

NARRADORES DE CONHECIMENTO: RELATOS SOBRE UMA PRÁTICA ON-LINE COM ROLE PLAYING GAME E APRENDIZAGEM CRIATIVA

Lincoln Aguiar Santos¹

Resumo

Partindo dos conceitos de fantasia ativa – trazido por Paolo Legrenzi – e pedagogia da imaginação – através de Italo Calvino, foi desenvolvido pelo professor Lincoln Aguiar um projeto de aprendizagem criativa que pretendeu incentivar estudantes e professores à busca de novas narrativas de conhecimentos por meio de jogos como o RPG, Jogos Teatrais e de improvisação, dentre outros. Criando novos universos dentro de um ambiente virtual chamado de “Aldeia de Narradores” (pela plataforma Discord), os participantes puderam experimentar uma troca real de aprendizagens múltiplas. Neste trabalho é relatado o processo de planejamento, desenvolvimento e resultados gerados pelo referido projeto, denominado como “Narradores de Conhecimento”.

Palavras-Chave: Pedagogia da Imaginação. Aprendizagem Criativa. Role Playing Game. Jogos Teatrais.

INTRODUÇÃO: PREPARANDO A AVENTURA

Imagine a seguinte situação: você se encontra em uma floresta, fugindo com todas as forças de uma onça que, claro, está sempre em seu encalço. Há muitas árvores e você consegue sentir cada folha, galho, que toca o seu corpo devido ao arrepio de atenção que ele produz. Ao continuar correndo, algo instintivo lhe diz que há perigo à frente também. Nesse momento você para bruscamente com os pés e percebe que está encarando um grande penhasco. Lá embaixo um rio corre, porém, a altura é grande, não se sabe se um ser humano sobreviveria à queda. A onça começa a se aproximar muito devagar, preparando o bote. Você sente o suor escorrer da testa ao nariz, até chegar na boca e morde os lábios salgados. Nesse momento parece que não há mais nada ali a não ser o penhasco, a onça e você. O que você faria?

Essa é uma introdução clássica de Role Playing Game (RPG), com um

¹ Professor de Artes da Rede Básica de Educação do Estado da Bahia | Secretaria de Educação do Estado da Bahia | linksakai@hotmail.com

molde no qual se apresenta uma cena nos mínimos detalhes para a personagem-jogadora e esta pessoa decide para onde a narrativa irá correr. E então? Conseguiu sentir um pouco como é ser perseguido por uma onça na floresta? E o que você escolheu fazer?

“Fazer de conta” é uma das habilidades humanas mais incríveis que existem. A capacidade inata de, em meio a tantas conexões neurais, imaginar e fantasiar possibilidades e mundos paralelos é, de fato, fascinante. Vivenciando o universo artístico, portanto, estas são habilidades com as quais mais me deparo e me identifico. Sem dúvidas, são também elas que nos abrem caminhos possíveis para novas ideias e estímulos seja em qualquer campo, sobretudo no da educação.

Paolo Legrenzi (2013) apresenta os conceitos de “fantasia ativa” e “fantasia passiva”, de modo que esta diz respeito a fantasias criadas por outras pessoas e apenas recebidas ou assimiladas por nós, enquanto aquela tem relação com uma fantasia produzida, de fato, pelo indivíduo.

TV e outras formas de show estimulam a fantasia de modo passivo, no sentido de que quando assistimos como espectadores ao desenrolar de histórias em mundos fantásticos, criados por outros, resta-nos pouco trabalho mental a fazer. A educação para a fantasia deveria procurar induzir-nos a criar pessoalmente mundos imaginários nos quais pudéssemos exercitar nossa fantasia. (p. 14)

Desta forma, no ano de 2021, durante o período de ensino remoto, junto à professora Dinalva Nardes – colega de escola, responsável pela disciplina de Língua Estrangeira (Inglês) – desenvolvi um projeto que teria como base a criação e formação de narradoras e narradores de RPG. O intuito do trabalho era o de fomentar a fantasia ativa das pessoas participantes, estimulando a criação de mundos possíveis e fantásticos e aprendendo com e dentro deles com a utilização do jogo de criar histórias.

Segundo Ricardo Amaral (2013, p. 9) o RPG “dá ao jogador uma sensação de liberdade e lhe revela um mundo de possibilidades, nem sempre possíveis no nosso dia a dia”. Ao mesmo tempo, o define como:

[...] uma brincadeira de contar histórias. Mas uma brincadeira levada a sério pelos seus jogadores. Nesse jogo, todos os participantes devem ajudar a construir uma história, a qual se dá o nome de aventura. Na maioria das vezes, cada jogador é responsável por um personagem da aventura. Assim, ele deve falar pelo personagem, informar a ação que ele deseja fazer, e buscar atingir as metas daquele personagem que está sob seus cuidados. (p. 9)

Além disso, o projeto desencadeou-se por intermédio de metodologias de Aprendizagem Criativa (RESNICK, 2020), visando os seus “quatro P’s”: Projetos – numa prática sempre baseada na criação e execução de ideias; Paixão – dando lugar ao interesse direto com o objeto de conhecimento; Pares – a partir da ideia de que nenhuma aprendizagem acontece sem o compartilhamento de

pensamentos com o outro; e Pensar brincando – com o intuito de tornar o espaço da educação em algo leve e divertido.

Há ainda a adição recente de um novo “P” chamado “propósito” – este que não é trazido por Resnick em seu livro de referência para a prática, mas construído pela comunidade de professores que continuam seus estudos.

Esses pilares sustentam as práticas com a metodologia ao redor do mundo e seguem sob a ideia da “espiral da aprendizagem criativa”, que mantém a ordem cíclica de imaginar, criar, brincar, compartilhar e refletir.

O PROCESSO: AVENTUREIROS PEGAM A ESTRADA

O projeto “Narradores de Conhecimento” foi desenhado durante o primeiro semestre do ano de 2021, dentro das Residências de Aprendizagem Criativa – realizadas pelo Instituto Anísio Teixeira (IAT). Pretendeu-se atingir o público-alvo de estudantes e professoras(es) do Colégio da Polícia Militar CPM Prof. Poeta Luiz Neves Cotrim, das turmas de 9º ano (Ensino Fundamental – anos finais) e de todo o Ensino Médio, na cidade de Jequié-BA. Tanto a sua elaboração quanto sua primeira execução se deram de maneira remota, durante o período de quarentena, devido à pandemia de Covid-19.

Portanto, decidimos criar uma comunidade na plataforma *Discord*, intitulada “Aldeia de Narradores”, na qual nos encontramos ao longo de quatro meses (de julho a novembro), sempre aos sábados, no horário das 15:00h às 18:00h.

O trabalho foi composto por 8 etapas:

A primeira etapa, intitulada “Abre-se o portal para Nárnia!”, constou do momento de sondagem, divulgação do projeto e inscrições dos participantes. Neste momento foram pensados dois momentos importantes: o “aquecimento” e a “sessão zero”.

No primeiro, compomos uma mesa de RPG online apenas com jogadoras(es) que já haviam experimentado a prática do *roleplay*. A aventura foi transmitida pelo canal do *Youtube* “Jogando Conversa Dentro”, e serviu de mote para a divulgação à mais pessoas interessadas a participar do projeto, trazendo, por exemplo, dois adultos para a equipe de participantes: o pai de uma das estudantes e uma professora de química do município de Barreiras, também na Bahia. O segundo foi relacionado ao nosso encontro inicial, de forma remota, dentro da comunidade da Aldeia, no qual decidimos regras de convivência e estabelecemos as primeiras apresentações pessoais.

A segunda etapa do projeto, “*No Checkpoints, No Life*”, serviu para introduzirmos os conceitos de jogo e experimentarmos jogos diversos. Partindo da dinâmica de que os estudantes já possuem o conhecimento a ser compartilhado, solicitamos que eles trouxessem propostas de jogos de seu repertório, com potencial narrativo, e que pudessem ser experimentados por todos. Jogamos e discutimos conhecimentos a partir dos jogos *Shmunit*, *Stopots* e *Gartic*, buscando entender suas funcionalidades além da mera

diversão e entretenimento.

Durante a etapa seguinte, “Dentro de mim tem o quê?”, focamos brevemente na realização de Jogos Teatrais a partir do sistema de Viola Spolin (2008). Tais jogos tinham o propósito de ativar e potencializar a interpretação das personagens nas aventuras que jogaríamos no *roleplay*, além de trabalhar com os conceitos de “quem”, “onde” e “o que”, trazidos pela autora.

Na quarta etapa, chamada “Diz-se que...”, entramos pela primeira vez nos estudos sobre o que é o RPG, como se realizam as partidas, suas mecânicas e sistemas. Foi nesta etapa, também, que exploramos alguns dos sistemas que nos serviriam de base para discussão, são eles: “RPG Pedagógico”, de Ricardo Amaral; “Trama Cards - A Trama do Criar”, de Silvani Neri e Diego Azevedo; “A Bandeira do Elefante e da Arara”, de Christopher Kastensmidt; “Hora da Aventura RPG”, de Manuel J. Sueiro, Iván Sánchez, Pedro J. Ramos e Sergio M. Vergara; e “*Tiny Dungeon*”, de Brandon McFadden. Sendo este último o escolhido pelo grupo para servir de foco em nossas práticas subsequentes.

Só então, na quinta etapa, “Tudo começa numa taverna”, iniciamos as partidas com aventuras de RPG. Inicialmente, fomos guiados por um jogador e mestre (nome dado a quem narra uma partida de um RPG) de longa data cujo apelido é “Volta”. Ele foi de grande ajuda durante o processo, pois dividiu bastante material e experiência com os participantes. Depois, nos preparamos para as nossas próprias aventuras.

Cada aventura curta durou, em média, 3 horas. Elas foram construídas e narradas pelos estudantes e professores que se dividiram em duplas para a criação. Foram produzidos materiais para as *one-shots* (aventuras de um único encontro), como mapas, fichas de personagem, ícones, etc. De fato, o momento “mão na massa” aconteceu durante este período, que durou dois meses.

As últimas etapas: “o labirinto da diversão”; “e tornaram-se lendas”; e “*Oh, here we go again*”, se trataram de momentos finais para a avaliação geral do projeto, reverberação e revisão das práticas para futuras aplicações do mesmo, desta vez em um modelo presencial.

RESULTADOS: AS MARCAS DA AVENTURA

Além da diversão das partidas, os participantes relataram o aprofundamento das habilidades socioemocionais, afetivas e científicas. A experiência nos jogos e práticas com o RPG, enquanto jogadoras(es), fizeram com que discussões de nível teórico se tornassem divertidas, sem o “peso” da exatidão ou o medo da avaliação e repreensão. A professora de química que nos acompanhou, por exemplo, gerou um quebra-cabeças durante uma das partidas, no qual as personagens deveriam conhecer os conceitos de neutralização para resolver a situação proposta em jogo.

Esse e outros momentos foram ímpares para atingirmos alguns dos

objetivos centrais do projeto. Porém, o tempo estipulado para as práticas, por vezes, tornava-se curto, devido a atrasos ou problemas de conexão na internet dos participantes. Além disso, algumas temáticas e a grande quantidade de informação e etapas talvez tenham contribuído para o ritmo mais “maçante” do processo. Finalizamos com um mês a mais do planejado inicialmente.

Revistas essas situações, as práticas possibilitaram um estímulo à criação que os estudantes não vivenciam em sala de aula regular, fazendo com que eles se debruçassem em obras de referência e produzissem materiais diversos para narrarem suas aventuras. Ficou comprovado como a aprendizagem criativa através da criação de narrativas com o RPG mobiliza inúmeros conhecimentos já existentes no estudante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: A AVENTURA CONTINUA...

O projeto “Narradores de Conhecimento” continuou suas práticas em 2022, num formato presencial. Atualmente, estabelecemos uma parceria com o Centro Juvenil de Ciência e Cultura (CJCC) da cidade de Jequié, e oferecemos a oficina “Aprendendo e Jogando com RPG” para estudantes de todas as escolas estaduais do município. Alguns dos participantes da primeira edição do projeto retornaram para ampliar suas técnicas e conhecimentos com o RPG. De fato, a aventura continua graças às aventureiras e aventureiros.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ricardo. *RPG na escola: aventuras pedagógicas*. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

LEGRENZI, Paolo. *A Fantasia: os nossos mundos paralelos*. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

RESNICK, Mitchel. *Jardim de infância para toda a vida: Por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos*. Porto Alegre: Penso, 2020.

SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais para a sala de aula: um manual para o professor*. São Paulo: Perspectiva, 2008.