

**UTP**

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ**

**Matheus Vieira Silva**

**O JOGO DE PAPÉIS (RPG) COMO TECNOLOGIA  
EDUCACIONAL E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO  
MÉDIO**

**CURITIBA - PR**

**2009**

**Matheus Vieira Silva**

**O JOGO DE PAPÉIS (RPG) COMO TECNOLOGIA  
EDUCACIONAL E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO  
MÉDIO**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Educação da UTP como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Educação. Orientado: Prof. Dr. Ademir Valdir dos Santos

**CURITIBA - PR**

**2009**

# **TERMO DE APROVAÇÃO**

**Matheus Vieira Silva**

## **O JOGO DE PAPÉIS (RPG) COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO**

Esta dissertação foi julgada e aprovada para a obtenção do título de Mestre em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tuiuti do Paraná.

Curitiba, 19 de fevereiro de 2009

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Naura Syria Carapeto Ferreira  
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação, Mestrado em Educação  
Universidade Tuiuti do Paraná

Orientador: Prof. Dr. Ademir Valdir dos Santos  
Universidade Tuiuti do Paraná  
Programa de Pós-Graduação, Mestrado em Educação

Prof. Dr. Joe Garcia  
Universidade Tuiuti do Paraná  
Programa de Pós-Graduação, Mestrado em Educação

Prof. Dr. Hilton José Silva de Azevedo  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná  
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia

**“Com educação não se resolve todos os problemas, mas sem educação não se resolve nenhum.”**

Helena Kolody

## DEDICATÓRIA

Aos meus pais que tanto lutaram  
para que eu tivesse mais esta conquista.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente à Professora Doutora Iolanda Cortelazzo, que esteve comigo durante toda a árdua caminhada que percorri para concluir esta pesquisa. Sem ela este trabalho não seria possível.

Agradeço a minha esposa Evelyn. Pela paciência, apoio, pela compreensão das noites em claro na frente do computador ou dos finais de semana de intensa leitura.

Agradeço meu amigo, companheiro de RPG, Fernando pelas idéias, risadas e disponibilidade. Ele foi o responsável pela sementinha que resultou a minha pesquisa.

Agradeço ainda os colégios que participaram da pesquisa, bem como os alunos envolvidos.

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo estudar a utilização do jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional em apoio ao processo de aprendizagem no Ensino Médio. Partimos da conceituação do jogo, sob a ótica de autores como Brougère (1998), Huizinga (2007), Silva (2005) e em seguida, passamos a explicar o que é e como funciona o Jogo de papéis (RPG). Resgatamos algumas obras brasileiras relacionadas ao RPG e à educação. Buscamos a compreensão das práticas pedagógicas na educação contemporânea. Verificamos, a partir das leituras sobre sociedade do conhecimento, mudanças tecnológicas e reflexos na educação, tecnologia educacional, práticas educativas, resistência à mudança, aprendizagem colaborativa, que existe uma diferença entre como os jovens aprendem (ou deveriam aprender) nas salas de aula, e como os jovens aprendem em situações mais flexíveis, mesmo na escola. Por meio de questionários, diário de bordo e audiografações, verificamos o comprometimento e envolvimento dos alunos em sessões de jogo de RPG em situações voluntária e compulsória. Constatamos que, quando utilizado em um ambiente fora do estruturado em aulas, com a possibilidade da escolha voluntária, o RPG traz outros elementos que contribuem para o processo de aprendizagem.

Palavras Chave: RPG, jogo de papéis, aprendizagem, tecnologia, Ensino Médio

## ABSTRACT

The present research aims to study the use of Role Playing Game as educational technology supporting the learning process in the high school level. Starting with the conceptualization of game from studies such as Brougère's (1998), Huizinga's (2007), Silva's (2005), we explained what RPG is and how it works. Studying some Brazilian dissertations and researches about RPG we related this game to learning. We also studied the relationship between technology, society and education, to understand the shift from traditional to the contemporary education, we relate the Society of Knowledge, technological changes, and their reflections on education regarding teaching practice, resistance to change, collaborative learning as well what students learn (or should learn) at school and how they learn in extra-class situations even at school. To characterize student involvement in RPG during voluntary and mandatory sessions, we observed and recorded games sessions, and applied post questionnaires. We noticed that, when the game is played in an environment outside the classroom, with the possibility of volunteering, the RPG has new elements that contribute to the learning process.

Key words: RPG, technology, collaborative learning, teaching practice, high school



## Sumário

1 - Ambientação.....	11
2 - O chamado para a aventura: RPG – Jogo de Papéis .....	21
2.1 - Conceituando o jogo .....	21
2.1.1 - O jogo e a criança .....	23
2.1.2 – O jogo na atualidade.....	26
2.1.3 – Considerações sobre o jogo.....	29
2.2 Jogo de Papéis (Role Playing Game - RPG) .....	31
2.2.1 – História do RPG.....	36
2.2.2 – Os tipos de jogos de papéis .....	40
2.2.3 - Sistemas de Regras e tipos de jogos de papéis.....	43
2.2.4 – Um jogador diferente: o mestre .....	45
2.2.5 – O RPG no Brasil: suporte educacional.....	46
2.3 – As teorias do Jogo de Papéis - RPG.....	51
3. Conflitos: Tecnologia, sociedade e educação .....	54
3.1 - Educação tradicional.....	55
3.2 - A educação contemporânea – uma nova visão de educação ..	59
3.3 – Desenvolvimento de novas tecnologias – ratificação do individualismo narcísico ou a possibilidade da colaboração .....	65
3.4- Novos desafios para a educação.....	69
3.5 - Jovens, adolescentes: quem são eles? .....	75
3.5.1 - Grupos, qual a importância, em se tratando de jovens? .....	77
3.5.2 - O RPG como tecnologia educacional possibilitadora da aprendizagem social pelo jovem.....	78

4 – A grande provação: da intenção à consecução.....	82
4.1 - Preliminares.....	82
4.2 – Esta Pesquisa .....	83
4.2.1 – Procedimentos e instrumentos de coleta de dados .....	85
4.2.2 – Diário de bordo e áudio gravação .....	86
4.2.3- Os dados dos questionários .....	88
4.3 – Análise dos dados - Interpretação .....	95
4.3.1 - Discussão (argumentação) .....	95
4.3.2 - Imaginação/Criatividade/Diversão .....	96
4.3.3 - Resolução de Problemas .....	97
4.3.4 - Equipe/Colaboração .....	97
4.3.5 - Interesse/Desinteresse .....	98
4.3.6 - Aprendizagem .....	98
4.3.7 - Comprometimento/ Falta de Comprometimento .....	99
Glória .....	104
Referências.....	110
APÊNDICE.....	114

## 1 - AMBIENTAÇÃO

Preocupado com a educação dos jovens do seu reino, o monarca Balthus ordenou que seus homens procurassem um educador que pudesse fazer com que os jovens do reino se interessassem mais pelas atividades que existiam numa espécie de escola que havia no reino.

Conhecido por uma ter visão diferenciada das situações do cotidiano, VOCÊ foi convocado para ajudar o rei. Filho de pais nada ortodoxos, aprendeu desde pequeno a abrir espaço para as novidades que surgem; dessa forma, desenvolveu sua criatividade e uma maneira de pensar diferente.<sup>1</sup>

-1-

Chegando ao reino você pediu para conhecer o local onde os jovens estudavam. Lá você percebeu que os alunos, embora já fossem jovens com alguma experiência, não podiam falar entre si. O silêncio na sala era sepulcral. O professor falava e os alunos tentavam atentar ao que estava sendo dito. Alunos estes que sentavam em imensas fileiras, todas de frente para o professor que ficava numa espécie de tablado. Percebendo que você era o encarregado do rei, um dos professores caminhou até você e disse:

- Se é tão inteligente a ponto de querer mudar todo o nosso sistema educacional, responda-me o enigma, forasteiro: todas as minhas armas são adagas, menos duas. Todas as minhas armas são machado, menos duas. Todas as minhas armas são espadas, menos duas. Quantas armas eu tenho?

- ❖ Caso saiba a resposta vá para o número da mesma
- ❖ Caso não saiba a resposta, vá para 8

---

<sup>1</sup> Depois de ler o número 1, escolha uma das alternativas e dirija-se ao número escolhido. Siga a mesma instrução até o final.

-2-

Você confiante olha nos olhos daquele professor e diz:

- Acredito que se existisse a possibilidade dos jovens poderem sentar uns com os outros, em grupo e discutir suas idéias, seus conhecimento prévios, o processo de ensino-aprendizagem tenderia a acontecer mais rapidamente. Quem disse que apenas vocês, professores, sabem e são os donos da verdade? Esses jovens têm experiências que muitas vezes podem contribuir com o que está sendo discutido em aula. Mas cabe a vocês decidirem se querem ser os intocáveis da educação ou querem que os jovens do reino aprendam e se interessem por aprender?

O professor se calou por um instante e logo retrucou:

- Mas você acha que é só isso? Simples assim? Só deixar eles discutirem e pronto?

- ❖ Caso queira falar de relacionamento com os colegas, vá para 7
- ❖ Caso queira falar de desenvolvimento de valores, vá para 9
- ❖ Caso queira falar do interesse dos alunos, vá para 5
- ❖ Caso não queira falar mais nada, vá para 6

-3-

Ao dizer a resposta, quase que imediatamente, o professor se admira e olha para seus colegas para seus colegas que estavam por perto, que também pareciam não acreditar que alguém resolvera tal enigma tal rápido. Em seguida, ele volta a falar com você em um tom de arrogância e ironia:

- Pois bem, ó senhor, responsável por todas as melhorias, o que o ilustre mestre do saber faria para melhorar o sistema de ensino do reino?

- ❖ Caso queira falar de relacionamento com os colegas, vá para 7
- ❖ Caso queira falar de desenvolvimento de valores, vá para 9
- ❖ Caso queira falar do interesse dos alunos, vá para 5
- ❖ Caso queira falar de trabalho em equipe e diálogo, volte para 2

❖ Caso não queira falar mais nada, vá para 6

-4-

Desafiado, você acaba por aceitar a proposta do rei. Ao cair da noite é feito um grande banquete em sua homenagem, regado a muita bebida e iguarias do local. Muitas pessoas influentes do reino vieram até você para conhecê-lo. Você se tornou uma pequena celebridade local; era o assunto do jantar.

Após toda a festa, assim que se recolheu aos seus aposentos, você lembrou do rosto dos educadores do reino e de como haviam lhe tratado; lembrou de como eram as aulas e como eram tratados os alunos. Antes de dormir o último pensamento que lhe ocorreu foi:

- É... tenho muito trabalho pela frente!

-5-

Antes de responder você deu uma longa olhada para os alunos presentes em uma sala de aula. Seus rostos exibiam desinteresse, tédio e cansaço. Calmamente você se voltou àquele professor e respondeu:

- Olhe ao seu redor. Porque esses alunos teriam que gostar de aprender? O que lhes é ensinado não é empregado em suas vidas. Nem vocês, professores, sabem ao certo qual a vida que esses alunos levam para ensinar algo que lhes seja útil. Acredito que se houvesse algum jeito de lhes despertar o interesse, de fazer com que a vida educacional desses jovens falasse a mesma língua que a vida que eles levam fora dessas quatro paredes, aí sim estaríamos caminhando para um processo educacional melhor!

O professor deu uma leve risada de canto de boca e lhe disse em tom de zombaria:

- Pois bem, como o rei quer que haja mudança se nem seu grande conselheiro sabe ao certo o que fazer? Grande conselheiro ele conseguiu! Talvez haja mais alguma idéia brilhante que queira dar, estou certo?

❖ Caso queira falar de relacionamento com os colegas, vá para 7

- ❖ Caso queira falar de desenvolvimento de valores, vá para 9
- ❖ Caso queira falar de trabalho em equipe e diálogo, volte para 2
- ❖ Caso não queira falar mais nada, vá para 6

-6-

Ao terminar de falar você ouve alguém caminhando em sua direção batendo palmas. Ao se virar para ver quem é, você percebe que é o rei. Ele disse que estava seguindo seus passos desde que tinha entrado no reino; alegou que gostaria de conhecê-lo não só quando estivesse na presença do rei. Um grande sorriso nos lábios não escondia a satisfação de tudo aquilo que tinha ouvido na pequena discussão entre você e o professor do reino. Sem muitas delongas o rei pediu para que ficasse, que passasse a morar no reino e fosse o responsável pela organização da área de educação. Teria tudo: casa, comida, ouro... tudo o que quisesse. O rei estava convencido que você seria capaz de melhorar a educação do reino.

- ❖ Caso queira atender ao pedido do rei, volte para 4
- ❖ Caso queira recusar o pedido do rei, vá para 10

-7-

Você respira fundo e diz:

- Não sei ao certo os objetivos da educação de vocês, mas caso esteja incluído estar pronto para conviver com outras pessoas do reino muita coisa deve mudar. Olhe para eles, todos calados, sozinho, olhando para a frente. É no relacionamento cara-a-cara que eles vão aprender o que se deve fazer e o que não se deve fazer. Empatia, diálogo, afeição, carisma, isso não se aprende em livros, na teoria. Eles devem poder conversar, discutir e até mesmo brigar. Por que não? Assim eles entenderão os motivos, as conseqüências de se ter más condutas.

Você percebe que a feição do professor a sua frente muda. Pela primeira vez ele parece concordar com aquilo que você disse. Em tom de curiosidade, dessa vez ele pergunta:

- O que mais poderíamos fazer para mudar nosso jeito de ensinar?

- ❖ Caso queira falar de desenvolvimento de valores, vá para 9
- ❖ Caso queira falar do interesse dos alunos, volte para 5
- ❖ Caso queira falar de trabalho em equipe e diálogo, volte para 2
- ❖ Caso não queira falar mais nada, volte para 6

-8-

Você pensa, pensa, mas o enigma lhe é confuso demais. O professor o questiona, em tom mais alto:

- Como é? Não sabe não? Não era você que ia mudar tudo e salvar a educação do reino? Ha, ha, ha, você é uma piada, uma grande piada!

Com a ajuda de outros professores e pessoas que estavam no local você acaba sendo tirado do reino sem ao menos ter conseguido falar com o rei.

Antes de fechar os portões do reino. Um deles gritou:

- Como você quer ser mais inteligente que a gente se nem ao menos sabe fazer um raciocínio simples? Antes que se mate em busca da resposta, eu te digo: a resposta é três, três armas! Agora vá embora e nunca mais volte aqui.

-9-

Prontamente você responde:

- Meu caro, como desenvolver valores em jovens que são massificados em um ensino que não os respeita? É bem provável que eles também não respeitarão as outras pessoas. É preciso que saibamos ouvir o que os jovens têm a dizer, deixar que eles vivenciem mais situações em equipes nas aulas, e que discutam situações. Assim eles poderão desenvolver senso crítico, empatia, honestidade, colaboração. Eles sentirão na prática a importância de se ter esses valores.

O professor balança a cabeça de um lado a outro, como quem dá um pouco de razão, mas desconfia e em seguida volta a falar:

- É... talvez você esteja certo, mas tenho que certeza que apenas isso não vai mudar muita coisa, aliás, talvez até piore. Espero que tenha mais alguma coisa em mente.

- ❖ Caso queira falar de relacionamento com os colegas, volte para 7
- ❖ Caso queira falar do interesse dos alunos, volte para 5
- ❖ Caso queira falar de trabalho em equipe e diálogo, volte para 2
- ❖ Caso não queira falar mais nada, volte para 6

**-10-**

Você sente sua face enrubescer. Nunca se sentira tão importante. Idéias povoam sua mente: riquezas, acesso a vários livros raros, prosperidade. Mas por outro lado você pensa em seus pais distantes, amigos, outros reinos; de que certamente você teria que abrir mão para cuidar dos assuntos educacionais do reino. Você cautelosamente coloca tudo em sua balança mental para descobrir o que pesaria mais.

Depois de muito pensar, se vê obrigado a declinar do pedido do rei. Para não deixar ao léu a situação do reino, você se propõe a capacitar os professores já existentes, com idéias novas, novos posicionamentos; enfim, aquilo que você faria caso ficasse lá. O rei sem muita opção aceita sua proposta e diz que o reino está de portas abertas para que você volte, caso mude de idéia.

Não precisou de muito tempo para você elaborar um rico material para todos os professores. Também pudera, você nunca havia estado em uma biblioteca tão grande e com um acervo tão bom.

Depois de um pouco de resistência os professores acabaram entendendo a nova proposta. Perceberam que havia algo de errado com a maneira como as aulas estavam sendo conduzidas.

Você, satisfeito com a resolução, pede um pouco de provisões, pois uma longa viagem o espera e promete voltar em breve para verificar como estão caminhando as mudanças. O plano é encontrar seus pais novamente e contar-lhes o ocorrido. Também gostaria de saber das novidades de sua terra natal, já que há tempos não retornava para lá.



Quando o sol já estava se pondo, todos o acompanharam até o portão principal e ficaram acenando. Lentamente sua imagem vai sumindo no horizonte, entre os últimos raios de sol.

A ambientação do jogo de papéis (RPG) termina aqui, mas a ambientação da nossa pesquisa continua mais um pouco.

Num reino distante, magos e guerreiros se reuniram para discutir o resgate da filha do rei. No caminho havia vários desafios, como minotauros, dragões, mistérios e enigmas. O perigo era grande, mas a paz do reino estava ameaçada e os heróis tinham que lutar contra o mal e salvar a princesa.

Depois de muito discutirem as melhores idéias, os melhores planos, eles partiram para a jornada que os esperava. Nervosismo à flor da pele. Combates físicos e mentais eram travados à medida que se aproximavam do castelo inimigo.

Magos, guerreiros lendários, dragões, arqueiros em posição de combate... Todos esses personagens lutando por um objetivo comum. Todos agindo para que o bem triunfe. Todos presentes em uma sala de aula.

Não se trata de um teatro ou uma dinâmica de grupo. A formalidade dos conteúdos curriculares não exclui a possibilidade de ensinar e aprender utilizando algo inerente a todo ser humano: a imaginação e a fantasia.

Isso é possível por meio de um jogo baseado em interpretações de papéis: o Role Playing Game, ou como é mais comum chamá-lo, RPG.

Dentre os jogos existentes, o Role Playing Game se destaca porque ele se apropria das brincadeiras de faz-de-conta como brincar de “polícia e ladrão” ou brincar de “casinha” permitindo organizá-las a partir de regras. Dessa maneira, não há discussões intermináveis entre os envolvidos no jogo, como: quem vai ser a “mãe e a filha” ou se o “meu tiro te acertou primeiro”, porque há um elemento regulador, o juiz do jogo, também conhecido como mestre.

Estudos recentes na área de educação e de psicologia (ZACCAGNINO, 2006; RODRIGUES, 2004; RIYIS, 2004; OTTE, 2002; entre outros) demonstram que o jogo de RPG, quando utilizado em sala de aula, pode trazer inúmeros benefícios

para a aprendizagem. Os alunos demonstram maior colaboração; mostram-se mais interessados – tanto nos conteúdos curriculares quanto no dinamismo das aulas - e demonstram um interesse maior por pesquisas, desde o cenário onde se passa a aventura e como construir melhor seu personagem até a pesquisa escolar curricular para conseguir resolver algum enigma ou obstáculo que possa surgir durante o jogo, desenvolvendo conhecimento e habilidades específicas.

Instigado por discussões sobre inovações na prática pedagógica, busquei utilizar uma tecnologia que fosse ao mesmo tempo lúdica e que gerasse comprometimento dos alunos com suas respectivas aprendizagens, decidi incorporar uma habilidade que possuo: a de conduzir jogos de RPG, a minha prática, como professor de Ensino Médio. Por meio dessa experiência, que vivencio desde o início do segundo semestre de 2006, venho constatando por meio de observações em sala de aula, e aproveitamento nas avaliações, que além de potencializar o comprometimento do aluno com seu aprendizado, o Role Playing Game - RPG pode trazer contribuições para a prática pedagógica. Por exemplo: o senso de justiça, o senso crítico, a capacidade de lidar com a diferença, etc. Utilizando esse jogo de papéis em um ambiente escolar, ele perderia seu caráter de “jogo de entretenimento” e passaria a ter um caráter educativo, pois uma vez que o aluno estivesse mais comprometido com sua educação, o processo de ensino-aprendizagem educacional se torna mais profícuo.

Quando notei a possibilidade de trabalhar com meus alunos a partir do RPG, vi uma oportunidade ímpar de se trabalhar integração, espírito de equipe, criticidade, pesquisa, interação, dentre outras habilidades. Desde os primeiros dias de aplicação do RPG em aula, os alunos se mostraram mais dispostos, discutiam e argumentavam sobre as situações que estavam vivenciando no jogo. Avaliamos de maneira muito positiva essa experiência. Entretanto, com o intuito de divulgar e fazer com que o jogo de papéis (RPG) fosse usado mais vezes, com outros alunos, por outros professores, em outras escolas, decidimos realizar uma pesquisa para investigar a formação continuada de professores para a utilização de novas metodologias e novas tecnologias, em especial, a utilização do RPG como tecnologia educacional.

Contudo, por razões que explicaremos no capítulo 4, sobre esta pesquisa, com a fundamentação teórica já bem encaminhada, precisamos mudar o rumo do trabalho de campo da pesquisa depois de um ano e meio e, por isso, alteramos nossa problemática e passamos a nos perguntar: o jogo de papéis (RPG) na sala de aula, sem seu caráter de entretenimento, é tão instigante e motivador quanto quando jogado sem o “compromisso disciplinar”?

A partir dessa questão, delineamos os nossos objetivos. De maneira geral o nosso objetivo é caracterizar o envolvimento dos alunos de Ensino Médio durante sessões de jogo de RPG em situações de obrigatoriedade e de voluntariado. Temos como objetivo também identificar as diferenças entre o grau de envolvimento na atividade e as possibilidades no processo de aprendizagem dos alunos em ambas as situações.

O procedimento escolhido para a pesquisa foi executar o jogo de papéis (RPG) com grupos de alunos nas situações de voluntários e compulsórios, aplicar um questionário pós jogo, fazer observação direta (diário de bordo) e indireta (audiogravação) do processo, e , daí, passar para a análise dos dados coletados nos dois grupos. A proposta metodológica da pesquisa é de uma pesquisa qualitativa.

Optamos por dar à dissertação uma estrutura metafórica (a de uma aventura) baseados na obra de Vogler (1997):

Na “Ambientação”, trazemos, para a abertura deste trabalho, como surgiu a idéia desta investigação e seus primeiros passos, primeiros estudos; aquilo que nos chamou à aventura desta pesquisa.

Em o “Chamado para a aventura: O RPG – jogo de papéis, conceituamos o jogo e o que é o Role Playing Game (RPG). Trouxemos um breve histórico desse jogo e como ele pode ser articulado ao ambiente pedagógico.

Em “Conflitos: Tecnologia, sociedade e educação”, apresentamos outros conceitos e aspectos didáticos, procuramos entender as posturas e posicionamentos de professores a respeito desses aspectos, buscando o suporte teórico para criar alicerces sólidos para a investigação. Trouxemos um panorama do que entendemos por educação tradicional e educação contemporânea. Indicamos alguns desafios

para a educação e apontamos propostas de inserção de novas tecnologias para a aprendizagem dos jovens no Ensino Médio.

“A grande provação: da intenção à consecução” trata da pesquisa propriamente dita. Depois de “nos armarmos” com a teoria, e “atacarmos” o problema da pesquisa, apresentamos nossas descobertas, as dificuldades, superações e desvios de percurso que tivemos durante a “aventura”.

Na “Glória”, com base nas informações obtidas, nas considerações sobre a “batalha” entre o que a teoria nos trouxe e os dados que o campo nos deu, “fechamos o trabalho”, sintetizando nossas confirmações e constatações; nosso aprendizado durante a pesquisa e deixamos sugestões para próximas aventuras.

## 2 - O CHAMADO PARA A AVENTURA: RPG – JOGO DE PAPÉIS

Juventude, adolescência, fase complicada para a vida de muitas famílias. Geralmente, nessa fase da vida não se quer saber de compromissos, nem de coisas sérias; está-se preocupado em ficar com os amigos e se divertir. Muitas vezes a diversão está vinculada a algum tipo de jogo.

Mas o que é jogo? O que entendemos como jogo? É possível o jogo estar a favor da educação? E o jogo de papéis, o que é isso? Como funciona? O RPG na educação é algo novo ou já está sendo utilizado? Tentaremos responder perguntas como estas no decorrer desse capítulo.

### 2.1 - Conceituando o jogo

Antes de falar da utilização educacional do jogo que protagoniza esta pesquisa, é preciso deixar claro o que está entendido como jogo. Brougère diz que o jogo é uma palavra polissêmica, ou seja, tem mais de um significado, que “*não há conceito de jogo pronto para o uso*” (BROUGERÈ, 1998, p. 210) e que “*estudar jogos é estudar fatos e, ao mesmo tempo, a denominação desses fatos.*” (BROUGERÈ, 1998, p. 29). O jogo, de alguma maneira, é tido pelo senso comum como algo que não serve para nada, ou que só desocupados praticam. Brougère destaca essa característica do jogo:

Nós tentamos descobrir a lógica da noção usual de jogo: o sistema de analogia que a estrutura, a lógica de sua extensão e percebemos um uso como oposição estruturante ao trabalho, ao útil e ao sério. Essa lógica permanece até hoje, apesar das modificações ligadas ao uso dessa noção pela atividade da criança, e em parte, apesar da relação com os processos de desenvolvimento e de educação (BROUGERE, 1998, p.35)

Brougère (1998) começa sua análise dos jogos por Roma, levando em consideração que o termo jogo pode ser considerado como a tradução da palavra latina *ludus*. É interessante notar, segundo o autor, que a palavra *ludus* pode designar também a escola. *Ludus* era a palavra utilizada para designar as escolas de gladiadores, o lugar onde se treinavam os combates. É importante salientar que *ludus* não está associado ao combate, à luta, e sim ao treinamento e ao exercício. Conforme Brougère diz: “O adjetivo *ludius* designa o que “exercício”, “treinamento”

em oposição ao que é luta em aplicação real, o que é, retomando expressão das crianças, “para rir” em oposição a “de verdade” (BROUGERE, 1998, p. 36)

Para mostrar as diferentes visões sobre o jogo em diversas civilizações e diversos momentos históricos, entre outros, o autor indica o exemplo do povo grego. Assim como em Roma, na Grécia os jogos têm um aspecto de simulação; neste caso, não há ligação com combates e lutas até a morte em arenas. As flechas são disparadas pelos gregos contra um alvo imóvel, não contra um oponente como os romanos. Ainda de acordo com Brougère, para os gregos, o jogo tinha o intuito competitivo. Essa competição tinha o objetivo religioso. Os atletas queriam vencer para se aproximarem dos deuses. Competiam entre si para descobrir quem era o melhor ou o mais bem preparado. Brougère cita essa relação dos gregos e a divindade dizendo que:

[...] a exemplo dos heróis fundadores, os participantes dos concursos, lutando no estádio, impõem-se como os atores do ciclo dos renascimentos, no quadro de uma teologia da renovação cíclica da vegetação, mas também do universo, das comunidades e de seus príncipes (reprodução cósmica, biológica e social (BROUGERE, 1998, p.39-40).

O jogo na Idade Média se torna mais marginal. Segundo Brougère, os jogos se fazem presentes por meio das comemorações de carnaval, que embora seja um rito religioso, está à margem dos ritos oficiais.

Mesmo o carnaval não sendo um jogo em si, ele carrega vários aspectos como recreação e divertimento, que os jogos de competição normalmente alcançavam. O carnaval era associado ao fictício, ao fingimento e faz-de-conta: logo tinha hora para começar, tempo de duração e local e para acontecer.

O jogo foi aos poucos se distanciando da seriedade, se compararmos com os jogos antigos. *“A separação das diferentes atividades sociais levou ao isolamento do jogo, à sua separação da vida social para fazer dele uma atividade fútil”* (BROUGÈRE, 1998, p. 44). Com o passar do tempo, as sociedades vão passando por mudanças e entre elas a noção de jogo; que vai ficando cada vez mais distante de atividades sérias e se aproximando da banalidade e futilidade.

O jogo começa a passar do sério ao frívolo durante o Renascimento e os períodos que o sucedem (BROUGÈRE, 1998, p. 45). Os jogos de azar, nessa época, se tornam populares, ficam presentes no discurso e no cotidiano das pessoas, o que aos poucos, modifica a noção de jogo.

Sobre isso, de acordo com Brougère:

Instala-se o sistema de representação que herdamos, marcado pela futilidade, pela frivolidade e até mesmo pela nocividade do jogo na medida em que a experiência dominante que nutre a noção é aquela do jogo a dinheiro, especialmente à proporção que o século XVIII avança (BROUGÈRE, 1998, p. 45)

### 2.1.1 - O jogo e a jovem

Não é de se espantar o motivo pelo qual é tão paradoxal associar jogos à educação. Se o jogo se tornou algo execrável, que trazia a desgraça para as famílias, não poderia educar. *“Se o jogo se opõe à seriedade, dificilmente pode, enquanto tal, recobrir um valor ou uma intenção educativa (BROUGÈRE, 1998. p. 53).”*

Uma nova concepção de criança começa a surgir durante o século XVIII. Há uma crítica à artificialidade da sociedade e o selvagem passa a ser visto de maneira positiva. A criança, com sua inocência e espontaneidade é natural e selvagem. A criança precisa ficar livre para se desenvolver conforme a natureza lhe permitir. A civilização se tornara tão artificial que deformava as crianças que cresciam ali. Rousseau é um dos pensadores que defendem o valor positivo da natureza. Entretanto, o pessimismo de Rousseau frente a questões da artificialidade da sociedade não permitia a liberdade da criança. Todas as atividades da criança deveriam ser controladas, a criança sabendo disso ou não, o que acabava gerando certo comodismo por parte das crianças – elas não precisavam refletir ou querer aprender porque não era necessário, tudo lhes era dado pronto. Rousseau deixa esse controle claro quando destaca:

[...] em breve não se atreverá a respirar sem seguir suas ordens. Em que quer que pense, se é feito no lugar dele? [...] Vendo que se encarrega de sua conservação, de seu bem-estar, se sente livre, descansa seu juízo no vosso [...] Que necessidade tem de aprender a prever a chuva? Bem sabe que outros observam as nuvens (ROUSSEAU, 1964, p.135).

Todas as atividades da criança deveriam ser controladas e transformadas em chances de aprendizado. Havia uma falsa sensação de espontaneidade, pois até o que deveria ser espontâneo, como os jogos, era controlado. Há uma valorização da criança, entretanto o jogo continua sendo um artifício, um meio para chegar a um fim, ainda estando separado do sério e do útil.

A visão da criança veio sofrendo várias mudanças ao longo do tempo. Mesmo assim, o jogo continuou sendo algo meio marginal sofreu algumas mudanças na forma em que era concebido, mas não acompanhou as mudanças daquilo a que estava relacionado: a infância. Era preciso uma grande mudança na forma de se entender a infância e a criança para que o jogo pudesse ser visto de maneira diferente.

É possível notar que os jogos praticados pelas crianças sem a interferência dos adultos têm significados e potencial educativos por si sós. Esses jogos são simulações do que vêem os adultos fazendo, eles experenciam o real, o mundo dos adultos, pela fantasia e imaginação. Se para os adultos os jogos infantis são fúteis, para as crianças eles têm um grande significado. *“Os jogos comuns das crianças, bem diferentes dos nossos, nada mais são manifestações de uma atividade séria, sob formas mais leves (RICHTER, 1983 apud BROUGÈRE, 1998, p. 63).* Os jogos têm para as crianças, a importância que o trabalho tem para os adultos.

O pensamento de Richter abre as portas para uma série de novas percepções. O jogo infantil vai se distanciando do jogo adulto e dos jogos de azar. A visão pejorativa dos jogos infantis vai ficando de lado, e uma visão exclusiva dos jogos infantis começa a ser construída, relacionada à pureza e à espontaneidade.

A partir de então o jogo não é mais relacionado com mais nenhuma atividade. Ele é uma atividade em si mesmo. Não há mais os jogos como recreação apenas para descansar e depois voltar às atividades sérias, não há mais controle no momento recreativo da criança nem tampouco a maquiagem que havia nas atividades sérias por meio do jogo para atrair e motivar as crianças. De acordo com Richter, o jogo passa a ter valor educativo em si mesmo, permitindo o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas, sendo uma atividade com o



fim próprio, não mais um meio. O que marca essa nova visão do jogo é o investimento, a valorização no imaginário da criança, na fantasia e criatividade.

Era preciso ter um espaço para o jogo na educação. Não havia mais como esconder ou adiar essa junção de jogo e educação. O jogo não era mais a atividade mal vista ou atividade marginal que fora, agora ele era algo significativo. *“Uma nova visão do jogo pode ser enunciada pela primeira vez na história intelectual de nossa civilização” (BROUGÈRE, 1998, p. 65).*

Segundo Brougère (1998), Fröbel teve um papel fundamental em mudanças na prática na educação infantil. A proposta de métodos utilizando jogos e certos brinquedos na educação infantil foram aplicados em vários países, principalmente na Alemanha.

Fröbel dá grande importância ao papel materno, sendo a mãe a primeira educadora. Logo a questão do desenvolvimento infantil não vem da escola, as crianças precisam se desenvolver livremente antes desse momento escolar. Fröbel então se torna responsável pelo primeiro jardim de infância, onde a estrutura é mais relacionada com o ambiente familiar do que com uma escola em si.

Para Fröbel não é possível pensar em educação sem os jogos para crianças pequenas (3 a 6 anos) porque nessa fase as crianças vivem no jogo. Fröbel acredita que o jogo traz à tona para o mundo social aquilo que a criança tem em seu interior. Sendo assim, como pode o jogo ser algo frívolo?

Para Fröbel, a criança deve ir em direção à exteriorização de suas verdades interiores (BROUGÈRE, 1998). Cabe ao educador ajudar a criança nessa auto-descoberta, nunca ensinar algo ou manipulando alguma atividade.

O papel do educador fröbeliano, segundo Brougère é:

O educador deve saber anular-se para ser “apenas um intermediário entre a criança e ele mesmo, com a ajuda do material. Sua tarefa é ajudar a criança a revelar-se a si mesma neste espelho da vida que é o jogo (BROUGÈRE, 1998, p. 69).

Ainda segundo Brougère, com Fröebel, o jogo perde sua característica de frivolidade e passa ser associado à educação. O uso dos jogos e brinquedos específicos possibilitou a inserção dos jogos no campo pedagógico, embora ainda no campo pré-escolar, ou na educação maternal. Brincando, jogando, utilizando brinquedos a criança pode trazer à tona suas fantasias, seus sentimentos possibilitando o aprendizado e o trabalho do educador sobre o material simbólico.

O jogo não estava mais relacionado com o frívolo, aos jogos de azar. Era possível visualizar o jogo como atividade relacionada à educação. Embora a relação com a seriedade, com a política e com a religião não existisse mais, como nos jogos da Antiguidade, os laços entre jogos e educação começam a se estreitar.

### **2.1.2 – O jogo na atualidade**

As transformações da noção de jogo não pararam, porém não foram tão marcantes ou significativas como as que comentamos. Cabe agora, destacar algumas das principais características do jogo na atualidade.

Brougère (1998), deixa claro que o jogo é social e cultural; descartando a idéia do jogo como algo inato e natural. A criança, desde que nasce, está cercada de interações sociais, que estão relacionadas a uma determinada época e lugar, determinando assim os valores e atitudes que permearão sua vida.

O jogo é resultado de relações interindividuais, portanto de cultura.(...)O jogo pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a jogar. O jogo não é inato, pelo menos nas formas que assume o homem. A criança pequena é iniciada no jogo pelas pessoas que se ocupam dela, particularmente sua mãe ou o adulto que por ela é responsável. Dizer que uma criança de alguns dias ou algumas semanas joga por sua própria iniciativa não tem sentido (BROUGÈRE, 1998, p. 189-190).

Jogar diz respeito a interpretar a vida de uma maneira fictícia, algo como uma realidade paralela. Ou, conforme diz Brougère:

O jogo é uma mutação no sentido da realidade: nela as coisas se tornam outras. É um espaço comum que obedece a regras criadas pela circunstância. Aí os objetos podem ser diferentes do que parecem (BROUGÈRE, 1998, p. 191).

Ou ainda, como destaca Huizinga: “Mais que uma realidade falsa, sua representação é a realização de uma aparência: é “imaginação”, no sentido original do termo” (HUIZINGA, 2007, p. 17).

Ou seja, quando estamos jogando, estamos imaginando, representando. Mesmo quando representamos a realidade e o cotidiano. É interessante notar que, sendo a imaginação e a representação partes inerentes ao jogo, o jogo se estende a toda fase da vida humana, e não mais como uma característica da infância – seja porque era entendida como parte biológica da criança, seja porque era entendida como característica do desenvolvimento social cognitivo da criança. O homem, desde pequeno, até sua morte, pensa, imagina e representa, o que o torna um jogador por excelência, em graus diferentes, durante toda sua vida.

O aspecto de representação do jogo permite ao jogador vivenciar, experienciar novas situações, as quais possivelmente não viveria na vida real. Ele pode tentar, ousar agir como achar que deve, sem ter que sofrer as conseqüências de punições que poderia ter se não estivesse em um jogo. Jerome Bruner destaca essa característica do jogo:

No jogo, a gravidade das conseqüências que os erros ou os fracassos comportam se encontra atenuada. No fundo o jogo é uma atividade muito séria, mas que não tem conseqüências frustrantes para a criança. Em resumo, trata-se de uma atividade empreendida por si mesma e não para outrem. O jogo é, portanto, um soberbo meio de exploração que suscita uma espécie de coragem específica. (BRUNER 1986 apud BROUGÈRE, 1998, p. 192)

Caillois discute sobre a dificuldade de se encontrar um conceito de jogo e o apresenta com as seguintes características: no jogo há *liberdade*, os jogadores não são obrigados a jogar; há *isolamento*, existe um limite do tempo e espaço pré-estabelecidos; é presente também a *incerteza*, que faz que o desenvolver do jogo seja um processo e não algo estipulado; o fato do jogo ter um fim em si mesmo, trazendo uma *improdutividade*; a *presença de regras* que os jogadores devem seguir; e a *ficção* que o jogo tem consigo, uma “realidade paralela”. (CAILLOIS, 1958 apud CAMARGO, 2006)

Gadamer afirma que quando se joga as leis vigentes na vida social deixam de existir. Surgem novas regras e limites, as leis do jogo. Há uma vida nova, um mundo lúdico, que existe paralelamente. “O jogo tem suas próprias regras, uma seriedade própria que envolve o jogador e exige uma suspensão das leis e costumes da vida pragmático-quotidiana” (GAMADER apud SILVA, 2005).

O mesmo autor também comenta que o jogador não deve fingir que está jogando; no nosso caso, se fingir que é um caçador de recompensas, ele deve sê-lo. “O jogo só pode realmente surgir quando não há já sujeitos que se comportam ludicamente, mas antes indivíduos que, suspendendo as suas exigências quotidianas, se abandonam totalmente ao ritmo e harmonia do movimento lúdico” (GAMADER apud SILVA, 2005). Ainda sobre o jogador, Gadamer cita que ele está entre o eu e o tu. Segundo o autor há um constante movimento entre o real e o lúdico; para jogar necessita de movimento, participação, é preciso que o sujeito deixe de ser quem ele é para ser uma metáfora dele mesmo.

Essas experiências e representações, estão ligadas à cultura da sociedade e da época. O que justifica as variadas formas de se praticar e entender o jogo em várias civilizações. É possível observar que inerente ao jogo, há um conjunto de regras, que especifica as características de determinado jogo. Porém, as regras não são como leis que devem ser seguidas à risca. As regras são instituídas pelos jogadores e podem ser alteradas a qualquer momento, de acordo com a vontade dos mesmos. Brougère deixa claro essa característica do jogo e das regras:

Não há jogo sem regras. Porém, deve-se ver que a regra não é a lei nem mesmo a regra social que se impõe do exterior. Uma regra de jogo só tem valor se for aceita pelos jogadores e só tem validade durante o jogo. Pode ser transformada por acordo dos jogadores (BROUGÈRE, 1998, p.192).

De acordo com o que já foi discutido, podemos afirmar que em algumas sociedades, em graus maiores ou menores e em diversas formas ou modalidades, as pessoas praticam o jogo. O jogo está em todas as culturas, numa constante relação dialógica, onde o jogo interfere na construção da sociedade e a sociedade interfere na construção do jogo.

As regras são estipuladas por quem joga e podem ser alteradas a qualquer momento, desde que haja consentimento de todos. Antes de qualquer coisa, o jogo é uma ação de acordos e consentimentos. Uma característica fundamental do jogo é seu caráter voluntário. *“Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo ser no máximo uma imitação forçada (HUIZINGA, 2007, p. 10).”*

De acordo com as características citadas, podemos elencar algumas condições para que alguma atividade ou ação possa ou não ser considerada um jogo. Huizinga (2007) nos auxilia no sentido de compilar as condições:

(...) o jogo é uma 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 quotidiana” (HUIZINGA, 2007, p. 33).

Considerando as palavras de Huizinga, poderíamos concordar que os jogos praticados nas escolas não são jogos no sentido pleno, já que não atendem a todas as condições necessárias. Apoiamo-nos em Brougère para caracterizar o jogo:

Não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua opinião indireta à educação. (...) Deve-se saber limitar o papel do jogo, e não formar jogadores (BROUGÈRE, 1998, p. 201).

Assim como qualquer outra tecnologia educacional, o jogo de papéis depende de como será usado para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Nenhuma tecnologia educacional por si só garante um melhor aprendizado. O jogo de papéis pode ter como diferencial das outras tecnologias educacionais o fato de motivar para a busca de novos conhecimentos, desenvolver valores sociais e ser uma tecnologia independente de eletricidade.

### **2.1.3 – Considerações sobre o jogo**

É importante definir o que entendemos por jogo, para que possamos entender o que é o Role Playing Game. Para isso tentamos resgatar a noção de jogo de acordo com as épocas e lugares, demonstrando como o jogo sofreu e sofre transformações de acordo com a cultura. Logo, o conceito que temos de jogo

atualmente é um conceito inacabado, está em constante mudança. Vimos, de acordo com Brougère (1998), como o jogo saiu de uma condição de sério, de útil à sociedade, associado à religião e à política, passou pela descrença e repúdio quando associado aos jogos de azar, e voltou a ser associado à seriedade, dessa vez por meio da educação. É bem verdade que essa associação ainda não está completa. Talvez um dia o jogo possa ser entendido com seu potencial educativo mesmo quando praticado longe dos olhos dos educadores, praticado espontaneamente. Talvez um dia se perceba que é possível aprender mesmo quando não há contato presencial como o professor.

*“Não há conceito de jogo pronto para o uso (BROUGÈRE, 1998, p. 210).”*

Devemos sempre estar atentos à sociedade e à época em que o jogo em questão está inserido; entretanto, para o caso do nosso trabalho sobre o Role Playing Game ou Jogo de Papéis, podemos refletir sobre a afirmação de Vauthier, que destaca algumas características do jogo quando usado em ambiente educacional:

O jogo motiva os alunos, facilita a concentração, a utilização da memória. Através do jogo, o aluno é ativo: ele descobre através de parcerias, ele tem um papel a desempenhar, uma forma de responsabilidade na sua equipa para ganhar, ele tem prazer em compartilhar. [...]O jogo está mudando a relação com o saber e introduz os estudantes a uma classe de relações sãs, o elemento de sorte, muitas vezes presentes, reduz o medo do erro, falha, que paralisaram alguns, qualidades comunicação, o respeito mútuo, a consideração de regras [...]os estudantes adquirem os métodos de trabalho, o senso de ordem, a lógica, raciocínio, trabalho em equipe [...] (VAUTHIER, 2006, p.1)

A questão em debate é se o jogo, por si só, envolve e mesmo que não contenha conteúdos curriculares, permite o aprendizado de valores como autoconfiança, respeito e trabalho em equipe.

Para introduzir o jogo específico da pesquisa, o jogo de papéis (RPG), trouxemos a afirmação de Gadamer que aponta: “Aqui reside o fascínio habitualmente ligado à idéia de jogo: o horizonte de possibilidades que ele consegue oferecer à variação imaginativa do eu enquanto movimento em que se joga a algo” (GAMADER, 1986 apud SILVA, 2005).

Observaremos adiante como o RPG traz inúmeras possibilidades aos jogadores, cabendo apenas à imaginação, à criatividade e à fantasia o fascínio a que Gadamer se referiu na citação anterior.

## **2.2 Jogo de Papéis (Role Playing Game - RPG)**

O RPG é que um jogo de contar história e interpretar, um grande faz-de-conta com regras e leis, no qual cada jogador cria um personagem com características físicas, psicológicas e sociais próprias e passa a interpretá-lo.

Zaccagnino (2006) refere-se ao RPG como uma forma importante de instigar a imaginação

É um fenômeno de grande alcance que nasceu no início dos anos setenta, tendo posteriormente várias formas, incluindo o uso de entretenimento ou lazer, uma criativa e divertida maneira de escapar do mundo e ativamente estimular a imaginação (ZACCAGNINO, 2006, p. 42)

Fica mais fácil entender se lembrarmos das brincadeiras infantis de faz-de-conta, nas quais cada criança é um herói destemido, um cavaleiro valente, um rei, uma princesa, enfim... cada criança representa o personagem que mais gosta ou com o qual se sente familiarizado. O RPG tem a mesma característica de faz-de-conta e representação das brincadeiras infantis, porém com regras. Dessa forma, fica mais fácil ou possível de saber qual tiro (imaginário) acertou primeiro: o do mocinho ou o do bandido. O RPG apenas normatizou a brincadeira, para que a fantasia de um não tomasse o espaço da fantasia do outro.

Como a dinâmica acontece de acordo com a interpretação dos jogadores, seu final é sempre um mistério, o que torna o jogo mais interessante. Embora haja personagens e interpretações, como num teatro, o palco e o figurino – após devida pesquisa de ambientação, época e contexto - ficam por conta da imaginação no jogo de RPG.

Sentados em volta de uma mesa, os jogadores imaginam e relatam a ação de seus personagens a partir de situações expostas por um jogador que atua como *Mestre*. A cada solução apresentada, o *Mestre* propõe uma nova situação, e os participantes imaginam outras ações, buscam e pesquisam o que é melhor a ser

feito ou até mesmo como deve ser feito e assim vão decidindo os rumos da aventura. Ou seja, nesse jogo de contar histórias, o desenvolvimento da narrativa depende da imaginação e integração dos participantes. E o grande diferencial desse jogo é que não envolve disputa; muito pelo contrário, para conseguirem alcançar o objetivo, os jogadores precisam cooperar entre si. Dessa forma, todos aproveitam o jogo, divertem-se sem medo de perder, pois todos são ganhadores.

O Role Playing Game é um jogo de produzir ficção. Uma aventura é proposta por um narrador principal - mestre – e interpretada por um grupo de jogadores. A ação pode se passar em vários “mundos”: de fantasia medieval, terror ou futurista. Pode também interagir com o universo ficcional preexistente. As regras do RPG são as da narrativa (RODRIGUES, 2004, p. 18)

É importante ressaltar a que o RPG atende a todas as características que propomos no tópico anterior (Ação voluntária, com regras consentidas por todos, acontece dentro de um limite de tempo e espaço e tem um fim em si mesmo), sendo, portanto um jogo pleno em sua concepção.

Zaccagnino (2006) destaca as possibilidades de aprendizado do jogo de papéis (RPG) ao considerá-lo como uma prática social na qual os jogadores relacionam entre si. O RPG é jogado num mundo fantasioso, irreal,

[...] consentindo aos participantes viverem uma situação particular, que traz para o indivíduo novas informações sobre si mesmo. E dão a possibilidade de transmitir mensagens de outra forma que não poderiam ser bem recebidas e enriquecem a quem está aprendendo participativamente de experiências das quais podem tirar conclusões individualmente tanto como em grupo. Através desses exercícios, se evidenciam problemas ligados à tomada e decisão, à comunicação e participação, à mudança organizacional, etc (ZACCAGNINO, 2006, p. 86-87).

Segundo Klimick (1992), no RPG ou jogo de papéis, o jogador interpreta um personagem criado por ele próprio. No jogo de papéis “os jogadores podem ser crianças, adolescentes, adultos e anciãos, que têm de lidar com diferentes níveis de dificuldade, de acordo com as suas capacidades (ZACCAGNINO, 2006, p.42).” Embora as possibilidades sejam infinitas, a criação do personagem deve ter dois limites: estar de acordo com o sistema de regras, que limitam as capacidades do personagem; e a ambientação, o cenário, que limita os tipos de personagens



possíveis. Por exemplo, não seria coerente um cowboy do velho-oeste numa aventura espacial de ficção científica. Portanto, os alunos precisam conhecer para construir seus personagens. Para construir um personagem fiel à imaginação do jogador, este recorre a pesquisas e a diferentes informações para elaborar o melhor perfil.

Klimick (1992) também afirma que o RPG é um jogo jogado verbalmente. As atividades e ações se passam sempre na imaginação e fantasia dos jogadores. Não é necessário espaço especial ou algum acessório; bastam os livros de regras, as fichas de personagens e dados – que decidem as ações aleatórias. Ações simples como caminhar ou abrir uma porta não oferecem nenhuma dificuldade para o personagem do jogo (a não ser que ele tenha algum tipo de deficiência). Isso faz com que esse tipo de ação tenha um sucesso automático. Ações impossíveis (ao menos para humanos) como sair voando ou desviar de uma bala disparada são considerados um fracasso automático. Para ações que geram alguma probabilidade, como escalar um muro alto, blefar num jogo de pôquer, entre outras ações, usa-se o dado. Esse determina se a ação foi realizada com sucesso ou não. Os dados usados no RPG são artefatos que chamam a atenção. De acordo com o sistema de jogo ou a probabilidade da ação são usados dados de várias faces, diferentes do comum dado de seis faces. Para o jogo de papéis os mais conhecidos e usados são os dados de quatro faces, de seis, oito, dez, doze e vinte faces.

Um dos fatores que dão a importância do RPG para o processo de aprendizagem é o desenvolvimento da capacidade argumentativa, bem como a socialização, visto que o jogo é jogado verbalmente como afirma Klimick (2002). Outro ponto interessante, é que se pode aprender sobre o acaso, as perdas e os ganhos que acontecem no nosso cotidiano. Por exemplo, por meio da aleatoriedade dos dados do jogo, um atleta que treinou por muito tempo pode perder a competição, ou um espião, por mais cuidado que tenha, pode ser visto tentando se esconder; ao mesmo tempo em que um atirador amador pode acertar o alvo muito distante na primeira tentativa. Vivenciando as alegrias e tristezas de vitórias e derrotas, existe a possibilidade de se aprender a ser prudente sobre as escolhas, e ao fazê-las, saber das chances de sucesso ou fracasso.

Outro fator que Zaccagnino (2006) destaca é a possibilidade de aprender se divertindo. A autora afirma que

[...] o jogo é universalmente reconhecido como o caminho mais agradável, mas sobretudo mais prazeroso para a aprendizagem. A criação de cenários, dos componentes que aí interagem, dos problemas que surgem e a individualização das possíveis soluções parecem ter as condições melhores para a aprendizagem. A participação direta do processo permite "trabalhar" com os "objetos" da aprendizagem, das relações entre si, de individualizar possíveis erros na correlação de variáveis, de imaginar cenários "possíveis" de desenvolvimento de hipóteses de estudo. As temáticas teóricas tomam corpo e o problema se torna realidade dramática a qual se deve dar solução[...] (ZACCAGINO,2006, p. 150).

Com base no que a autora afirma, temos a possibilidade de questionar o quanto o jogo, uma vez que é uma atividade prazerosa, pode ser um aliado de uma prática pedagógica que utilize um fundamento lúdico, como o RPG.

Embora seja um jogo de representação, numa sessão de jogo dificilmente vemos alguém de pé gesticulando e agindo como se fosse o personagem. Isso acontece raramente para ilustrar melhor algum acontecimento diferenciado. Como já foi dito, o jogo se passa na fantasia, imaginação dos jogadores. Alguns mestres preferem usar alguns recursos como mapas, miniaturas e imagens para transmitir melhor a idéia do que se trata. Forma-se, abre-se espaço para os jogadores também tirarem suas idéias da imaginação e transformá-las em objetos, como uma carta a um rei pedindo permissão para fazer uma investigação no castelo. Escrever tal pedido exige mais da capacidade dos jogadores do que apenas verbalizar o memo. Assim como o mestre, algumas vezes, traz recursos para auxiliar o jogo, quando o jogador também o faz, pode ser muito rico para seu desenvolvimento. Entretanto, a ausência de tais recursos não afeta o bom andamento da sessão.

Segundo Otte (2002), existem dois tipos de aventura de RPG: a aventura solo e a campanha. Na aventura solo os jogadores formam seus personagens para uma aventura apenas, que tem um final e objetivos bem claros. Uma vez o objetivo conquistado, termina a aventura. Algo como um filme, toda a história se passa em poucas horas. A campanha permite o crescimento e evolução dos personagens, pois é formada por uma seqüência de aventuras sem um final específico. A campanha

permite um crescimento maior não só do personagem, mas também do jogador que o interpreta. Ao decidir por ações e verificar as conseqüências, ele pode, em outra oportunidade do jogo, repeti-la ou não.

O objetivo do jogo de papéis não é a vitória, a conquista. Mesmo que o objetivo não seja alcançado, que a princesa não tenha sido salva, o personagem continua lá, com seus defeitos e qualidades, como na vida real. Dessa forma, ele pode lamentar não ter conquistado o objetivo ou partir para novas aventuras. Diferente de um filme que termina com um final feliz, com o personagem principal atingindo seu objetivo, para o jogo de RPG assim como para a vida, é necessário continuar. Num paralelo com a vida real, o jogo não termina quando houve um fracasso ou um sucesso, sempre há a possibilidade de superar a derrota, comemorar a vitória e continuar. Entendemos que essa continuidade é importante para a formação do indivíduo, pois por meio do jogo de papéis ele poderá aprender que não é válido, nem sadio, comemorar para sempre uma vitória. O mesmo vale para a derrota, pois não é interessante ficar lamentando que teve uma oportunidade e a perdeu. Com o RPG, o indivíduo pode aprender que as coisas acontecem, o mundo continua girando, independente do que aconteça a ele, e dessa forma, ele passa a dar o valor que se deve dar às suas conquistas.

Nessas aventuras existe a possibilidade do personagem morrer. Conforme já apontamos, Bruner (1986) destacou essa característica da possibilidade do personagem de um jogo sofrer acidentes ou até mesmo morrer. Ao contrário do que muitos podem pensar, quando um personagem morre, o jogador não sai do jogo, ele faz um personagem novo e continua. Isso seria simples e fácil se não fossem alguns motivos. Normalmente, por prezar pela diversão, o mestre do jogo não permite que personagens morram. Isso acontece geralmente quando há a falta de bom senso ou de valores como trabalho em equipe por parte do jogador. É interessante notar que em alguns casos, o luto gerado pela morte de um personagem; principalmente se for um personagem de campanha, que esteve em aventuras por muito tempo, desenvolvendo inúmeras habilidades e perícias. O vínculo afetivo, muitas vezes, criado tanto pelo jogador do personagem, quanto por outros jogadores, possibilita que eles vivenciem a dor da morte de alguém próximo. Aprendem que mesmo sem o falecido em questão, eles devem continuar. Entretanto, o que sempre *deve ser claro*

*para todos os jogadores de que se trata de um jogo e o mais importante é o aprendizado e crescimento do jogador e não do personagem (BOLZAN, 2003).*

### **2.2.1 – História do RPG**

Embora haja muitos livros sobre o RPG, a grande maioria contém informações para o jogo em si (suplementos para mestres e jogadores, sistemas de regras, etc). Os sites que tratam sobre o assunto não fogem à regra. Neles é possível encontrar livros à venda, informações para *download* além de suportes para mestres e jogadores desenvolverem bem suas aventuras (BOLZAN, 2003).

A origem dos jogos de papéis é encontrada nos jogos de guerra, que por sua vez tiveram origem em simulações de guerra postas em prática pelos estudiosos em estratégias (ZACCAGNINO, 2006, p. 13).

De acordo com a mesma autora, em meados de 1780, um educador de oficiais da corte teve a idéia de transferir as condições de um campo de batalha para quadrados coloridos, representando diversos tipos de terreno. Mais tarde, os quadrados foram substituídos por uma representação de terrenos mais próxima da realidade e foram inseridos os mapas. Esse tipo de jogo era utilizado tanto como entretenimento como no planejamento de batalhas.

Os alemães foram os que formalizaram o primeiro jogo com essa dinâmica e o chamaram de *Kriegspiel*. Além disso, passaram a usar dados para representar a aleatoriedade de acontecimentos em uma batalha. De alguma forma, os outros jogos de guerra que temos hoje em dia têm origem nesse jogo alemão.

Uma vez essa técnica difundida, logo outros países europeus a utilizaram. Entretanto, os jogos de guerra se popularizaram apenas depois que H.G. Wells publicou um livro chamado “Little Wars”(1975) que compilava regras simples para os jogos de guerra.

O “Little Wars” representa o início e referência dos jogos de guerra. Seu autor foi quem sugeriu o uso de miniaturas para melhor visualização do jogo/combate. Mesmo com a inserção de dados e miniaturas, o interesse e a procura por esses tipos de jogos eram baixos.

O que fomentou o crescimento do RPG foi a publicação do livro *O Senhor dos Anéis* de Tolkien (1966). O mundo de fantasia criado por Tolkien, rico em detalhes que vão desde a descrição do cenário até a uma língua própria desse lugar fictício, agradou muitos jovens – dentre os quais, vários jogadores dos jogos de guerra (PANICUCCI, 2004).

Os jogos de guerra (*wargames*) começaram a se ligar cada vez mais com o aspecto da fantasia e imaginação. Gary Gygax e seus amigos desenvolveram um sistema de regras para os jogos de guerra que ocorresse num cenário de fantasia, um ambiente medieval, com feitiços, dragões e criaturas fantásticas assim como o *Senhor dos Anéis* (ZACANINNO, 2006). Esse sistema, chamado *Chainmail* se tornou o “avô” do que é hoje o sistema de RPG mais conhecido e mais jogado do mundo: o *Dungeons & Dragons*, ou mais conhecido como D&D.

Em meados de 1970<sup>2</sup> é lançado o então esperado D&D, o primeiro RPG comercial do mundo. O lançamento gerou um crescimento e disseminação ainda maior desse tipo de jogo. Entretanto, por ser um jogo pensado nos que já estavam familiarizados com os jogos de guerra, acabou sendo considerado complicado para quem queria conhecê-la e não tinha um histórico nesse tipo de jogo. Essa complicação das regras fez com que os jogadores e mestres começassem a criar suas próprias regras, de acordo com a necessidade do jogo. Esse motivo serviu para que os jogadores se vissem livres das amarras das regras e pudessem criar sem medo suas regras, de acordo como fosse melhor para cada grupo de jogadores. Dessa forma, os jogadores começaram a trocar experiências que deram certo e a formar fã clubes para dividir essas vivências. A cada passo dado, percebemos que o RPG é mais divulgado, porém nunca massivamente. É um jogo que se espalha muito mais pelo poder da satisfação de quem joga e comenta com amigos, do que pelo poder de propagandas e mídia.

Em 1975, um ano depois da publicação do *D&D*, surge um sistema concorrente: *O Tunnels and Trolls*. Ao contrário do *D&D* o *Tunnel and Trolls* prezava pela simplicidade das regras e logo ganhou um grande número de adeptos. No

---

<sup>2</sup> Existem divergências entre algumas referências sobre o ano de lançamento do D&D. Alguns atribuem ao ano de 1973, outros a 1974 e alguns a 1977.

entanto, a simplicidade de regras tornava o jogo pobre, sem detalhes, o que causou o desinteresse posterior de seu público.

Uma vez o RPG no comércio, estava iniciada a temporada de concorrência. Até o ano de 1977 surgiram alguns outros sistemas de jogos de RPG. Sempre tentando balizar o erro do sistema anterior. Ora compensando a complexidade, ora a simplicidade, ora o realismo, ora a ficção. No ano de 1977 é criado o *Metamorphosis Alpha* ou simplesmente MA. MA foi o primeiro RPG que não usava dos cenários e enredos medievais, com magos, espadas e cavaleiros. Esse sistema utilizava um cenário de ficção científica.

Seguindo a quebra de paradigma, ainda em 1977, Mark Miller publica o *Traveller* que se tornou pioneiro no que diz respeito à abrangência do cenário do jogo. O *Traveller* permitia não só a criação de personagens, cidades ou países, mas de sistemas solares inteiros. Esse sistema dava total autonomia para o mestre do jogo e seus jogadores. O jogo poderia acontecer em qualquer época, em qualquer lugar com qualquer personagem, de acordo com a preferência dos jogadores. É essa liberdade que possibilita hoje o uso do RPG para as mais diversas situações, de treinamento e seleção de profissionais para empresas ao uso do RPG na escola.

Outro acontecimento que veio somar ao sucesso de *Traveller* foi o lançamento do filme “Guerra nas Estrelas”. As regras complacentes do sistema permitiam que os fãs do filme revivessem seus heróis em sessões de jogo.

O RPG, ao ganhar números expressivos de adeptos, faz com que esses sintam a necessidade de se juntar com seus iguais e se diferenciar dos outros. Não que isso seja uma característica do RPG. É possível notar essa organização entre torcedores de time de futebol, leitores de algum tipo de livro, jogadores de algum outro tipo de jogo, etc... Esse senso de pertencimento a um grupo é sadio e faz parte do processo da identidade, que veremos adiante. Huizinga indica essa força maior que une os integrantes de um grupo, mesmo quando não estão juntos:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de

partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça (HUIZINGA, 2007, p. 15).

Uma vez formada a comunidade dos jogadores de RPG, criou-se uma cultura, um *status* de intelectual e ao mesmo tempo de estranho. Quem jogava RPG era tido como pessoa misteriosa, estudiosa (pois geralmente carregava um livro de regras de RPG consigo) e diferente, pois carregava dados de diferentes números de faces que ninguém sabia o que era ou para que servia – e, vez ou outra, eram surpreendidos falando coisas estranhas (mas que para quem jogava faziam total sentido).

Enquanto os jogos de papéis iam se aperfeiçoando, o Brasil começa a ter seu primeiro contato com o RPG por meio dos jogos de guerra (*wargames*) que acompanhavam as revistas de jogos da Editora Abril (OTTE, 2002). À medida que os jogos de representação iam fazendo sucesso nos EUA, ele chegava paulatinamente para jogadores brasileiros por meio de anotações e fotocópias de materiais estrangeiros (BOLZAN, 2003). Esse material acaba selecionando jogadores com uma classe social mais favorecida num primeiro momento, já que o material estava em inglês, o que dificultava um maior acesso às informações e tornou, de certa forma, o jogo de papéis (RPG) um jogo de elite social.

Com a disseminação desse material, começaram a serem feitas traduções. De acordo com Gyax e Arneson (1974), por volta de 1983 chega ao Brasil a primeira versão do D&D em português, que foi publicada em Portugal e chegou até aqui por meio de importadoras. Alguns anos mais tarde, em 1991, surgiu, o primeiro RPG brasileiro, o *Tagmar*, que trazia um ambiente medieval com a autoria de Klimick (BOLZAN, 2003). Com o passar do tempo novos títulos foram lançados e tiveram sua tradução para o português, assim como, mais jogos feitos para os brasileiros foram lançados.

Com o passar dos anos, o RPG foi se distanciando cada vez mais do que era originalmente, os jogos de guerra (*wargames*), destacando a interpretação como elemento principal do jogo. O RPG inova, evolui e revoluciona quando ousa e tenta navegar em outros mares. Houve a tentativa de trocar a aleatoriedade dos dados para cartas, sejam cartas de baralho normal ou cartas produzidas especialmente

para aquele jogo. Surgiram os *live-actions*, jogo em que os jogadores se vestem como seus personagens e suas ações são representadas como num grande teatro; e também os livros-jogos, no qual, o leitor, à medida que vai lendo a história, pode interagir com o protagonista e decidir que caminho tomar, interferindo portanto, no final da história, assim como nossa ambientação para esse trabalho.

Com o crescimento do RPG e suas inúmeras tentativas e inovações, os jogadores de RPG que atuavam no âmbito escolar viram uma possibilidade de se jogar RPG na escola e esse jogo ser educativo.

### **2.2.2 – Os tipos de jogos de papéis**

De acordo com Dutra (2003), podemos descrever três tipos de RPG: o *dungeons* (ou sistema tradicional), *cards* (ou cartas) e o *live action* (ação ao vivo). Dos três sistemas o tradicional é o mais conhecido e usado, e é dele que falaremos ao longo desse trabalho.

O sistema *dungeons* começou basicamente com o objetivo de matar monstros, adquirir tesouros em ambientes como masmorras e castelos medievais. Aos poucos o *dungeons* foi evoluindo e, além de matar monstros, invadir torres e matar dragões, há conflitos psicológicos e éticos na trama. Essa evolução acabou dividindo em basicamente três tipos de sistemas o D&D; como veremos adiante.

Os *cards* ou cartas, são jogos que não precisam de um mestre, representação ou história. Eles se assemelham a um xadrez, no qual vence quem tem a melhor estratégia, sabendo usar os personagens e poderes exibidos nas cartas. Normalmente os sistemas *dungeons* e *cards* são jogados em pequenos grupos de quatro a dez pessoas em volta de uma mesa.

O terceiro e último tipo de RPG a que Dutra (2003) se refere é o *live action* (ação ao vivo). Esse sistema tem uma grande ênfase na interpretação. Há uma representação ao vivo de todos os personagens, como se fosse um evento teatral. As conversas, as lutas, as alianças dependem muito de como os jogadores interpretam seus personagens. Nesse sistema, também há um mestre, embora sua atuação e participação sejam bem menores, se comparadas com o sistema tradicional.



Há ainda outro tipo de RPG que cresce cada vez mais e que Dutra (2003) acabou não elencando, que é o RPG eletrônico; os jogos de vídeo-games e computadores que são jogados via Internet na maioria das vezes, como os jogos MMORPG (*Massive Multiple Online RPG*: jogos online múltiplos de massa). Ele ganha cada dia mais adeptos por sua interatividade com o jogo – normalmente é possível construir o herói do seu jogo como lhe convém e as decisões tomadas durante o jogo normalmente repercutem de algum modo no futuro da história do jogo.

Zaccagnino (2006) também fez uma lista dos tipos de RPG existentes. Diferente de Dutra, que separou os tipos de jogo pela sua dinâmica de acontecimento, Zaccagnino dividiu os tipos de jogos de papéis de acordo com a temática envolvida.

Tipo	Característica
Mitológico	Os personagens são deuses e heróis lendários que fazem ações extraordinárias. Os personagens são seres superiores, dotado de poderes extraordinários.
Fantasia heróica	Os personagens são os heróis mais elevados do que os outros homens, são liderados por um destino ou um impulso interior que os movem para fazer negócios fora de sua cidade. O mundo em que se existem é identificado pela expressão "Fantasia", dominado pela magia e ao sobrenatural, um mundo onde tudo pode acontecer.
Fantasia Histórica	Personagens e acontecimentos são inseridos dentro de fatos históricos, com o cuidado de não ser incoerente com a história.
Fantasia de Horror	Os personagens são pessoas comuns que enfrentam situações extraordinárias. Emoções como medo e o terror são uma constante.
Fantasia de Aventura	Os personagens podem ser homens comuns, mas não é comum o seu espírito de aventura. A presença do sobrenatural é reduzida ao mínimo e rodeada de mistério. Na maior parte das vezes a explicação dos acontecimentos é racional, embora confiada a uma racionalidade que reproduz ou imita racionalidade científica
Ficção Científica	É a ficção do tipo mais comum, na qual a ênfase é sobre uma mudança trazida pelo desenvolvimento tecnológico provável: viagem interplanetária, exploração de planetas alienígenas
Fantasia Científica	Sua definição está mais relacionada no

	desenvolvimento científico-tecnológico é inteiramente confiada à imaginação: mundos alterados, mutações, científica reinterpretação do sobrenatural, invasão de espécies exóticas, monstros, e assim por diante.
“Fantastória”	Geralmente as histórias se passam em uma sociedade profundamente alterada em consequência de um evento catastrófico como uma guerra nuclear ou as alterações climáticas.
Histórico /Aventura	O sobrenatural é completamente ausente e a ênfase recai sobre a história real.
Aventura Investigativa	Os personagens são os investigadores amadores ou profissionais, a tentar resolver algum mistério. Seu principal recurso é o intelecto, o conhecimento e a dedução.
Simulação Militar	É o tipo que mais permanece vinculado à sua origem jogos e guerra ( <i>wargame</i> ). Muitas vezes, estes são os exercícios militares no sentido estrito do termo.
Viagem no tempo	É semelhante a um gênero de ficção científica. No RPG é por vezes uma desculpa para se conectar umas com as outras configurações diferentes. Por exemplo: usar armas futuristas em ambientes medievais.
Humorístico	O objetivo é irônico. A fixação do tipo de RPG é variável, por vezes, resultantes de contaminação de vários tipos, a fim de elevar a comédia.
Universal	Este jogo é um sistema que não está baseada em uma configuração específica. O seu objetivo é fornecer um modelo de simulação adaptável a todas as situações. Um bom exemplo é o sistema GURPS ( <i>Generic Universal Role Playing System</i> ou Regras Universais para o Jogo de Papéis).

**Quadro 1: Tipos de jogos de papéis/ RPG - Fonte: ZACCAGNINO (2006)**

Embora Zaccagnino (2006, p. 45) tenha elencado os tipos de RPG, há, ainda outra divisão que abrange os tipos de jogos citados no quadro, a divisão da estrutura da aventura. De acordo com Vogler (1997), podemos dividir uma aventura basicamente em algumas etapas:

O chamado para a aventura – O(s) herói(s) são chamados para saírem de seu cotidiano e resolver algum problema (investigar algo, matar um monstro, salvar a princesa).

Conflitos ou Provações – o herói encontra aliados, inimigos, mestres e pequenos testes que irão qualificá-lo e prepará-lo para vencer o inimigo maior.

Grande Provação – clímax da aventura. Encontro com o antagonista da história.

Glória – retorno para o lugar de onde saiu no início. Recebimento da fama e da glória por ter atingido o objetivo e restabelecimento do cotidiano, mesmo que diferente do início.

Para o campo educacional essas divisões são muito úteis, para dar um direcionamento para o professor de acordo com seus objetivos de aula e para auxiliá-lo nas etapas que podem ocorrer durante a trama. É mais comum encontrar em jogos de papéis educacionais jogos do tipo Viagem no Tempo, Aventura investigativa, Fantasia Histórica e Histórico/Aventura; não que eles sejam mais adequados à educação. Dependendo do objetivo do professor, um jogo do tipo Ficção Científica, ou até mesmo, do tipo Humorístico pode ser mais útil.

### **2.2.3 - Sistemas de Regras e tipos de jogos de papéis**

Se o jogo de papéis é jogado a partir da imaginação e fantasia, as possibilidades são infinitas. Como colocar regras para a imaginação? Pensando nisso é que, em praticamente todos os livros de regras de RPG, existe uma regra específica que é igual para todos os sistemas, chamada *a regra de ouro*. A regra de ouro diz que, para o bom andamento do jogo, se deve desconsiderar qualquer regra escrita que esteja atrapalhando ou confundindo os jogadores. Para as demais regras, elas estão associadas ao tipo de cenário, ambientação que aquele sistema se dispôs a descrever. Alguns ambientes são mais tradicionais como o futuro, um ambiente de terror com monstros ou até mesmo a época medieval, com castelos e cavalaria. Se considerarmos o que a literatura e o cinema oferecem, teremos uma infinidade de ambientes como aqueles da trilogia do Senhor dos Anéis ou de Guerra nas Estrelas.

Acompanhando a variedade de ambientes, há também uma gama de sistemas de regras, pois cada tipo de RPG costuma ter o seu. Klimick (1992) aponta para a variedade de possibilidades de jogos quando afirma que é possível combinar

um ambiente com um sistema de regras e que toda vez que isso é feito, temos um jogo diferente.

Como comentado anteriormente, o D&D, com o passar do tempo se ramificou em basicamente três tipos de sistemas de RPG: o *Dungeons & Dragons* (D&D) que foi o pioneiro tipo de RPG e se manteve fiel à sua proposta – veremos seu surgimento adiante – o GURPS (*Generic Universal Role Playing System* ou Regras Universais para o Jogo de Papéis) e o tipo *Storyteller* ou contador de histórias.

O D&D caracteriza-se pelo universo rico em fantasia, e pelas aventuras típicas de caçar tesouros em cavernas e matar dragões. Uma característica forte do D&D é sua vasta bibliografia, onde podemos elencar os livros básicos de jogador e mestre e os inúmeros suplementos como livro de monstros, guia de castelos medievais, livro especial sobre dragões – para os mestres; e suplementos específicos para os jogadores, que permitem que eles se aprofundem na construção de seus personagens, como o livro do guerreiro, livro dos monges, etc...

Resumindo o perfil do jogo D&D Pavão (1996, p. 77) escreve que:

[...] de acordo com as regras desse jogo, as possibilidades do personagem são estritamente definidas pela raça e classe a que pertence. As regras exigem uma busca obsessiva do poder físico ou mágico, e a única maneira de consegui-lo é detonar seres de outras raça.

O GURPS é um sistema universal de regras. A partir do GURPS é possível criar jogos desde a época das cavernas até o mais futurista. Tem como característica marcante a abrangência e a grande permissividade no quesito criatividade,

Pavão (1996, p.77) explica que no sistema GURPS:

[...] todos os jogadores têm oportunidades exatamente iguais no início do jogo, e depois, se o *player* trabalhar duro, souber negociar e administrar riscos e oportunidades, vai subir na vida de forma lenta e segura”.

Por último, existe o sistema *Storyteller* ou o contador de histórias. Esse tipo de RPG dá uma ênfase maior na interpretação e na profundidade psicológica da

construção do personagem e na atuação dele no jogo. Em geral nesse tipo de jogo o mestre privilegia a atuação e interpretação e tende a rolar menos os dados. Em outras palavras, há menos “burocracias” e regras e mais interpretação e envolvimento com o personagem e com a trama. Esse sistema costuma ser interligado com o *liveaction* – os jogadores contam as histórias e interagem com elas, caracterizadas conforme seus personagens.

Tanto o *Storyteller* quando o *liveaction* tende a contribuir para a educação quando se trata de pesquisa. Como a ênfase de ambos se dá na construção de personagens e na interpretação, não basta apenas saber as regras que estão escritas no livro, se faz necessário ir além e traçar com maior exatidão possível quem é o personagem e, além disso, tentar pensar o que ele pensa e saber o que ele sabe. Nesses casos a possibilidade de desenvolvimento da capacidade de argumentação, criatividade, expressão e argumentação crescem consideravelmente.

#### **2.2.4 – Um jogador diferente: o mestre**

Numa sessão de RPG, todos os jogadores chegam cheios de ansiedade, com dúvidas entre que personagem criar e que aventura os esperará. Essas dúvidas não são compartilhadas por apenas um jogador. Esse jogador já sabe o tipo de aventura e não se preocupa qual personagem irá criar, pois ele não joga com um personagem. As suas dúvidas normalmente são sobre os tipos de personagens que os outros jogadores criarão e suas respectivas histórias e habilidades. Esse jogador é o mestre da sessão, aquele que narrará os acontecimentos para os outros. É dele a responsabilidade de envolver todos na história e fazer da sessão a mais divertida possível.

O mestre inicia a história, contextualiza a situação de cada jogador e, à medida que a história vai acontecendo, os jogadores precisam interagir, ajudando a construir a história. O mestre sempre pensa no ambiente, nos lugares e pessoas que os jogadores irão encontrar, menos nas ações que os jogadores tomarão. O mestre precisa estar preparado para as decisões dos jogadores. Por saber quase que tudo sobre a trama do jogo (quem é o vilão, porque é o vilão) o mestre deve ser aquele que mais sabe sobre as regras do sistema jogado. Por isso ele deve ler o livro todo e saber os detalhes de cada situação para auxiliá-los no decorrer do jogo. Já os outros

jogadores, precisam responder os enigmas e problemas à altura, numa espécie de duelo intelectual. Para isso, eles normalmente se munem de pesquisas que contextualizem a trama com acontecimentos e curiosidades, e de uma boa estratégia de equipe para superarem juntos os obstáculos colocados pelo mestre. Embora a função do mestre não seja “vencer” os outros jogadores, é função dele promover a diversão, e para isso, exige um grau de dificuldade nos enigmas e acontecimentos da trama.

Além de contar a história do jogo, o mestre é o responsável pelos sentidos dos jogadores. É ele que decide se alguém ouve alguma coisa e o que ouve. As ações são decididas pelo jogador, mas o sucesso da ação é decidido pelo mestre (KLIMICK, 1992). Também é função do mestre interpretar todos outros personagens que os jogadores encontrarem durante o jogo que não seja algum outro jogador presente.

#### **2.2.5 – O RPG no Brasil: suporte educacional**

Em 1997 foi defendida a primeira tese de doutorado sobre o RPG pela pesquisadora Sonia Rodrigues intitulada *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação do Brasil*. No Brasil, ainda temos vários pesquisadores-autores como Andréa Pavão e sua pesquisa com crianças da 4ª série a respeito do desenvolvimento da leitura e da escrita, que culminou no livro *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Game*. Temos ainda Marco Randi com seu trabalho sobre o RPG e o ensino de Biologia Celular; Eugeniano Martins e sua pesquisa sobre o uso do RPG para ensinar matemática financeira. Ou seja, o RPG não fica restrito apenas a algumas áreas da educação, ele é usado (ou pode ser) em todas as disciplinas ministradas na escola.

Bolzan (2003) destaca algumas produções brasileiras que evidenciam a relação entre o jogo de papéis e a educação, como as de Zanini, Rincon e Marcatto.

Zanini foi palestrante no I Simpósio sobre RPG e Educação, é co-autora de um livro-jogo intitulado “Curumatra, de volta à floresta” e é responsável pelo desenvolvimento e implementação do RPG como ferramenta pedagógica na escola de idiomas *UniverCity Studios*, no Rio de Janeiro (BOLZAN, 2003).

Rincón também participou do I Simpósio sobre RPG e Educação, apresentando uma oficina de aventura de RPG, com objetivo pedagógico, que é apresentar, de maneira lúdica, informações importantes sobre o artista plástico brasileiro Cândido Portinari (BOLZAN, 2003). Além disso, Rincón traz outras contribuições como o artigo publicado em 2004 “*RPG e Educação: Construindo Competências através da imaginação criativa*”.

Destes trabalhos, talvez os que mais se destacam sejam as produções acadêmicas de Sônia Rodrigues e Andréia Pavão, o livro feito para ensinar professores a usarem o RPG nas salas de aula, de Marcos Tanaka Riyis e o primeiro livro que foi editado e que deu início nessa busca por informar os professores, para que esses pudessem usar o RPG também, do autor Marcatto. Eles são destaques porque apresentam o universo fantasioso do RPG e as possibilidades pedagógicas e didáticas para os educadores. Por serem pioneiros, eles se detiveram mais em explicar o que é o RPG e seus diferentes sistemas para quem não conhecia. Ler alguma dessas obras é aprender, ser iniciado ao mundo do RPG. As associações com o campo educacional ficaram por conta dos leitores – educadores em sua maioria. A partir das obras de Rodrigues e Pavão é que surgem outros estudos mais recentes e aprofundados sobre o RPG em sala de aula de fato, por pesquisadores que têm um histórico do mundo do RPG, que se tornaram professores e possivelmente resolveram aplicar o antigo *hobby* em sua profissão.

Em Rodrigues (2004), possivelmente por ser uma das obras pioneiras nesse sentido, o que encontramos é uma descrição, detalhada, do que é o RPG, como ele é produzido, sua relação com o imaginário e a realidade dos jogadores, além de descrever os sistemas mais famosos (D&D, GURPS e Vampiro – A Máscara).

Pavão (2000) relata que começou a pesquisar o RPG a partir de uma situação que viveu em sua prática. Ela percebeu que seus alunos gostavam de ler livros-jogos<sup>3</sup>, mas não gostavam de ler os livros sugeridos pela escola. Para entender esse gosto por esse tipo de leitura ela iniciou sua pesquisa de mestrado que deu origem ao livro “A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)”. Sua pesquisa trouxe para o universo pedagógico os

---

<sup>3</sup> Livros que permitem o leitor jogar sozinho. O leitor decide o destino do personagem principal.

conceitos de RPG, quem são seus jogadores, o que eles lêem, como eles constroem e interagem em aventuras fantasiosas e o hábito de leitura quase que inerente a esse tipo de jogador.

Marcatto (1996), autor do livro “Saindo do Quadro”, afirma que o professor ao decidir usar o jogo de papéis em sua aula, precisa atentar às características dos seus alunos para formatar a aventura, como ambientação e assuntos que serão abordados. Como sugestão, Marcatto disponibiliza algumas aventuras prontas para que o professor possa utilizar em suas primeiras experiências, facilitando seu acesso ao mundo do jogo de papéis. Contudo, Fairchild (2004) aponta algo que pode se tornar um problema: ao querer apresentar o RPG para outros professores de forma fácil e clara, corre-se o risco de se trabalhar com muitos exemplos, o que pode ocasionar apenas uma reprodução por parte do professor. O professor que desconhece o sistema dos jogos de papéis, por não entender a dinâmica do jogo, reproduzirá o que está escrito de forma que pode não se adequar aos alunos que ele tem em sala.

Quanto a Riyis (2004), ele possibilitou aos professores leigos no RPG um aprendizado rápido para poder usá-lo de forma educativa. O nome da sua obra é bem sugestivo: SIMPLES – Sistema Inicial para Mestres-Professores Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora. A clareza que o autor trata do assunto faz com que o leitor/professor compreenda o funcionamento de um jogo e sua aplicação em sala de aula.

A simplicidade das explicações e dos argumentos fez com que o livro ofertasse uma boa noção do que é o RPG. É importante, caso o professor se interesse pela aplicação do jogo, que ele investigue mais em outros livros para buscar as informações que ficaram faltando. Embora seja um ótimo “primeiro contato”, apenas a obra de Riyis não é o suficiente para iniciar um professor como mestre de RPG

Klimick criou o primeiro RPG (com temática educacional) em 1992, junto com Rincón, aqui no Brasil. Klimick (2002) sugere que para jogar na sala de aula, uma vez com a aventura pronta e adequada para os alunos, deve-se separar grupos de dez alunos. Ou seja, em uma sala de trinta alunos, seriam algo como três grupos



ou mesas de jogos com dez alunos cada. Para *mestrar*<sup>4</sup> para esses grupos, Klimick sugere que alguns alunos atuem como mestres de pequenos grupos, e o professor atue como mestre maior orientando os alunos-mestres. O jogo de papéis jogado dessa forma permite que o professor tenha mais tempo e atenção para analisar e avaliar o desempenho dos outros alunos enquanto os alunos/mestres se encarregam do desenrolar de cada aventura. Se o professor for o único mestre do jogo, ele permitirá que todos os alunos vivenciem novos papéis e novas emoções. As duas aplicações têm seus pontos fortes. O aluno como jogador pode pesquisar e buscar conhecimento para se sair bem na aventura, além de conseguir solucionar possíveis mistérios e enigmas. Já o aluno como mestre pode elaborar os enigmas e mistérios para que os outros alunos/jogadores descubram. Cabe a cada professor fazer a escolha que se adéqüe a seus objetivos em cada turma.

Além das pesquisas no Brasil, há alguns pesquisadores italianos que merecem nossa atenção. Panicucci (2004) ressalta a importância do RPG para a leitura e produção literária em dois aspectos: o incentivo à expressão criadora, desenvolvimento da criatividade; e o despertar da leitura, pois uma vez tendo participado de um jogo inspirado em alguma obra literária, o RPG pode motivá-lo a ler a obra. Zaccagnino (2006) defende o uso do RPG como tecnologia educacional afirmando que “O RPG ajuda a melhorar as capacidades de expressão, de conhecimentos históricos, literários, lingüísticos e contribuir para o aprendizado desses valores fundamentais na vida dos homens” (ZACCAGNINO, 2006, p. 160).

Há ainda a questão da vivência e experimentação de novas situações e novos papéis. O RPG não pode gerar aprendizado apenas quando há conteúdos do currículo escolar inserido, mas também quando possibilita ao jovem a oportunidade de ser outras *persona*<sup>5</sup>, ter outros papéis sociais, outras responsabilidades. Jones deixa claro essa possibilidade de aprendizado quando afirma que:

Para que possam desenvolver uma personalidade que lhes será útil durante toda a vida, os jovens precisam de modelo, orientação, direcionamento, comunicação e limites. Mas

---

<sup>4</sup> Ação feita pelo mestre ao narrar uma aventura.

<sup>5</sup> Persona: máscaras usadas no teatro grego, sinônimo de personagem.

também precisam de fantasia, de brincadeira e se deixar levar pelas histórias. É assim que reorganizam seu mundo em formas que possam manipular. É assim que exploram seus próprios sentimentos e emoções, e assumem o controle sobre si. É assim que matam seus monstros. (JONES, 2004, p. 66).

Como exemplo do aprendizado por meio dessa vivência, há uma capacitação na Europa para jovens de 13 a 18 anos, no qual eles simulam as tomadas de decisão realizadas na União Européia, para assim os jovens aprenderem o que acontece e como acontece dentro das comissões da UE. A relação entre a representação, simulação e a aprendizagem fica em evidência, quando o informativo do curso afirma que: “A atividade é destinada a tornar tão realista quanto possível o processo de tomada de decisão, de modo que os alunos possam compreender a contribuição da Europa para a vida cotidiana de todos<sup>6</sup>” (Website: [http://www.etwinning.net/it/pub/inspiration/kits/kits\\_main.cfm#info](http://www.etwinning.net/it/pub/inspiration/kits/kits_main.cfm#info)).

Arnaud e Serdidi (2006) apontam ainda para a possibilidade de melhoria em relação à evasão escolar. Há uma espécie de círculo vicioso, quando o aluno reprova na escola. A sensação de fracasso, muitas vezes, faz com que esse aluno reprove novamente, e novamente, até que desista de estudar. Para esses autores *“passar através da pele de um personagem dá-lhes uma outra perspectiva, uma saudável distância que pode remover temporariamente a pressão que o impede de pensar”* (ARNAUD E SERDIDI, 2006, p. 1)

O uso do RPG como tecnologia educacional ainda não foi devidamente explorado; aliás, começou a dar seus primeiros passos. O jogo de interpretação traz uma série de inovações que podem contribuir para as práticas pedagógicas atuais e superar algumas defasagens. Concordamos com Battilani, um professor que criou um laboratório de histórias, apoiadas pelo RPG, em Modena na Itália, quando ele afirma: *“creio que o RPG é uma boa ferramenta educacional e que oferece oportunidades ainda não usadas no ensino”*<sup>7</sup> (BATILLANI, 2005, p. 3).

---

<sup>6</sup> nossa tradução

<sup>7</sup> nossa tradução

A união entre RPG e educação vem crescendo cada vez mais aqui no Brasil, considerando o número de *sites* voltados para essa temática, buscando auxiliar a prática do jogo no ambiente escolar, como o *Histórias Interativas*<sup>8</sup>, *Jogo de Aprender*<sup>9</sup>, *Ludus Culturalis*<sup>10</sup>, *RedeRPG – RPG & Educação*<sup>11</sup>, *RPGEduc*<sup>12</sup>, entre outros.

Entretanto, Fairchild atenta para uma questão séria. Embora haja o crescimento do RPG no meio educacional, por promover estímulo à criatividade tanto de alunos quanto dos professores, é possível perceber a inserção dos jogos de papéis nas escolas como produtos. Eles já vêm prontos para o uso. Assim o professor não se apropria do jogo e acaba somente reproduzindo o que lhe foi passado. Não há uma preparação para o professor criar seus jogos como lhe convier. (FAIRCHILD, 2004 *apud* CAMARGO, 2006).

Assim é importante que os professores conheçam um pouco sobre as teorias dos jogos.

### **2.3 – As teorias do Jogo de Papéis - RPG**

De acordo com Zaccagnino (2006), é preciso estabelecer bem os limites, os conceitos entre os papéis assumidos pela pessoa, aos quais ele aceita e se adapta, e os papéis que o homem constrói socialmente.

A autora ainda afirma que é possível articular o jogo de papéis com algumas teorias que estudam as interações humanas na sociedade, como o interacionismo simbólico de Mead, o funcionalismo de Parsons, a teoria social de Goffman, que consideram os seres humanos passivos e “modelados pelos papéis” ou pelo mosaico de papéis que representam o simbólico de Piaget.

---

<sup>8</sup> <http://www.historias.interativas.nom.br>

<sup>9</sup> <http://www.jogodeaprender.com.br>

<sup>10</sup> <http://www.ludusculturalis.org.br>

<sup>11</sup> <http://www.rederpg.com.br>

<sup>12</sup> <http://www.rpgeduc.com>

Segundo a mesma autora, para Mead (1983, apud ZACCAGNINO, 2006, p. 22), o indivíduo se torna um ser humano social por meio dos processos de comunicação e interação simbólica. A interação simbólica é baseada na interpretação mútua das atitudes de outras pessoas e a ação posterior com base nos significados obtidos com essa interpretação. Para nós, no RPG, a dinâmica funciona dessa forma: os jogadores ouvem, observam, ponderam e agem de acordo com o que interpretam do desempenho de outros personagens. Numa sessão de jogo, provavelmente um personagem terá um trato diferente ao falar com um nobre e ao falar com um bandido; isso porque o nobre transmite informações e demanda atitudes e vocabulário diferentes daquelas de um bandido.

Sobre Parsons (1965), Zaccagnino (2006, p. 25) indica a visão funcionalista, na qual todos têm seu papel predeterminado: “Na realidade na visão de Parsons indivíduos não são individuais, mas as pessoas que desempenham o papel de modelos específicos, regras de conduta e dirigidos a conclusão de uma função” (ZACCAGNINO, 2006, p. 26).

Embora existam papéis que se repetem, como o do líder ou o do rebelde, o que diferencia o RPG de outros jogos é a possibilidade de representar vários tipos de personagens, sem nenhum estigma determinado. Concordamos, entretanto, que assim como no funcionalismo de Parsons (1965), no RPG todos dependem uns dos outros, todos contribuem para algo maior.

Zaccagnino (2006, p. 39) também indica a contribuição de Goffman (2003), que afirma que os papéis representados por um indivíduo são moldados de acordo com as situações em que ele está inserido. No RPG, é possível verificar essa afirmação quando um jogador interpreta de maneira diferente seu personagem ao ter uma conversa amigável com seus amigos ou quando está envolvido em uma discussão de bar. As situações demandam papéis diferentes. Enquanto o primeiro exemplo demanda calma, amizade, descontração, o segundo requer firmeza, intimidação e argumentação.

Embora, conforme Zaccagnino (2006, p. 38), a maior contribuição de Piaget (1972) tenha sido na área da educação infantil, com seu esquema cognitivo de assimilação e acomodação, experiências docentes indicam que o RPG pode

contribuir na educação, a partir da teoria de Piaget, mesmo em se tratando de jovens. Por meio do jogo de papéis é possível provocar desestruturação do esquema cognitivo dos jovens. Da mesma maneira que nas crianças, eles buscarão recuperar o equilíbrio cognitivo, assimilando e acomodando o novo aprendizado.

Na perspectiva da teoria do jogo de papéis (RPG), Moreno (1975) parte da perspectiva da singularidade que o indivíduo traz ao "seu modo de interpretar os papéis". Singularidade essa que o jovem busca, ao ingressar em grupos e ao representar papéis dentro e fora do RPG.

Por se tratar de interpretação de papéis, é possível que se confunda o que é o jogo de papéis (RPG) e o psicodrama. Ambos são semelhantes, mas não iguais ao teatro; isso faz com que algumas pessoas os considerem como sinônimos.

Concordamos com Andrade (2003) quando ele afirma que embora haja uma leve tendência em aproximar o RPG da teoria de Moreno (1975), no psicodrama há uma exploração da verdade do sujeito por meio de métodos dramáticos, ao passo que o objetivo primordial do RPG é a diversão. Andrade ainda afirma que o jogo de papéis tem uma grande vantagem sobre o Psicodrama: a possibilidade de ser quem você quiser.

Aqui nos deparamos com uma vantagem do RPG sobre o psicodrama. No psicodrama, o paciente é obrigado a ser ele mesmo da mesma forma que um ator é obrigado a incorporar um papel. No RPG, o jogador tem inteira liberdade para ser o que ele quiser. No fim, acabar· atingindo o mesmo resultado: ser ele mesmo, na medida em que a criação artística revela o que há de mais verdadeiro no indivíduo (ANDRADE, 2003).

Embora na escola o jogo de papéis (RPG) perca seu caráter de entretenimento, a liberdade do aluno escolher quem ele quiser permanece. Considerando a ambientação e o contexto da aventura, o aluno é quem define o seu papel.

Independente da teoria, todas se referem à prática do jogo de papéis (RPG) na sociedade, considerando seja sua estrutura, seja a dinâmica de interação e situações. Para entendermos melhor, o próximo capítulo se refere à sociedade do conhecimento, à tecnologia e a mudança da educação tradicional, ao contexto em que situamos esta pesquisa.

### 3. CONFLITOS: TECNOLOGIA, SOCIEDADE E EDUCAÇÃO

Tecnologia, sociedade e educação são conceitos que precisam ser explicitados ao iniciarmos uma comunicação sobre um estudo realizado envolvendo essas dimensões: a tecnológica, a social e a educacional, para que o leitor saiba exatamente de onde estamos falando.

Tecnologia comumente é associada com artefatos de última geração e que facilitam a vida humana e esta relacionada a aparelhos eletro-eletrônicos e/ou à Internet. Até certo ponto, é verdade. No entanto, não é só isso e não está presente no cotidiano das pessoas apenas nos dias atuais. Desde que o homem teve a idéia de amarrar uma pedra em um pedaço de pau, usando-a como arma, quando ele utilizava pedras, ossos e madeira como instrumentos, ou armava armadilhas para a caça, cada uma dessas aplicações de conhecimento era uma genuína criação tecnológica.

Tecnologia, aqui entendida por nós, é o conhecimento capaz de guiar a ação humana na transformação da natureza, na transformação de bens e na estruturação e gerenciamento das organizações (BARATO, 2002, p. 56).

Para Santaella (1996) e para Postman (1994), as tecnologias tiveram diferentes momentos, da criação de ferramentas para facilitar a vida à determinação da vida cotidiana pelas tecnologias. As tecnologias foram se tornando cada vez mais parte do cotidiano das pessoas. Atualmente o processo de criação tecnológica está tão acelerado que mal conseguimos acompanhar as novas invenções. Essa aceleração dita novas regras, limites e maneiras de ensinar e aprender. É preciso estar sempre aprendendo e se adaptando às novidades (KENSKI, 1997, p. 60), no entanto, é preciso, também, estar investigando de que modo essas tecnologias passam a determinar e definir nossos estilos de vida e não nos rendermos a elas. Uma leitura crítica da inserção da tecnologia no processo de ensino aprendizagem também se faz necessária. Isso não significa, porém, o deixar de considerá-la como apoio à prática educacional. Há tecnologias que podem potencializar o processo de aprendizagem a partir da prática pedagógica, como a utilização de jogos como apoio à aprendizagem, por exemplo.

Para Barato, tecnologia educacional se refere a conhecimento que permita a alguém elaborar novos conhecimentos, é “[...] conhecimento capaz de articular; sistemática e intencionalmente, informações e atividades que favoreçam a elaboração de conhecimentos correspondentes a determinada dimensão do mundo” (BARATO, 2002, p. 57).

A atividade educacional no Ensino Médio, em muitas escolas, continua a estar distante da realidade vivida fora dos seus muros; continuando a utilizar abordagens próprias de uma sociedade industrial para ensinar adolescentes e jovens que vivem em um contexto que lhes oferece muitas informações e possibilidades que precisam ser entendidas e filtradas, para serem escolhidas de forma adequada.

Concordamos com Barato (2002), quando afirma que a educação vem acontecendo de uma forma auditorial, como se passasse em um auditório no qual o professor fala e os alunos ouvem. Mesmo com mudanças e incorporações de tecnologias eletrônicas nas escolas, as aulas ainda estão no “formato auditório”. As aulas têm projetores, quadros-brancos, músicas, professores que se assemelham a “show-men”; mas ainda no auditório. Para a educação conseguir acompanhar o desenvolvimento da sociedade “*é preciso deixar os auditórios para tentar construir laboratórios em educação*” (BARATO, 2002, p. 117).

Adicionamos que precisam ser construídos laboratórios de pró-atividade, de criatividade, de representação, de negociação e de compartilhamento de sentimentos, e reflexões.

### **3.1 - Educação tradicional**

A educação é um dos processos vitais da sociedade. Desde a Antiguidade, para certificar-se da perpetuação de sua cultura, iniciavam-se os mais jovens nas atividades adultas, para que aprendessem o que e como fazer as coisas. Essas atividades socializantes eram também educativas (SACRISTÁN e GÓMEZ, 1998). Essa iniciação, introdução dos jovens, foi possível enquanto o grupo de adultos era pequeno e tinha condições de educar os mais novos. Com o crescimento da sociedade e surgimento de novas tarefas, novas atividades, os processos

socializantes/educativos com família e círculos sociais próximos não foram mais suficientes para atender a demanda.

Conforme afirmam Sacristán e Gómez (1998), surgem outras formas de educar que passam a ser responsáveis pela educação das crianças, modos de socialização secundária e sistemas obrigatórios:

Para suprir tais deficiências surgem desde o início e ao longo da história diferentes formas de especialização no processo de educação ou socialização secundária (tutor, preceptor, academia, escola religiosa, escola laica...), que conduziram aos sistemas de escolarização obrigatória para todas as camadas da população nas sociedades industriais contemporâneas (SACRISTÁN e GÓMEZ, 1998, p. 13).

Nesse contexto, surgiu a escola. Ainda, segundo Sacristán e Gómez (1998), a função da escola era garantir a sobrevivência da sociedade ensinando e reproduzindo valores sociais e culturais. Embora a escola não seja a única instância responsável por essa função – há ainda família, igreja, etc – ela se especializa no exercício exclusivo dessa função.

O sistema educacional tem a função de ensinar valores, condutas e saberes que a sociedade adulta julga necessários para as crianças e os jovens. Antes do surgimento da escola, era isso que os mais velhos ensinavam: os valores, condutas e saberes que os mais novos deveriam saber para viver naquela sociedade. Como a educação se dava dos mais velhos falando, ensinando, transmitindo para os mais novos, foi assim que aconteceu quando surgiu a escola. Esse sistema tradicional de educação vê o professor como o responsável pela aprendizagem do aluno; somente o docente tem o saber e é capaz de ensinar crianças e jovens. Ensinar, para o modelo tradicional, é transmitir conhecimentos, fazer com que a nova geração seja capaz de reproduzir o que lhe foi ensinado. Para isso o responsável pelas aulas precisaria dominar os conteúdos da disciplina pela qual é responsável. Dentre as características e saberes do professor, Sacristán e Gómez (1998) destacam a questão da didática, na qual “... não se distingue com clareza entre saber e saber ensinar, dando-se pouca importância tanto à formação didática da própria disciplina quanto à formação pedagógica do docente” (SACRISTÁN E GÓMEZ, 1998, p. 355).



Os alunos não participavam das aulas, apenas ouviam e tinham que memorizar o conteúdo transmitido pelo professor; conteúdo esse que não era voltado para as necessidades dos alunos, mas para a sistematização necessária para a formação de pessoas disciplinadas, obedientes, capazes de se adaptarem à sociedade na qual estavam inseridos. Sacristán e Gómez se referem a essa característica de memorização dos alunos para passar nos exames, e não aprendizado efetivo quando afirmam que “[...] o conteúdo oficial do currículo... não cala nem estimula os interesses e preocupações vitais da criança e do adolescente. Converte-se assim numa aprendizagem acadêmica para passar nos exames e esquecer depois...” (SACRISTÁN e GÓMEZ, 1998, p. 17).

Os alunos não tinham suas particularidades, eram vistos como números que deveriam responder de maneira uniforme e igualitária às proposições dadas pelo professor. Essa prática educacional é antiga. Segundo Àries e Duby (1990) os jovens da antiga Roma aprendiam não para atuar na sociedade sendo bons cidadãos, mas para se tornarem pessoas mais cultas. Ainda de acordo com Àries e Duby, para se obter essa cultura, era preciso aprender conteúdos muitas vezes sem sentido para os jovens; além de ser um processo doloroso (fisicamente).

“... sob o chicote de um “gramático” ou professor de literatura, estudam os autores clássicos e a mitologia (na qual não se acreditava absolutamente, mas cujo conhecimento identificava as pessoas cultas (ÁRIES e DUBY, 1990, p. 33)

De maneira direta ou indireta, a escola ensinava (ensina) a competição e o individualismo. Como todos eram tratados como iguais; quem se destacava era tido como melhor que os outros, já que o incentivo, a aula, o conteúdo eram os mesmos para todos. O que não se percebia era que a motivação, as capacidades de cada aluno eram diferentes; que cada um trazia consigo uma bagagem intelectual própria, uma história de vida, e que o fato de não se destacar não era sinônimo de fracasso.

Concordamos com Galiuzzi, quando traz a indicação de Porlán e Rivero sobre o reducionismo epistemológico nesse tipo de formação

A visão tradicional de formação apresenta um reducionismo epistemológico academicista por considerar como importantes apenas os conhecimentos disciplinares acadêmicos, tanto das disciplinas específicas como das disciplinas das Ciências da

Educação. (PORLÁN E RIVERO, 1998 apud GALIAZZI, 2003, p. 4)

Os professores usavam os suportes tecnológicos com os quais foram ensinados e, mesmo tendo outros que pudessem servir de apoio para orientar a aprendizagem dos alunos, ainda resistiam em incorporá-los. Quando questionados, diziam que são importantes as mudanças na educação, que é preciso inovar, entre outras coisas; mas continuavam não buscando melhorias e mudanças em suas práticas.

Galiazzi (2003) destaca essa resistência quando afirma que poucas mudanças são perceptíveis ou, às vezes, aparecem apenas no discurso.

Em algumas situações a resistência é consciente; em outras o processo de apropriação do novo significado resulta em mudanças pouco perceptíveis que produzem ações irrefletidas. As resistências podem se manifestar mesmo com os indivíduos tendo a intenção de assumir um novo discurso, o que resulta em apropriações de significados em níveis diferenciados. (GALIAZZI, 2003, p. 03)

A autora ainda afirma que não só os professores, mas também os alunos apresentam resistências em sala de aula, o que dificulta o trabalho ou a tentativa de utilização de outras abordagens e outras tecnologias pelos professores.

É estranho notar inclusive a diferença entre o que é tradicional para os primeiros anos escolares e o que é tradicional para o Ensino Médio. Na Educação Infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, o que é pedido e valorizado no desempenho dos professores, é a atenção, e o afeto que oferecem aos alunos, ao passo que no Ensino Médio – ou até mesmo nas séries finais do Fundamental – o que se pede dos professores é a qualidade acadêmica. Há mais de dez anos Marcelo (1997) já havia apontado essa diferença de tratamento para com as crianças e para com os jovens indicando a substituição do afeto pela técnica:

Os aspectos que os professores tutores do curso primário mais valorizam nos alunos estagiários são “seu amor às crianças” e sua “disponibilidade”, ao passo que, para os do curso secundário, o mais importante é “sua preparação técnica (MARCELO, 1997, p. 59)

De acordo com Vauthier (2006), na escola primária o jogo é mencionado como atividade normal da criança, pois ele a conduz a uma série de experiências sensoriais, motoras, afetivas e intelectuais. É de onde partem diversas propostas pedagógicas de muitos professores. Tendo isso em vista a mesma autora afirma: “Se, de fato, uma das missões da escola seja a aprendizagem e o esforço, se todo ensino exige rigor, concentração, tenacidade, nada impede de recorrer ao jogo quando este contribuir para progredir” (VAUTHIER, 2006, p. 1).

Afeto, motivação, comprometimento são importantes em ambos os casos, tanto para trabalhar com as crianças quanto para trabalhar com os jovens, além da qualificação, preparação acadêmica para exercer a função de professor. Essa pode ser uma explicação para o fato de que à medida que vão se tornando jovens, as crianças passam a gostar cada vez menos da escola.

### **3.2 - A educação contemporânea – uma nova visão de educação**

O modelo de ensino tradicional continua o mesmo em escolas do Ensino Médio, apesar das transformações pelas quais a sociedade passa e das novas exigências pessoais e profissionais. A sociedade mudou, as pessoas mudaram, os valores mudaram, podemos dizer que a visão de educação mudou, o contexto sócio-histórico é outro, mas pouco foi alterado na prática, inclusive na educação pública brasileira, conforme indica Moraes (1997) ao escrever sobre algumas conclusões que podem explicar as causas da falência da escola pública brasileira.

Entre elas está o fato das escolas não atentarem para e não investirem no processo de ensino-aprendizagem. O aluno, embora seja o centro das atenções da escola, fica em segundo plano em relação à sua aprendizagem. As escolas tendem a dar mais atenção ao “aluno burocrático”, ou seja, aos documentos do aluno como histórico escolar, avaliações documentadas, entre outras, do que com a aprendizagem dele em si. A autora percebeu também que a escola está separada da sociedade, gerando insatisfações de pais e alunos por não preparar o jovem para a vida social e profissional. Outra conclusão apontada é a desmotivação e o despreparo dos professores, seja pelos baixos salários, seja pela falta de condições didático-pedagógicas e de infra-estrutura, seja pela falta de incentivos do governo, seja pela acomodação do próprio professor que não buscam alternativas,

continuando na posição de vítima. A desvalorização do professor faz com que ele não se motive pela sua profissão, e, conseqüentemente, não desempenhe bem seu trabalho.

A autora deixa claras essas conclusões quando afirma:

[...] o fato de que a aprendizagem do aluno não é o foco central da escola. As escolas, em sua maioria, não estão preparadas para garantir melhoria na qualidade do processo de ensino-aprendizagem, despendem mais energia com rotinas administrativas e deixam de lado a gestão pedagógica. ... Na verdade a escola não cumpre seu papel; está completamente dissociada do mundo e da vida. Pais, professores, alunos e a sociedade em geral estão insatisfeitos com a qualidade do ensino oferecido. ... O documento apresenta como última conclusão a existência de profissionais desmotivados e sem a qualificação necessária, e alega que a falta de uma política de valorização do professor nos últimos anos tornou o magistério uma área muito pouco prestigiada e de baixa atratividade no mercado de trabalho (MORAES, 1997, p. 14)

Os alunos, de uma maneira geral, que, em tese, são a prioridade em uma escola, perdem espaço para questões administrativas. A escola que é um microcosmo da sociedade; na verdade, não a representa, está “parada no tempo”; professores que, em tese, são a fonte inspiradora do conhecimento já não são modelos nem para si próprios (MORAES, 1997).

A sociedade mudou, e tem novos valores, conceitos e idéias. “A complexidade do mundo atual requer, com urgência, uma reforma do pensamento mais sintonizada com estas novas realidades e suas respectivas demandas” (MORAES, 2004, p. 30). Numa sociedade em constante mudança, é necessária, uma constante qualificação, de forma que não será possível ser plenamente qualificado; sempre haverá mais a aprender.

O conhecimento fragmentado, estático, fixo, definido e previsível deu lugar a um conhecimento inacabado, que está em constante construção, parte de uma rede. Não há mais conhecimento isolado. Moraes chama a atenção para o processo e para a incompletude:

O mundo passou a ser concebido em termos de movimento, fluxo de energia e processos de mudança. É um mundo de totalidades/partes, indicando que a realidade é uma inteireza

não dividida, que a separatividade é uma distorção da realidade e o indivíduo é um ser indiviso, uma inteireza em processo constante de vir a ser. Portanto, todo ser é inacabado, incompleto. Tudo na realidade está sempre em processo de vir a ser, em processo de construção, de desconstrução e reconstrução (MORAES, 2004, p. 15)

Ainda em relação à escola, mas sob outra perspectiva, Dowbor, destaca a necessidade de mudança da educação frente a esse “novo mundo”:

O mundo que hoje surge constitui ao mesmo tempo um desafio e uma oportunidade ao mundo da educação. É um desafio, porque o universo de conhecimentos está sendo revolucionado tão profundamente, que ninguém vai sequer perguntar à educação se ela quer se atualizar. A mudança é hoje uma questão de sobrevivência, e a contestação não virá de “autoridades”, do crescente e insustentável “saco cheio” dos alunos, que diariamente comparam os excelentes filmes e reportagens científicos que surgem na televisão, nos jornais e com as mofadas apostilas e repetitivas lições de casa (DOWBOR, 2001, p. 12).

É de se entender o porquê de pais, alunos e professores estarem insatisfeitos com a escola. O trabalho educacional é anacrônico. Dentro das salas de aula, o conhecimento é separado e rígido e ao sair de lá, vemos que o conhecimento é dinâmico e interligado. Para Moraes, esse paradoxo pode ser uma das causas de tal insatisfação,

[...] a ciência tradicional não é capaz de lidar com o jogo múltiplo do acaso, da incerteza, das interações possíveis, das bifurcações e retro-alimentações que caracterizam o mundo fenomênico, e que constituem as várias dimensões da realidade (MORAES, 2004, p. 118).

A ciência que outrora buscava separar tudo de todos para analisar e verificar hipóteses, isolar variáveis, reduzir para atingir a verdade, absoluta foi colocada em xeque. Com o passar do tempo e com as mudanças na sociedade viu-se que “... o grande papel da ciência, já não é mais reducionista, é o de buscar o sentido da totalidade.” (MORAES, 2004, p. 36) Embora o positivismo tenha encontrado sua limitação frente a essa nova sociedade complexa, com redes de relações e totalidades, sabemos que ele tem seu mérito nos primeiros níveis de pensamento, nas primeiras representações de mundo, após ultrapassar esses primeiros níveis de

pensamento, o positivismo encontra-se superado, mas a educação escolar encontra dificuldade em fazer essa superação.

Embora essa nova visão de ciência e de vida esteja presente na sociedade, os conceitos tradicionais escolares resistem em compartilhar espaço com o novo. Moraes evidencia essa resistência do tradicional em relação ao novo

É uma nova visão de mundo que tenta emergir e se firmar neste novo cenário, mesmo sabendo que existe uma outra tradicional e reducionista que não consegue morrer ou que ainda não consegue fazer com que os seus princípios, suas teorias e noções-mestras desapareçam e que traz um arcabouço teórico fundado em valores e tênues limites predatórios que lutam para não desaparecer (MORAES, 2004, p. 238).

Lançamos, porém, uma pergunta: será que é necessário ignorar o conceito de mundo tradicional, ou os novos princípios se reconstróem a partir dos tradicionais? As possibilidades e os contextos sociais concretos são tão dicotômicos?

Ao lado da resistência às mudanças, existe a predominância do ensino baseado na linguagem verbal escrita. Embora a sociedade esteja em seus diferentes níveis, aproveitando novos meios de comunicação como as mídias audiovisuais e digitais, a escrita ainda é predominante, como destaca Cortelazzo, indicando que as escolas deixam de incorporar a linguagem audiovisual que já está presente na comunicação social aumentando a capacidade de compreensão e de expressão dos alunos:

Muitas escolas permanecem como que impermeáveis às mudanças que afetam tanto a sociedade estruturalmente quanto as atividades de produção e de trabalho. As novas gerações freqüentam uma escola semelhante aquela que nossos avós freqüentaram. (...). A escola moderna tal como se apresenta é um sistema integrado, coerente e efetivo para a realidade que a gerou, e na qual a tecnologia de comunicação por excelência era o texto impresso (CORTELAZZO, 2000).

Porém, ao se introduzirem novas abordagens e novas tecnologias é fundamenta manter-se o que é básico e indispensável no processo anterior conforme a autora indica a seguir

[...] a educação escolar tem se baseado na transmissão e na difusão do conhecimento através da linguagem escrita (...) dessa forma o pensamento linear fundamental para a clareza e distinção de conceitos vê-se ameaçada a ser deixada de lado diante de novas formas de interação humana baseadas no som, na imagem e na palavra falada (CORTELAZZO, 2000).

Nos dias atuais, ao lado da escrita há uma volta à oralidade e há uma presença marcante da informática, como Lévy (1993) categorizou. Segundo o autor existem três diferentes tipos de conhecimento existentes na sociedade: o conhecimento por meio da oralidade, por meio da escrita e por meio da informática (LÉVY, 1993, p.75).

De forma geral, os primeiros conhecimentos advêm da oralidade, das conversas em volta da fogueira, dos conhecimentos passados de pai para filho. Ao surgir a escrita, a presença do orador deixou de ser necessária. Uma vez que houvesse o conhecimento escrito, não era preciso que alguém o explicasse e/ou ensinasse. Com os estudos em relação à informação, a informática passa a se expandir e a sua linguagem é a digital. A linguagem digital surgiu e revolucionou o conhecimento, a forma de se conhecer. A multiplicidade de equipamentos, processos, e possibilidades é maior e mais rápido até mesmo que nossa capacidade de apreender. “A tecnologia digital rompe com a narrativa contínua e seqüencial das imagens e textos escritos e se apresenta como um fenômeno descontínuo” (KENSKI, 1997, p. 64). Há uma resistência a se adaptar e incorporar novidades, pois os pioneiros acabam por substituir o anterior pelo novo, quando, na verdade, o novo vem somar ao que já existe para atender diferentes finalidades. Em se tratando de mídias, Cortelazzo se refere à rede de mídias, em que cada mídia atende a um tipo de utilização específica (CORTELAZZO, 1996, cap. II) e se diferentes mídias têm diferentes linguagens, não se substitui uma pela outra, agrega-se e atende-se a diferentes estilos de aprendizagem e de expressão.

Há uma necessidade de diminuir as resistências e entender o que uma nova proposta tem a oferecer; compreender que se algum tipo de novidade não é interessante para determinado planejamento, pode ser para outro. Mas, uma vez aceita essa mudança, o ousar a fazer diferente do tradicional, o tentar incorporar as novas tendências, os novos valores, como isso implicaria na prática escolar?

É necessário entender o *ensinar* e o *aprender* nesse contexto. Não havendo mais separação do conhecimento, e considerando os saberes de todos os indivíduos, há de se considerar o diálogo como forma de aprendizagem, o ouvir, e toda a relação com os meios externos à escola. Não estamos dizendo para comparar a profundidade do saber do docente com o saber dos alunos, mas para considerar que todo aluno tem uma história de vida, uma bagagem cognitiva, afetiva e de experiências singulares, e que isso pode e precisa ser usado em prol do processo de ensino-aprendizagem.

Sobre o *ensinar*, Cortelazzo (2000), sustenta-o como uma ação colaborativa ressaltando a ação coletiva e compartilhada

Ensinar, além de se caracterizar como uma atividade colaborativa entre professores e alunos, deve promover essa colaboração entre os próprios alunos, estimular o trabalho em equipe e proporcionar um espaço para que uns ensinem aos outros aquilo que dominam melhor. A investigação colaborativa propicia que os alunos se ajudem mutuamente na coleta e na análise de dados, e, na hora da interpretação, as vivências e as perspectivas individuais, podem produzir conclusões mais ricas (CORTELAZZO, 2000, p. 8).

A autora complementa, afirmando que ensinar é mais que ajudar a resolver problemas, é também instigar a fazer perguntas.

Ensinar é criar condições para que os alunos desenvolvam as condições básicas de domínio das diversas linguagens, fundamentalmente a da escrita, de modo a poder sistematizar o conhecimento e expressar tanto suas dúvidas e incertezas quanto suas descobertas e criações. É, também, ajudá-los a desenvolver a reflexão, a saber fazer as perguntas certas e ir atrás das respostas adequadas (CORTELAZZO, 2000, p. 8)

Considerando que o aprender está muito relacionado com o ensinar no qual toda a capacidade desenvolvida de questionar, investigar, argumentar, citadas como características do ensino, são resultantes do aprender,:

O indivíduo aprende ao ser capaz de dialogar com o seu interlocutor, seja ele o professor, o livro, o jornal, o programa de TV, o vídeo ou a página da WWW. Dependendo do grau de escolaridade, aprender envolve saber questionar as verdades apresentadas, refletir, investigar suas dúvidas e elaborar nova síntese que lhe satisfaça a inquietação inicial (CORTELAZZO, 2000 p. 9).



Se a visão proposta de ciência e de vida é uma visão totalitária, de relações, mesmo ainda existindo a competição, os alunos colaboram entre si para vencer a competição. Existe um aprendizado por respeito, diálogo e ajuda mútua. É possível ensinar conversando, dialogando, trocando experiências. “É através das trocas, dos diálogos, das interações entre os indivíduos que as transformações acontecem” (MORAES, 2004, p. 255).

Assim, o conhecimento e o domínio de diferentes linguagens permitem aos indivíduos em situação de aprendizagem aproveitarem novas possibilidades e construir um conhecimento mais rico e elaborado.

### **3.3 – Desenvolvimento de novas tecnologias – ratificação do individualismo narcísico ou a possibilidade da colaboração**

O crescimento exponencial das possibilidades que a nova sociedade, globalizada, totalitária, trouxe consigo, criou uma fantasia de que todos enriqueceriam, que os problemas seriam solucionados e que o “futuro chegou”. Tudo seria possibilitado pelas tecnologias vigentes: computadores, laptops, celulares, microondas, TV interativa.

Na verdade essa fantasia acompanha as grandes descobertas. Hargreaves (2004), citando a autobiografia de William Woodruff, comenta como as pessoas ficaram maravilhadas com a eletricidade, e como acreditaram que a energia elétrica iria solucionar problemas como fome e pobreza.

Com a ajuda da eletricidade, as coisas começariam a melhorar para todos. Nenhum de nós teria que trabalhar mais, pois a eletricidade o faria por nós. Na era dourada da eletricidade, que nos aguardava, seríamos todos ricos. Greves e blecautes, fome e pobreza, tornariam-se coisas do passado. (WOODRUFF, 2002 apud HARGREAVES, 2004, p. 54)

Como nas grandes descobertas, a expectativa criada fica maior que as possibilidades da tecnologia; gera dúvidas e frustrações. Não demorou muito, para se começar a questionar a utilização desenfreada dessas novas tecnologias – até que ponto elas estavam melhorando ou auxiliando nossas vidas?

Esse uso desenfreado das novas tecnologias pode aguçar o narcisismo que há em nós e nos deixar cada vez mais solitários. O mito de Narciso conta a história

de um jovem rapaz muito belo, que despertava a paixão de ninfas e donzelas. Porém, Narciso preferia viver sozinho, pois acreditava que não havia encontrado ninguém a sua altura, ninguém que merecesse seu amor. Um dia, cansado da caça, com muita sede e calor, Narciso se debruçou em um lago para poder beber água. Ficou surpreso com o que viu, admirado com a beleza da criatura que estava vendo. Mal sabia que era a sua própria imagem. Narciso apaixonara-se por si mesmo. Toda vez que Narciso tentava tocar sua paixão a imagem sumia entre as águas e voltava depois de pouco tempo. Percebendo que não poderia tocar a imagem, Narciso ficou o resto dos seus dias debruçado na margem do lago se admirando, esquecendo de comer e de beber, e definhou até a morte.

É interessante e pertinente refletir sobre dois aspectos do mito. O primeiro deles é como Narciso viveu só para ele, desprezando as outras pessoas. No fim percebemos que Narciso buscou a vida toda um espelho. De alguma forma é isso que acontece com esse *boom* de tecnologias. As pessoas passam a se relacionar menos e a buscar uns aos outros apenas como espelhos. Querem se sentir belos, únicos e na busca dessa beleza acabam não percebendo que há uma sociedade a sua volta. O segundo aspecto se refere à impossibilidade do toque de Narciso. Sua paixão nunca foi completa porque ele não podia tocar o ser amado. De alguma forma isso reflete na procura cada vez maior por novos recursos tecnológicos. Para nos sentirmos os melhores, temos que ter o melhor – essa é uma das prerrogativas da sociedade em que vivemos. Logo, para ser o melhor, tenho que ter aparelhos de ponta – para completar a paixão narcísica, tenho que estender a mão e buscar o toque. Assim como no mito, a imagem se desfaz, porque assim que se compra algo de última geração, em pouco tempo já surge um modelo mais avançado. É uma busca fadada à frustração.

A Internet e as novas tecnologias de informação e comunicação facilitam o acesso a inúmeras informações, mas também a informações imprecisas, muitas vezes erradas, além de não oferecer nenhum auxílio para a escolha das informações (POSTMAN, 1994).

O que se encontra na verdade é um dilúvio de informações, que pode afogar o indivíduo se não tiver objetivos, e tecnologia necessária para organizá-la e transformá-la em conhecimento.

Computadores, celulares e os novos arsenais tecnológicos permitem romper barreiras de tempo e espaço, mas podem fazer perder a capacidade de estabelecer relações afetivas duradouras. Nunca se esteve tão sozinho mesmo em contato com tanta gente; A introspecção da solidão, as conversas a fio, por saudade, a essencialidade se transforma.

Muita gente compra e utiliza as novas tecnologias, pela possibilidade de criar uma sensação de afeto. A possibilidade de ter cada vez mais amigos é a possibilidade de se ver cada vez menos carente. A globalização e a quebra de distância possibilitam o contato com pessoas de todo o mundo. Se outrora ocorria algo em um lugar e suas conseqüências atingiam apenas aquele local, atualmente as repercussões atingem os mais diferentes contextos em todo o mundo. Toffler destaca essa característica da globalização quando escreveu sobre rede comunicacional:

Em nossas gerações as fronteiras se evaporaram. Hoje a rede de relações sociais se encontra tão firmemente entrelaçada que as conseqüências dos eventos contemporâneos se irradiam instantaneamente por todo o mundo (TOFFLER, 2001, p. 26).

As pessoas estão se falando cada vez mais, por meios de recursos tecnológicos como celulares e internet. Isso poderia ser bom, se não estivesse substituindo o relacionamento “olho-no-olho”. Não que esses recursos sejam os vilões, mas o uso excessivo e indiscriminado pode gerar más conseqüências. “O excesso de nada pode muito bem fazer um homem sentir-se mal” (HARGREAVES, 2004, p. 57). É possível afirmar que algumas pessoas dessa geração têm contato em apenas um dia com mais pessoas do que seus avós tiveram em um ano – talvez a vida toda. Entretanto, a qualidade da comunicação a confiança e as amizades serão as mesmas vivenciadas e tão profundas quanto as vivenciadas por seus avós?

Hargreaves destaca essa troca do real pelo virtual afirmando que os jovens estão imersos numa nova cultura:

A chamada sociedade do conhecimento afundou os jovens em uma cultura de “virtualidade real”, em que CDs, telefones celulares, computadores, discmen, videogames e a TV com

muitos canais passam a ser sua realidade cada vez mais dominante, (HARGREAVES, 2004, p.96)

Embora Hargreaves tenha escrito no ano de 1996 (versão original), é possível notar que, essa virtualidade chegou a níveis não imagináveis com uma troca constante de artefatos mais sofisticados e estendendo essa virtualidade. Ou seja, o avanço tecnológico veio e vem renovando os conceitos cada vez mais rapidamente. O que leva o indivíduo a crer que haverá sempre um artefato mais completo do que o que ele já possui. Mas o que isso traz para sua completude?

Educar apenas para o que Hargreaves (2004) chama de a sociedade do conhecimento pode formar uma geração que não tem senso de simpatia ou empatia no contato social real, que não sabe se relacionar com as pessoas e com os sentimentos delas (talvez nem com os próprios sentimentos) fora do ambiente virtual e que não desenvolve sua responsabilidade com relação ao futuro e com a sociedade.

O autor indica a necessidade de se educar para além da sociedade do conhecimento, em que o ensino desenvolve não só a cognição, mas também a capacidade de se relacionar com as pessoas de forma colaborativa. Um ensino que visa a aprendizagem, a comunicação e a colaboração entre alunos e alunos e professores; de modo a transferir para a vida social novas atitudes e valores nas relações humanas. Não é, portanto, a utilização de tecnologias digitais que vai mudar o cenário (até porque falta acessibilidade a todos; e quando há, pode se constatar a falta de equidade).

Hargreaves (2004) ainda afirma que no ensino é fundamental que haja uma prática social e emocional. Aqueles que definem a natureza do ensino entendem isso, pois podem organizar a educação de forma que haja lugar para criatividade, imaginação e relacionamentos – o que estimula a paixão de ensinar.

Nessa direção, indicamos a possibilidade das tecnologias educacionais independentes de eletricidade, dependentes de energia e vontade humana, dependentes de colaboração.

### **3.4- Novos desafios para a educação**

Novos conceitos, novos valores, vieram e se emaranharam na sociedade. Temos que aprender a conviver com eles. A velocidade das mudanças faz com que a sociedade pareça um grande caleidoscópio enlouquecido, mudando as formas e cores a todo o momento (TOFFLER, 2001). A sociedade em constante mudança implica em uma constante mudança de valores e conceitos das pessoas também. Aquilo que era certo passa a não ser mais e vice-versa. Tanta mudança de conceitos, que demoram a ser internalizados, começa a gerar desconforto, perturbações nas pessoas. Já na década de 1970, Toffler destaca as conseqüências dessas mudanças como a desorientação: “[...] essa nova cultura está, ela mesma, em constante torvelinho, e se – pior ainda – seus valores se encontrarem em incessante mudança, o tempo de desorientação será ainda mais intensificado” (TOFFLER, 2001, p. 23)

Há uma falta de leitura de indícios, falta de acompanhamento do que está acontecendo com a sociedade. Se não fosse assim, o destaque que Toffler (2001) fez há mais de três décadas teria tido alguma alteração. É possível que essa falta de percepção seja conseqüência da falta de planejamento, de projetos que visem adequação ao que está acontecendo. Talvez a falta de mudanças ou mudanças apenas de acordo com as vontades do responsável por elas, e não de acordo com o que seria mais indicado pode ter acarretado esse descompasso.

A partir da fala de outros professores e dos pais, constatamos que a escola, em especial, na rede pública, tem passado por períodos de desorientação. A cada administração mudam-se os modelos, os “projetos” sem ênfase na preparação de professores e planejamento conjunto, como a prática de desenvolvimento de projetos como modismos a exemplo da implantação da “pedagogia de projetos”, do “ensino em ciclos” ou a inserção de computadores ou portais nas escolas.

Suportes tecnológicos como computador, celular, internet, DVD, projetores, entre outros, fazem parte do cotidiano da sociedade atual. Muitas escolas incorporam esses materiais como ferramentas pedagógicas, mas não preparam os professores para incorporá-los como tecnologia educacional, não têm um planejamento de uso adequado de uma rede de mídias: uma tecnologia sendo

usada no que ela tem de diferente da outra. Adquirem computadores e projetores para responderem à demanda da sua “clientela”. Ao mesmo tempo, muitas escolas ainda resistem à introdução das tecnologias e metodologias diferentes alegando serem desnecessários, já que suas metodologias e resultados são satisfatórios e que não têm necessidade de trocar uma coisa pela outra. Martinez (2004) indica que outras tecnologias podem ser incorporadas sem substituir as já utilizadas atendendo a objetivos específicos, seguindo um planejamento de atividades e de suportes tecnológicos relacionados a objetivos de ensino:

É necessário ter em mente que a incorporação de “novas tecnologias” não pretende substituir as “velhas” ou “convencionais”, que ainda são e continuarão sendo utilizadas. O que se busca, na verdade, é complementar ambos os tipos de tecnologias a fim de torná-las mais eficazes os processos de ensino e aprendizagem. Não há um recurso que responda a todas as necessidades. Cada um tem características específicas que deverão ser avaliadas pelos docentes na hora de selecionar os mais adequados para os estudantes para a consecução dos objetivos educacionais, de acordo com suas condições e necessidade (MARTÍNEZ, 2004, p. 96)

Cortelazzo complementa, indicando que além de coexistirem, elas podem se ajudar, uma tecnologia complementa a outra propiciando diferentes níveis de aprendizagem.

Como a tecnologia eletrônica permite inventar uma realidade, é importante que nós, professores, percebamos que podemos ensinar nossos alunos a utilizá-la de modo a expressarem e produzirem bens culturais. Não vamos abandonar a leitura e a escrita verbal, ao contrário, vamos integrá-la à leitura e a escrita audiovisual e digital. Enquanto esta permite um ir e vir que responde aos impulsos imediatos do leitor e tem um significado instantâneo e volátil que atende à aprendizagem sensório-motora ou "perceptivo-motora", não descartamos aquela, que exige concentração, seqüência, lógica, concatenação de idéias expressas em frase, períodos e parágrafos necessárias à aprendizagem simbólica-reconstrutiva (CORTELAZZO, 2000, p. 3).

Essa característica de coexistência também é comentada por Kenski (1997), quando afirma que as novidades vêm para potencializar o que já existia.

Assim, a nova sociedade digital não se caracteriza pela exclusão ou oposição aos modelos anteriores de aquisição e

utilização dos conhecimentos armazenados na memória, humana ou cibernética. Sua característica é a ampliação de possibilidades e o envolvimento; sua prática, a mixagem (KENSKI, 1997, p. 97).

Com o intuito de acompanhar a evolução tecnológica, escolas adquirem computadores, projetores, televisões de última geração, despejando-os nas salas de aula para que os professores usem-nos de alguma maneira. Sem saber muito bem o que fazer ou como fazer, os professores planejam a aula com o foco no recurso – *como irei utilizar isso na minha aula?* O mais indicado seria planejar a aula e verificar qual recurso, ou material se adéqüe melhor aos objetivos da aula. Talvez a pergunta mais indicada seria: *Que recurso devo usar para atingir meus objetivos nessa aula?* Na verdade há uma inversão na inserção das TICs na escola: os educadores adotam novas formas de ensinar sem a preocupação de conhecê-las; depois, tentam adequar a aula. O recomendável é planejar a aula e procurar saber que abordagem, tecnologia, metodologia, e materiais didáticos correspondem a seus objetivos, Martinez afirma ainda que o mais importante é a centralidade de professores e alunos no processo ensino-aprendizagem do que no tecnologia:

Infelizmente durante anos estivemos introduzindo tecnologias na sala de aula num processo que primeiro identifica aquela que estão disponíveis e só então tenta definir como podem ser utilizadas na prática escolar. No entanto, para obter resultados ótimos, é necessário inverter essa operação, ou seja, determinar primeiro o que queremos que aconteça na sala de aula e depois identificar as tecnologias que sejam mais pertinentes para potencializar, simplificar e melhorar os processos de ensino e aprendizagem. Dessa maneira, os docentes e estudantes ficam situados no centro do processo e a tecnologia como recurso coadjuvante. (MARTINEZ, 2004, p. 99).

Com essa abordagem, o processo educacional pode acompanhar o desenvolvimento tecnológico da sociedade, não ficando obsoleto e atendendo a visão da educação que visa a aprendizagem do aluno. É importante ressaltar que atualizar as escolas com a tecnologia oferecida na sociedade não é a solução dos problemas. O uso de um computador na sala de aula não vai suprir a falta de capacitação do professor, pelo contrário, poderá inclusive potencializar essa carência. Sobre isso Dowbor afirma que não basta a escola ter computadores e outros suportes tecnológicos, é preciso que seu uso seja organizado e os

profissionais saibam utilizar os recursos oferecidos pelas tecnologias disponíveis. Dowbor argumenta sobre a inundação de computadores nas escolas, alertando para a necessidade de organização dos instrumentos já existentes. Sua argumentação confirma a necessidade de mudança no processo tradicional de ensino.

Não se trata de inundar as escolas e outras instituições de computadores, como que caídos de pára-quadras. Numerosos estudos feitos em empresas mostram como a simples informação leva apenas a que as mesmas bobagens sejam feitas com maior rapidez, além do acúmulo de equipamento sofisticado utilizado como máquina de escrever. Trata-se de organizar a assimilação produtiva de um conjunto de instrumentos poderosos que só poderão funcionar efetivamente ao promovermos a mudança cultural, no sentido mais amplo, correspondente. (DOWBOR, 2001 p. 15).

Se esse processo tradicional precisa ser revisto, pode ser desencadeada a reorganização das tecnologias existentes e conhecidas na escola. Tecnologias essas que não são necessariamente eletrônicas, independentes de eletricidade e que representam novidade com as que dependem de eletricidade. Como vimos no início do capítulo, podemos entender que o giz, o quadro-negro, entre outros, são suportes tecnológicos educacionais, entretanto não são mencionados porque são antigos e todos já os entendem como parte do processo educacional. Mas nem todos se dão conta da sua versatilidade e potencialidade. O mesmo não acontece com outras tecnologias, eletrônicas ou não, que despertam a resistência por acomodação ou ignorância.

Considerando o jogo como uma tecnologia educacional, afirmamos que embora ele possibilite vantagens como iniciativa, argumentação e criatividade, não é a função dele promovê-las. Vauthier (2006) indica a importância da capacitação do professor ao decidir usar o jogo como tecnologia educacional.

A eficácia e pertinência destas práticas dependem de como o jogo é introduzido e aplicado em sala de aula, e principalmente a seleção de jogos disponíveis. É evidente que é importante para aprender, aprender a selecionar os jogos que satisfazem os seus objetivos pedagógicos e adaptá-los para alunos (VAUTHIER, 2006, p. 2).

“Maquiar” o tradicional pode fazer apenas com que os mesmos erros sejam cometidos, de maneiras um pouco diferentes. Ensinar um professor como ligar e



desligar um projetor, ou como programar a TV para fazer algo não o capacita para ministrar aulas com tais recursos. Apenas conhecimentos técnicos estão aquém do que é necessário.

Martinez afirma que os docentes precisam ter preparação específica sobre a tecnologia que está disponível na sua escola e também uma preparação pedagógica para utilizá-la em suas aulas.

Conforme nossa experiência, a capacitação – para ser proveitosa – deve ser tanto de caráter técnico quanto pedagógico, e deve estar respaldada por assessorias e supervisões que permitam apoiar os docentes na difícil tarefa de transformar sua prática (MARTINEZ, 2004 p. 105).

Assim o professor precisa experimentar a tecnologia disponibilizada para se familiarizar com ela. É necessário que o professor aprenda a tecnologia. E se a aprendizagem se dá pela troca, diálogos, numa relação multidirecional, concordamos com Moraes quando afirma que as tecnologias da informação vem auxiliar o processo de aprendizagem.

Se concebermos a aprendizagem como resultado de um processo de transformação a partir de processos ativos, interativos e cooperativos que ocorrem, cabe às TIC serem mediadoras e ativadoras dos diferentes diálogos, nos quais professores e alunos interagem com diferentes fontes de informações, a partir dos desafios e situações-problema propostos e que emergem no processo (MORAES, 2004, p. 259).

Voltando ao jogo, se o professor introduzi-lo na sua prática pedagógica nos moldes tradicionais, sem o protagonismo dos alunos, o jogo como tecnologia educacional será ineficiente, não seduzirá.

Na mesma direção Dowbor sugere que a educação precisa acompanhar o ritmo de mudanças que a sociedade está passando, mudando o que se ensina na escola e como se ensina.

Ou seja, a educação, e os sistemas de gestão do conhecimento que se desenvolvem em torno dela, têm de aprender a utilizar as novas tecnologias para transformar a educação, na mesma proporção em que estas tecnologias estão transformando o mundo que nos cerca. A transformação é de forma e de conteúdo (DOWBOR, 2001 p. 18).

Se a nova visão da sociedade e da educação considera que o cidadão precisa ser crítico, ético, envolvido e comprometido nas situações de sua comunidade (SACRISTÁN e GÓMEZ, 1998), é necessário uma educação que desenvolva novas formas de se trabalhar as tecnologias existentes ou inclua outras no seu processo de ensino-aprendizado, ou que as insira de maneira organizada, planejada e significativa, que contribuam para a melhoria da aprendizagem.

Assim, temos a tarefa de repensar um trabalho educativo que promova a colaboração, a relação entre as pessoas, a abertura de pensamento, a criatividade bem como discussões, utilizando os diferentes meios presentes na sociedade. Apoiando-nos em Moraes, que afirma que esse novo trabalho educativo precisa se desenvolver em um cenário cooperativo, no qual todos trabalhem juntos.

É nesta compreensão que reside o grande desafio da humanidade que traduz a idéia de que precisamos desenvolver uma nova ética que favoreça o surgimento de novos papéis, de novos interjogos nos quais todos teremos que cooperar para sermos todos vencedores, já que vivemos coletivamente e nos desenvolvemos em comunhão (MORAES, 2004, p. 138).

Sobre a tarefa de repensar o trabalho educativo, para que ele se adéqüe à demanda da sociedade contemporânea, Cortelazzo afirma que embora haja resistência e medo da mudança, a escola precisa buscar se atualizar e transformar-se de acordo com as mudanças da sociedade, ao destacar a necessidade de se preparar a juventude para uma cidadania responsável pela sustentabilidade inclusiva.

As resistências e os medos às transformações e à introdução de novas tecnologias têm sido comuns em toda a parte. Entretanto, há que se preparar para o desafio. A escola deve atuar, participar e contribuir nessas mudanças e transformações ao invés de ser "arrastada" por elas. Nesse sentido, Edwards (1994:49) conclama professores a desempenharem um trabalho urgente, inventando uma mistura de educação e tecnologia que "produzirá um sistema educacional de classe mundial" ajudando a preparar os jovens para o mundo de amanhã mundo esse que é e deve ser construído desde hoje, e com responsabilidade sustentável para o exercício da cidadania por todos (não apenas por alguns privilegiados) (CORTELAZZO, 1996).

Em meio às resistências e aos medos de mudanças, encontramos pessoas que convivem e se adaptam com extrema facilidade a essas transformações. Talvez eles prefiram mudanças à estabilidade. Estamos nos referindo aos jovens da sociedade.

### **3.5 - Jovens, adolescentes: quem são eles?**

Discutir sobre a juventude e adolescência atualmente é complicado. Há um culto ao jovem de forma que crianças querem ser jovens precocemente, e os adultos querem voltar a serem jovens. Claro que isso não acontece ou aconteceu em outras épocas ou sociedades. Independente do movimento social e psicológico que há por trás disso, uma coisa é certa para todos os jovens: as mudanças biológicas corporais, que se dão entre, aproximadamente os 12-13 anos até os 19-20. É importante salientar que damos as mesmas características, neste trabalho, para jovens e adolescentes.

O adolescente, configurado como rebelde, que não quer saber dos pais e que cria sua moda nem sempre existiu, Esse conceito foi construído de acordo com a sociedade.

Até o final do século XIX as crianças passavam por ritos, os ritos de passagem que as inseriam no mundo adulto. Ou seja, de crianças elas passavam a ser adultas, sem a “fase do meio” conhecida por adolescência.

De acordo com Palácios (1995), no final do século XIX houve uma quebra nos conceitos de família: a revolução industrial.

*A revolução industrial muda muitas coisas e o faz de maneira bastante notável. Começou, com a industrialização, a se tornar importante a capacitação, a formação, o estudo. Embora os filhos de operários continuassem se incorporando ao mundo do trabalho em idades muito precoces, os filhos das classes médias e altas tenderam a permanecer nas escolas, que aumentaram em número, desenvolveram programas específicos e mais complexos, tornaram-se mais exigentes.(...) a incorporação dos adolescentes ao status adulto retardou-se notavelmente, formando-se, em conseqüência, um novo grupo (...) (PALÁCIOS, 1995, p. 264)*

Sem saber se é criança ou se é adulto, o jovem se sente perdido na sociedade. Busca constantemente sua nova identidade.

De acordo com Fierro (1995), quando criança a família é o grupo mais importante – talvez o único – de relações sociais do indivíduo. Quando adolescente ele têm necessidade de romper com essa dependência e buscar outras relações. Esse rompimento é a característica mais forte em relação essa fase da vida, conforme afirma Fierro:

A emancipação em relação a família, durante o processo de aquisição de autonomia pessoal e como elemento constituinte desse processo é, sem dúvida, o traço mais destacado da nova situação social do adolescente (*FIERRO, 1995. p.300*).

Quando o adolescente busca novas relações, uma nova identidade, ele vai começar a construí-la em conjunto com suas amizades. Os grupos de amigos são os mais importantes nesse momento, como destaca Knobel:

Quando chega a adolescência há uma confusão de papéis, pois o adolescente não sendo mais criança e não sendo ainda adulto, tem dificuldade em se definir nas diversas situações da sua cultura (a “forma” varia de cultura em cultura e até de país em país, ou de região em região). [...] Procura assim o apoio do grupo onde ele deposita toda sua confiança e esperança, deixando o cargo dos pais as mais significativas obrigações e responsabilidades.

A adesão a grupos, nessa fase, tem uma função importante para o estabelecimento de uma identidade adulta, pois facilita o distanciamento dos pais, mencionado acima, e permite novas “identificações” levando a novas configurações e reestruturações da personalidade. (*KNOBEL, 1993*)

E é na relação com esses grupos de amigos que ele vai aprender uma série de valores, sejam eles quais forem. Talvez por isso seja uma fase tão temível para os pais, pois os filhos fogem de seu controle e aprendem aquilo que os pais não têm ciência.

O RPG pode fazer a diferença considerando dois aspectos: O RPG é um jogo coletivo, isto é, joga-se em grupos. O jovem está com os seus amigos, situação em que ele se sente à vontade; e ao interpretar, representar, o jovem pode ser quem ele quiser do jeito que ele quiser. Ele pode, através de seu personagem, falar aquilo que ele queria dizer faz tempo para alguém, mas nunca teve coragem.

Representando papéis ele aprende valores e desenvolve suas habilidades intra e interpessoais.

### **3.5.1 - Grupos, qual a importância, em se tratando de jovens?**

Refletir sobre jovens e de adolescentes é quase refletir sobre grupos. Falar de grupos é necessário visto o poder que o grupo exerce sobre cada um de seus membros. Lewin afirma que *“o grupo não é uma somatória de indivíduos e, portanto, não é o resultado apenas das psicologias individuais e, sim, um conjunto de relações, em constante movimento.”* (LEWIN, 1988, apud AFONSO, 2002, p. 13)

No grupo, mesmo que os componentes não tenham consciência disso, há um constante processo de construção, desconstrução e reconstrução das identidades pessoais e grupais. Os membros presentes no grupo e a maneira que eles se relacionam interferem diretamente no desenvolvimento de todos.

As alterações que acontecem no grupo repercutem em todos. Afonso aponta que Bion deixa claro essa unidade que há entre os membros do grupo:

O grupo funciona como uma unidade mesmo quando os seus membros não têm consciência disso. Em todo grupo existe uma “cultura grupal” que é o resultado da inter-relação entre os desejos de cada participante e os valores e normas do grupo – a mentalidade grupal (BION, 1975, apud AFONSO, 2002, p. 17)

Pichon-Rivière e Freire (1989) ainda contribuem para o entendimento de grupo quando defendem a ideia de que o grupo gera aprendizado. Pichon afirma que o sujeito se constitui na relação com o outro, por ser um sujeito social ao passo que, para Paulo Freire *“ninguém educa ninguém, as pessoas se educam umas às outras, mediatizadas pelo mundo* (FREIRE, 1987, p. 68).

Zaccagnino (2006) afirma que o grupo é uma unidade global interdependente que acontece em dois níveis:

- o de questões emocionais (relações);
- o de questões racionais (tarefas).

Ainda de acordo com Zaccagnino (2006), sempre que um conjunto de pessoas se sente pertencente a algo, sente-se unido por algum motivo, há um grupo. Nessa sensação de pertencimento de um grupo são reconhecidos três componentes:

- cognitivos, fazer parte de um grupo significa saber mais;
- avaliativos, fazer parte de um grupo é visto como positivo ou negativo;
- emocional, fazer parte de um grupo significa desenvolver suas emoções (positivas e negativas).

### **3.5.2 - O RPG como tecnologia educacional possibilitadora da aprendizagem social pelo jovem**

Frente a uma educação segmentadora, que separa, divide o conhecimento e seu entendimento do mundo – como foi visto no capítulo anterior; percebemos que é necessário um novo conceito de educação que gere participação e interesse entre professores e alunos, fazendo com que eles tenham uma visão global e total do conhecimento. Camargo (2006) sugere o modelo de aprendizagem social, que segundo ela “*é um conceito bastante utilizado pelos pesquisadores que têm refletido sobre a utilização dos jogos de papéis*” (CAMARGO, 2006, p. 33).

Pahl-Wostl (2002) define aprendizagem social como sendo uma aprendizagem que requer não só conhecimento técnico, mas também o conhecimento social, que envolve pessoas e situações.

A abordagem aprendizagem social (social learning) parte da premissa que os conflitos sócio-ambientais requerem não só o conhecimento técnico para o entendimento dos conteúdos envolvidos, mas também a incorporação da dimensão humana ao processo de gestão, envolvendo os aspectos psicológicos e as relações sociais inerentes ao contexto. Essa aprendizagem envolve as interações os diversos atores, a busca de uma visão compartilhada do problema e o processo de negociação dos diversos interesses, muitas vezes conflitantes no processo de gestão (PAHL-WOSTL, 2002 apud CAMARGO, 2006, p. 34)

Entretanto, para colocar em prática esse novo conceito de educação, precisamos ter ferramentas didáticas que deixem claro a variedade e complexidade

dos problemas do cotidiano. Camargo (2006) divide essa complexidade em duas partes: a primeira está relacionada à rede de ligações que tem os problemas, onde há jogos de interesses e relação entre vários fatores. A outra é a dificuldade de encontrar uma ferramenta que consiga abranger a gama de situações do cotidiano de maneira que não perca sua ligação ou associação com a realidade. A autora ainda destaca a possibilidade do jogo de papéis ser essa ferramenta que atende as necessidades apontadas.

Aqui vale destacar uma breve, uma vez que o jogo de papéis aparece como metodologia de formação mais elaborada que permite visualizar grande parte das interações envolvidas nos conflitos socioambientais e que apresenta, portanto, um nível maior de complexidade do que as tradicionais cartilhas ou manuais didáticos de formação.

No jogo de papéis, há uma aprendizagem direta em relação à resolução de conflitos e problemas, uma vez que, o jogo acontece com jogadores diferentes, muitas vezes com idéias e interesses diferentes, mas com personagens inseridos dentro de uma mesma situação problema a ser resolvida. Há um estímulo inerente à cooperação entre os jogadores para que consigam atingir seus objetivos.

Tão importante, ou mais, que o jogo de papéis aplicado na sala de aula, é a discussão que precisa ser feita após o término do jogo. É uma discussão, uma análise que é feita para esclarecer alguns pontos da aventura, além de um espaço para compartilhar pensamentos, emoções que foram despertadas, dando sentido ao que aconteceu no jogo e fazendo as associações com a vida real. Steinwachs (1992) orienta como fazer essa discussão final, que ele intitulou *debriefing*. Segundo o autor podemos dividir esse momento em três etapas (STEINWACHS, 1992 *apud* CAMARGO, 2006, p. 51):

- Fase de descrição: onde o jogo é descrito, o que foi feito, os objetivos atingidos ou não, estratégias utilizadas, etc...
- Fase de análise: são analisados conjuntamente os resultados do jogo; tanto nas questões da problemática do jogo quanto nas relações que se estabeleceram durante o jogo.

- Fase de analogia: Uma vez descrito e analisado, é hora de relacionar os acontecimentos do jogo com a realidade. Discutir o que podemos aprender a aproveitar do que foi feito durante a aventura.

Uma das possibilidades que o jogo de papéis como tecnologia educacional permite é a simulação em grupo (analogia lúdica) que se constitui de 2 elementos: a) proximidade- distância psicológica e b) limitação/amplitude psicológica no espaço e no tempo (CAMARGO, 2006).

Na relação proximidade-distância podemos refletir que, por meio da interpretação de papéis, o jogador pode se distanciar de suas censuras sociais, seus medos de fazer ou dizer algo e ser mal interpretado, e acaba se aproximando de suas verdadeiras vontades, experimentando e vivenciando situações e emoções novas.

Sobre a limitação e amplitude psicológica no espaço e no tempo, refletimos sobre as possibilidades de construção do personagem, suas características pessoais, caráter, desejos e traumas. Existe uma limitação quando a isso, de acordo com o sistema de regras, ou seja, o lugar e a época em que se passa a aventura. Entretanto, com exceção dessa limitação, o jogador pode (e vai) projetar suas vontades e medos, utilizando sua criatividade e fantasia, para construir os aspectos psicológicos de seu personagem.

Talvez a maior contribuição que o jogo de papéis traz para a educação, além da possibilidade de se discutir assuntos do cotidiano de forma que a discussão faça algum sentido, é a possibilidade do crescimento individual – experimentação de novos papéis, novas vivências, e do crescimento social – relacionamento cooperativo com diferentes pessoas. A possibilidade de participar de forma ativa de experiências, compartilhar idéias e chegar a conclusões individuais e em grupo, gerando a aprendizagem é possivelmente a maior contribuição do jogo de papéis para a educação.

Nesse sentido Freire (1987) afirma, e acaba contribuindo para a dinâmica do jogo de papéis, que a educação se dá entre quem educa e o educando e desses dois com o mundo que está à sua volta. Tecnologias como os jogos de papéis pressupõe uma situação problema em grupo, que levará inevitavelmente ao diálogo.



O diálogo entre iguais, possibilitando uma relação horizontal, no qual ninguém é melhor ou chefe de ninguém, sendo, de acordo com Freire (1987) a essência do saber educativo.

Entendemos, portanto, que a prática e o uso do jogo de papéis pode ser uma alternativa que os professores podem utilizar para melhorar a participação dos jovens na construção do seu próprio conhecimento. Porém, entre o RPG ser uma alternativa e o os educadores conseguirem solucionar as questões pedagógicas que se lhes apresentam, há um hiato. Sobre os caminhos da tentativa de apresentar os jogos de papéis para uma escola e o hiato encontrado na pesquisa, discutiremos no próximo capítulo.

## 4 – A GRANDE PROVAÇÃO: DA INTENÇÃO À CONSECUÇÃO

Neste capítulo trabalhamos com o percurso, isto é, de onde partimos, o que pretendíamos, o caminho percorrido, as dificuldades, os desvios e as superações.

### 4.1 - Preliminares

A princípio, quando surgiu a intenção de uma pesquisa de mestrado, o intuito era fazer uma pesquisa qualitativa exploratória tendo os professores do Ensino Médio como sujeitos. Quando o levantamento bibliográfico começou a ser feito, verificamos que grande parte das pesquisas que já existiam sobre o uso do jogo de papéis na educação se tratava de pesquisadores que atuavam como professores, que jogavam RPG desde criança e que buscaram analisar a contribuição do RPG a partir de suas próprias práticas. Era possível questionar os resultados que eles indicavam: *o RPG é uma ferramenta que contribui com a aula porque é uma tecnologia que pode facilitar o aprendizado ou porque o professor tinha o domínio e o interesse em conduzir a aprendizagem daquela maneira?* Dessa forma, direcionamo-nos para aquilo que já foi discutido: na importância do interesse e o comprometimento dos professores e dos alunos.

Naquele momento, o problema de pesquisa era verificar em que medida um professor que nunca teve contato com o RPG pode utilizar esse jogo como tecnologia educacional apoiando a sua prática na sala de aula. Os procedimentos para a pesquisa compreendiam a realização de uma palestra em uma escola pública no centro de Curitiba/PR, explicar o estudo para os sujeitos da pesquisa, que foram os professores dessa escola que lecionam no Ensino Médio: o que era o RPG e suas possibilidades na educação; um pré questionário para levantamento do perfil dos professores que estavam ali; os registros da reunião com os professores voluntários a participar da capacitação para o uso de RPG em sala de aula; das sessões de capacitação, e entrevistas com os professores que depois de capacitados tivessem aplicado em suas salas a tecnologia do jogo de papéis. Dos vinte e um professores presentes, onze se voluntariaram no primeiro momento. Quando retornamos o contato, para combinarmos os dias e horários da capacitação, o número de participantes caiu para quatro. Desses quatro, apenas dois terminaram

o curso. Ao término foi firmado um compromisso com os dois professores para aplicarem o RPG em suas aulas nas semanas seguintes. Após 2 meses, iríamos nos encontrar novamente para discutirmos como foi a experiência e para responderem um pós questionário para verificarmos se houve alguma mudança em relação ao primeiro.

Os meses se passaram e ao entrarmos em contato descobrimos que nenhum dos dois professores havia aplicado o RPG em suas aulas. Embora já houvésssemos detectado uma resistência por parte da direção, dos funcionários da escola e de alguns professores, percebemos tardiamente a intensidade dessa resistência.

Parte dessa resistência pode não ter sido consciente, como apontou Galiuzzi (2003), mas de qualquer forma ela existiu. Grande parte dessa resistência se deve à visão tradicional que os educadores têm sobre a educação, na qual os conhecimentos mais importantes são os disciplinares, conforme indicamos anteriormente. Assim, sem dados suficientes referentes ao problema da pesquisa, voltamos à estaca zero. Ainda um pouco desmoteados, fomos anotando novas descobertas e mudamos o olhar para a resistência à mudança e para a nossa prática com os alunos: de um lado a procura de alunos para ter RPG em mais horários e não apenas nas aulas, e do outro, o insistente bloqueio de outros alunos quando descobriam que as aulas seriam por meio do RPG.

#### **4.2 – Esta Pesquisa**

Partindo da nossa formação como psicólogo educacional, decidimos aproveitar habilidades e conhecimentos. Fizemos um levantamento bibliográfico para saber o que havia e pesquisa sobre o uso do RPG em educação. Localizamos dissertações e artigos de pesquisadores brasileiros e italianos e fizemos uma revisão bibliográfica que nos levou a entender que o RPG é um jogo de papéis e, como tal passamos a nos referir sobre esse jogo nesta dissertação. Consideramos esta uma pesquisa qualitativa exploratória, pois buscamos entender o fenômeno que pesquisamos em relação às idéias, representações e manifestações decorrentes do processo educacional.

De acordo com Moreira e Caleffe (2008, p. 63), numa pesquisa exploratória, investigativa não é possível estabelecer um esquema do que é importante ou necessário encontrar, os dados emergirão por estar em um ambiente natural. Com base nisso, os mesmos autores afirmam que o pesquisador explorador, investigativo lida com inúmeras informações e ele tem que ser capaz de reconhecer, classificar e separar não somente dados racionais, lógicos, mas também emocionais e culturais, que caracterizam os sujeitos da pesquisa.

Utilizamos a aplicação do questionário, em geral, tido como instrumento da pesquisa quantitativa, para nos apoiar na interpretação dos dados que coletamos através de um diário de bordo que nos demonstrou a limitação das informações conseguidas. Entendemos que é o uso que se faz do instrumento (no caso o questionário) que aponta para o tipo de pesquisa. Caracterizamos essa pesquisa como qualitativa exploratória, devido as nossas preocupações enquanto pesquisadores; e nos apoiamos em Moreira e Caleffe (2008) quando afirmam que:

[...] pesquisadores interpretativos estão mais preocupados em produzir descrições adequadas do contexto educacional e análises que enfatizem e expliquem os processos sociais que determinam e influenciam o ensino e a aprendizagem nas escolas (MOREIRA e CALEFFE, 2008, p. 66)

Colocamos como pergunta investigativa: Em que medida o envolvimento de alunos no jogo de papéis como tecnologia educacional difere quando estão em situação compulsória e em situação voluntária? Em busca de respostas à pergunta que nos norteia, procuramos realizar uma pesquisa qualitativa.

Os objetivos a que nos propusemos são: a) caracterizar o envolvimento dos alunos de Ensino Médio durante sessões de jogo de RPG em situações de obrigatoriedade e de voluntariado; e b) identificar as diferenças entre as manifestações dos alunos em ambas as situações. Tendo em vista esses os objetivos, organizamos os grupos discentes.

Como lecionamos em duas escolas diferentes: ambas particulares e com participação na pesquisa de aproximadamente 10 horas, decidimos realizar uma experimentação, trabalhando com dois grupos de jovens dessas escolas como sujeitos da pesquisa: um grupo de controle, com 17 jovens da escola de Curitiba,

que jogaram o RPG compulsoriamente em suas aulas curriculares e outro grupo com 12 jovens que jogaram RPG voluntariamente na escola de São José dos Pinhais, em um espaço cedido pela escola e que chamamos de *Clube do RPG*.

Uma vez planejada a experimentação voluntária, tendo como base as observações e os dados já coletados na prática em sala de aula, no período de 20/10/2008 a 21/11/2008, decidimos proporcionar um espaço no contra-turno para que os alunos, que desejassem, pudessem participar do jogo de papéis (RPG) com as atividades curriculares da disciplina de Psicologia e analisar essa experiência de forma sistematizada, em contraponto aquela já em curso com a participação de alunos no jogo de papéis (RPG) em sala de aula, no horário já previsto dentro do curso.

Dentre os conteúdos abordados na disciplina de Psicologia, está a elaboração de pesquisa e a construção do conhecimento científico. Como o conhecimento científico está atrelado à pesquisa, decidimos elaborar uma história a ser jogada semelhante às aventuras do detetive Sherlock Holmes. Dessa forma, assim como na pesquisa, na trama do jogo havia uma questão problema, que serviu de motivação para pesquisar e pistas a serem seguidas que levavam a outras pistas.

Tivemos o cuidado de colocar pistas dos mais diferentes tipos: aquelas que desenrolam durante toda a trama e outras que agregam pouca coisa – assim como as pesquisas científicas, nas quais nem sempre alguma referência traz grandes contribuições. Para demonstrar que nem sempre os resultados obtidos são os que se esperam, no final da investigação os alunos descobriram que o suspeito do crime era inocente, embora as pistas encontradas de alguma forma o incriminassem.

#### **4.2.1 – Procedimentos e instrumentos de coleta de dados**

Para tal caracterização e análise, usamos diário de bordo onde anotamos nossas observações de forma sistemática, audiogravação e o questionário pós-jogo.

O diário de bordo, como registro da observação sistemática é um instrumento importante porque compila informações e impressões ao longo da pesquisa. A audiogravação é útil para recuperar alguma informação que possa ser perdida durante a observação sistemática. Ao ouvir novamente o que foi áudio-

gravado é possível recolher mais alguns dados antes não obtidos. O questionário pós-jogo foi relevante na presente pesquisa ao fornecer elementos para caracterizar o envolvimento dos alunos com o RPG de forma voluntária e compulsória.

#### **4.2.2 – Diário de bordo e áudio gravação**

Durante cinco semanas acompanhamos os 5 encontros que o grupo de voluntários e o grupo de compulsórios tiveram para o jogo de papéis. Nesse período, registramos diversas observações e impressões sobre os grupos, mesmo em dias e horários que não havia encontro. O que observamos e nos chamou mais atenção, são dados que não apareceriam nem nos questionários nem na audiogravação.

Pudemos resgatar, por meio do diário de bordo, uma espécie de “aura”, um comprometimento que aumentava a cada dia com a atividade, que se instalava naqueles alunos que estavam participando do grupo de voluntários. Houve situações em que alguns alunos, curiosos, pediam para poder assistir a uma sessão de jogo e descobrir o que acontecia nesse “Clube de RPG”. Além disso, os alunos costumavam se encontrarem nos corredores durante os intervalos das aulas para confabular melhores estratégias a serem utilizadas na aventura. O Clube tomou proporções maiores, já não estava restrito ao contra-turno, nem ao tempo, nem ao espaço; aqueles alunos o carregavam para onde iam. A cada sessão, eles traziam desenhos de mapas e de seus personagens, idéias de outras aventuras, de coisas que haviam pesquisado; enfim, mostravam que os dias que separavam uma sessão de outra eles ainda estavam presos ao jogo de alguma forma. A maior contribuição que o diário de bordo pode trazer está justamente nessas observações de intervalos, visto que, durante as sessões confiamos mais na audiogravações que fizemos enquanto acompanhávamos os alunos, como mestre do jogo.

Com base em leituras sobre a Análise de Discurso e a análise de Conteúdo, entre elas a de Rocha e Deusdara (2005), decidimos transcrever o conteúdo das audiogravações para podermos analisar as falas dos alunos. Não partimos da perspectiva da análise de conteúdo, mais objetiva e neutra, mas da perspectiva da análise do discurso, buscando entender a linguagem na interação social e a análise feita pelo pesquisador, buscando objetividade, mas não ignorando que seu olhar está condicionado pelo contexto sócio-cultural em que vive.

A audiogravação apresentou algumas dificuldades que não esperávamos. Não contávamos com o barulho externo em demasia – barulho provocado por alunos do colégio - e isso prejudicou o entendimento das falas. Mas pudemos garimpar algumas falas significativas, como:

*— Já que não tem como todos irem de carro, vamos ver quem é melhor pra ir. Precisamos de pessoas que falem bem, e que podem usar a persuasão. Força não vai ajudar nesse caso. O restante do pessoal vai indo a pé e quando chegarem esperem do lado de fora. (Aluno 1 – participação voluntária)*

Nessa fala, observamos o planejamento e estratégia para obter sucesso em uma determinada missão. Usam das potencialidades da equipe da melhor maneira possível.

Há ainda falas que denotam cuidado, zelo e espírito de equipe, como:

*— Não vá lá! Você não está bem e pode se machucar ainda mais! (Aluno 2 – participação voluntária).*

*— A gente vai ficar aqui cuidando do Terik (nome do personagem) enquanto vocês entram lá e tentam achar alguma pista (Aluno 3 – participação voluntária).*

Houve mais uma fala que nos chamou a atenção, que também demonstra o desenvolvimento do pensamento, levantamento de hipóteses e estratégias:

*— Bom gente, vamos pensar. Se ele sempre chega de táxi ele deve ser rico. Ou pode *ta querendo* enganar a polícia. Se bem que o porteiro disse que acha que ele pode ser sócio da empresa de táxi (Aluno 4 – participação obrigatória).*

*— É, mas se ele for o dono ele é rico. Voltamos na primeira idéia! (Aluno 5 – participação obrigatória).*

Podemos ainda observar os detalhes da imaginação dos alunos e de conjecturas como na fala abaixo

— Alguém cogitou a hipótese do porteiro estar mentindo? Vocês não lembram da risadinha de canto de boca que ele deu depois que falou com a gente? Isso me soa como “estou enganando esses otários”! (Aluno 6 – participação obrigatória).

Aparecem claras as indicações das ações que eles pretendem fazer como na fala a seguir:

— Bom, já que ela não quer falar mais nada, o que temos a fazer é ir para a boate (Aluno 7 – participação voluntária).

— A gente sobe as escadas e bate na porta (Aluno 8 – participação obrigatória).

#### **4.2.3- Os dados dos questionários**

Ambos os grupos jogaram 5 sessões de aproximadamente 2 horas cada, totalizando quase 10 horas para cada grupo. Quando a trama do jogo chegou ao seu fim, foi feito o *debriefing* uma discussão final para análise do que aconteceu na trama, conforme Steinwachs (1992) explica.

Depois do momento de descrição, análise e analogia, foi aplicado um questionário para podermos, a partir das respostas, caracterizar o envolvimento desses alunos de Ensino Médio durante sessões de jogo de RPG em situações de obrigatoriedade e de voluntariado. O questionário consistiu em 4 perguntas fechadas, nas quais os alunos podiam marcar quantas respostas quisessem, desde que considerassem que atendiam a pergunta inicial; e mais duas perguntas abertas que possibilitaram aos alunos expor os pontos fortes e fracos da aplicação do RPG como tecnologia educacional.

Para maior clareza, os questionários foram identificados da seguinte forma: o grupo de alunos que participaram compulsoriamente foi nomeado como grupo C e os respondentes foram enumerados de 1 a 18, os respondentes voluntários foram nomeados como grupo V e enumerados de 1 a 12

Para que se possa acompanhar a discussão dos resultados, passamos, a seguir, para a apresentação do questionário composto por 4 questões fechadas e 2



abertas e à análise de cada questão no contexto específico dos dois grupos. Por conta do número de jovens ser diferente nos grupos, faremos a análise com base na porcentagem das respostas.

Iniciamos perguntando sobre o relacionamento entre os participantes da equipe (Questão1), pois para que haja diálogo e colaboração como indica a nova visão de mundo, é importante que as pessoas se relacionem bem.

**TABELA 1: COMO O JOGO INFLUENCIOU O SEU RELACIONAMENTO COM SEUS COLEGAS DE EQUIPE?**

	Participação Compulsória 17 alunos	Participação Voluntária 12 alunos
a) Melhorou	6 (35,3%)	9 (75%)
b) Piorou	1 (5,9%)	0 (0%)
c) Continuou do mesmo jeito	10 (58,8%)	2 (16,7%)
d) Não respondeu	0 (0%)	1 (8,4%)

A maior porcentagem de melhora se encontra no grupo de voluntários. A partir desta constatação, levantamos duas hipóteses. A primeira nos faz pensar que esses resultados se deram porque os participantes do Grupo C já estavam trabalhando juntos durante o todo o ano letivo, ao passo que os participantes do Grupo V estudavam em turmas separadas e começaram a trabalhar juntos nessa proposta do jogo de papéis no contra turno.

Dessa forma, pode ser natural que os elementos do Grupo C não melhorem seus relacionamentos. Entretanto, os participantes do Grupo V puderam criar seus laços de amizade.

A segunda hipótese nos leva a pensar que essa melhora é indicada por que a atividade é voluntária para eles; após o jogo eles ficavam conversando e relembando os acontecimentos da sessão, o que lhes dava o sentimento de pertencimento a um grupo específico: o de jogadores de RPG. Esse sentimento

conserva a magia das aventuras e dos papéis representados para além da duração de cada jogo (HUIZINGA, 2007, p. 15).

Hoje aconteceu uma coisa curiosa! Os alunos se encontraram na hora do intervalo das aulas para conversar sobre o que estava acontecendo na trama do jogo e ficaram levantando inúmeras hipóteses dos comos e porquês de algumas coisas que acontecia no jogo. Sempre que me viam me questionavam algo, tentando descobrir alguma informação para utilizarem no jogo de papéis. Foi engraçado ver os outros alunos tentando descobrir do que eles estavam falando e eles com um ar misterioso responderem: “Coisas de quem joga RPG!” (Diário de bordo, 2008)

Alguns assuntos somente eles poderiam conversar dentre todas as pessoas do colégio. Constatamos, de acordo com as anotações no diário de bordo, que houve a formação do grupo para além do jogo, denotando uma interação social comunicativa intencional (CORTELAZZO, 2008), isto é, social porque envolve indivíduos que vivem em sociedade, intencional porque todos estão juntos com um mesmo objetivo e comunicativa porque todos ouvem e expõem suas opiniões.

Na Questão 2, quisemos verificar por que os alunos achavam a atividade importante.

**TABELA 2: POR QUE VOCÊ ACHA QUE O RPG DEVE SER UMA ATIVIDADE UTILIZADA NAS AULAS, SEJA ELA QUAL FOR?**

	Participação Compulsória 17 alunos	Participação Voluntária 12 alunos
a) Por que facilita o aprendizado	8 (47,1%)	7 (58,4%)
b) Por que dá pra fazer bagunça	4 (23,6%)	5 (41,7%)
c) Por que é possível conversar e trocar informações sempre que necessário	10 (58,8%)	11 (91,7%)
d) Por que as aulas passam mais rápidas	3 (17,7%)	6 (50%)

e) Não acho que o RPG deve ser usado.	0 (0,0%)	0 (0,0%)
---------------------------------------	----------	----------

Por meio dessas respostas, pudemos ter várias inferências. Constatamos pelos dados qualitativos é que ambos os grupos valorizam o diálogo e a troca de informações com os pares, e isto os fizeram entender o RPG como tecnologia educacional que pode melhorar o processo de aprendizagem. Outro dado que chamou a nossa atenção é o fato de nenhum aluno se manifestar contra o uso do RPG em sala de aula (inferência a partir dos itens A e C) e da minoria dos dois grupos entenderem que o RPG ao ser utilizado em aula pode abrir possibilidade para a bagunça (inferência ao item B).

A respeito da facilitação da aprendizagem, apareceram algumas divergências, pois a maioria dos jovens do grupo de voluntários (58,4%) acredita que o RPG facilita o aprendizado e a minoria do grupo de controle (47,1%) concorda com essa opinião. Pode ser que por ter maior interesse, o grupo de voluntários consegue visualizar melhor as possibilidades que o RPG oferece; como potencializar o aprendizado de conhecimento técnico/específico e também a incorporação da dimensão humana, envolvendo os aspectos psicológicos e as relações sociais inerentes ao contexto (PAHL-WOSTL, 2002 apud CAMARGO, 2006), conforme já citamos.

Metade do grupo de voluntários acredita que ficaria mais rápida se o RPG fosse usado na aula e pouco mais de 16% do grupo de controle compartilha essa opinião. O fato de “a aula passar rápido” pode ser decorrente de vários fatores. Por exemplo: O jogo é prazeroso e nem se percebe o tempo passar! Prazer que nos remete à indicação que Zaccagnino (2006) faz sobre o prazer e a aprendizagem. As aulas normalmente são chatas e qualquer coisa que seja diferente dá a sensação que o tempo passa mais rápido!

Na terceira questão, procuramos identificar as maneiras que os alunos consideravam que o RPG pode ajudar no processo de aprendizagem. Nessas maneiras estão envolvidas ações, estados e estratégias.

**TABELA 3: COMO VOCÊ ACHA QUE O RPG PODE FACILITAR O PROCESSO DE APRENDIZAGEM?**

Procedimentos	Participação Compulsória 17 alunos	Participação Voluntária 12 alunos
a) Pesquisas	6 (35,3%)	3 (25%)
b) Motivação	6 (35,3%)	9 (75%)
c) Colaboração	8 (47,1%)	8 (66,7%)
d) Dinamismo	5 (29,4%)	9 (75%)
e) Discussões	10 (58,8%)	7 (58,4%)
f) Usando a Imaginação	13 (76,5%)	12 (100%)
g) Resolvendo Problemas e Enigmas	10 (58,8%)	11 (91,7%)
h) Ser várias Pessoas /Representar papéis	3 (17,7%)	7 (58,4%)

Elencamos os respectivos itens considerando que para a aprendizagem aconteça é importante que o aluno pesquise e aprofunde seu conhecimento, esteja motivado para aprender, que ele colabore com seus colegas e juntos construam o conhecimento debatendo e discutindo, imprimindo uma dinamicidade no aprendizado, tornando-o ativo, participante.

Sobre as possibilidades que o RPG pode trazer para facilitar o processo de aprendizagem, devemos destacar as diferenças em relação a uma aula tradicional. Aula tradicional aqui entendida como prática comunicacional unidirecional de um professor que sabe tudo sobre o assunto para um aluno que recebe pronto. As maiores diferenças ficam evidenciadas quando apontamos alguns tópicos: a participação dos alunos, na educação tradicional é passiva ao passo que na nova visão de educação ela é ativa; na visão tradicional o professor é o transmissor do saber enquanto na nova visão de educação ele o compartilha com seus alunos; a aprendizagem na educação tradicional acontece individualmente e na nova visão de

educação ela acontece individual e coletivamente; enquanto o conhecimento para a educação tradicional é disciplinar, acadêmico, fixo e estático, para a nova visão de educação o conhecimento é de todos, sistêmico em constante construção e por último, a educação tradicional tem seu foco no ensino, no professor e a nova visão de educação tem seu foco na aprendizagem, nos alunos.

Em diferentes graus os alunos perceberam que com o sistema tradicional de ensino, ou simplesmente, a maneira que eles estavam acostumados a assistirem aulas, não há possibilidade de várias vivências que o RPG pode proporcionar, como alteridade, troca de papéis, criações e o uso da imaginação. Em três procedimentos tivemos consenso dos dois grupos: o fato do RPG permitir e trazer discussões entre as pessoas, o fato de usar a imaginação e a resolução de problemas e enigmas é sinal de que eles debateram. Consideramos esse procedimento importante por dois motivos; o primeiro porque se os alunos consideraram relevante a experiência de resolver enigmas, é sinal que eles discutiram, pesquisaram e resolveram. Para um enigma ser interessante, precisa haver a dose certa de dificuldade. Muito fácil seria desinteressante e muito difícil entediante. O imaginário permite que se utilizem os conhecimentos prévios e motiva para que se busquem novos conhecimentos. O segundo motivo diz respeito à elaboração desses enigmas, mais exatamente a quem elabora: o professor. Elaborar enigmas com que sejam interessantes e desafiadores para os alunos exige que o professor esteja comprometido com a atividade e com o processo de ensino-aprendizado dos alunos que pode ser trabalhado com diferentes estratégias e tecnologias, entre elas o RPG. Queremos frisar que não estamos sugerindo o jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional que substitua outras tecnologias

Queremos ressaltar a importância que o grupo de voluntários deu ao uso da imaginação (100%), que demonstra o valor que a fantasia tem para o desenvolvimento do sujeito e o percentual de respostas do mesmo grupo que considerou todos os procedimentos como possibilidade do RPG facilitar o processo de aprendizagem.

Entendemos valores e habilidades como qualidades e competências para o bom convívio em sociedade. Na Questão 4, buscamos verificar, a partir das respostas dos alunos, as que podem ser desenvolvidas em um jogo de RPG.

**TABELA 5: QUAIS OS VALORES E HABILIDADES VOCÊ ACHA QUE O RPG PODE AJUDAR A DESENVOLVER:**

Valores/ habilidades	Participação Compulsória 17 alunos	Participação Voluntária 12 alunos
a) Justiça	1 (5,9%)	4 (33,4%)
b) Trabalho em Equipe	15 (88,3%)	11 (91,7%)
c) Senso Crítico	4 (23,6%)	5 (41,7%)
d) Argumentação	11 (64,7%)	7 (58,4%)
e) Criatividade	13 (76,5%)	12 (100%)
f) Responsabilidade	3 (17,7%)	3 (25%)

De acordo com as respostas desses jovens, uma das contribuições que o RPG pode dar para o desenvolvimento social das pessoas diz respeito ao trabalho em equipe, à capacidade argumentativa e à criatividade. Esses três tópicos foram eleitos pela maioria dos dois grupos. Embora os outros fatores tenham tido a minoria dos votos em ambos os grupos, percebemos como o RPG ainda é mais bem visto pelos jovens que jogaram voluntariamente; principalmente se considerarmos que todos os alunos que jogaram voluntariamente chegavam mais cedo com o intuito de começar o jogo e assim poder ficar mais tempo representando seu personagem durante a trama ou ainda, o fato desses mesmos alunos/jogadores, comentarem durante toda a semana sobre o que já havia se passado na aventura e tentando adivinhar o que iria acontecer.

A seguir as questões 5 e 6, construídas de forma que os alunos pudessem se sentir à vontade para apontar os pontos fortes e fragilidades do uso do RPG como tecnologia educacional.

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

## **6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Não consideramos as perguntas tendenciosas porque ofereciam duas alternativas (de apoiar e criticar) e mesmo os que não tinham o que criticar se posicionaram a respeito. Por exemplo, o aluno V12, ao responder à pergunta 6:

*“Bom, eu diria que... não sei, pois eu gosto muito de jogos do tipo e não teria argumentos para falar mal de algo que eu gosto. (V12)”*

Essas perguntas permitiam aos alunos manifestarem-se sem constrangimento visto que lhes pediam para apontarem os pontos fortes (se houvesse) e as fragilidades existentes.

### **4.3 – Análise dos dados - Interpretação**

Após analisar os dados, pudemos elencar alguns eixos que emergiram das respostas encontradas nos questionários. São eles Discussão (argumentação), Imaginação/Criatividade/Diversão, Resolução de Problemas, Equipe/Colaboração, Interesse/Desinteresse, Aprendizagem e Comprometimento/Falta de Comprometimento. Para melhor análise, discutiremos um eixo de cada vez.

#### **4.3.1 - Discussão (argumentação)**

Nesse eixo, percebemos como as afirmações dos alunos vão ao encontro daquilo que Moraes (2004) e Cortelazzo (2000) escreveram. Quando os dois grupos apontam como possibilidades e pontos positivos do jogo de papéis (RPG) a possibilidade de conversar e trocar informações, discutir e argumentar, eles indicam a possibilidade de uns aprenderem com os outros, e que não somente o professor é capaz de ensinar. Entendemos, sobretudo, que essa possibilidade de diálogo e trocas refletiu na possibilidade de melhor relacionamento em equipe. Podemos resgatar ainda o que Hargreaves (2004) indicou, sobre o relacionamento “olho-no-olho”, senso de simpatia, o “saber se relacionar com as pessoas”. É interessante notar nas respostas da questão 01, a formação de uma comunidade de jogadores, como Huizinga (2007) explicou: a sensação que os alunos deviam ter de estar “separadamente juntos”, de fazerem parte de algo que apenas eles participavam. É

importante ressaltar a evolução da argumentação, e dos debates estabelecidos entre os alunos:

A sessão de hoje foi muito rica. Os alunos não deixaram passar nenhuma informação. Eles estão ficando ansiosos com esse assassino desaparecido. É interessante perceber como eles constroem cuidadosamente e coletivamente as perguntas que farão para conseguir novas pistas (Diário de Bordo).

Com o passar da aventura, os alunos foram percebendo que havia uma lógica nas pistas, que “achismos” não os levariam a lugar nenhum e que eles poderiam ser mais eficientes se pensassem juntos na solução.

#### **4.3.2 - Imaginação/Criatividade/Diversão**

Para desenvolver a criatividade e libertar o imaginário o indivíduo precisa estar à vontade com a atividade que está praticando. Deve haver algum interesse nela, e a prática precisa ser prazerosa. Uma vez que ambos os grupos de alunos indicaram como pontos positivos do jogo de papéis (RPG) a imaginação e a criatividade, entendemos que eles se divertiram e gostaram do jogo. Logo, voltamos à indicação de Zaccagnino(2006, p. 150) que afirma que o jogo é o caminho mais agradável e mais prazeroso para a aprendizagem. Entendemos que, possivelmente, mesmo sem perceberem, os alunos adquiriram novos conhecimentos, pois estavam imersos em um jogo que gerou prazer, interesse e desenvolveu a criatividade e a imaginação. Indicamos, ainda, a respeito das respostas da questão 3, o posicionamento do grupo de participação compulsória. Por serem mais interessados e gostarem da prática (*Eu diria que é legal, vale a pena acordar cedo- V5*), o grupo de voluntários conseguiu entender e visualizar toda a gama de possibilidades contidas no jogo de papéis. A obrigatoriedade “cegou” os alunos ou desinteressou-os assim como o “chicote do professor” citado por Áries e Duby (1990).

O que também nos chamou a atenção foi a quantidade de indicações no grupo B (91,7%), embora, também, tenha sido bem indicado no grupo A (47,1%). Apesar de essa maioria do grupo B não ser surpresa (provavelmente, por serem voluntários, os jovens tinham o RPG como prática agradável), pudemos perceber como o interesse é potencializado quando se participa de algo que é prazeroso, quando se participa de *uma atividade dinâmica divertida* (B5). Bem diferente da



visão tradicional, na qual o aluno não é estimulado a participar, ele estuda o que e como o professor quer obrigatoriamente, apenas e tão somente para ser aprovado nas avaliações, conforme já indicaram Sacristan & Gómez (1998).

### **4.3.3 - Resolução de Problemas**

Esse eixo nos fez refletir sobre a necessidade de atividade dos alunos. Ao indicar como possibilidade de facilitação do processo de aprendizagem a resolução de problemas e enigmas, entendemos que os alunos aprendem melhor quando são estimulados e desafiados a fazerem alguma atividade. Ao contrário da passividade do ensino tradicional, ao inseri-los no contexto e solicitar que decifrem o mistério, os alunos se sentem instigados a resolver – não para ser avaliados ou para agradar o professor, mas por ele mesmo e pelo grupo que pertence.

Os alunos estão me parando nos corredores para me dizer que encontraram a solução do enigma. É engraçado como eles parecem se sentir bem, mais importantes ou inteligentes quando conseguem resolver problemas. Acho que o fato de saber que o sucesso ou não da solução do caso está nas mãos deles dá uma energia a mais para eles buscarem a solução (Diário de Bordo)

Dessa forma, constatamos a importância de tornar o aluno ativo, responsável pelo seu aprendizado e desenvolvimento,

### **4.3.4 - Equipe/Colaboração**

Quando solicitados a escreverem os motivos pelos quais o RPG deve ser usado na escola, ambos os grupos mencionaram várias vezes o trabalho em equipe e as discussões feitas como fator positivo. Embora o percentual de menções ao trabalho de equipe como fator positivo tenha sido maior o grupo B (66,7% contra 41,2%), encontramos frases interessantes no grupo A como: “Que é um modo divertido de aprender no qual o trabalho em equipe e o uso da imaginação são muito importantes” ( Sujeito A4). Ou ainda: “*O RPG é bom, você pode interagir melhor com os colegas e com o professor também*” (A10). Pode ser que seja esse tipo de relação que Cortelazzo (2000) e Moraes (2004) citam quando indicam a importância do diálogo e da colaboração em grupos.

#### 4.3.5 - Interesse/Desinteresse

Embora esse eixo tenha aparecido apenas nas respostas da questão 6 do grupo A, a frequência do eixo nas respostas nos chamou a atenção (64,7%). Adjetivos como *chato*, *complicado*, *cansativo* e *enjoativo* permeiam a maioria das respostas. O que nos remete à reflexão do eixo anterior: ao participar de uma atividade, por mais instigante que seja, se for de forma obrigatória, não dando chances de escolha, as chances de empolgação e excitação podem diminuir muito.

Essa diferença entre o grupo de compulsórios e voluntários é apontada no seguinte trecho do Diário de Bordo:

Poxa, a falta de ânimo de alguns alunos dessa turma (compulsórios) às vezes me atinge. Parece que nada está bom, eles só reclamam. Bem diferente da outra turma, que só falta ir no portão do colégio me receber, para tentar colher mais informações sobre a trama do jogo (Diário de Bordo).

O que fizemos questão de destacar é a resposta de um dos alunos do grupo. A que afirmou: *O jogo às vezes não combina com quem não gosta dele* (A12). Ou seja, para alguém dar certo em algo, um dos requisitos é gostar do que faz. Sendo obrigatório, invariavelmente alguém presente na classe pode não gostar do jogo, comprometendo sua participação e aprendizado.

#### 4.3.6 - Aprendizagem

O eixo de Aprendizagem trouxe resultados instigantes. Mesmo sendo de participação obrigatória, a maioria dos alunos do grupo A citou as possibilidades de aprendizagem do RPG, mesmo quando foi solicitado para dizer os pontos negativos do jogo. Na questão 5 o percentual foi de 58,8 de menções do grupo A e 58,4% do grupo B; e na questão 6 o percentual foi de 23,5% do grupo A contra 8,4% do grupo B. O inesperado, a surpresa ao final da história do jogo, onde as peças do quebra-cabeça mental se encaixaram, pode ter produzido esse *insight* nos alunos do grupo A, pois embora considerassem o RPG como uma prática, em alguns casos, desinteressante, eles conseguiram ver que é possível aprender de uma forma mais fácil por meio dele. Alguns alunos expressaram essa possibilidade de aprendizagem argumentando:

— O RPG pode ser bom se houver trabalho em equipe e raciocínio rápido, pois geralmente é complicado e desafia nossa capacidade de argumentar e pensar (A15).

Nessa afirmação, o aluno demonstra o sentimento de desafio, desafio cognitivo, de pensar e argumentar, raciocinar rápido e de ter que trabalhar com outras pessoas, que o RPG lhe transmitiu.

— Além de ser um jogo que pode ser divertido, facilita a compreensão dos assuntos trabalhados (A13).

Aqui, o aluno explicita que o RPG pode ser uma forma de aprender se divertindo, pois facilita a aprendizagem.

— Que tem que pensar demais, ter raciocínio rápido e que no jogo ou você ajuda a fazer tudo ou você fica o jogo inteiro sem fazer nada (A9 na questão número 6).

Aqui percebemos que, mesmo quando quer argumentar contra o uso do RPG na escola, esse aluno acaba indicando que o RPG provoca o pensar e desenvolve o raciocínio rápido e que requer comprometimento com a atividade.

— É uma atividade que a pessoa tem que utilizar bastante o raciocínio, uma opinião crítica para poder descobrir pistas até o momento em que você tem todas as certezas para descobrir o enigma (A6).

Esse aluno explicita, não só o raciocínio, conforme já foi dito, mas a criticidade, que é importante para ponderar as ações, tanto no jogo de papéis (RPG) quanto na vida real.

— Que o RPG ajuda a desenvolver o pensamento. Que com ele pode usar a imaginação e você imagina a cena. Você chega a ficar ansioso para desvendar o mistério (A5).

Essa última afirmação do aluno A5, não deixa dúvidas sobre seu ponto de vista: ele considera, com convicção, que o RPG auxilia no desenvolvimento do pensamento e que o uso da imaginação contribui para esse desenvolvimento.

#### **4.3.7 - Comprometimento/ Falta de Comprometimento**

Embora a frequência de citações que apareceram sobre esse eixo não tenha sido tão grande quanto as outras (23,5% no grupo A e 25% no grupo B),

consideramos importante destacá-lo devido à visão dos alunos que o mencionaram. Para refletir sobre as respostas dos alunos, resgatamos o pensamento de Martinez (2004) e Dowbor (2001) quando eles citaram a importância do professor aprender de fato o uso dos novos recursos tecnológicos para poder incorporá-los com propriedade em suas aulas. Ou seja, para que os professores se interessassem, se mostrassem dispostos a mudar, e assim não ministrarem uma aula maquiada, apenas para oferecer uma aula diferente, com recursos novos. Resgatamos também a citação de Cortelazzo (1996) quando ela afirma sobre a necessidade de quebrar as resistências e se abrir às mudanças, mesmo que for para não usá-las, apenas para conhecê-las. Percebemos por meio das respostas que além dos professores, os alunos também precisam estar comprometidos e abertos às mudanças. Pouco adianta o aluno participar de um jogo de RPG na sala de aula, se ele achar que a sala de aula não é lugar de jogos; ou se ele compreender que o jogo é apenas mais uma possibilidade de brincar e passar o tempo, e não se comprometer com seu aprendizado ou com a possibilidade dele. Isso se manifesta em respostas como a do aluno A15 que argumenta como ponto negativo do RPG quando *não há colaboração da equipe*. Entendemos que independente de qual for a atividade, ela será bem realizada se houver uma equipe colaborando. Para encerrar a discussão desse eixo, consideramos que o argumento usado pelo aluno B4 como ponto negativo do RPG sintetiza bem a proposta desse eixo: *Se a pessoa não levar a sério, o RPG vira uma distração*.

Entendemos com esse capítulo, a importância do jogo de papéis no campo educacional para potencializar o processo ensino aprendizagem bem como o crescimento pessoal e social dos alunos. Voltamos à nossa indicação anterior, quando apontamos que possivelmente a maior contribuição do RPG para a educação seja a possibilidade de se discutir assuntos complexos do cotidiano de forma que essa discussão faça algum sentido. Percebemos essa contribuição quando ambos grupos indicam como sendo importante para a aprendizagem a possibilidade de discutir com seus colegas. *O RPG é bom para você entender a realidade* (A12). Além da possibilidade de discussão, o RPG pode contribuir muito em relação ao crescimento individual dos alunos (*A pessoa, se for tímida, fica mais desinibida* – B2), sobretudo pela possibilidade de interpretar vários papéis, ser várias

*personas em situações diferentes (Dá para fazer coisas que são impossíveis para fazer na vida real – B3).*

Há ainda a contribuição que acaba permeando um pouco todas as outras, que é o desenvolvimento social por meio do trabalho em equipe. Os alunos que participaram voluntariamente do RPG indicaram a importância de se trabalhar com outras pessoas ao indicar na primeira questão que o relacionamento com os mesmos melhorou após começar a jogar. Entretanto o grupo C também indicou o trabalho em equipe como algo que o RPG pode ajudar a desenvolver. (*É um jogo bem legal, pois integra várias pessoas numa causa só – B6*).

A seguir, refletimos sobre algumas constatações em relação às representações que os alunos têm em relação à prática pedagógica em sala de aula e ao processo de aprendizagem. Usamos as respostas dos alunos às questões abertas como exemplos.

Por essas respostas, inferimos que alguns alunos não querem atividades que lhes exijam ler, escrever, pensar, raciocinar; que não têm tolerância e paciência (o que seria normal na infância); mas essas atitudes precisam ser trabalhadas e cultivadas na adolescência. Por outro lado, podem indicar que precisamos explicitar para os alunos os objetivos de nossas aulas e disciplina, para que eles possam ver sentido em realizar esta ou aquela atividade.

**“Que tem que pensar demais, ter raciocínio rápido** e que no jogo, ou você ajuda a fazer tudo ou você fica o jogo inteiro sem fazer nada” (C9)

“Porque a história começa a ser muito cansativa, e a história é muito extensa e você tem várias informações para um final sem sentido” (C7).

“Que ele demora muito, gera algumas discussões, que chega um momento em que ele se torna chato (cansativo)” (C6).

“O RPG é meio cansativo, no começo é legal, depois com o passar do jogo ele começa a ficar enjoativo e é um saco” (C3).

“É muito ruim, você tem que ficar imaginando, tentando resolver o problema e o pior é que nunca chega ao fim” (C16).

“Nem jogue, é pensar muito para algo que nem está acontecendo de verdade!” (C17).

Mesmo tendo realizado leituras e estudado para realizar o jogo de papéis (RPG), eles não identificaram como atividades escolares, atividades de aprendizagem, como as indicadas pelo professor no planejamento tradicional. Da resposta de C8, depreende-se que o aluno que ser atuante.

O RPG é bacana, a aula passa mais rápido. Não é a mesma chatice de sempre que o professor chega e fica explicando matéria. É uma maneira de aprender sem ficar lendo ou estudando (C8)

Outras respostas indicam que os alunos não acreditam em atividade em equipe (C11), porque precisa haver colaboração e que quando não há colaboração, (C14) a atividade não tem bom resultado e fica cansativa. Constatamos que eles transferem a responsabilidade individual para mudar a situação para os outros.

“Porque o jogo é cansativo, fica muito tempo sem fazer nada e nem todo mundo participa frequentemente” (C11).

“O jogo fica ruim se for em equipe, porque dificilmente as pessoas levam a sério, principalmente se for a primeira vez que vão jogar” (C13).

O jogo de RPG não é bom porque fazem muita bagunça. Geralmente não há colaboração da equipe e os integrantes jogam para passar o tempo (14).

Sintetizando as descobertas encontradas e apresentadas nos eixos analisados, afirmamos que o jogo de papéis (RPG) despertou nos alunos diferentes reações e inquietações que precisam ser retomadas e reelaboradas, mas que serviram para nos alertar como preparar novas sessões para nossos alunos e contribuir na formação de novos professores capacitados para trabalhar com esta tecnologia educacional instigadora. As falas acima alertaram-nos para as representações dos alunos em relação à prática pedagógica ou em espaços que não sejam as salas de aula e para os cuidados metodológicos e pedagógicos que precisamos ter, mesmo usando novas tecnologias que possam seduzir os alunos num primeiro momento.

A partir do momento em que o RPG se mostra uma tecnologia educacional que simplifica, melhora e potencializa o processo de aprendizado além de possibilitar o crescimento individual e social, ele passa a ser uma tecnologia que merece atenção, tanto dos educadores quanto dos alunos e que pode se inserir nas práticas pedagógicas atuais. Para isso, a comunidade escolar precisa ter tempo, condições de trabalho e vontade; precisa se preparar para desenvolver novas competências, isto é, elaborar novos conhecimentos, desenvolver novas habilidades e novas atitudes para o domínio de novas tecnologias e outras pedagogias.

## GLÓRIA

Ir ao espaço, derrotar monstros e salvar princesas do alto da torre já faz parte do mundo fantasioso da nossa sociedade. Todos sonham ou já sonharam em ser um nobre cavaleiro ou uma linda princesa. Esse mundo fantasioso sempre foi muito bem representado por livros e filmes, até que surgiu a oportunidade de se interagir com eles, nos jogos de papéis. Com a possibilidade de se vivenciar o mocinho ou o bandido do velho oeste, muitos jovens e adultos mergulharam no jogo de papéis, o RPG.

Alguns desses jogadores, professores-pesquisadores, e porque não dizer, exploradores, ousaram aplicar esse jogo em um ambiente diferente: na sala de aula. O resultado foi alunos mais motivados, mais pesquisadores e mais sociáveis e muitas vezes com maior aprendizado.

A presente pesquisa buscou entender o que acontece quando há a opção de jogar e quando não há. Queríamos saber e analisar dados como interesse, envolvimento, trabalho em equipe, criatividade em grupos que jogassem RPG de maneira obrigatória, na sala de aula, e outro grupo que jogasse RPG voluntariamente, num horário de contra-turno escolar.

### ❖ Constatações

Constatamos o trabalho em equipe, a motivação e o interesse dos alunos durante o jogo. Conforme Zaccagnino (2006), o jogo é o caminho mais agradável e prazeroso à aprendizagem. Independente do grupo ou da equipe de alunos, em graus diferentes, todos se organizaram em equipe de maneira a atingir o objetivo e fantasiaram durante as sessões de jogo, imaginando as situações descritas.

Constatamos, além disso, a potencialização do interesse dos alunos ao possibilitar o jogo em um ambiente que não seja a aula. A prática nos mostrou o que Huizinga (2007) afirmou sobre as alegrias e angústias vividas dentro do espaço-tempo do jogo, diferente da realidade, além do sentimento de pertencimento de um grupo. Fora dos limites de tempo e tema, os alunos chegavam cada vez mais cedo e queriam ir embora cada vez mais tarde das sessões de jogo. Criaram comunidades



no Orkut<sup>13</sup> e montaram seus próprios diários de campanha na internet. Constatamos ainda, que mesmo sendo alguma atividade muito prazerosa, se ela for imposta, obrigatória, gerará resistência. Os alunos do grupo V, entenderam as possibilidades que o jogo de papéis (RPG) oferece, facilitando o processo de aprendizagem, permitindo que se aprenda por meio de pesquisas, discussões e usando a imaginação.

Outra constatação significativa foi referente às representações que os alunos que jogaram compulsoriamente, como atividade de aula. Pelas respostas analisadas, verificamos que os alunos confundem atividade lúdica com bagunça, por não terem opções de escolha, a atividade acabou sendo também desinteressante e enfadonha. O jogo de papéis, quando jogado compulsoriamente, é menos instigante e motivador do que quando é jogado em situações curriculares, mas não compulsórias.

Verificamos, por meio de uma tentativa anterior, como há uma forte resistência a mudanças, ao novo. Na tentativa de pesquisar com professores, descrita no capítulo 4, verificamos que, ao se depararem com uma nova tecnologia, muitos professores se dizem interessados em aprender, mas logo desistem; talvez porque se vêem despreparados frente a sua área de atuação.

Após a devida mudança na rota da pesquisa, ao analisar os dados dos grupos que jogaram RPG voluntariamente e compulsoriamente, verificamos principalmente, o quanto os alunos buscam ser respeitados e se sentirem ativos em suas atividades. O aluno se faz ouvir através do personagem. Constatamos na pesquisa o que Arnaud e Serdidi (2006) apontaram: a perspectiva diferenciada que o jovem tem quando passa experiências na pele do personagem. Temas como Colaboração, Diversão, Interesse foram levantados, e isso se explica porque, antes de qualquer coisa, são temas característicos de uma participação ativa, conjunta, viva.

Trabalho em equipe e colaboração nos remetem diretamente à sociedade cuja marca atual é a rede; assim dependemos direta ou indiretamente uns dos

---

<sup>13</sup> Site de relacionamento

outros, e os alunos precisam se preparar para atuar em rede, conscientizando-se dessa interdependência e do respeito ao outro. Pesquisadoras tratadas na pesquisa como Kenski(1997), Cortelazzo(2000) e Moraes(2004) indicaram essa importância de saber lidar com a inter-relação e a co-dependência uns dos outros.

Ao obrigar o aluno a ficar sozinho, sem poder conversar e aprender aquilo que o professor decide, estamos privando o aluno da possibilidade de diversão. Quando o aluno tem a possibilidade de atuar, de agir, de inovar e de criar, ele se envolve e se compromete. Embora a escola seja lugar de se aprender, porque não aprender de forma significativa, às vezes conflituosa, às vezes divertida? Ligando um tema a outro, sob orientação do professor, quando há diversão pode haver interesse e motivação. Dessa forma, os alunos poderão ser levados a ter mais iniciativa e buscar cada vez mais conhecimento.

Sobre o conhecimento, um fato nos chamou a atenção: mesmo declarando que o RPG possa ser desinteressante, os alunos que o jogaram compulsoriamente deixaram claro que ele pode facilitar a aprendizagem por meio de pesquisas, discussões (argumentação), colaboração entre os colegas e resolução de problema e enigmas. O que nos remete às afirmações de Batillani (2005) quando indica que o RPG é uma boa ferramenta educacional e também aos pesquisadores Klimick (1992), Vauthier (2006) e Zaccagnino (2006) quando defendem as características do jogo de papéis que podem contribuir para a educação como a capacidade de expressão, argumentação, participação ativa na resolução dos exercícios propostos além do trabalho em equipe. A aplicação do RPG durante as aulas pode potencializar a aprendizagem. Alguns alunos manifestaram-se, afirmando que o RPG é chato e cansativo, mas salientaram que por meio do jogo é mais fácil aprender.

O comprometimento dos alunos foi um eixo que emergiu de forma tímida, porém, consistente. Os alunos se conscientizaram que independente da atividade, se não houver envolvimento ela poderá fracassar. Além dos alunos, é necessário que os professores tem responsabilidade com a atividade; mais ainda, podemos dizer que o engajamento dos gestores da escola também é fundamental. Para que o processo de aprendizagem aconteça, professores e alunos precisam estar

comprometidos uns com os outros e com a escola. Ensinar e aprender são faces da mesma moeda.

Ao longo da análise de dados, observamos que as perguntas do questionário poderiam ter sido melhor formuladas e permitiriam uma análise mais profunda; questão também apontada por colegas pesquisadores. No entanto, essa crítica só pode ser feita porque houve um aprofundamento no nosso conhecimento pelo processo desta pesquisa.

Se houver um espaço nas escolas, uma espécie de reforço no contra-turno, a possibilidade do jogo de papéis poderia ser mais bem explorada, o professor pode fomentar e potencializar o interesse e a motivação dos alunos mas não pode ensiná-las como se fosse uma atividade de aula, forçando-os a se interessarem. Ainda há muito que se descortinar nessa junção de RPG e educação.

A fundamentação teórica e o trabalho de campo desta pesquisa reforçaram nossa compreensão de que a escola precisa ser protagonista nas mudanças da sociedade, e não ser arrastada por elas como vem acontecendo. Os educadores precisam ainda acompanhar de perto novas metodologias e tecnologias que transformam o mundo em abrangência e profundidade. Como apontaram Martinez(2004) e também Cortelazzo(1996), para que essa comunidade possa ter esse acompanhamento, é necessária uma contínua preparação, uma capacitação combinando conhecimento, metodologia e tecnologias, para que o educador saiba dominá-las, e usá-las com qualidade.

Entendemos que tal acompanhamento só será válido se houver uma grande mudança cultural, tanto por parte da sociedade como por parte dos educadores. Se a escola caminhar lado a lado com a sociedade, e for tão ágil em suas transformações quanto ela, gestores (diretores, coordenadores, pedagogos), professores, pais de alunos e alunos (estamos falando de Ensino Médio) precisam formar equipes colaborativas e desenvolver projetos com objetivos comuns, partindo do que têm concretamente, fazendo a sua parte para poderem reivindicar às autoridades e órgãos governamentais a contrapartida.

Professores e alunos são os protagonistas da educação e as novas tecnologias, que buscam simplificar, potencializar e melhorar o processo de ensino-

aprendizagem – como o RPG pode fazer, ficam em segundo plano, como coadjuvantes. E essas tecnologias ao serem inseridas de forma pensada e planejada previamente, são significativas e contribuem para a educação.

Entendemos ainda que novas tecnologias podem atender à demanda de uma nova condição social que cresce aos poucos, cada dia mais: a colaboração, na qual todos trabalham juntos para atingirem objetivos comuns. Neste sentido, a utilização do RPG como tecnologia educacional é uma opção que vai ao encontro dessa nova condição social, trazendo para a sala de aula o diálogo, o trabalho em equipe e a colaboração. Aos poucos, o RPG pode ganhar seu espaço nas escolas. Ainda não é muito significativo, mas sua prática pode vir a ser cada vez mais utilizada.

Há muito ainda a se pesquisar sobre o uso do jogo de papéis (RPG) como tecnologia educacional. Um estudo sobre a aplicação do RPG na educação por professores que desconhecem previamente o jogo ainda se mostra importante, pois poderá indicar o quanto essa nova tecnologia educacional é significativa, ou até mesmo a necessidade de comprometimento e domínio do uso das tecnologias educacionais. Ainda nesse sentido, pesquisar e aprofundar sobre o que o jogo de papéis poderia agregar na construção de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades no processo de ensino aprendizagem no Ensino Médio é relevante.

Fazer um estudo sobre o impacto que teria privar o aluno da construção de seu personagem, por exemplo: um grupo escolhe livremente, outro grupo tem que escolher entre personagens pré- estabelecidos e outro grupo é obrigado a jogar com alguns personagens prontos. Como a etapa da construção de personagens é muito importante em um jogo, talvez privar o aluno dessa construção ou estimulá-lo a elaborar o personagem de acordo com sua criatividade possa interferir de modo significativo no seu desenvolvimento durante o jogo.

Ainda são escassas, nesta área, pesquisas etnográficas, como o acompanhamento de professores e alunos durante um ano letivo com a aplicação do jogo de papéis (RPG). Dessa maneira, seria possível acompanhar o desenvolvimento que ambos poderiam ter durante as sessões de jogo que ocorreriam durante o ano. Mas essas sugestões ficam para outra pesquisa!

Pretendemos seguir pesquisando sobre a aplicação do jogo de papéis em escolas durante o contra-turno. Verificar as possíveis alterações no aprendizado curricular do aluno que participará da atividade no contra-turno, bem como o desenvolvimento ou não de valores e habilidades, como justiça, senso crítico, trabalho em equipe e argumentação.

Este email para o professor é a GLÓRIA!

**De:** A L <\_\_\_\_\_@hotmail.com>

**Para:** Matheus Vieira <matheusvieira@ymail.com>

**Enviadas:** Terça-feira, 14 de Abril de 2009 21:46:20

**Assunto:** Rpg! \o/

*Pois é professor! A ideia de nós, alunos, fazermos o proprio Rpg tah indo bem ateh agora! Jah fiz o inicio da história e tbn coloquei uma explicação para as classes. Bom. Jah q eu vou ser o mestre (pelo menos por enquanto)*

*Entaum<sup>14</sup>! Eu vou começar uma aventura baseada na guerra dos 100 anos (Inglaterra e França) tenho um livro q conta e eu sempre gostei da Inglaterra e da França (\*-\*)*

*E os personagens vaum ser:*

*Guerreiro*

*Arqueiro*

*Gatuno*

*Paladinho (ou Cavaleiro... ainda naum me decidi)*

*Clérigo (Padre! \o/)*

*Bárbaro*

*Campeão (...)*

*Daew eu fiz uns bonus para cada classe!*

*E ah! por enquanto, jah q eu naum tenho dinheiro pra gastar com dados... o querido professor do nosso coração poderia em sua grande bondade emprestar os dados?*

*Eu prometo q cuido*

*ateh posso polir eles dpois! (...)*

*(Transcrito do email do aluno enviado para mim)*

<sup>14</sup> Esta é a linguagem que os alunos utilizam na comunicação via Internet. É um registro usado entre os “internautas” em bate-papo, MSN , Orkut, etc...Não significa que eles não dominem o registro padrão.

## REFERÊNCIAS

- AFONSO, Lúcia. *Oficinas em dinâmica de grupo: um método de ação psicossocial*. Belo Horizonte: Edições do Campo Social, 2002.
- ANDRADE, Flávio. *Possibilidades de uso do RPG*. Disponível em: <http://historias.interativas.nom.br/educ/rpgtese.htm>. Acesso em: out. 2008.
- ÀRIES, Philippe, DUBY, George. *História da Vida Privada Vol. 1 - do Império Romano ao Ano Mil*. São Paulo: Cia das Letras, 1990
- ARNAUD, Michel, SERDIDI, Mehdi. *Um rôle pédagogique pour lês jeux de rôles?* 2006. Disponível em: [http://www.cahierspedagogiques.com/art\\_imprim.php3?id\\_article=2735](http://www.cahierspedagogiques.com/art_imprim.php3?id_article=2735)
- BARATO, Jarbas Novelino. *Escritos sobre tecnologia educacional & educação profissional*. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002
- BATTILANI, Vitório. *Laboratorio Pomeridiano :I Giochi Di Ruolo*. Website: Lafrangola, 2005, Disponível em <http://www.emiliaromagna.lafragola.kataweb.it/modena/medie/sedecalvino-modena/story449354.html>, acessado em 22/01/2009
- BOLZAN, Regina de F. F. de Andrade. *O aprendizado na internet utilizando estratégias de Roleplaying Game (RPG)*. Tese de Doutorado, Universidade Federal de Santa Catarina, 2003
- BROUGÈRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAMARGO, Maria E. S. de Arruda. *Jogos de papéis (RPG) em diálogo com a educação ambiental: aprendendo a participar da gestão dos recursos hídricos na região metropolitana de São Paulo*. Dissertação de Mestrado, USP, 2006
- CORTELAZZO, Iolanda B. de Camargo. *Colaboração, Trabalho em equipe e as Tecnologias de Comunicação: Relações de Proximidade em Cursos de Pós-Graduação*. Tese de Doutorado. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2000. Disponível em [http://www.boaula.com.br/iolanda/tese/ensinar.htm#\\_Toc290309243](http://www.boaula.com.br/iolanda/tese/ensinar.htm#_Toc290309243)
- \_\_\_\_\_. *Redes de Comunicações e Educação Escolar: a atuação de professores em comunicações telemáticas*. São Paulo, Dissertação de Mestrado - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 1996. Disponível em <http://www.boaula.com.br/iolanda/dissertacao/sumario.htm#sumario>
- \_\_\_\_\_. *Princípios de Educação a Distância*. Curitiba, Facinter, 2008, Texto em DF de acesso restrito.

DOWBOR, Ladislau. *Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001

DUTRA, G. RPG: *Identificação e socialização nos jogos de representação*. Disponível em <http://RPG-psicologia.vilabol.uol.com.br/intro.htm>. Acesso em outubro de 2003.

European School Net. Gioco di ruolo sui processi decisionali. Disponível em [http://www.etwinning.net/it/pub/inspiration/kits/kits\\_main.cfm#info](http://www.etwinning.net/it/pub/inspiration/kits/kits_main.cfm#info) Acesso restrito em 18/01/2009

FAIRCHILD, T. *O discurso de escolarização do RPG*. São Paulo, Dissertação de Mestrado . Faculdade de Educação USP, 2004

FIERRO, Alfredo. *Relações Sociais na adolescência* in DESENVOLVIMENTO PSICOLÓGICO E EDUCAÇÃO: PSICOLOGIA EVOLUTIVA. Trad. Francisco Franke Settineri e Marcos A. G. Domingues – Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. Vol.1.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 17. Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987

GALIAZZI, Maria do Carmo. *Educar pela pesquisa: as resistências sinalizando o processo de profissionalização de professores*. Revista Educar, Curitiba, n. 21 p. 227-241: Editora UFPR, 2003. Disponível em <http://ojs.c3sl.ufpr.br/ojs2/index.php/educar/article/view/2132/1784> .

GÓMEZ, A. I. Perez, SACRISTÁN, J. Gimeno. *Compreender e transformar o ensino*. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. 4. Ed. ArtMed, 1998

GYGAX , G.; ARNESON, D. *Dungeons & Dragons*. Rio de Janeiro : Devir, 1974.

HARGREAVES, Andy. *O ensino na sociedade de conhecimento: educação na era da insegurança*. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2004

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 3. reimpr. da 5. Ed., 2007.

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

KENSKI, Vani Moreira. Novas tecnologias: o rendimento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. *Revista Brasileira de Educação* 1998 nº8

KLIMICK, Carlos. *Revista Dragão Brasil*, Rio de Janeiro, n.64, 1992.

\_\_\_\_\_. *Onde está o herói? In: SIMPÓSIO DO LABORATÓRIO DA REPRESENTAÇÃO SENSÍVEL*, 1., 2002. Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: PUC, 2002.

- KNOBEL, Maurício. *Adolescência Norma: Componente Psicológico Síndrome da adolescência normal*. Aula na Pós Graduação de Saúde Mental, Unicamp, 1993 – Disponível em <http://www.geocities.com/HotSprings/Villa/7340/adonorm.html> - acessado out/2008
- LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Trad. de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993
- MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro*. São Paulo: Marcatto, 1996.
- MARCELO, Carlos. Pesquisa sobre a formação dos professores: o conhecimento sobre aprender a ensinar. *Revista Brasileira de Educação* n.9, 1997
- MARTINEZ, Jorge H. Gutiérrez. *Novas tecnologias e o desafio da educação* in Educação e novas tecnologias. TEDESCO, Juan Carlos (org.) Trad. Claudia Berliner, Silvana Cobucci Leite. São Paulo: Cortez; Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamento de La Educacion; Brasília : UNESCO, 2004
- MORAES, Maria Cândida. *O paradigma educacional emergente*. Campinas, SP: Papyrus, 1997
- MORAES, Maria Cândida. O pensamento eco-sistêmico: educação, aprendizagem e cidadania no século XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004
- MORENO J. L. - *Psicodrama e Sociedade, nos dias atuais da Psicologia*. Philosophical Library, New York, 1955.
- OTTE, Henrique. *Jogador e mestre de RPG*, 2002.
- MOREIRA, Herivelto, CALEFFE, Luiz Gonzaga. *Metodologia científica para o professor pesquisador* – 2. ed. – Rio de Janeiro: Lamparina, 2008
- PALÁCIOS, Jesus. *O que é a adolescência* in DESENVOLVIMENTO PSICOLÓGICO E EDUCAÇÃO: PSICOLOGIA EVOLUTIVA. Trad. Francisco Franke Settineri e Marcos A. G. Domingues – Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. Vol.1.
- PANICUCCI, A. Giochi di Ruolo e Letteratura... in che senso. *Qualche riflessione sul tema, post-Italcon 2004*. [publicato su RiLL.it nell'aprile 2004] Disponível em <http://www.rill.it/?q=node/61>. Acessado em 17/01/2009
- PAVÃO, Andréa. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Game (RPG)*. São Paulo/SP : Devir, 2000
- POSTMAN, N. *Tecnopólio*. A rendição da cultura à tecnologia. São Paulo, Nobel, 1994
- ROCHA, Décio; DEUSDARA, Bruno. Análise de Conteúdo e Análise do Discurso: aproximações e afastamentos na (re)construção de uma trajetória. ALEA volume 7



número 2 julho/dezembro 2005 Disponível em

<http://www.scielo.br/pdf/alea/v7n2/a10v7n2.pdf>. Acessado em 10/01/2009.

RIYIS, Marcos Tanaka. *SIMPLES: Sistema Inicial para Mestres-Professores*

*Lecionarem através de uma Estratégia Motivadora* – São Paulo: Ed. do Autor, 2004

RODRIGUES, Sônia. *Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2004

ROUSSEAU, Jean Jacques. *Emílio, o la educación*, 1964. Disponível em

<http://www.elaleph.com/libros.cfm?item=900&style=Biblioteca>

SILVA , Maria Luísa Portocarrero F. Silva. *Jogo (2)* , Dicionário de termos Literários.

Disponível em [http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/J/jogo\\_2.htm](http://www2.fcsh.unl.pt/edtl/verbetes/J/jogo_2.htm). Acessado em 12/09/2008

TOFFLER, Alvin. *O Choque do Futuro*. Trad. Eduardo Francisco Alves. 7. Ed. – Rio de Janeiro: Record, 2001

VAUTHIER, Evelyne. *Un mode d'apprentissage efficace*. 2006. Disponível em 2006

Disponível em:

[http://www.cahiers-pedagogiques.com/art\\_imprim.php3?id\\_article=2736](http://www.cahiers-pedagogiques.com/art_imprim.php3?id_article=2736)

VOGLER, Christopher – *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro, Ampersand Editora, 1997.

ZACCAGNINO, Vitina di . *Il gioco di ruolo come setting esperenziale*. Vita, gioco, educazione: una transività metaforica. Basilicata Italia, Tese. Università degli Studi della Basilicata Emilio Lastrucci, 2006.

## APÊNDICE

## Questionários do grupo de Compulsórios

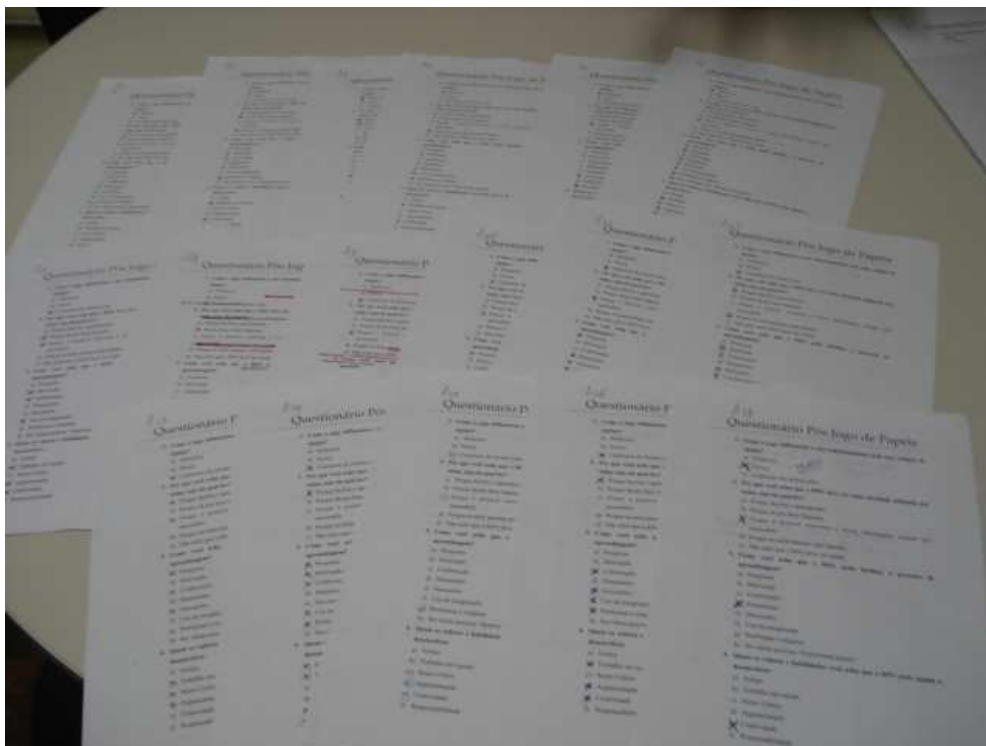


Figura 1: Questionários do grupo de compulsórios (frente)

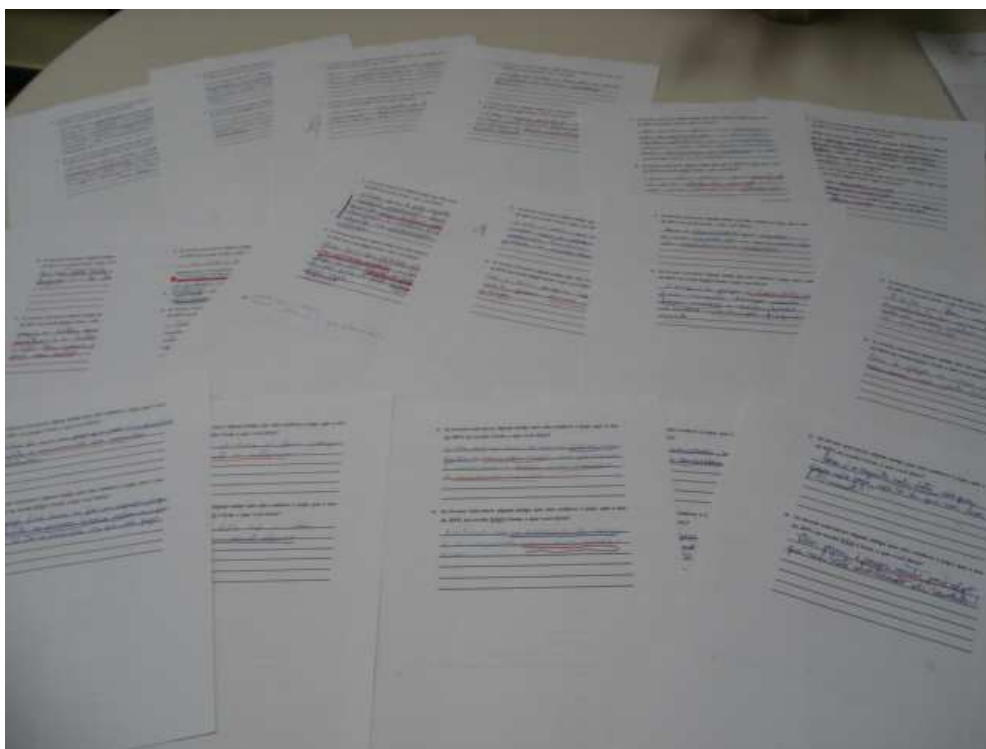


Figura 2: Questionários do grupo de compulsórios (verso)

## Aluno C1

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Diria que dá pra você interagir uns com os outros, ao mesmo tempo que você aprende pode brincar também.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Diria que tem muitos limites e isso dificulta o jogo e chega até ser chato.

## Aluno C2

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

É legal o trabalho em equipe, tem que pensar um pouco para tentar resolver os problemas. Ah, é legal jogar RPG no colégio porque no computador é uma droga!

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Quando quer fazer alguma coisa, é muito complicado porque o professor diz que não dá para fazer o que quer no jogo! Mas é só isso.

### **Aluno C3**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis



**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

O RPG na escola é bom, pois a gente se diverte, dá risada, conversa bastante.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

O RPG é meio cansativo, no começo é legal, depois com o passar do jogo ele começa a ficar enjoativo e é um saco!

#### Aluno C4

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que é um modo divertido de aprender onde o trabalho em equipe e o uso da imaginação são muito importantes. E que você se diverte decifrando enigmas.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Se a pessoa não gosta de trabalhar em equipe, e gostar de copiar matéria, então não jogue RPG.

### Aluno C5

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que o RPG ajuda a desenvolver o pensamento. Que com ele pode usar a imaginação e você imagina a cena. Você chega a ficar ansioso para desvendar o mistério.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Que tem horas que o jogo é lento e fica chato no começo e dá um pouco de sono.

## Aluno C6

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que é uma atividade que a pessoa tem que utilizar bastante o raciocínio, uma opinião crítica para poder descobrir pistas até o momento em que você tem todas as certezas para descobrir o enigma.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Que ele demora muito, gera algumas discussões, que chega um momento em que ele se torna chato (cansativo)

**Aluno C7**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis



**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que você perde aula, e dá pra fazer bagunça e é lá fora.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Porque a história começa a ser muito cansativa, e a história é muito extensa e você tem várias informações para um final sem sentido.

## Aluno C8

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

O RPG é bacana, a aula passa mais rápido. Não é a mesma chatice de sempre que o professor chega e fica explicando matéria. É uma maneira de aprender sem ficar lendo ou estudando.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Você não faz nada na aula, demora mais para aprender alguma coisa que o professor queira passar.

**Aluno C9**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Diria que o jogo ajuda a resolver problemas, pensar mais quando quer resolver certas coisas, decifrar e resolver enigmas e ajuda na conversação com a equipe.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Que tem que pensar demais, ter raciocínio rápido e que no jogo, ou você ajuda a fazer tudo ou você fica o jogo inteiro sem fazer nada.

**Aluno C10**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

O RPG é bom, você pode interagir melhor com os colegas e com o professor também. Ajuda a imaginação, a criatividade.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Não é bom porque não tem muita graça, demora a passar o tempo.

## **Aluno C11**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis



**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que é divertido, que ajuda a ser criativo e que precisa de raciocínio rápido.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Porque o jogo é cansativo, fica muito tempo sem fazer nada e nem todo mundo participa frequentemente.

## Aluno C12

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

O ROG é bom para você entender a realidade das coisas, é um bom jeito das pessoas mostrarem as suas motivações, verem suas vontades.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Que o jogo às vezes não combina com quem não gosta dele.

**Aluno C13**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça

- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Além de ser um jogo que pode ser divertido, facilita a compreensão dos assuntos trabalhados.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

O jogo fica ruim se for em equipe, porque dificilmente as pessoas levam a sério, principalmente se for a primeira vez que vão jogar.

**Aluno C14**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

O jogo de RPG é bom porque usa muito a inteligência.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

O jogo de RPG não é bom porque fazem muita bagunça.

**Aluno C15**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis



**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

O RPG pode ser bom se houver trabalho em equipe e raciocínio rápido, pois geralmente é complicado e desafia nossa capacidade de argumentar e pensar.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Geralmente não há colaboração da equipe e os integrantes jogam para passar o tempo.

**Aluno C16**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
  
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

É bom, pois você usa a criatividade, se diverte, fica ansioso para desvendar o problema.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

É muito ruim, você tem que ficar imaginando, tentando resolver o problema e o pior é que nunca chega ao fim.

**Aluno C17**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Cara, é o seguinte, vale nota, não quer jogar, não sou eu que vou levar zero mesmo!

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Nem jogue, é pensar muito para algo que nem está acontecendo de verdade!

### Questionários do grupo de Voluntários

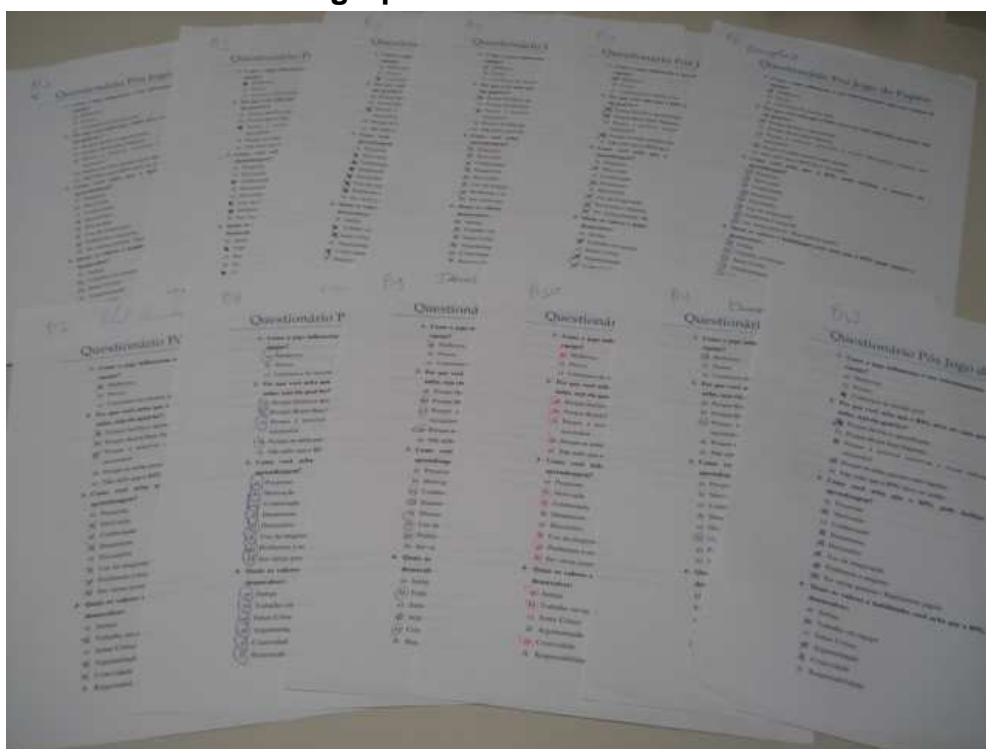


Figura 3: Questionários do grupo de voluntários (frente)

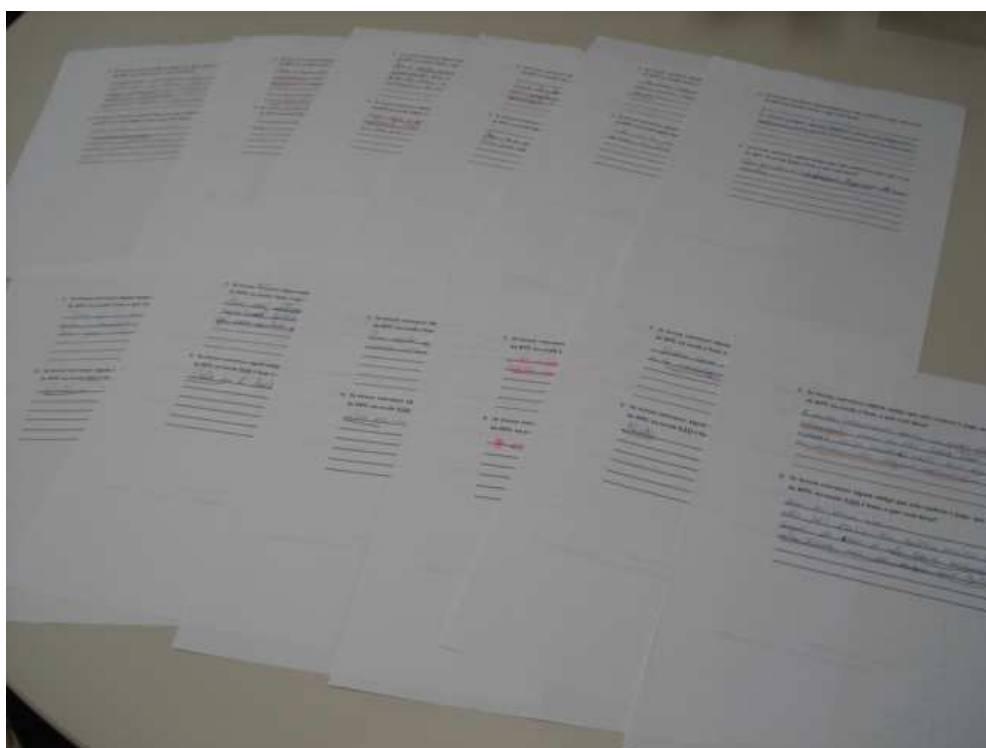


Figura 4: Questionários do grupo de voluntários (verso)

## Aluno V1

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Seguinte, imagine que você vai batalhar e quem vai te ajudar são amigos de colégios, e você aprende jogando com a sua imaginação. É muito legal!

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Pô, não dá certo isso porque é muita zona, e tem todo aquele preconceito e às vezes leva dano e morre. Fica irritado por nada.



## Aluno V2

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que é uma ótima forma de diversão, desenvolve raciocínio nas horas em que é preciso pensar para resolver os problemas, além de outras coisas boas que resultam do RPG, como por exemplo, a pessoa que for tímida fica mais desinibida.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Sinceramente, não vejo motivos pra não jogar!

### **Aluno V3**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que é muito divertido, faz o uso da imaginação, que vale a pena jogar, pois dá para fazer coisas que são impossíveis de fazer na vida real.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Não tem o que dizer, foi uma das melhores formas de aprendizado que eu já vi.

#### **Aluno V4**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

É uma atividade dinâmica divertida onde você aprende com essa dinâmica e torna o aprendizado mais fácil e divertido.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Que, se a pessoa não levar a sério, o RPG vira uma distração.

## **Aluno V5**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Eu diria que é legal, vale a pena acordar cedo, e que aumenta muito a criatividade, relações, ...

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Ah, sei lá! Eu não vejo muito problemas no RPG. Eu penso que é bom.



**Aluno V6**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

É um jogo bem legal, pois integra várias pessoas em uma causa só.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Que os alunos só fazem bagunça e desconcentra.

## Aluno V7

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça

- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Diria que é uma coisa muito dinâmica e divertida, que seria sempre bom jogar alguma vez.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Nada, o RPG é bom!

## Aluno V8

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que você interpreta papéis, mata monstros, lança magias, interage com outras pessoas, etc...

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Nada, eu não lembro de nada.

## Aluno V9

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que ajuda na imaginação, é muito massa, melhora a relação com os amigos.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Acho que nada.



**Aluno V10**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Que é legal, a gente brinca, se diverte, trabalha em equipe e ajuda a pensar.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Não sei.

## **Aluno V11**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

Diria que o trabalho em grupo e o imaginário melhoram muito.

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Nada!

## **Aluno V12**

**1- Como o jogo influenciou o seu relacionamento com seus colegas de equipe?**

- a) Melhorou
- b) Piorou
- c) Continuou do mesmo jeito

**2- Por que você acha que o RPG deve ser uma atividade utilizada nas aulas, seja ela qual for?**

- a) Porque facilita o aprendizado
- b) Porque dá pra fazer bagunça.
- c) Porque é possível conversar e trocar informações sempre que necessário.
- d) Porque as aulas passam mais rápidas.
- e) Não acho que o RPG deva ser usado.

**3- Como você acha que o RPG pode facilitar o processo de aprendizagem?**

- a) Pesquisas
- b) Motivação
- c) Colaboração
- d) Dinamismo
- e) Discussões
- f) Usando a imaginação
- g) Resolvendo problemas e enigmas
- h) Ser várias pessoas / representar papéis

**4- Quais os valores e habilidades você acha que o RPG pode ajudar a desenvolver?**

- a) Justiça
- b) Trabalho em equipe
- c) Senso crítico
- d) Argumentação
- e) Criatividade
- f) Responsabilidade

**5- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola é bom, o que você diria?**

É muito interessante, pois o jogo dá muitas informações. Como eu não sabia nada sobre espadas, hoje eu conheço mais. Ele ajuda em pensamentos lógicos, improvisos, ...

**6- Se tivesse que convencer algum amigo que não conhece o jogo, que o uso do RPG na escola NÃO é bom, o que você diria?**

Bom, eu diria que... não sei, pois eu gosto muito de jogos do tipo e não teria argumentos para falar mal de algo que gosto.