



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Educação Básica e Profissional
Centro Pedagógico

UFMG

LÓGICA E INVENÇÃO: O JOGO DE RPG NA AQUISIÇÃO DO CONHECIMENTO

Alunos: Daniel de Miranda Almeida, Dimitri Augusto Perdigão Ferreira

Orientador: Silvia Amélia Nogueira de Souza

Co-orientador: Anderson Costa

Escola: Centro Pedagógico da EBAP/ UFMG

Av. Antônio Carlos, 6627- Belo Horizonte - Minas Gerais - CEP 31.270-901

sylviamelia@gmail.com

Resumo:

A presente pesquisa surge por interesse e iniciativa de um grupo de estudantes do 7º ano do Centro Pedagógico em aprofundar os estudos sobre um jogo que praticam: RGP (Role-Playing Game) ou em português, Jogo de Interpretação de Papéis. O artigo descreve o processo de produção do RPG intitulado “As Crônicas de Brasar”, desenvolvido por este grupo de estudantes, na escola, em horários intra e extraclasse. A metodologia da pesquisa consistiu em leitura bibliográfica, a coleta de informações por meio da observação do jogo, produção de entrevistas e questionários dirigidos aos *players*. Por meio da apresentação do jogo desenvolvido pelos estudantes, o artigo aponta as potencialidades do RPG na aquisição do conhecimento, com ou sem a presença de um professor.

Palavras-chave: RPG; As crônicas de Brasar; conhecimento; ludicidade; autonomia.

Hoje sabemos que o brincar e o jogar são ações que se associam ao aprender. No uso do corpo, da mente, dos sentidos, de associações e de representações presentes no ato de jogar encontramos formas de simbolizar e ressignificar o mundo. O aprender pelo jogo como estratégia pedagógica para envolver crianças e jovens no que se pretende ensinar tem sido um meio praticado por professores e educadores para atrair a atenção de seus estudantes, na apresentação ou fixação dos conteúdos escolares:

No passado, existiram diversas modalidades de associação, através da complementaridade, sob a forma da recreação ou do artifício. Já a associação moderna, vê no jogo um potencial desenvolvimentista e educativo, se enraíza no pensamento romântico. (BROUGÈRE, 2002, p. 6)

Dentre as modalidades de jogo existentes, daremos destaque ao jogo que ficou conhecido no Brasil por suas iniciais em língua inglesa – RPG, ou Role Playing Game, que se caracteriza por ser um jogo de interpretação de papéis:

(...) os jogadores são transferidos para um lugar e uma época imaginários e encarnam personagens ficcionais, seguindo um enredo predefinido e contado por um narrador. Enquanto os acontecimentos são descritos, todos precisam imaginar o que está ocorrendo e são instigados a resolver os enigmas. Das respostas e decisões depende o desfecho da história. (BIS, 2017, s/p).

O RPG tradicional pode ser acessado por meios analógicos em livros-jogos e tabuleiros ou em uma versão digital que se joga online. Em todos os casos, além dos jogadores se faz necessária a função do mestre de jogo, que nos jogos analógicos se consolida em um dos participantes e na versão digital pode ser uma programação de computador. Nas palavras de Hitchens e Drachen (2008, p.16):

Os participantes dos jogos estão divididos entre os jogadores, que controlam personagens individuais, e os mestres do jogo (que podem ser representados por software em exemplos digitais) que controlam o restante do mundo do jogo além das personagens dos jogadores. Jogadores afetam a evolução do mundo do jogo através das ações de seus personagens. As personagens controladas por jogadores podem ser definidas em termos quantitativos e/ou qualitativos e são indivíduos definidos no mundo do jogo, não identificados apenas como papéis ou funções. Essas personagens podem potencialmente se desenvolver, por exemplo, em matéria de competências, habilidades ou personalidade. A forma deste desenvolvimento está pelo menos parcialmente sob controle do jogador e o jogo é capaz de reagir a estas mudanças. Pelo menos um, mas não todos os participantes têm controle sobre o mundo do jogo além de um único personagem. Um termo comumente utilizado para esta função é mestre do jogo, embora existam muitos outros. O equilíbrio de poder entre os jogadores e mestres do jogo, e a atribuição dessas funções, pode variar, mesmo dentro de uma única sessão de jogo. Parte da função de mestre do jogo normalmente é para se pronunciar sobre as regras do jogo, embora essas regras não precisem ser quantitativas em qualquer forma ou se embasar em qualquer forma de resolução aleatória. (HITCHENS; DRACHEN, 2008, p.16 APUD SCHMIT; MARTINS; 2011, p. 7077).

Iremos refletir sobre a natureza do jogo e o jogo educativo, derivadas da observação da criação de jogo de um RPG, desenvolvido por jovens de 12 e 13 anos de idade, que cursam o 7º ano no Centro Pedagógico da UFMG. Inicialmente, o propósito da pesquisa seria apontar, por meio do RPG criado - As Crônicas de Brasar - o potencial educativo do mesmo, co-

mo um desdobramento do que os estudantes já haviam criado para jogar nos intervalos da escola. No desenvolver da pesquisa, observando e entrevistando os estudantes, uma pergunta se tornou latente: haveria um valor educativo na criação do jogo por si, mesmo sem a mediação de conteúdos ofertados pelo professor? O que aprendemos ao jogar? Buscaremos responder estas questões elucidando a natureza do jogo e da criação em si.

Cultura Lúdica:

O jogo e a brincadeira compartilham um universo de questões comuns e se diferem pela sistematização de propósitos e concepções. Uma brincadeira pode ser mais livre de objetivos finais do que os jogos e conforme Brougère (2001):

A brincadeira humana supõe um contexto social e cultural. É preciso efetivamente romper com o mito da brincadeira natural. A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto, de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social: aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata. (BROUGÈRE, 2001, p. 97).

Mesmo o brincar, que muitas vezes é entendido como um fazer espontâneo, é uma construção social a produzir novos significados a partir daquilo que é estimulado em seu contexto e também sobre o que a criança observa e assimila do seu entorno. Compreendendo a centralidade da brincadeira e do jogo na formação social, cognitiva e criativa de crianças e jovens, Vygotsky (2000) desenvolverá o conceito de ZDP – Zona de Desenvolvimento Proximal que é definido como:

a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial. Ou seja, o espaço entre aquilo que a criança sabe fazer por si mesma e o que ela pode fazer com a ajuda de alguém.(...)Vygotsky entende que a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança, pois ela tem a oportunidade de ser aquilo que ainda não é, pode agir como se fosse maior do que é na realidade e

pode saber e usar coisas que lhe são proibidas. (LOPES; MENDES; FARIA, 2005, p. 34)

Nosso intuito não será nos aprofundar neste conceito, mas levantar como a conceitualização de Vygotsky nos auxilia a compreender a potencialidade do jogo de RPG para aquisição de conhecimentos e aprendizagens, por meio da oralidade, da simulação e da fabulação:

No decorrer do jogo [RPG] o elemento principal de sua execução é a linguagem oral, que acaba contribuindo para que o sujeito se expresse cada vez mais e com maior facilidade, pois suas palavras são os instrumentos de que precisa para realizar a interpretação exigida pelo jogo. Por trás delas está um enredo, no caso do Mestre, e um histórico, no caso do jogador. E permeando ambos está o sistema jogado e suas vivências. Como uma fala *mais elaborada*, os históricos dos jogadores ampliam seu repertório cultural na medida que lêem para produzi-los, aumentando o próprio vocabulário, expressando-se melhor oralmente e conseqüentemente na escrita. É aí que a escrita se evidencia, na construção desses enredos e históricos (...) Isso leva novamente a uma reflexão acerca da concepção de *zona de desenvolvimento proximal*, onde as 'trocas' com parceiros mais capazes ajudam nas funções ainda não desenvolvidas. O processo ocorre nos grupos de RPG observados em que uns ajudam os outros inclusive no processo da escrita. Na confecção dos históricos os Mestres orientam os jogadores a descreverem, a vida do personagem em detalhes, com riqueza de elementos para que a interpretação seja fiel e coesa, e nesse processo uns auxiliam aos outros, seja no empréstimo de livros, na correção ortográfica ou na conclusividade das histórias individuais. (BRAGA, 2000, pg. 71 apud SCHMIT; MARTINS, 2011, p. 7083)

O RPG tem sido pesquisado por muitos educadores (SCHIMIT; MARTINS, 2011) e utilizado como recurso pedagógico, dada a abrangência das habilidades e dos conteúdos passíveis de ser desenvolvidos por meio dele. No site Portal do Professor, encontramos diversos planos de aulas baseados no RPG como recurso didático, associado a outras estratégias pedagógicas e a conteúdos escolares. Alguns pesquisadores destacam que no uso do RPG associado a uma ancoragem de conteúdos, deva ser somente uma etapa de uma sequência didática:

Para que o RPG esteja a serviço do aprendizado, sua transposição do universo adolescente para a sala de aula não pode ser direta. O fundamental é que a ação esteja ancorada num conteúdo específico que sirva de base para a aventura. A partir daí, os estudantes discutem e fazem pesquisas para descobrir como seus personagens devem agir. Cabe ao professor

analisar se as propostas da turma são possíveis - e coerentes - à luz do conteúdo em questão. (...) O consenso [entre professores] desta vez, é que o RPG deve ser apenas uma etapa do ensino do conteúdo. Ter consciência disso é fundamental para que o jogo, além de divertir, também ajude a turma a avançar”. (BIS, 2007, s/p).

Rocha (2006) aponta que o fundamental é que o conteúdo seja transformado de modo a estar integrado ao prazer do jogo:

O jogo já faz parte da educação, mas ainda se trata de um artifício pedagógico. É o trabalho do educador controlar o seu conteúdo, fazer com que o jogo proporcione à criança a possibilidade de adquirir conhecimentos relevantes, que não seriam adquiridos no jogo praticado sem o seu controle direto. O educador deve transformar o conteúdo em jogo, oferecê-lo de forma que a criança possa envolver-se com o mesmo, imaginando-se participante de um jogo e não de uma atividade escolar. (ROCHA, 2006. P. 26)

As Crônicas de Brasar – Relato de experiência:

Como professora e artista visual, leciono Artes Visuais/Audiovisuais no Centro Pedagógico da UFMG. Sempre gostei de jogos e a ludicidade é um elemento constitutivo das minhas aulas para o Ensino Fundamental, contudo apesar de conhecer o jogo, nunca joguei RPG. No ano de 2016 fui procurada por um estudante, o Marcos, para que eu apreciasse um desenho de um personagem de game que ele havia criado. Ele fazia parte de um grupo de estudantes do 6º ano que estavam começando a desenvolver um jogo nos horários de intervalo. Em entrevista com o estudante Nathan ele explica como a ideia de criar um jogo de RPG surgiu:

Inicialmente, para gente ter essa ideia do RGP eu e o Marcos criamos ela mais por brincadeira, por que até lá, a gente não sabia mesmo o que era um RPG, a gente achava que RPG era mais um mundo mais brincalhão, assim. Depois, a gente foi entendendo o que era e a gente quis seguir essa ideia pra ser pessoas que na vida real a gente nunca poderia ser, tipo um mago, um guerreiro, um assassino, uma deusa (...), muitas classes e diversas raças que tem no RPG. E a gente queria muito criar o RPG para fazer inicialmente muitas aventuras, tanto que o nosso intuito quando a gente foi criar o RPG a gente já tinha em mente nossa primeira aventura (...).”

ENTREVISTA CEDIDA dia 21 de setembro de 2017. Nathan Guerra.

Sugeri que eles fizessem uma carta endereçada aos professores e por meio dessa, demonstrassem o interesse deles em uma oficina de jogos, e assim, eles fizeram uma solicitação contendo assinaturas de meninos, meninas e também de professores da escola apoiando-os na iniciativa. Apresentei a proposta ao coletivo de professores e convidei um estudante de graduação em Licenciatura em Artes Visuais, o Anderson Costa, que já havia participado de um grupo de pesquisa sobre jogos na Escola de Belas, para que ele propusesse um GTD (Grupo de Trabalho individualizado) sobre o assunto Jogo, na escola. Neste momento, aquilo que emergiu do interesse dos estudantes, observado por mim no momento, foi a fagulha necessária para a articulação entre os docentes de um espaço formalizado dentro dos tempos e espaços de aprendizagem da escola, para acolher a livre vontade e iniciativa dos estudantes.

O GTD Jogos aconteceu no 2º semestre de 2016 e desencadeou um processo de criação e pesquisa dos estudantes do que mais tarde intitulou-se “As Crônicas de Brasar”. Os estudantes contaram que inicialmente o jogo que eles estavam criando estava muito preso, amarrado. Havia uma infinidade de classes de personagens, mais de 50 classes mas muitas dessas classes eram apenas variações de personagens com o mesmo atributo. O monitor Anderson apresentou, durante o GTD, muitos jogos de tabuleiro, livros de RGP e referências da literatura fantástica. O estudante Daniel Miranda comenta:

O RPG é um jogo muito aberto, ele pode ser moldado durante a história, inclusive, se a gente fizesse uma coisa muito linear deixaria de ser um RPG. (...) O Anderson ajudou muito, ele levou muitos jogos de tabuleiro, nós jogamos, ele ajudou a gente e em muita coisa, foi o Anderson que ajudou a gente a produzir. (ENTREVISTA CEDIDA em dia 21 de setembro de 2017 por Daniel Miranda.)

O GTD Jogos finalizou-se com o fim do ano de 2016 e todo o material produzido por eles ficou guardado comigo na escola. Em 2017, devolvi o material e os estudantes retomaram o desenvolvimento do jogo, nos horários de intervalo. No fim do 2º semestre de 2017, o grupo me procurou para orientá-los em uma pesquisa sobre RPG para ser apresentada na Febrat/2017. O grupo hoje é composto por 8 estudantes, 6 meninos e 1 menina, que cursam o 7º ano do Ensino Fundamental que joga o RPG na hora do intervalo: Charles Santos de Souza Meira 7C, 12 anos; Fernanda Amaral Parreiras 7A, 13 anos; Nathan Henrique da Silva 7A 13 anos; Gustavo Luciano dos Santos 7C, 12 anos; Dimitri Augusto Perdigão Ferreira 7B, 13 anos; Camilo Hinojosa Milanês 7A, 12 anos; Daniel de Miranda Almeida 7B, 13 anos.

Figura 1: A mesa de jogo do RPG As Crônicas de Brasar no espaço da biblioteca do Centro Pedagógico / UFMG.



Foto: Silvia Amélia N. Souza.

Em suma, o RPG “As Crônicas de Brasar” foi desenvolvido pela vontade de criar e jogar dos estudantes, alimentados pela iniciativa de um estudante de graduação em Cinema que pesquisava jogos na Escola de Belas Artes, e que ofereceu um GTD (Grupo de Trabalho Diferenciado) sobre o assunto, e pela minha vontade de ser uma facilitadora do processo oferecendo o recurso do tempo e do espaço da escola para isso.

O desenvolvimento e a criação do jogo aconteceram em encontros presenciais dos estudantes na escola, com registros escritos e auxílio de alguns recursos digitais. As anotações sobre o jogo foram registradas em folhas de papel soltas, cadernos e por fim, organizadas em uma pasta. Um grupo criado no aplicativo WhatSap, intitulado “RPGeiros” auxiliou na comunicação entre os *players* para tomadas de decisão e escolha sugestões para aprimoramento do jogo, funcionando como fórum permanente para decisão de nomes, atributos, regras, invenção de novos lugares. O uso de um site de criação de mapas finalizou a versão do mapa de Brasar inicialmente criada no papel. Os estudantes criaram também uma conta do RPG no Instagram e no Facebook, com objetivo de divulgar o jogo.

Figura 2: Mapa de Brasar.



Fonte: Criado em conjunto pelo grupo de RPGeiros, 2017.

Os estudantes narraram que para ser um bom jogador de RPG é preciso “apenas criatividade e um pouquinho de sorte” e maioria joga porque começou a criar o jogo no GTD Jogos, que desencadeou o processo de criar e jogar. Nas Crônicas, para criar um personagem você precisa de criar um nome, definir sua personalidade com 3 qualidades e 3 defeitos, escolher a sua classe que são Paladino, Bárbaro, Samurai, Monge, Mago, Alquimista, Necromancer, Invocador, Espadachim, Ladino, Ranger, Engenheiro, Gravitacionista, Druida, Mercenário, Lanceiro e Sacerdote. É preciso também criar uma história para o personagem e definir seus atributos, espalhando 13 pontos entre os atributos sendo: metalurgia, construção, cozinha, alquimia, lãbia, carisma, exploração, aprendizagem, raciocínio, sabedoria, zuera, domesticação, resistência, atletismo e furtividade. O atletismo, por exemplo é um atributo que define a velocidade e assim, quem ataca primeiro. Para ganhar mais pontos de vida ele tem que atacar e o dano é calculado da seguinte forma: o valor do ataque + o valor da arma + o número do dado. Cada personagem tem sua HP (pontos de vida) e se esforça para não deixar com que seus pontos zerarem. Para isso, tem que enfrentar situações diversas de interação entre os participantes propostas pelo mestre do jogo. Todas essas regras que são variações de outros jogos

foram criadas pelos estudantes considerando os heróis e as referências com as quais eles mais se identificam.

Rocha (2006) em sua dissertação “RPG: jogo e conhecimento”, reflete sua experiência como jogador e como professor da seguinte maneira:

Ao refletir sobre minha experiência com o RPG, compreendi que apesar de nunca ter me preocupado com o que aprendia durante o jogo, adquiri muitos conhecimentos ao jogar RPG, mesmo sem pretensão alguma de o fazer. Grande parte destes conhecimentos não me ajudariam a tirar uma boa nota numa prova ou passar no vestibular, mas são úteis para a vida, para refletir, me tornar uma pessoa mais consciente daquilo que acontece a minha volta. Afinal um jogo de RPG imita a vida, com exageros e fantasia que tornam o jogo divertido, certamente, mas não deixa de ser cheio de variáveis e situações inesperadas e acima de tudo proporciona a interação com outros seres humanos a todo instante, exatamente como fazemos no cotidiano. (ROCHA, 2006, p. 11)

As reflexões acima em muito se aproximam daquilo que foi observado na dinâmica dos jogadores das “Crônicas de Brasar”. Ao criarem um mundo baseado na literatura fantástica, com referências da cultura japonesa e mitologia grega, os estudantes reformulam suas próprias concepções de mundo referenciando-se a outras culturas. Uma observação sobre o nome do jogo pode também elucidar como a influência estrangeira da criação do RPG é marcante. De acordo com o estudante Gustavo, o título do jogo nasce associado ao nome Brasil, contudo, as cosmogonias e mitologias dos povos de origem indígena ou africano, não aparecem nas referências utilizadas pelos estudantes. Hoje é possível encontrar livros de RPG e sobre RPG em português, mas a grande parte da literatura sobre e de RPG ainda está escrita em língua estrangeira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um dos principais desafios da pesquisa sobre o processo de criação de um RPG foi lidar com um objeto de natureza mutável. Como nos aponta a definição de Role-playing Game acima “o modo de interação entre o jogador e o jogo pode mudar de forma relativamente livre entre [opções] configurativas e interpretativas” (HITCHENS; DRACHEN, 2008, p.16), e assim produzir uma experiência processual e interativa, de contínua fabulação e permanente mudança.

Observamos que, em base no que foi desenvolvido e criado pelos estudantes, que a criação do jogo por si, mesmo sem a mediação de conteúdos ofertados pelo professor, teria um valor de aprendizado válido de ser fomentado dentro da escola.

A criação do jogo foi um processo de aprendizagem, movido pelas inteligências e vontade destes estudantes, sem a necessidade de aplicar o termo educativo para qualificá-lo. Imaginar, representar e criar são práticas fundadoras de nossa existência e do aprender. O jogo, em linhas gerais, por sua natureza lúdica e relacional possibilitou o rearranjo de elementos constituintes de práticas interessantes e instigantes para os jovens. Consideramos, contudo, que o limite da emancipação intelectual e do aprendizado autônomo foi dado pela vontade e iniciativa dos estudantes. Se não há interesse dos jovens em criar um jogo, não há como avançar. É neste momento que o papel do professor como propositor ou provocador é fundamental, pois cabe a ele fomentar entre os jovens este interesse, cativar. Assim, o RPG enquanto prática de lazer, livre de controles externos e interesses pedagógicos, também pode oferecer oportunidades de aprendizagem àqueles que criam, no ambiente escolar um rico momento de interação e aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BIZ, Manuela. O ABC do RPG. Portal Nova Escola. Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/2364/o-abc-do-rpg>. Acessado em 3 de setembro de 2017.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. Coleção: Questões da nossa época, n. 43. São Paulo: Cortez, 2001.
- BROUGÈRE, Gilles. Lúdico e educação: novas perspectivas. Revista da Faculdade de Educação de Brasília/ UnB. V. 8, n. 14, jan/jun. 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003.
- GRANDO, Anita; TARUCO, Liane. Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. CINTED/ UFRGS. Revista Novas Tecnologias na Educação.V.6, n. 2, Dezembro, 2008.
- HITCHENS, Michael; DRACHEN, Anders. The Many Faces of Role-Playing Games. In: **International Journal of Role-Playing**, Issue 1, p. 3-21, 2008. Disponível em: <http://marinkacopier.nl/ijrp/wp-content/uploads/2009/01/hitchens_drachen_the_many_faces_of_rpgs.pdf>. Acesso em setembro de 2017. (Tradução: SCHMIT, Wagner Luiz e MARTINS, João Batista)
- LOPES, Karina Rizek; MENDES, Roseana Pereira; FARIA, Vitória Líbia Barreto de. (org.) Coleção Proinfantil. Livro de Estudo: Módulo II. unidade 7. Brasília: MEC, 2005.
- PORTAL DO PROFESSOR. Planos de Aula. Acesso em 2 de setembro de 2017. <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12381>.

PORTAL DO PROFESSOR. Planos de Aula. Acesso em 2 de setembro de 2017.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=12330>.

PORTAL DO PROFESSOR. Planos de Aula. Acesso em 2 de setembro de 2017.

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=26995>

ROCHA, Mateus. RPG: jogo e conhecimento. Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento. (Dissertação) Universidade Metodista de Piracicaba. Faculdade de Ciências Humanas. Piracicaba, 2006

SCHMIT, Wagner Luiz; MARTINS, João Batista. RPG e Vigotski: perspectivas para a prática pedagógica. Anais do I Seminário Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação – SIRSSE. PUC do Paraná – Curitiba, 2011.

VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Paying Game) na educação escolar. Dissertação. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara, 2008.

VYGOTSKY. Lev Semynovitch. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2000.