhecimento incluem em sua maioria conteúdos conceituais (mas não se restringem a eles), enquanto

as Perícias estão relacionadas mais diretamente a conteúdos procedimentais e os Talentos das personagens das “Crônicas das Trevas” tem maiores relações com conteúdos atitudinais.

A constatação da relação próxima entre as habilidades das personagens nas “Crônicas das Trevas” com os conteúdos escolares de Zabala auxilia a entender como descrever a execução das habilidades durante a narração no jogo, de maneira a incluir compreensões, ações e disposições sobre cada uma delas. Alunos e professores participando de atividades como esta em contexto escolar vão ter a oportunidade de perceber estas diferentes características e entender o valor do aprendizado dos diversos conteúdos e seus contextos.

Outra vantagem que essa comparação traz é a possibilidade de planejar a inserção de conteúdos escolares dentre as escolhas das habilidades dos jogadores. As habilidades são as ferramentas que os jogadores têm para vencer os desafios apresentados durante a história, e desta forma os participantes terão uma predisposição a lidar com os temas apresentados e buscar utilizá-los em diversas situações.

No desenho animado “Casa do Mickey Mouse”, em que Mickey e seus amigos contam desde o início com três itens que aparentemente são aleatórios, mais tarde estes itens serão imprescindíveis para a solução de alguma situação posta no episódio. Desta mesma forma, o narrador pode introduzir conteúdos na construção do personagem que mais tarde poderão ser utilizados pela equipe para solucionar os problemas apresentados.

Figura 15: Toodles – Casa do Mickey Mouse



Fonte: <http://disney.wikia.com/wiki/Toodles>

O livro básico do Roleplaying Game - “Mago: O Despertar” faz parte do sistema Storytelling e assim como vários outros, possui um guia voltado para a criação de personagens. É uma lista de passos e orientações que auxilia os jogadores a navegar pelos livros de maneira mais ordenada, como pode ser visto no trecho abaixo, retirado do livro:

Tabela 3: Guia para Construção de Personagens de Mago - O Despertar

Primeiro Passo	Conceito da Personagem
Segundo Passo	Selecione os Atributos
Terceiro Passo	Selecione as Habilidades
Quarto Passo	Selecione as Especializações das Habilidades
Quinto Passo	Acrescente o Modelo de Mago
Sexto Passo	Selecione as Vantagens
Sétimo Passo	Determine os Benefícios
Oitavo Passo	Despertar para a Vida

Fonte: ACHILLI; HUBBARD; BRIDGES, p.64-67, 2010. Dados trabalhados pelo autor

No “Terceiro Passo: Selecione as Habilidades” há um trecho que se refere às três categorias - Mentais, Físicas e Sociais:

As Habilidades Mentais costumam representar o conhecimento e o estudo do mundo e são aperfeiçoadas com mais estudo e/ou aplicações práticas. As Habilidades Físicas geralmente representam o treinamento que é aperfeiçoado com a prática e a repetição. Por último, as Habilidades Sociais dependem bastante da experiência interpessoal e são aperfeiçoadas por meio da interação com outras pessoas ou por

tentativa e erro. (ACHILLI; HUBBARD; BRIDGES, 2010, p. 65)

Esta categorização se refere à maneira que as personagens aprendem e/ou adquirem suas habilidades. Em termos de jogo as habilidades podem se referir a conhecimentos técnicos como Medicina ou Direito (Mentais), dirigir um carro, correr ou saltar (Físicas), ou ainda habilidades como persuasão ou expressão (Sociais). Há como fazer uma relação direta destas categorias com os conteúdos escolares factuais, procedimentais e atitudinais conforme definido por Zabala (1998).

Tabela 4: Relação entre conceitos de Zabala e Habilidades de personagens do sistema Storytelling.

Conhecimentos (conforme Zabala)	Definição Zabala (1998)	Habilidades (conforme o sistema Storytelling)	Definição em Mago: O Despertar (2010)
<i>Factuais, Conceituais e Princípios</i>	Conhecimentos provenientes de disciplinas científicas; são fatos, acontecimentos, dados e as relações entre estes ou mudanças ocasionadas pelas suas interações.	<i>Mentais</i>	O conhecimento e o estudo do mundo, sendo aperfeiçoadas com mais estudo ou práticas.
<i>Procedimentais</i>	É um conjunto de ações ordenadas e com um fim, quer dizer, dirigidas para a realização de um objetivo. Diz respeito a regras, técnicas, destrezas, estratégias.	<i>Físicas</i>	Treinamento que é aperfeiçoado com a prática e repetição.
<i>Atitudinais</i>	Engloba uma série de conteúdos que podem ser agrupados em valores, atitudes e normas que estão relacionados a relações e interação, adesão e formulação de regras de conduta.	<i>Sociais</i>	Dependem da experiência interpessoal e são aprimoradas pela interação social.

Fonte: Elaborada pelo autor

Estas informações são apenas uma aproximação, mas ao possibilitar que o professor trabalhe a ideia dos conhecimentos e como eles se manifestam, destacando a predominância de um ou outro conhecimento, é possível estabelecer uma relação. Esta pode servir ao professor para detalhar a criação de personagens com os temas que dizem respeito aos conteúdos escolares, ou mesmo para que o professor dê condições aos próprios alunos perceberem as diferentes maneiras de aprender.

4.3.2 Escolhendo suas Perícias

Ou agência e autonomia para uma educação libertadora.

Alguns jogos de RPG já nascem como transmídia. Livros e quadrinhos são lançados simultaneamente ao cenário e livros de regras de RPG. Mundos, universos criados desta forma utilizam uma mídia para alimentar a outra, enriquecendo a história e abrindo espaço para que os grupos que jogam nesse cenário possam viver os seus enredos de maneira mais verossímil, num universo compartilhado com diversos outros grupos.

“A Lenda dos Cinco Anéis” (Ld5A) é um desses cenários, que surgiu junto com uma série de doze livros chamada “Os Pergaminhos das Guerras entre os Clãs” (tradução minha). As histórias presentes nos livros ajudavam a caracterizar os clãs e suas terras que poderiam ser selecionados pelos jogadores na construção das personagens, e tornavam

a história do mundo um enredo vivo, que ia se moldando a cada livro lançado.

Ao buscar materiais de RPG que fortalecessem a ideia da autonomia e agência entre os jogadores, vários livros tiveram uma boa aderência a proposta, e o Ld5A foi o selecionado para esta análise devido a proposta clara para o narrador criar espaços criativos para os jogadores, onde eles podem ter um papel relevante na escolha do personagem e do papel na trama.

Outra característica que auxilia a manter a percepção de imersão e autonomia é a relação com outros produtos midiáticos, que por possuírem a mesma temática, servem como inspiração ou mesmo base para as narrativas criadas durante o jogo de RPG.

A Ld5A também tem um jogo de cartas bastante popular, nas cartas são representados todos os clãs e localidades tornando mais fácil a imersão num mundo que os jogadores convivem com personagens, histórias e características trazidas à vida pelas ilustrações e habilidades descritas nas cartas.

O jogo tinha um modo competitivo profissional em que os jogadores disputavam campeonatos organizados pela própria empresa. Cada concorrente utilizava um baralho de cartas de um clã e região específica, e as vitórias de um clã sobre outro nas partidas até a final do campeonato eram representadas em histórias e materiais de referência para o jogo de RPG. As cartas apresentadas a seguir são da versão mais atual do jogo.

Figura 16: Cartas do jogo Lenda dos Cinco Anéis



Fonte: www.galapagosjogos.com.br

Os campeonatos eram uma fonte de insumos para ganchos e tramas que mais tarde eram utilizadas nas narrativas criadas em mesas de jogo. O RPG do Ld5A tem um público cativo muito apaixonado, ligado diretamente ao vínculo criado a partir dessa história viva que o cenário apresenta com as diversas mídias utilizadas para fortalecer as suas narrativas.

Como este RPG é baseado no Japão feudal, tem um público de nicho bem específico, e o interesse por filmes orientais antigos se mistura com a procura pelo Ld5A. O sistema do jogo procura criar espaço para que os jogadores consigam imaginar suas personagens inspiradas em

histórias já conhecidas. Portanto, a construção de personagens é uma etapa valiosa para esse jogo, ainda mais que em outros RPGs.

Nesse momento é possível identificar aos poucos as afinidades dos jogadores com elementos da narrativa, e também auxiliando-os a entenderem como fazer escolhas assertivas. Assim o cenário, tema e tom do jogo vão sendo revelados conforme a construção de personagens progride. Muitas vezes o próprio narrador está percebendo e definindo estas características no momento do contato com os jogadores.

A definição de tema e tom da história em contato com os jogadores é relevante também para o professor/narrador, que busca criar uma atmosfera de interesse para os jogadores/alunos pelas personagens e características de outro tempo e local. Caso o professor queira montar uma sessão de jogo que ajude os alunos a entenderem sobre a revolução francesa, uma aula inteira (ou mais) poderia ser utilizada para a construção de personagens, de maneira que os alunos possam entender as profissões existentes na época, as diferenças relacionadas a etnias, sexo, classe social. Os costumes e o cotidiano podem se tornar importantes, a indumentária utilizada, e tudo isso poderia fazer parte da construção das personagens da turma.

A etapa de construção de personagens serve como uma preparação para o clima do jogo, entendendo como uma pessoa daquela época se comportaria, quais seriam seus interesses, e como poderia interpretar numa sessão de jogo. Algum filme pode ser apresentado para imersão e inspiração, assim os alunos perceberão comportamentos, tecnologias e vestimentas comumente utilizados.

Trazer os jogadores para a história de forma que eles comecem a entender melhor o jeito de viver e agir é uma evidência da preocupação com a imersão sinalizada e descrita em Ld5A. Ao estudar como se fazia na época, o jogador vai se inserindo nesse mundo fantástico (ou histórico, dependendo do cenário selecionado e da intenção do professor).

A construção de personagens é muito importante para os jogadores de RPG em qualquer sistema e cenário. Este momento antecede o jogo propriamente dito, nele já é possível visualizar o herói que está nascendo a partir das suas escolhas e imaginação, e muitos grupos o fazem com muito entusiasmo.

O encontro inicial para construção de personagens é chamado em vários grupos como Sessão Zero, demonstrando a relevância que este momento possui para a narrativa que está sendo construída. Mesmo durante as sequências de histórias, os conflitos vividos e ações das personagens dão espaço para o jogador repensar as motivações e objetivos. A maioria dos sistemas permite que a personagem evolua, melhorando suas habilidades ou acrescentando novas enquanto progride na história e passa a ter contato com mais informações e situações. É um aprendizado com a experiência, um amadurecimento natural.

A construção de personagens denota uma relação entre o processo de transformação que Janet Murray define em “Hamlet no Holodeck” e as sessões de RPG. Principalmente porque os jogadores continuam a evoluir suas personagens no decorrer do jogo. Quando a personagem é construída, é apresentada para o mundo com habilidades e

características de personalidade, mas também é vista como uma promessa, ou uma possibilidade que vai se constituindo à medida que a narrativa no jogo progride.

Após o término de uma sessão de RPG, os jogadores ficam ansiosos pelos “pontos de experiência” que vão receber pelo que fizeram. É agora que é possível premiar os jogadores com a possibilidade de receber seus distintivos e permitir que aloquem seus pontos em habilidades da personagem que sejam condizentes com as atividades desempenhadas ou com o rumo que a personagem está tomando em sua “carreira”.

Em sessões planejadas pelo professor, o final pode ser extremamente valioso, preparando um momento em que os alunos poderão relatar suas proezas, demonstrando que tomaram consciência da experiência que passaram, e podem fazer as devidas transposições para que o aprendizado não fique preso somente ao contexto do jogo.

O tempo e disponibilidade para refletir sobre o que aconteceu é preciso ser institucionalizado nos jogos de RPG usados com fins educativos. Nos jogos feitos puramente para o entretenimento não há uma “regra” a respeito da socialização dos acontecimentos, mas muitos grupos já o fazem de maneira informal. Os jogadores ficam ávidos para contar o que estavam pensando quando ocorreu determinado evento ou tomaram alguma atitude. A troca de experiências é uma maneira de manter o jogo por um pouco mais de tempo em suas mentes prolongando as experiências, além de explorar mais o mundo e a narrativa, tendo contato com pontos de vista que não haviam sido imaginados.

Figura 17: Fichas de personagens e mapas



Fonte: acervo pessoal do autor

Todas as escolhas relacionadas às características das personagens são feitas pelo jogador, que o percebe como uma extensão de si, uma representação sua no ambiente de jogo. Janet Murray definiu um dos prazeres do mundo digital como sendo a Agência: a percepção de poder e influência sobre os resultados das suas ações. Apesar do destaque na utilização deste termo para caracterizar a experiência em meios digitais, não são exclusivos deles, aqui o conceito é transposto para uso nos RPGs de mesa.

O potencial de Agência sentido pelos jogadores de RPG ao ter contato com o mundo imaginário a partir de uma representação de si que está dentro da história é muito forte. Se no decorrer da história for percebido

que suas escolhas estão direcionando e influenciando o que está acontecendo, o jogador fica cada vez mais atraído para o cerne da história, fortalecendo seu vínculo com a personagem e a aproximando das vivências imaginadas.

O professor pode utilizar o momento da criação de personagens com outra função adicional, buscando destacar as habilidades que serão selecionadas por cada jogador de acordo com os objetivos educacionais, limitando ou direcionando as escolhas dos alunos para o assunto que lhe convém. Assim o professor pode, por exemplo, oportunizar que as personagens tenham conhecimento sobre geografia física para que os jogadores possam conseguir se orientar pelo sol ou estrelas, identificar diferentes caminhos a partir dos tipos de vegetação; o conhecimento sobre biologia pode permitir que as personagens saibam executar ações de primeiros socorros quando necessário no desenrolar da história.

A criação então passa a ser um prenúncio do que está para acontecer. É comum os jogadores já imaginarem neste momento as suas personagens utilizando as habilidades selecionadas, visualizando de maneira funcional e prática, da mesma maneira que Zabala entende como a aprendizagem deve ser. A própria criação não termina quando o jogo começa. As experiências vividas pela personagem fornecem pontos de experiência que são convertidos em aprimoramento de habilidades, demonstrando que o aprendizado está continuando ao colocar em prática o que aprendeu.

Essas vivências são frequentemente motivações para grandes mudanças de comportamento, redefinições sobre o desenvolvimento do

personagem. Homens devotos perdem a fé, céticos encontram um chamado divino que passam a guiar suas ações, ou mesmo questões bem pragmáticas, como a decisão por aprender um novo idioma, ou mudança de profissão.

4.3.3 Arcos de Campanha e Sagas

ou estruturas narrativas para a criação de crônicas compartilhadas com os alunos.

Monte Cook é um experiente game designer, que trabalhou em diversos títulos de RPG muito populares. Ele trabalhou em livros de ambientações de “*Dungeons & Dragons*” da 2ª edição como “*Planescape*”, “*Darksun*” e “*Ravenloft*” e na 3ª edição foi um dos designers líderes para a construção do novo sistema de regras, além de ter feito diversos livros e módulos de aventuras pela *Wizards of the Coast* (empresa que comprou os direitos do D&D) e por outras empresas utilizando a licença D20.

Ele trabalhou também em versões de RPGs muito famosos como “*Call of Cthulhu*” e no “Mundo das Trevas”, e desenvolveu seus próprios cenários e sistemas como o “Ptolus”, “Numenéra”, “*The Strange*” e “*Invisible Sun*”. Recentemente ele fez um RPG para crianças chamado “*No Thank You, Evil!*”. Sem dúvidas é um dos game designers mais prolíficos e conhecidos no RPG, ganhando status de celebridade quando caminha por eventos e reuniões desse nicho específico.

Em “Numenéra”, Monte Cook desenvolveu cenários e sistema de regras concomitantemente, e é possível perceber como as mecânicas do jogo têm vínculo direto com a proposta do Nono Mundo. “Numenéra” é um futuro distópico, onde oito civilizações anteriores a atual se ergueram chegando a desenvolver altas tecnologias e tiveram a sua decadência até fim. As pessoas vivem esquadrinhando os vestígios que as civilizações passadas deixaram espalhadas pelo planeta.

O mundo de “Numenéra” está cheio de traços que remetem a tecnologias avançadíssimas que foram esquecidas e abandonadas: nanotecnologia, inteligência artificial, engenharia genética, construções imensas que se misturam à natureza. Para os habitantes de hoje não é possível identificar quais eram as funções da maior parte dessas invenções quando foram feitas, apenas que elas estão ali e acabam ajudando-os a subsistir. A tecnologia é incompreensível para eles além de como os auxilia a realizar suas tarefas cotidianas. Monte Cook (2016) relata que uma frase que o inspirou a construir o cenário de Numenéra é do autor de ficção científica Arthur C. Clarke: “Qualquer tecnologia suficientemente avançada é indistinta de magia”.

Figura 18: A tecnologia se mistura à natureza



Fonte: www.montecookgames.com

A proposta de “Numenéra” é engajar os jogadores, envolvendo suas personagens em histórias épicas a partir da exploração e descoberta. A experiência de vida compartilhada no jogo pelas personagens é adquirida ao entrar em contato com objetos de alta tecnologia que estão presentes na natureza. Ao manipular esses itens, as personagens entram em contato com vestígios de civilizações antigas, e ao mesmo tempo podem resolver seus problemas mais emergentes.

Os jogadores se deparam com um sistema de regras voltado para o seu protagonismo e liberdade de escolhas. Enquanto muitos jogos têm a luta, a destruição de monstros, vilões e demais oponentes como o seu cerne, em “Numenéra”, o propulsor dos jogadores é explorar o

desconhecido. O encontro com as tecnologias do passado permite que as personagens aprendam mais sobre o mundo que as cerca, fornecendo mais ferramentas para conseguir lidar com as situações hostis e permitem que elas entendam mais a herança insólita recebida.

Somente por esta alteração no principal motivador do jogo, a exploração ao invés da derrota de monstros, sua utilização em sala de aula e para fins educacionais já se torna uma escolha bem apropriada. Outra característica que é fortemente destacada em “Numenéra” e que pode ser apropriada para desenvolvimento de ações educacionais é o protagonismo dos jogadores, que são os responsáveis por definir todas as principais ações do jogo.

Mesmo as questões que são decididas aleatoriamente estão nas mãos dos jogadores, pois todas as roladadas de dados são feitas por eles próprios. Seus acertos garantem a eles o direito de definir caminhos futuros, alterando o curso da história. Caso ocorra uma falha numa tentativa, um erro no dado indica uma intromissão do narrador, que inclui dificultadores situacionais. Ou seja, o sistema de regras foi construído de maneira a dar maior poder narrativo para os jogadores e permitir a contribuição do narrador em momentos chave.

Há uma grande diferença entre “Numenéra” e os jogos de RPG mais tradicionais. Em “Numenéra”, o narrador se torna por vezes um coadjuvante na criação da história. É incentivado que os jogadores tomem para si aspectos relevantes da narrativa. O narrador irá direcionar ou incentivar a partir das suas intromissões, que são mais coordenadas

pelo sistema de regras. A autoria em “Numenéra” é mais difusa, se não por vezes a própria autoridade também se espalha entre os jogadores.

Figura 19: Exploradores buscando vencer desafios em Numenéra



Fonte: www.montecookgames.com

A escolha dos desafios que serão apresentados para o grupo de heróis é fundamental para que uma sessão de jogo seja satisfatória. O maior trabalho do narrador, quando ele irá estar mais atuante, é durante os momentos de planejamento e preparação para a sessão, além dos pontos iniciais do desenvolvimento dos conflitos, aqueles que iniciam o desencadeamento das ações tomadas por jogadores. A história precisa ser construída com muitas possibilidades de ramificações. As escolhas

principais do narrador passam a ser temáticas e orientativas, e não um trilho pelo qual todos os jogadores/personagens devem seguir.

Caso o narrador defina um trilho a se seguir, as decisões tomadas pelos jogadores podem rapidamente tornar esses trilhos secundários. Somente com o contato dos jogadores, enquanto o jogo está acontecendo é que a narrativa vai sendo construída. O destino das personagens é definido a partir das escolhas dos próprios jogadores, no desenrolar do jogo (COOK, 2016).

Ao utilizar o RPG “Numenéra” como uma ferramenta didática, a apresentação dos desafios e as intromissões do narrador são essenciais para direcionar os jogadores para as vivências que permitirão o contato com os conteúdos educacionais propostos. Esta prática do professor/narrador se relaciona com a função de mediador descrita por Feuerstein na Experiência da Aprendizagem Mediada.

A contribuição do narrador está principalmente nas escolhas de qual ambiente os jogadores terão contato, como se dará esta interação, e definindo melhor as variáveis envolvidas. A intencionalidade do narrador e a reciprocidade dos jogadores serão os fatores mais relevantes tanto para a concretização de seus objetivos educacionais quanto para o desenvolvimento da narrativa.

A própria contação de histórias é, em sua concepção, uma forma de mediação. No entendimento de Feuerstein, é por meio da contação de histórias que as pessoas transmitem o que sabem, prolongam sua existência e apresentam um mundo de significados garantindo uma

continuidade para o legado da humanidade (DEPRESBITERIS; SOUZA; MACHADO, 2003).

Como o RPG por definição é um jogo narrativo, o compartilhamento dos saberes é intenso. O narrador atua como contador de histórias e medeia a participação e envolvimento dos demais jogadores. Esta mediação pode ocorrer ao elaborar situações em que jogadores entram em contato com a história a partir de elementos pré-definidos, mas também nas intromissões do narrador, os momentos em que o professor/narrador pode aproveitar uma falha em jogo para acrescentar pontos narrativos que exijam mudança de comportamento por parte de todos os jogadores envolvidos.

Até então temos falado muito do potencial que o RPG emana ao aproximá-lo dos ambientes de aprendizagem. Mas é necessário vê-lo em ação, ou ouvir relatos de usos apropriados em variados contextos. No próximo capítulo serão apresentados alguns exemplos destes, como livros de referência, ações em eventos e relatos de atividades que usam elementos do RPG.

5. MANANCIAS ANALÓGICAS PARA CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS LÍQUIDAS NA EDUCAÇÃO

O objetivo deste capítulo é apresentar alguns exemplos de práticas didáticas que utilizam elementos de jogos de RPG. Os materiais aqui descritos servem como referência para professores que poderão, com alguma adaptação, utilizá-los para incrementar suas atividades.

No primeiro item são apresentados três livros nacionais que foram comercializados e podem ser encontrados em sebos ou lojas especializadas. O item seguinte diz respeito à utilização do RPG como parte de um grande evento, de maneira a integrá-lo a uma ação maior, ou mesmo como mobilizador de um tema em comum com outras atividades.

O capítulo finaliza com duas práticas realizadas por mim em dois momentos bem distintos da minha carreira docente. A primeira foi desenvolvida durante a minha graduação em Psicologia, na disciplina Psicologia Experimental II, parte dela era utilizada para desenvolver a aprendizagem de conteúdos relacionados à Neurociência do Comportamento. Atuei com mais dois colegas como narradores da história e o professor era um “consultor” tanto para nós no mundo real, na hora de elaborar as missões e atividades, quanto para os alunos no cenário criado. Os alunos poderiam buscar ajuda de um especialista em alguns momentos pré-definidos nas sessões.

A segunda experiência que relato nesta pesquisa foi vivida enquanto atuando como professor, numa unidade curricular de trabalho em

equipe, parte do currículo do “Programa de Aprendizagem Profissional” do Senac/SC. A utilização da Cidade de Dourados para buscar desenvolver o trabalho em equipe nos alunos foi uma primeira tentativa como professor de fato a utilizar elementos narrativos do RPG na prática didática.

5.1 Materiais de Referência para uso do RPG em sala de aula.

Neste item são apresentados três materiais de referência para práticas didáticas que utilizem elementos do RPG. São materiais já voltados para a educação, ou pelo menos que tenham forte apelo educativo. Cada um dos materiais apresentados exemplifica e pode servir de inspiração ou modelo para professores em busca de desenvolver seus planejamentos didáticos.

Dois dos livros utilizam como ambientação o Brasil Colonial, adicionando contos e mitologias brasileiras como inspiração para transformar o cenário numa ambientação fantástica. O outro é um módulo de aventura que pode se passar nos dias atuais, sem inserção de fantasia. O tom da história é o dos filmes e jogos de investigação, promovendo uma busca por um quadro roubado numa exposição.

Os três livros são nacionais e lançados comercialmente em algum momento, sendo que “O Desafio dos Bandeirantes” e a série “Mini-Gurps” estão fora de edição, enquanto o RPG “A Bandeira do Elefante e

da Arara” e seus suplementos foram lançados em 2017 e em 2018 podem ser encontrados pela internet ou em livrarias especializadas.

A partir destes exemplos é possível que professores interessados no uso do RPG na educação tenham contato com ações educativas que se apoiam no uso de Roleplaying Games. Os materiais de referência variam entre os itens mais simples, curtos e de acesso rápido como o “Mini-Gurps” e as aventuras preparadas para eventos, até os materiais mais completos, como “O Desafio dos Bandeirantes” e “A Bandeira do Elefante e da Arara”, que são livros com regras, cenário e ambientação que podem servir de inspiração para criação de histórias que perdurem por várias sessões de jogo.

5.1.1 O Desafio dos Bandeirantes

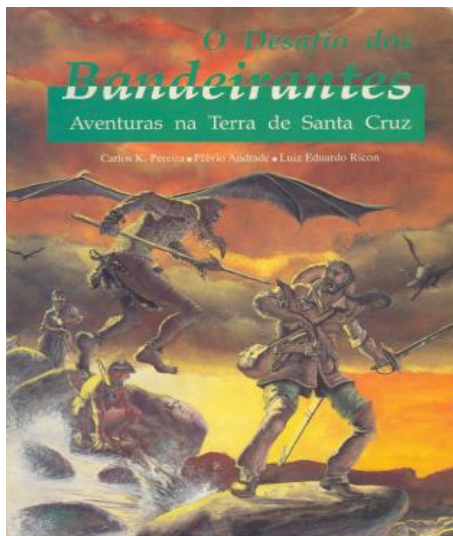


Figura 20: O Desafio dos Bandeirantes

Tabela 5: O Desafio dos Bandeirantes

Título	O Desafio dos Bandeirantes
Autor	Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luiz Eduardo Ricon
Ano	1992
Editora	GSA

Fonte: Acervo pessoal

Lançado em 1992, é um dos primeiros RPGs nacionais e o primeiro com tema e ambientação brasileiros. Com sistema de regras próprio, seu cenário é uma versão mítica do Brasil Colonial do século XVII. Se passa na Terra de Santa Cruz e pode ser utilizado para o ensino de história com facilidade.

A construção de personagens envolve a escolha da etnia e de uma profissão. O jogador poderá selecionar personagens brancos, índios,

negros e/ou mestiços, cada um deles com características culturais e físicas distintas.

Dentre as profissões (ou classes de personagens) disponíveis, as personagens criadas podem ser guerreiros, feiticeiros, pajés, rastreadores, ladrões, sacerdotes ou bruxos. As habilidades envolvem muito da cultura de cada etnia, e os desafios e vilões estão relacionados com os mitos e lendas brasileiros. O RPG tem estatísticas para encontros com Boitatá, Anhangá, Curupira e Caipora por exemplo.

As histórias criadas nas Terras de Santa Cruz, a ambientação de “O Desafio dos Bandeirantes” tem potencial para lidar com temas comumente trabalhados em aulas de ensino fundamental e médio como: a exploração de matas virgens, o conflito de culturas, a colonização e a manutenção das raízes culturais entre outras.

“O Desafio dos Bandeirantes” conta com o suporte de livros com aventuras específicas, descrevendo localidades, criaturas fantásticas, expandindo o universo conhecido da Terra de Santa Cruz. “Os Quilombos da Lua”, “O Vale dos Acritós” e “A Floresta do Medo/ O Engenho” são alguns desses complementos.

Mesmo sem lançamentos de novos livros, os autores continuaram dando suporte e trazendo novidades por meio dos seus sites pessoais. “O Império do Sol” é uma expansão do conteúdo para o povo Inca e a colonização espanhola na região do Peru. Flávio Andrade, um dos autores, planejava lançar na década de 1990 e anos depois acabou divulgando o conteúdo no seu blog pessoal. O autor dá sugestões de

como integrar o conteúdo na campanha de “O Desafio dos Bandeirantes” (na Terra de Santa Cruz ou regiões vizinhas) e também para utilizar como material independente (ANDRADE, 2018).

Na época em que esta pesquisa foi feita, o livro e suas expansões estavam fora de edição, mas foi possível encontrar facilmente cópias em sebos. Em dezembro de 2017 foi anunciado pela editora New Order que será lançada uma nova versão deste cenário, utilizando as regras mais atuais do “Dungeons and Dragons” (5ª ed.) (REDE RPG, 2017).

5.1.2 O Resgate de Retirantes

Figura 21: O Resgate de Retirantes

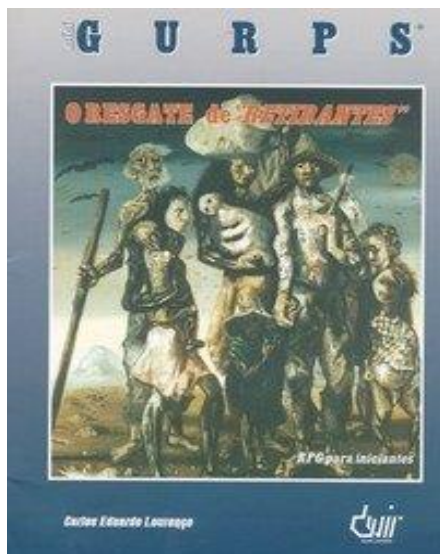


Tabela 6: O Resgate de Retirantes

Título	Mini GURPS: O Resgate de Retirantes - RPG para iniciantes
Autor	Carlos Eduardo Lourenço
Ano	1993
Editora	Devir

Fonte: www.saraiva.com.br

É um módulo de aventura, ou seja, o enredo de uma história, não um cenário completo. Este livro é parte integrante de uma série de módulos de aventuras e versões reduzidas de cenários chamada “Mini-Gurps”. Todos os livros dela são voltados para educação, com ambientações históricas, regras simplificadas e estrutura fácil para narradores iniciantes. Há outros títulos como: “As Cruzadas”, “Entradas e Bandeiras”, “O Descobrimento do Brasil” e “Quilombo dos Palmares”. Todos são interessantes para professores que buscam um contato inicial com o RPG para uso em sala de aula.

A trama deste módulo envolve o roubo do quadro *Retirantes de Cândido Portinari* que precisa ser resgatado pelo grupo. Para isto os personagens buscam pistas de onde poderia estar localizado o quadro e quem foi o autor do crime. Como a história se passa em dias atuais, com cenário bem urbano, fica muito mais fácil contextualizar o cenário para os jogadores. Não é necessário que eles façam nenhuma concessão a respeito de indumentárias, acessórios ou mesmo conhecimentos que um jogo de outra época exigiria. Mas a imersão precisa ser garantida de alguma forma, para que o círculo mágico não seja quebrado. À sugestão seria dar destaque para que os jogadores imaginem características físicas e de personalidade de suas personagens, o que pode ajudá-los a manterem-se em “cena” por mais tempo.

Como há no início do enredo um vernissage onde o quadro é roubado, pode-se utilizar de algumas estratégias, tais como apresentar recursos visuais com os quadros em exibição e as personalidades presentes, além de simular as falas das personagens não-jogadores, com trejeitos e sotaques. O tema é de investigação - caça ao tesouro - portanto os jogadores precisam sentir a aflição por ter o quadro sido roubado, bem como a empolgação ao perceber alguma pista que pode levar a revelar evidências sobre o crime. Ao trabalhar este módulo em sala de aula poderão ser abordados temas relacionados à arte, cultura e história do Brasil.

A série “Mini-Gurps” foi descontinuada há bastante tempo e, portanto, está fora de edição. Porém, como ela teve diversas tiragens, há a possibilidade de ser encontrada em sebos com certa facilidade.

5.1.3 A Bandeira do Elefante e da Arara

Figura 22: A Bandeira do Elefante e da Arara

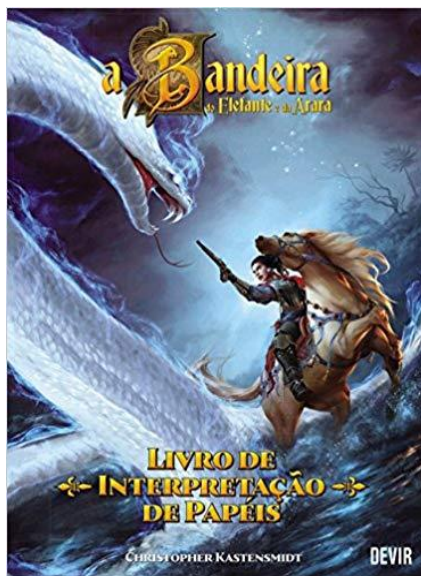


Tabela 7: A Bandeira do Elefante e da Arara

Título	A Bandeira do Elefante e da Arara
Autor	Christopher Kastensmidt
Ano	2017
Editores	Devir

Fonte: Acervo pessoal

“A Bandeira do Elefante e da Arara” é um livro de RPG bem recente, com uma qualidade gráfica excepcional. A qualidade da impressão e das ilustrações realmente impressionam e ajudam muito a despertar o interesse pelo conteúdo. Como já falado anteriormente na introdução desta pesquisa, Sônia Rodrigues (2003) destaca como a arte dos livros de RPG são fatores que levam muitos jogadores a se interessar pelo conteúdo.

“A Bandeira do Elefante e da Arara” é baseado numa série de ficção que conta as aventuras do holandês Gerard van Oost e o iorubá Oludara numa versão fantástica do Brasil do século XVI. O sistema para criação de personagens é aberto. O jogador cria um histórico da sua personagem e isso é o bastante para a definir na narrativa, diferente do RPG “O Desafio dos Bandeirantes” que utiliza de etnias e profissões que são “pacotes” de características e habilidades agrupadas.

O professor/ narrador pode ter mais flexibilidade para as escolhas ao não ficar fechada a seleção das personagens por etnia e profissão, mas ao mesmo tempo isto pode ser um limitador relacionado ao professor (e os alunos) estarem familiarizados com o RPG e o quanto os alunos já estão contextualizados com a época e ambientação da história. Uma possibilidade é o professor construir as personagens antes e mostrar em aula para que os alunos decidam quais vão utilizar.

Para que os alunos participem ativamente do momento de construção, é apropriado deixar algumas decisões sobre a personagem que escolheram para que eles tomem logo que pegarem a ficha, desta forma sentirão que tiveram papel importante na construção, e não foram apenas direcionados para uma ou outra opção já pronta.

Quanto a ambientação, as aventuras acontecem no século XVI, logo que o Brasil começou o processo de colonização, muito pouco de infraestrutura já havia sido preparada, e as maiores localizações com portugueses eram ainda assentamentos. A descrição dos diferentes povos europeus, africanos e indígenas está presente e é bastante minuciosa, ajudando a caracterizar cada povo e região.

O mundo descrito é um Brasil colonial de fantasia, com a presença de figuras de lendas e mitos como perigos constantes para as personagens. Porém a ambientação é definida como sendo de magia rara, ou seja, as personagens não iniciam com nenhuma habilidade mágica, mas podem durante suas experiências entrar em contato e acabar aprendendo. No Brasil de “A Bandeira do Elefante e da Arara” os poderes sobrenaturais podem vir da fé dos jesuítas europeus capaz de operar milagres, da relação dos pajés indígenas com os espíritos e dos estudos sobre a consulta aos orixás. Mas esta questão é deixada como uma opção do narrador em introduzir os poderes sobrenaturais nas suas histórias.

Uma característica altamente relevante deste livro para os professores que possuem interesse em utilizar o RPG como prática pedagógica é que nos apêndices de “A Bandeira do Elefante e da Arara” há um artigo científico do Professor Rafael Jaques do IFRS que dá importantes dicas para estruturar uma aula utilizando o RPG, além de justificar o seu uso para o aprendizado de diferentes competências, habilidades e conteúdos escolares.

“A Bandeira do Elefante e da Arara” é não só o livro básico de RPG, mas também conta com uma série de livros auxiliares, como módulos de aventura e um suplemento que descreve a capitania do Rio de Janeiro que ajudam a enriquecer e dar o tom sobre o cenário. Todos os livros estão disponíveis para aquisição, sendo recomendado pelo menos o livro básico para qualquer professor que tenha algum interesse sobre o RPG e a educação.

5.2 Ações educacionais em eventos

Desde o início dos anos 2000 são promovidos eventos no Brasil relacionando a educação com o RPG. Em muitos deles são feitas ações para que as pessoas conheçam mais sobre o potencial do RPG como prática educativa. No primeiro simpósio de educação e RPG, realizado em 2002, foi proferida uma palestra que se transformou numa aventura ambientada no Brasil de 1808, com a chegada da família real portuguesa no Rio de Janeiro e que colocou a plateia para interagir, participando, ao decidir as ações dos brasileiros que eram retirados de suas residências para que os portugueses pudessem ocupar suas residências (KLIMICK; BETOCHI, 2018).

Não é raro em encontros de RPG serem ofertadas sessões de jogo em que as aventuras estão relacionadas ao aprendizado de história, português, matemática, ciências. Até mesmo temas transversais como pluralidade cultural, sustentabilidade e educação ambiental são trabalhados nesses grandes eventos. A Petrobrás já apoiou eventos em que o RPG foi utilizado para conscientização a respeito do uso adequado da água por meio do Instituto Ecoar (2018).

Um ponto valioso desses eventos é dar maior visibilidade para o RPG, já que muitas pessoas não acostumadas a prática podem estar presentes e ter sua primeira experiência com os Roleplaying Games.

5.2.1. As peripécias do Caboclo Bernardo

Figura 23: O Caboclo Bernardo



Fonte: Prefeitura de Aracruz - ES

O exemplo seguinte: “As peripécias do Caboclo Bernardo”, é uma descrição de uma ação de organizações da sociedade civil em parceria com órgãos públicos que utilizaram o RPG para fomentar o aprendizado sobre a história local num evento específico (REBELO, 2012).

Um módulo de aventura feito por meio de uma parceria entre a prefeitura de Aracruz-ES e a Petrobrás para um evento na cidade. O Caboclo Bernardo é uma figura histórica real, um herói conhecido no estado do Espírito Santo, e a trama da aventura envolve um naufrágio

perto da costa e os esforços dos pescadores e moradores da região para salvar os tripulantes do navio.

Nos relatos sobre o naufrágio real, em 1887 um cruzador imperial afundou ao chocar-se com a ponta sul da barra do Rio Doce. Estavam a bordo do navio cento e quarenta e duas pessoas, e cento e vinte e oito delas foram salvas pelo pescador Bernardo, que nadou da costa ao navio levando um cabo para prender no navio que estava afundando e servir de guia para que os marinheiros sobreviventes pudessem nadar até a praia (REBELO, 2012).

Durante o evento foram realizadas quarenta e cinco mesas simultâneas de RPG. Em todas elas estava acontecendo o salvamento dos marinheiros do navio naufragado. A história do Caboclo Bernardo foi narrada em todas as mesas de jogo, divulgando a ação que lhe rendeu a fama de herói até hoje, mais de cento e vinte anos depois.

Ao término das atividades, cada um dos participantes levou para casa um livro e um jogo de cartas desenvolvidos para que a história pudesse ser reproduzida por eles nas suas casas. Ao levarem o material para casa, os participantes poderão reimaginar o acontecimento com seus familiares e amigos, disseminando a ação heroica do Caboclo Bernardo.

5.3 Práticas didáticas utilizando elementos dos Roleplaying Games

Vários professores têm utilizado o RPG em atividades nas suas próprias aulas, seja como experimentação científica ou como parte de seu planejamento profissional. As dissertações lidas para caracterizar as pesquisas acadêmicas sobre RPG e educação trouxeram diversos exemplos (SANTOS, 2003; CAMARGO, 2016; SCHMIT, 2008; VASQUES, 2008; ROSA, 2008; CARDOSO, 2008; PEREIRA, 2010; FUJII, 2010; LUIZ, 2011; RANDI, 2011; OLIVEIRA, 2011; SOARES, 2013; SALES, 2013; SEBASTIANY, 2013; PEREIRA, 2014; RODRIGUES, 2014; SILVA, 2014; FEIJÓ, 2014; DOTTO, 2016). Além disso, há relatos de pesquisadores que criaram outras experiências com o RPG na educação, com o desenvolvimento de ambientações ou sistemas de regras (MORAIS, 2016).

Os dois subitens a seguir, Neurociência do Comportamento e A Cidade de Dourados, são experiências minhas com a utilização de elementos do RPG em sala de aula. As práticas didáticas exemplificadas mostram como o uso do RPG pode ocorrer com turmas e objetivos educacionais variados e que, com alguma adaptação, as metodologias utilizadas podem servir para situações diferentes numa sala de aula regular.

5.3.1 Neurociência do comportamento

Enquanto eu estava na graduação, no ano de 2003 fui monitor do professor Emilio Takase na área de psicologia experimental com humanos. O professor lançou um desafio para mim e outros dois colegas (Sarah Lemos e Alex Lodetti): colocar em prática na aula dele o que defendíamos sobre o uso do RPG na educação. Takase abriu espaço para que usássemos uma metodologia baseada no RPG envolvendo parte dos objetivos da disciplina relacionada ao ensino de neurociência do comportamento. A disciplina foi dividida em duas partes, cada uma com aulas quinzenais. Uma dessas partes era aproveitada com as atividades da metodologia envolvendo o RPG.

No primeiro dia de aula apresentamos a ideia para os alunos que concordaram em participar dessa ação inovadora. Dividimos a turma em cinco grupos que representavam no jogo empresas interessadas na pesquisa e desenvolvimento da neurociência. Os participantes jogavam como membros da equipe de P&D da empresa, e o principal objetivo era desenvolver tecnologias relacionadas a neurociência que os ajudasse a ter mais impacto na sociedade.

Cada empresa possuía atributos relacionados à pesquisa, finanças e popularidade. A indústria bélica por exemplo, possuía boas pesquisa e finanças, mas baixa popularidade; a ONG de proteção ambiental possuía bons atributos em pesquisa e popularidade, mas não em finanças. Além dos atributos, cada empresa possuía uma característica que poderia ser

utilizada durante o encontro para fornecer alguma vantagem na escolha e/ou resolução de atividades.

Tabela 8: Atributos das empresas em “Neurociência do Comportamento”

Empresa	Pesquisa	Finanças	Renome	Vantagem
Fábrica de Perfumes	3	2	2	Realiza duas consultas ao especialista
ONG de Proteção Ambiental	3	1	3	Faz ações mesmo sem um dos requisitos
Agência de Publicidade	1	2	4	Solicita parceria com outras empresas
Indústria Farmacêutica	2	3	2	Bloqueia uma empresa em disputa de ações
Indústria Bélica	3	3	1	Prioridade em ações governamentais

Fonte: Elaborado pelo autor

As diferentes pontuações para cada atributo ajudam a caracterizar como funciona cada empresa, indicando seus pontos fortes e fracos. Em mecânica de jogo, eles servem como requisitos e critérios de seleção

para que a empresa possa executar determinada ação proposta. A medida que as atividades são executadas pelas empresas, estas podem ganhar pontos, aumentando efetivamente seus atributos.

Cada indivíduo membro de um grupo teve seu papel definido no primeiro dia de atividade. Os papéis funcionam como a classe do personagem no RPG, indicando quais são as principais habilidades da personagem e sua função no grupo.

As funções disponíveis eram: (1) pesquisador - escrevia artigos, (2) relações institucionais - comunicação com outras empresas, (3) secretário - redigia as atas, registrava o que estava sendo feito, e (4) o presidente (comunicação com consultor - o professor, além de receber as orientações em cada rodada). As funções pesquisador e secretário poderiam ser assumidas por mais de um integrante do grupo.

A escolha dessas funções não deve atuar como uma restrição, na hora das execuções das atividades todos participam e auxiliam. Mas a definição de uma especialidade para os jogadores os faz adquirir um papel de preponderância, maior relevância e até mesmo de liderança quando a atividade a ser realizada está vinculada a sua área de atuação. Esta dinâmica de funcionamento favorece para que todos tenham voz em algum momento no decorrer dos encontros.

Para cada dia de aula solicitávamos a leitura prévia de conteúdos que seriam abordados. Havia um livro tema sobre Neurociência do Comportamento como leitura obrigatória para todos os alunos e leituras

complementares que os grupos se organizavam para que pelo menos um do grupo lesse e compartilhasse com os outros integrantes.

A aula durava uma tarde inteira, e ficava dividida em três rodadas de cerca de uma hora. No início das rodadas eram apresentados os materiais com as atividades disponíveis e cada empresa escolhia as ações que iriam tomar dentre as disponíveis em cada rodada.

As ações disponíveis são determinadas pelos narradores e podem contemplar atividades como as descritas abaixo, mas não restritas a somente elas. A medida que o jogo progride, no decorrer dos encontros podem ser criadas novas ações. (1) Pesquisa científica; (2) Edital de licitação; (3) Arrecadação de recursos; (4) Marketing/ divulgação.

As atividades sempre resultam numa entrega (geralmente escrita) de cada empresa em que os alunos devem abordar os temas da aula. Por exemplo: Um instituto de pesquisa promove uma parceria com uma empresa para busca de avanços científicos relacionados ao uso abusivo de drogas psicoativas. Para isso a empresa pode escrever um texto que relacione este tema com a sua área do conhecimento (pesquisa científica); ou ainda: o governo busca uma empresa que possa criar uma forma de controle hormonal para melhorar o controle do estresse (licitação).

Entre as aulas era publicado um web jornal - o *NeuroNews* - com informações e notícias relacionadas às melhores entregas da aula anterior, além de notícias que revelavam algumas das ações disponíveis para a próxima aula. Os alunos comentavam no site e em conversas

informais frequentemente sobre as notícias que apareciam no jornal. A disciplina tinha um site para colocar o web jornal e um fórum para comentários e discussão sobre os conteúdos de aula.

Quinze anos após a experiência, muitas tecnologias desenvolvidas podem ser utilizadas para incrementar estas ações: os Ambientes Virtuais de Aprendizagem agregam ferramentas que supririam estas demandas com maior eficiência. Os objetivos principais do uso do site com blog e fórum como ferramenta são a divulgação dos trabalhos feitos pelos alunos, valorizando suas atividades e as informações sobre as próximas ações do jogo, que já fornecem dicas sobre como as leituras obrigatórias e complementares podem ser utilizadas nos encontros presenciais.

O planejamento das aulas neste formato demanda bastante dedicação e tempo para preparo de todo o conteúdo. A própria execução das atividades envolve uma entrega por parte dos narradores que precisam ter atenção para poder mediar as escolhas das equipes e o auxílio operacional durante o desenvolvimento das atividades. O ritmo de produção escrita e envolvimento dos jogadores é bem alto, exigindo uma participação intensa também dos alunos. A participação em aula é incentivada pela autonomia de decidir entre quais tarefas executar, desempenhar sua função declarada com um propósito claro no grupo e a visibilidade dos objetivos fornecida pelas missões apresentadas.

Ao avaliar a experiência agora, após a disciplina estar terminada, é possível perceber como uma narrativa coesa poderia ajudar a dar mais sentido para as ações. A criação de um grande objetivo para cada

empresa por exemplo, ajudaria a desenvolver um ímpeto para a produção de materiais, além de apresentar mais motivos para festejar as etapas concluídas.

Alunos (jogadores) e monitores (narradores) terminam a aula cansados devido ao envolvimento nas atividades, e ao refletir sobre esta questão, provavelmente seriam diminuídas as quantidades de conteúdos a trabalhar por aula. O planejamento também exigia muito dos três bolsistas, que ocupavam dois períodos por semana (de três bolsistas) para planejar as atividades de um dia. Os conteúdos escolares relacionados - neurociência do comportamento - foram trabalhados pelos alunos da turma por meio das atividades propostas como ações das empresas e eles produziam textos que serviam como instrumentos de avaliação em todas as aulas.

5.3.2 A Cidade de Dourados

Em 2011, eu lecionava no Senac há dois anos, e estava preparando uma metodologia que pudesse atender à proposta do Senac e envolvesse práticas relacionadas ao uso das narrativas de RPG. Eu iniciei esta prática na unidade curricular “Promoção do Trabalho em Equipe” em diversas turmas diferentes no período de cerca de um ano.

No primeiro encontro com cada turma foram entregues aleatoriamente para os alunos uma ficha de personagem com informações sobre que

personagens eles devem interpretar e uma característica que os motiva a estarem presentes numa reunião de moradores da sua cidade, a cidade fictícia de Dourados.

A maioria das fichas trazia informações sobre a insatisfação com alguma condição da cidade relacionada a problemas socioambientais como: lixo, esgoto, ruído, saúde, segurança. Uma ficha de personagem recebida por um aluno pode ser, por exemplo: *Nome*: Geraldo Paixão - *Profissão*: Sapateiro - *Motivação*: Seus dois filhos adoram jogar futebol ao lado de um córrego perto de sua casa. Este local está sendo utilizado agora como depósito de lixo.

Após o recebimento das fichas de personagem, era informado aos alunos o cenário em que eles atuariam. “Todos são moradores da cidade de Dourados que possui um potencial maravilhoso, mas está sofrendo com vários problemas devido a urbanização. Vocês estão aqui reunidos para participar de uma reunião dos moradores, visando buscar soluções para os problemas da cidade”. Durante a simulação da reunião de moradores da cidade, os alunos levantam os problemas da cidade percebidos por eles e o professor/narrador ajudava a categorizar os problemas organizando as informações no quadro.

A medida que o levantamento de problemas se exauri, e as informações discutidas começam a se repetir, o professor faz uma intervenção para que os alunos/moradores busquem agora propor soluções para os diferentes problemas. Com as possíveis soluções já expostas no quadro, junto com os problemas da cidade, os alunos escolhem qual querem ajudar a colocar em prática, formando grupos por interesse no tema. A

partir daí cada equipe trabalha com uma solução, e todos os encontros subsequentes são realizados para que os grupos desenvolvam a sua solução e apresentem para a turma.

Os alunos que participaram desta prática desenvolveram diversas ações visando melhorar as condições da cidade de Dourados, incluindo guias para urbanização da cidade, utilizando maquetes ou desenhos, promoveram a conscientização sobre os cuidados com lixo e preservação ambiental por meio de folders ilustrados, cartazes, intervenções culturais-educativas, telejornais.

A potência gerada pela liberdade para criação era aproveitada de maneira que os alunos produziam soluções variadas, e as principais funções do professor eram orientar com informações esclarecedoras e fornecer a infraestrutura para que as ideias pudessem ser concretizadas.

A imersão percebida pelos alunos enquanto defendiam suas opiniões como moradores da cidade, e a agência sentida pela participação efetiva como vetores de mudança na cidade de Dourados foram ferramentas poderosas para que os alunos se engajassem nas atividades propostas. Esta atividade foi sem dúvida a minha ação mais popular, os alunos adoravam, os colegas professores e pedagogos queriam saber o que eu fazia em aula para mobilizar os alunos daquele jeito, e as turmas subsequentes ouviam falar da atividade e ficavam empolgados para participar.

Com este feedback, ficou claro que o caminho que eu estava percorrendo era o mais acertado, o que me deixou convicto que os

elementos do RPG deveriam ser utilizados frequentemente em ambientes de aprendizagem.

A atividade da Cidade de Dourados foi um ponto de virada, onde eu percebi o meu chamado para a aventura, e que me levou a chegar a esta dissertação. Vamos ver agora o tamanho do Dragão que foi derrotado com esta pesquisa, qual é o tesouro a recolher e os pontos de experiência que pude acumular nesta campanha épica.

5.4. Derrotando o Dragão

A presente pesquisa buscava encontrar maneiras de auxiliar os professores a inserir elementos narrativos de Roleplaying Games no seu planejamento didático. Para tornar este desejo realidade, julgou-se necessário organizar o processo em algumas etapas que se aproximassem do objetivo de identificar as práticas do narrador de jogos de RPG que pudessem ser aproveitadas por professores em suas atividades didáticas.

Como etapa inicial foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre teses e dissertações que tinham como objeto de pesquisa os Roleplaying Games e foi constatado uma produção acadêmica constante no Brasil sobre RPG, principalmente dedicada aos estudos de suas relações com a educação. Foram identificadas várias pesquisas relacionadas à educação com temas como: relação com conteúdos escolares, hábitos de escrita e

leitura, promoção de socialização e interação, criatividade. As atividades práticas encontradas diziam respeito, em sua maioria, a sessões de jogo, como um RPG de mesa tradicional.

Visando conhecer propostas de educação inovadoras e que utilizassem aspectos similares a jogos foi feito um breve relato de algumas abordagens de estratégias de aprendizagem. Ao fazer este levantamento ficam evidentes que já existem várias tentativas de aproximar a educação a estratégias metodológicas mais ativas por parte do aluno, para que ele tenha um papel de maior autonomia e responsabilidade sobre seu aprendizado e autoria sobre o processo que o cerca.

Por mais que diversas abordagens centradas no aluno já existam, suas aplicações ainda não são utilizadas pela educação de maneira generalizada, o que temos são alguns casos ainda incipientes. Mas são propostas que podem de fato gerar mudanças na estrutura das instituições educacionais caso seja dada a devida atenção e investimento para que possam se concretizar.

Após esse período de apropriação sobre o que estava sendo feito de pesquisa até então sobre RPG e educação e sobre diferentes propostas para uma prática educativa inovadora foi feita uma revisão sobre as teorias educacionais, buscando identificar e selecionar alguns aspectos teóricos que ajudassem a embasar as práticas didáticas. Vygotsky e Feuerstein foram selecionados devido às aproximações entre mediação e narração, que vão desde a função do narrador e sua relação com a mediação, como a função da linguagem como aparato mediador num jogo narrativo, os aspectos da sócio interação e seu impacto na

aprendizagem. Feuerstein destaca o planejamento intencional dos momentos em que ocorrerá a mediação, e este ponto foi destacado para estabelecer as relações e proximidades da elaboração das sessões de jogo e o planejamento didático do professor.

Outra teoria que teve uma forte aderência às relações e possibilidades do uso do RPG na educação foi a de Antoni Zabala construída a partir da taxonomia de Cesar Coll sobre os conteúdos escolares: factuais, procedimentais e atitudinais. Esta teoria se aproximou de maneira surpreendente com o sistema de regras analisado do RPG Crônicas das Trevas que inclui habilidades físicas, mentais e sociais.

Zabala também destaca a relevância da formação integral do cidadão, e como o currículo e papel da escola precisam ser revistos para incluir essas questões que possuem espaço na vida escolar, mesmo que muitas vezes apenas de maneira velada. Isto se aproxima da ideia que o RPG providencia vivências sobre os conteúdos, vendo-os de maneira mais integrada, em situações construídas de acordo com nível e experiência dos jogadores.

Nos estudos sobre a cultura digital foram encontrados outros termos que ajudaram a entender o impacto que os Roleplaying Games podem ter na educação. Os conceitos dos prazeres do meio digital que Janet Murray apresenta em “Hamlet no Holodeck”: Agência, Imersão e Transformação foram utilizados nesta pesquisa ao analisar as sensações e percepções do jogador de RPG e como estes poderiam ajudar o professor/narrador a planejar encontros mais interessantes e efetivos.

Como o RPG é um laboratório para o narrador, onde ele cria e coloca em teste constantemente sistemas de regras, mundos e cenários, as teorias de game design também podem ajudá-lo na tarefa de moldar a experiência de jogo. A estrutura de Schell (2010) e a estrutura de Mecânica, Dinâmica e Estética (MDA) de Robyn Hunicke (2004) foram abordadas para ajudar a pensar o ponto de vista do narrador e como ele deve se debruçar na experiência dos jogadores e nos diferentes elementos do RPG ao planejar suas histórias.

O embasamento teórico direcionou a definição das categorias para buscar na pesquisa documental pontos de aproximação entre as teorias da educação e cultura digital selecionadas e as práticas narrativas incentivadas nos livros de RPG. Havia uma proposta inicial de categorizar os conteúdos pesquisados entre o que é apresentado para o jogador e o que serve de material de referência exclusivo para o narrador. Mas o recolhimento e análise dos dados revelaram que as dicas narrativas e o sistema de regras e criação de personagens se misturavam entre as categorias anteriormente determinadas.

Somente após definir quais categorias de análise seriam utilizadas: conteúdos escolares; mediação e narrativa; e prazeres do meio; foi possível definir com precisão quais livros seriam o objeto da pesquisa. Esta definição veio tardiamente, o levantamento de dados foi feito em cinco livros enquanto as categorias estavam sendo criadas. À medida que a leitura e análise dos livros se estendia, os temas a serem trabalhados ficavam mais evidentes e a decisão por restringir a três livros foi tomada.

O livro “Dragon Age RPG” apresentou características similares ao “Lenda dos Cinco Anéis” como: o interesse de um público de nicho, a abordagem transmídia e a valorização de aspectos narrativos para construção de personagens. Já o “Crônicas RPG” tinha muitas dicas para narradores, o que os levaram a permanecer por mais tempo na etapa de leitura e categorização. Mas como as dicas de construção de narrativas puderam ser diluídas entre o “Numenéra” e Ld5A, estes foram mantidos e o “Dragon Age” e o “Crônicas” foram descartados.

Por fim, foram apresentados alguns casos que podem ser considerados bem-sucedidos no uso do RPG como estratégia para práticas didáticas. Essas experiências foram divididas em três categorias: material de referência, eventos integrados e atividades didáticas. A partir delas é possível caracterizar três formas distintas de abordagem, uma em que o RPG é levado praticamente por inteiro para a sala de aula, com mecânicas, dinâmicas e estéticas completas; a segunda em que ele aparece ocasionalmente em situações mais transversais, porém ainda assim no seu formato mais tradicional; e uma terceira opção, em que alguns elementos do RPG são carregados para as atividades de aula, transformando-as em práticas mais lúdicas.

Há uma fluidez nas diferentes ações que usam o RPG em ambientes de aprendizagem, como se elas estivessem presentes num espectro, e não como categorias estanques. Esta pesquisa proporciona uma visão ampliada, fornecendo sentidos aguçados sobre a prática do RPG em espaços de aprendizagem.

As decisões sobre quais práticas didáticas utilizar durante o planejamento pedagógico tomadas por humores passionais, após esta dissertação são feitas com mais sobriedade e discernimento. Talvez seja este o ponto que difere as pessoas maduras sobre determinado assunto: as paixões não são deixadas de lado, mas são canalizadas pela clareza de mente e espírito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No caminho percorrido para a feitura desta dissertação, a leitura dos livros de RPG à luz das teorias educacionais abriu caminho para estabelecer fortes relações entre o conteúdo do jogo e a prática docente. Foi possível perceber que os conteúdos escolares podem ser lidos em diferentes contextos, e as aventuras de RPG podem ajudar a criar oportunidades para o aluno experimentar o uso, vivenciar estes conteúdos.

As narrativas criadas de maneira compartilhada nos jogos podem aproveitar as aprendizagens e conhecimentos prévios dos alunos. Ao utilizar essas informações para enriquecer a própria história do jogo, caso sejam intencionalmente planejadas e direcionadas pelo narrador/professor, podem resultar em uma fonte rica de espaços para consolidação dos saberes.

O papel de protagonista do aluno nas histórias de RPG onde ele é um dos heróis que cooperam para atingir seus objetivos é um fator de forte engajamento tanto na história quanto nas possíveis discussões criadas sobre o tema em diferentes momentos da aula.

O recolhimento e análise das informações permitiram constatar vários pontos de imbricação entre o RPG e as teorias educacionais, abrindo um amplo leque de opções para pesquisas adicionais. Há uma linha de jogos narrativos com mecânicas mais dedicadas a linguagem, o “Numenéra”

flerta com esta prática durante a construção de personagens, mas a sugestão se destacou entre caminhos possíveis para próximas pesquisas.

Um aspecto que não foi abordado com tenacidade nesta pesquisa é a proximidade do RPG com questões de dilema moral e ético. Uma das características mais fortes dos Roleplaying Games é que os jogadores por vezes se veem em situações que precisam escolher entre linhas de atuação que colocam em teste seus valores pessoais. Estas características relacionadas ao foco do enredo e características de personalidade das personagens criadas rendem histórias riquíssimas e promovem excelentes discussões.

Um dos objetivos atingidos foi o de fazer uma investigação sobre as atividades didáticas que já são implementadas e que poderiam se aproximar de elementos do RPG. Apesar de ter sido feito apenas um breve relato, e trazido algumas partes dessas abordagens para dialogar com o RPG, este caminho poderia ser mais profícuo. Com um foco maior neste item, pesquisas posteriores poderiam se dedicar a redesenhar estratégias metodológicas para tornar claro o uso a forma de incrementá-las com ferramentas derivadas do RPG.

O grande desafio da produção acadêmica nesta dissertação foi tornar todas estas leituras, análises, insights e aprendizados aparentes e públicos, para comunicar a comunidade acadêmica os saltos de aprendizagem. Ficou mais claro o quanto é relevante esta publicização da produção, e o valor que pode alcançar ao servir para avanços futuros da pesquisa sobre RPG e educação.

O principal objetivo nessa pesquisa foi preparar o professor, munindo-o com seus artefatos mágicos para derrotar o Dragão. Assim como o Link (de *Legend of Zelda*) que vasculha o seu porão para encontrar uma espada e escudo de madeira, e a medida que vai enfrentando adversários mais fortes vai se equipando com itens cada vez mais poderosos.

A espada “*Dragonslayer*” capaz de com um único acerto derrubar o dragão não foi forjada, possivelmente nem existe. Mas as opções de equipamentos para o professor o vão fortalecendo e permitindo que tenha mais opções de escolha para cada encontro. No RPG, é comum lidarmos com as resistências e fraquezas de cada oponente. Quando se enfrenta um *Troll* por exemplo, é notório que uma espada somente não vai resolver, ele irá se regenerar mesmo que você o dilacere inteiro. Somente o fogo será capaz de pôr um fim definitivo a esta ameaça.

O papel do mentor muitas vezes é o de ajudar o herói a entender o cenário que está encontrando, e dar um suporte para que o próprio aventureiro consiga escolher a melhor “arma” para cada situação. O professor pode contar com a ajuda dos que o cercam, ele não está sozinho na grande aventura da aprendizagem. Esta dissertação tentou, nos seus limites, apontar alguns caminhos para essa aventura.

REFERÊNCIAS

ACHILLI, J; HUBBARD, C; BRIDGES, B. Mago: O Despertar. São Paulo, SP: Editora Devir, 2010.

ALMEIDA, M. A. B. de; GUTIERREZ, G. L. Esporte e Sociedade. EFDeportes Revista Digital, 14-133. Buenos Aires: 2009.

ANDRADE, F. Terra de Santa Cruz: Desenvolvendo o RPG “Desafio dos Bandeirantes”. Disponível em: <https://cheibub.wordpress.com/> Acesso em 06 de novembro de 2018.

BARTLE, R. Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD research, v.1, n.1, p.19, 1996

BISHOP, J.L.; VERLEGER, M.A. The Flipped Classroom: A Survey of the Research. 120th American Society for Engineering Education Annual Conference & Exposition, 2013. Disponível em: http://www.asee.org/file_server/papers/attachment/file/0003/3259/6219.pdf Acessado em: 06 de novembro de 2017

BORGES, S. de S. et al. Gamificação Aplicada à Educação: Um Mapeamento Sistemático. In: Anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. 2013. Disponível em: <http://www.br-ie.org/pub/index.php/sbie/article/view/2501> Acessado em 03 de agosto de 2017.

BRITO, K. G. de. RPG, Educação, Criação de Jogos Digitais e Narrativas Intermidiáticas: Uma Investigação em Curso. 2014. 57 f. Monografia para o Curso de Especialização Fundamentos da Educação Práticas Pedagógicas Interdisciplinares. Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, PB. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br:8080/xmlui/handle/123456789/5616> Acessado em 03 de agosto de 2017.

BURCKHARDT, G. RPG (Roleplaying games) E PBL (Problem based learning) : Uma proposta de ambiente de conhecimento baseado na web. 2004. 79f. Dissertação de Mestrado para o programa de pós-graduação

em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC. Disponível em:

<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/87046> Acessado em 03 de agosto de 2017

BUSATTO, C. A arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

CARMAN, S. et al. Lenda dos Cinco Anéis. Rio de Janeiro, RJ: Editora New Order, 2015.

COOK, M. Numenéra. Rio de Janeiro, RJ: Editora New Order, 2015.

CRAWFORD, J. D&D Player's Handbook. Renton, WA. Ed. Wizards of the Coast, 2014.

CSIKSZENTMIHALYI, M. Flow: The psychology of optimal experience. New York, HarperPerennial, 1991.

DEPRESBITERIS, L.; SOUZA, A. M. M. de; MACHADO, O. T. M. A mediação como princípio educacional: bases teóricas das abordagens de Reuven Feuerstein. São Paulo, SP. Editora Senac São Paulo, 2003.

DOMINGUES, A. M.; FERNANDES, M.; GOMEZ, M. V. Educar na Contemporaneidade: Cultura, Tecnologia e Educação no Cotidiano o Professor e do Estudante. Jundiaí, SP: Paco Editorial, 2013.

FAIRCHILD, T. M. Leitura de impressos de RPG no Brasil: o satânico e o secular. São Paulo, FEUSP, 2007. (Tese de doutorado).

FANTIN, M. Mídia-educação: aspectos históricos e teórico-metodológicos. Olhar de professor, Ponta Grossa, PR 14(1): 27-40, 2011. Disponível em:

<http://www.revistas2.uepg.br/index.php/olhardeprofessor>

FARDO, M. L. A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação de Mestrado. Universidade de Caxias do Sul, 2013.

Disponível em: <http://hdl.handle.net/11338/457> Acessado em 03 de agosto de 2017.

FEUERSTEIN, R. Creating and Enhancing Cognitive Modifiability: The Feuerstein Instrumental Enrichment Program. Israel, ICELP Publications, 2006.

FEUERSTEIN, R. Beyond Smarter: Mediated Learning and the Brain's Capacity for Change. Teachers College Press, 2010.

FOULIN, J-N.; MOUCHON, S. Os aspectos sociocognitivos das aprendizagens. Psicologia da Educação. São Paulo: Artmed, 2000.

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016.

GAIMAN, N. Deuses Americanos. 3. ed. São Paulo: Conrad, 2011.

GASQUE, T. M. Design Agency: Dissecting the Layers of Tabletop Role-Playing Game Campaign Design. Dissertação de Mestrado em Mídia Digital na Escola de Literatura, Mídia e Comunicação. Georgia Institute of Technology, 2016. Disponível em:

<https://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/55055/GASQUE-THESIS-2016.pdf>

Acessado em 02 de agosto de 2017.

GIROUX, H. A. Teachers as intellectuals: Toward a critical pedagogy of learning, South Hadley, MA: Bergin Garvey, 1988.

HALL, S. Da Diáspora - identidade e mediações culturais. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 2003.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.

HUNICKE, R.; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: A formal approach to game design and game research. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004. p. 04-04. Disponível em: <http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf> Acessado em 03 de junho de 2016.

INSTITUTO ECOAR. Publicações. RPG - O Desafio das Águas. Disponível em: <http://www.ecoar.org.br/web/pag.php?id=32> Acesso em: 06 de novembro de 2018.

JENKINS, H. Cultura da Convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOST, F. Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias. Matrizes, 2011. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/38294/41119> Acessado em: 03 de agosto de 2017

KIM, A. J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000.

KLIMICK, C. P.; BETTOCCHI, E. Histórias Abertas. I Simpósio de RPG em Educação. Disponível em: <http://www.historias.interativas.nom.br> Acesso em: 06 de novembro de 2018.

LEONTIEV, A. O Desenvolvimento do Psiquismo. 2 ed. São Paulo, SP: Centauro, 2004.

LURIA, A. R. A Construção da Mente. 2 ed. São Paulo, SP: Ícone, 2015.

MCGONIGAL, J. Reality is Broken : Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin USA, 2011

MEIER, M; GARCIA, S. Mediação da Aprendizagem: Contribuições de Feuerstein e de Vygotsky. Curitiba: Edição do autor, 2007.

MINAYO, M. C. de S. O desafio do conhecimento. 10ª ed. São Paulo: HUCITEC, 2007.

MORAIS, S. P. Jogos-narrativos: ensino de história, relatos e possibilidades. 1ª ed. São Paulo - SP: Edições Verona, 2016

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itáu Cultural: UNESP. 2003.

NETO, J. O. R.; CUNHA, C. S.; CUNHA, C. S.; RODRIGUES, A. N.; TAVARES, M. Aprendizagem baseada em problemas: o mito e a realidade. Cadernos UniFOA. Volta Redonda RJ, Ano VI, n. 16, agosto 2011.

NOVAK, J. Desenvolvimento de Games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

NÓVOA, A. Os professores na virada do milênio: do excesso dos discursos à pobreza das práticas. Cuadernos de Pedagogía. Editorial Wolters Kluwer. Barcelona ES. n. 286, dezembro 1999.

PICCIANO, A.G.; DZIUBAN,C.D.; GRAHAM, C.R. Blended Learning: Research Perspectives Volume 2. Routledge, New York, NY, 2014.

REBELO, M. As peripécias do caboclo Bernardo serão contadas em RPG. Disponível em: <http://www.pma.es.gov.br/noticia/3058/> acessado em: 06 de novembro de 2018

REDE RPG. O Desafio dos Bandeirantes está de volta pela New Order! Disponível em: <https://www.rederpg.com.br/2017/12/03/o-desafio-dos-bandeirantes-esta-de-volta-pela-new-order/> Acesso em: 06 de novembro de 2018

REGO, T. C. Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SACRISTÁN, J. G. 1999. Poderes Instáveis em Educação. Porto Alegre: Artes Médicas Sul.

SACRISTÁN, J. G. 2000. Currículo: uma reflexão sobre a prática. Porto alegre: Artmed.

SANTAELLA, L. Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTOS, C. A. N. A concepção de professor como intelectual transformador de Giroux e sua contribuição para a prática profissional de professoras iniciantes. TCC para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia. São Carlos, UFSCar, 2010.

SCHELL, J. A Arte De Game Design. O Livro Original. Editora: Elsevier; Edição: 1, 2010.

TRYBUS, J. “Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it’s Going.” New Media Institute, 2015. Disponível em: [http://www.newmedia.org /game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html](http://www.newmedia.org/game-based-learning--what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html). Acessado em 6 de novembro.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WERBACH, K.; HUNTER, D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Warton Press, 2011.

XU, Y. Literature Review on Web Application Gamification and Analytics. CSDL Technical Report p. 11-05. University of Hawai’i Honolulu, HI. 2012. Disponível em: <http://csdl.ics.hawaii.edu/techreports/11-05/11-05.pdf> Acessado em: 03 de junho de 2016

ZABALA, A. A Prática Educativa – Como ensinar. Porto Alegre, Artmed, 1998.

ZABALA, A.; ARNAU, L. Como aprender e ensinar competências. Porto Alegre, RS: Artmed, 2010.

DISSERTAÇÕES E TESES SOBRE RPG

ADAMATTI, D. F. Inserção de Jogadores Virtuais em Jogos de Papéis para uso em sistemas de apoio à decisão em grupo: Um experimento no domínio da gestão de recursos naturais. São Paulo, SP. USP, 2007. (tese de doutorado)

ASANOME, C. R. Liderança sem seguidores: Um novo paradigma. Florianópolis, SC. UFSC, 2001 (tese de doutorado).

BOLZAN, R. de F. F. de A. O Aprendizado na Internet Utilizando Estratégias de RPG. Florianópolis, SC. UFSC, 2003. (tese de doutorado)

BOSCARIOL-BERTOLINO, M. R. A linguagem de Role Playing Games digitais e o ensino de inglês. São Paulo, SP. PUC-SP, 2008. (dissertação de mestrado)

BURCKHARDT, G. RPG ePBL: Uma proposta de ambiente de conhecimento baseado na web. Florianópolis, SC. UFSC, 2004. (dissertação de mestrado)

CAMARGO, M. E. S. de A. Jogos de papéis (RPG) em diálogo com a educação ambiental: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na região metropolitana de São Paulo. São Paulo, SP. USP, 2006. (dissertação de mestrado)

CAMPEDELLI, G. Bem-vindos a Azeroth: Aspectos da economia lúdica nos mundos fantásticos. São Paulo, SP. USP, 2009. (dissertação de mestrado)

CAMPOS, E. de O. Do mundo do jogo ao jogo da vida: mitologia e experiência do sagrado no imaginário dos jogadores de RPG. João Pessoa, PB. UFPB, 2010. (dissertação de mestrado)

CAPARICA, V. H. C. Tormentas e Inimigos: Relações Dialógicas entre a Literatura de Fantasia e os Role Playing Games. São Paulo, SP. UNESP, 2011. (dissertação de mestrado)

CARDOSO, E. T. Motivação escolar e o lúdico: o jogo RPG como estratégia pedagógica para o ensino de história. Campinas, SP. UNICAMP, 2008. (dissertação de mestrado)

CUPERTINO, E. R. Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. São Paulo, SP. USP, 2008.

DOTTO, B. C. O uso de jogos de RPG na gestão de conflitos socioambientais e proteção do geopatrimônio hídrico no município de Itaara/RS. Santa Maria, RS. UFSM, 2016. (dissertação de mestrado)

FAIRCHILD, T. M. Leitura de Impressos de RPG no Brasil: O Satânico e o Secular. São Paulo, SP. USP, 2007. (tese de doutorado)

FEIJÓ, R. O. O uso do RPG como recurso pedagógico nas aulas de matemática. Porto Alegre, RS. UFRGS, 2014. (dissertação de mestrado)

FIORI, A. L. de. Contando histórias de morte: Etnografia do Júri e arenas narrativas do “caso Aline”. São Paulo, SP. USP, 2012. (dissertação de mestrado)

FRANCISCO, S. P. Cibercultura, Jogos e Aprendizado Textual: O RPG em Jogo. São Paulo, SP. PUC-SP, 2014. (tese de doutorado)

FREITAS, V. M. de. Leitura e Escrita de Jovens em Contextos de RPG. Belo Horizonte, MG. UFMG, 2007. (dissertação de mestrado)

FRIAS, E. R. Jogos de Representação (RPG) e Aspectos da Moral Autônoma. São Paulo, SP. USP, 2009. (dissertação de mestrado)

FUJII, R. S. Um estudo sobre a argumentação no RPG nas aulas de biologia. Curitiba, PR. UFPR, 2010. (dissertação de mestrado)

GASI, F. T. A Poética Imaginária do Videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais. São Paulo, SP. PUC-SP, 2011. (dissertação de mestrado)

GERONIMO, R. R. *Elaboração e Proposta de um RPG a partir do Papiro de Rhind*. São Paulo, SP. PUC-SP, 2011. (dissertação de mestrado)

GRUBER, L. D. A. *Mediação do Professor no Uso do Software Educativo Cidade do Átomo: Abordagem dos Temas Energia Nuclear e Radioatividade no Ensino Médio*. Porto Alegre, RS. UFRGS, 2014. (tese de doutorado)

GUIMARÃES, D. S. *Intersubjetividade e desejo nas relações sociais: O caso dos jogos de representação de papéis*. São Paulo, SP. USP, 2007. (dissertação de mestrado)

GUIMARÃES, P. P. V. *Sagas de RPGistas: um estudo junguiano acerca do encontro com o herói via Role Playing Games*. São Paulo, SP. PUC-SP, 2010. (dissertação de mestrado)

LOURO, L. E. C. *Virtual Humano, Humano Virtual: uma abordagem teórica da personagem em mundos virtuais*. São Paulo, SP. PUC-SP, 2011. (dissertação de mestrado)

LUIZ, R. B. *Adaptação do jogo de RPG comercial Dungeons and Dragons 4th Edition para o ensino de inglês*. Curitiba, PR. UFPR, 2011. (dissertação de mestrado)

MAIKE, V. R. M. L. *Jogos Educacionais Tipo RPG: Design e Desenvolvimento Contextualizados no Laptop XO*. Campinas, SP. UNICAMP, 2013. (dissertação de mestrado)

MARTINS, C. de M. *Um estudo do perfil textual de Roleplaying games 'pedagógicos'*. São Paulo, SP. USP, 2007. (dissertação de mestrado)

MARTINS, C. *Gamificação nas Práticas Pedagógicas: Um desafio para a formação de professores em tempos de cibercultura*. Porto Alegre, RS. PUC-RS, 2015. (dissertação de mestrado)

MATTOS, A. Z. de. *Centralização ou dispersão dos sentidos? Uma análise do discurso do RPG Vampire: The Masquerade*. São Paulo, SP. USP, 2006. (dissertação de mestrado)

MESQUITA, P. F. B. A. Roleplaying Games: O imaginário e a sociabilidade de jovens contadores de outras estórias. Fortaleza, CE. UFC, 2006. (dissertação de mestrado)

MIRANDA, E. S. Libertando o sonho da criação: um olhar psicológico sobre os jogos de interpretação de papéis. Vitória, ES. UFES, 2005. (dissertação de mestrado).

OLIVEIRA, R. S. de M. Histórias do mar:divagação científica, biotecnologias e RPG. Campinas, SP. UNICAMP, 2011. (dissertação de mestrado)

PEIXOTO, R. A. J. R. A Construção de sentidos nos role-playing games: aspectos linguísticos e sócio-históricos. Recife, PE. UFPE, 2011. (dissertação de mestrado)

PEREIRA, J. da S. Uma Máquina do Tempo movida à imaginação: RPG e empatia histórica no ensino de história. Londrina, PR. UEL, 2014. (dissertação de mestrado)

PEREIRA, P. E. F. RPG e História: O descobrimento do Brasil. João Pessoa, PB. UFPB, 2010. (dissertação de mestrado)

PRIETTO, T. G. RPG e Literatura: Mídia e Contatos Intertextuais. Porto Alegre, RS. UFRGS, 2015. (dissertação de mestrado)

RANDI, M. A. F. Criação, Aplicação e Avaliação de Aulas com Jogos Cooperativos do tipo RPG para o Ensino de Biologia Celular. Campinas, SP. UNICAMP, 2011. (tese de doutorado)

RODRIGUES, J. de M. Narração e Imaginação: A construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afrobrasileira através do RPG. Fortaleza, CE. UFC, 2014. (dissertação de mestrado)

ROSA, M. A construção de identidades online por meio do Role Playing Game: relações com o ensino e aprendizagem de matemática em um curso à distância. São Paulo, SP. UNESP, 2008. (tese de doutorado).

SABKA, D. R. Uma Abordagem CTS das máquinas Térmicas na Revolução Industrial Utilizando o RPG como Recurso Didático. Porto Alegre, RS. UFRGS, 2016. (dissertação de mestrado)

SALES, M. de O. Jogos Textuais Interativos na escola: efeitos dos Roleplaying Games na sala de aula. Recife, PE. UFPE, 2013. (dissertação de mestrado)

SANTOS, L. O. S. O jogo de RPG como ferramenta auxiliar de aprendizagem na disciplina de ciências. Natal, RN. UFRN, 2003 (dissertação de mestrado).

SANTOS, V. R. F. Os jogos MMORPG como auxiliares no processo de aquisição de língua inglesa. Belo Horizonte, MG. UFMG, 2011. (dissertação de mestrado)

SATO, A. K. O. Imaginário e Design: Ressignificação do jogo eletrônico por meio da linguagem expressiva. São Paulo, SP. Mackenzie, 2007. (dissertação de mestrado)

SCHMIT, W. L. RPG e educação Alguns Apontamentos Teóricos. Londrina, PR. UEL, 2008. (dissertação de mestrado).

SEBASTIANY, A. P. Desenvolvimento de Atitude Investigativa em um Ambiente Interativo de Aprendizagem para o Ensino Informal de Ciências. Porto Alegre, RS. UFRGS, 2013. (dissertação de mestrado)

SILVA, C. B. da. O uso da aventura solo: RPG na formação de professores com foco na avaliação de aprendizagem. São Paulo, SP. PUC-SP, 2015. (dissertação de mestrado)

SILVA, F. Q. da. Usando RPG no ensino da Matemática. Juiz de Fora, MG. UFJF, 2014. (dissertação de mestrado)

SILVA, L. X. de L e. Processos Cognitivos em Jogos de Role-playing: World of Warcraft vs Dungeons & Dragons. Recife, PE. UFPE, 2008. (dissertação de mestrado)

SOARES, A. N. Role Playing Game (RPG): Elaboração e avaliação de estratégia pedagógica para formação crítica e autônoma do enfermeiro. Belo Horizonte, MG. UFMG, 2013. (dissertação de mestrado)

SOUZA, R. A. C. de. Um estudo sobre o processo de singularização de crianças através do jogo protagonizado. Fortaleza, CE. UFC, 2010. (dissertação de mestrado)

UHLMANN, T. S. SCMDesign - Desenvolvimento de um Serious Game para a Simulação de Gestão da Cadeia de Suprimentos. Curitiba, PR. UFPR, 2014. (dissertação de mestrado)

VALENTIM, A. A. A. A vivência lúdico-improvisacional compartilhada: uma experiência em nível inicial de aprendizagem do francês Língua Estrangeira (FLE). São Paulo, SP. USP, 2008. (dissertação de mestrado)

VASCONCELLOS, M. S. de. Comunicação e Saúde em Jogo: Os videogames como estratégia de promoção da saúde. Rio de Janeiro, RJ. FIOCRUZ, 2013. (tese de doutorado)

VASQUES, R. C. As potencialidades do RPG na Educação Escolar. São Paulo, SP. UNESP, 2008. (dissertação de mestrado)

ANEXOS

Índice de Ilustrações

- p.12 - Figura 1 - Caixa Básica de Dungeons and Dragons da TSR
- p.14 - Figura 2 - Arte como primeiro acesso ao RPG
- p.16 - Figura 3 - Caixas Básicas de DarkSun e Planescape
- p.18 - Figura 4 - Livros básicos de GURPS 4ª Edição
- p.46 - Figura 5 - Diagrama da Zona de Desenvolvimento Proximal
- p.49 - Figura 6 - O esquema de Piaget com o elemento da mediação humana
- p.67 - Figura 7 - A Chegada do Trem na Estação Ciotat
- p.68 - Figura 8 - Psycho Mantis, um vilão de Metal Gear Solid
- p.87 - Figura 9 - Dados utilizados pelo meu grupo de RPG
- p.89 - Figura 10 - Uma Aventura Lego
- p.91 - Figura 11 - Típica mesa de RPG - Dados, Miniaturas e Mapas
- p.110 - Figura 12 - Livros Mago o Despertar e Numenéra
- p.114 - Figura 13 - Livros Lenda dos Cinco Anéis e Rastro de Cthulhu
- p.118 - Figura 14 - Trecho da Ficha de Personagem de Mago - O Despertar
- p.120 - Figura 15 – Toodles – Casa do Mickey Mouse

- p.126 - Figura 16 - Cartas do jogo Lenda dos Cinco Anéis
- p.130 - Figura 17 - Fichas de personagens e mapas
- p.134 - Figura 18 - A tecnologia se mistura a natureza
- p.136 - Figura 19 - Exploradores buscando vencer desafios em Numenéra
- p.142 - Figura 20 - O Desafio dos Bandeirantes
- p.145 - Figura 21 - O Resgate de Retirantes
- p.147 - Figura 22 - A Bandeira do Elefante e da Arara
- p.151 - Figura 23 - O Caboclo Bernardo

Índice de Tabelas e Gráficos

- p.37 - Gráfico 1 - Produções acadêmicas sobre RPG entre 2001 e 2016
- p.38 - Gráfico 2 - Produções acadêmicas sobre RPG por estado
- p.39 - Gráfico 3 - Produção acadêmica sobre RPGs por universidade e área de pesquisa
- p.40 - Gráfico 4 - Produção acadêmica sobre RPGs por área de pesquisa
- p.77 - Gráfico 5 - Teoria do Fluxo de Csikszentmihalyi
- p.80 - Tabela 1 - Prazeres Estéticos dos videogames
- p.85 - Tabela 2 - Características presentes em todos os jogos

p.121 - Tabela 3 - Guia para Construção de Personagens de Mago - O Despertar

p.123 - Tabela 4 - Relação entre conceitos de Zabala e Habilidades de personagens do sistema Storytelling

p.142 - Tabela 5 - O Desafio dos Bandeirantes

p.145 - Tabela 6 - O Resgate de Retirantes

p.147 - Tabela 7 - A Bandeira do Elefante e da Arara

p.155 - Tabela 8 - Atributos das empresas em “Neurociência do Comportamento”