



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
NÚCLEO DE ESTUDOS E PESQUISA AFRO-BRASILEIROS E INDÍGENAS
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO ÉTNICO-RACIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

LOYZE NAYAMA PEREIRA GOMES

**O ROLE PLAYING GAME COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A EDUCAÇÃO
ÉTNICO RACIAL INFANTIL**

**GUARABIRA-PB
2017**

LOYZE NAYAMA PEREIRA GOMES

**O ROLE PLAYING GAME COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A EDUCAÇÃO
ÉTNICO RACIAL INFANTIL**

Pesquisa apresentada ao Curso de Especialização em Educação Étnico-Racial na Educação Infantil da Universidade Estadual da Paraíba, Campus III, como requisito para conclusão da Especialização em Educação Étnico-Racial na Educação Infantil, orientado pelo Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima.

GUARABIRA-PB
2017

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

G633r Gomes, Loyze Nayama Pereira.

O role playing game como recurso didático para a educação étnico racial infantil [manuscrito] / Loyze Nayama Pereira Gomes. - 2017.

52 p. : il. colorido.

Digitado.

Monografia (Especialização em Educação Étnico Racial na Educação Infantil) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa, 2017.

"Orientação : Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima, Departamento de História - CH."

1. Role Playing Game. 2. Cultura . 3. Ensino Infantil.

21. ed. CDD 372.24

LOYZE NAYAMA PEREIRA GOMES

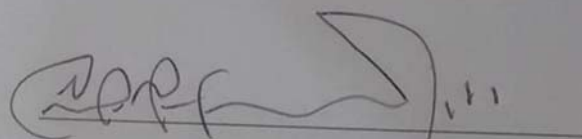
O ROLE PLAYING GAME COMO RECURSO DIDÁTICO PARA A EDUCAÇÃO
ÉTNICO RACIAL INFANTIL

Monografia apresentada a especialização
em Educação Étnico-Racial na Educação
Infantil da Universidade Estadual da
Paraíba, como requisito para obtenção
do título de especialista.

Área de concentração: Educação e
Intermédias.

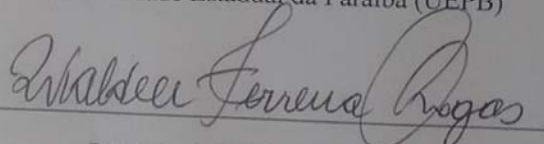
Aprovada em: 15/12/2017.

BANCA EXAMINADORA

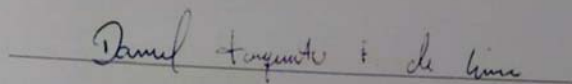


Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima (Orientador)

Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Dr. Waldeci Ferreira Chagas
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof. Me. Daniel Torquato Fonseca de Lima
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu professor orientador *Carlos Adriano*, por toda compreensão, cuidado e paciência com o meu texto, és um grande educador e amigo. Sendo sincera, é impossível quantificar minha admiração e carinho por ele. Não eu, mas uma amiga minha sempre se emociona ao lembrar de sua primeira aula em nossa turma, foi inspiradora.

Me sinto grata também pela contribuição educativa e representativa que a professora *Ivonildes Fonseca* e o professor *Waldeci Chagas* fruíram em mim durante esse ano de especialização em Educação Étnico-Racial na Educação Infantil, foi de uma importância gigantesca para minha formação e identificação com a cultura Afro-brasileira. Hoje entendo muito sobre mim mesma, minha cultura e afirmação, graças a convivência e aprendizagem que obtive em meio a elas (es).

À todas as minhas amigas (os), em especial a *Hiags*, *Juininho*, e *Ramon* que estão todas as semanas em minha casa para jogar o Atisi, e que assim contribuem de maneira significativa para minha pesquisa. Ao meu companheiro *Lucas*, pela dedicação, amor, e relação encantadora com o Role Playing Game, o que significou muito em diversos momentos do estudo. Nossa mesa é maravilhosa, e acredito que será continuada, nem que seja em nosso diário (das personagens) quando a disponibilidade de tempo e espaço não for mais possível.

Agradecida também à minha família, principalmente à minha querida mainha: *Lucivânia Andrelino*. É a ela que dedico cada palavra que escrevo, cada batalha que venço e vivo. As amo infinitamente, obrigada!

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo.

(HUIZINGA,2000,p.05)

RESUMO

O lúdico envolve a vida humana desde a primeira fase, assim o Role Playing Game (RPG) que consiste em um jogo de interpretação de personagens, e pode ser compreendido pela comunicação, que possibilita a importante interação entre docente e discente em sala de aula. Este recurso nos propõe refletir sobre os aspectos do jogo de papéis para a educação, e como é construído a partir da aventura que propusemos nesta pesquisa, para valorização da identidade negra, isto é, um mobilizador de conhecimentos da cultura Afro-brasileira e Africana, que traz consigo o trabalho em equipe, a pesquisa, o diálogo, e a criatividade, o que torna a educação mais próxima do que as discentes podem encontrar em sociedade. Esse método de ensino já foi defendido por diversas intelectuais, e estudiosas sobre o RPG, no qual defendem o ensino pelas formas lúdicas que transparecem assim o erro que cometemos quando associamos o jogo apenas a diversão. Autoras como Sonia Rodrigues (2004), Johan Huizinga (2000), Matheus Vieira (2012), Maria do Carmo Zanini (2004), Marcelo Paschoalin (2016), e entre outras, serviram-nos de base para pensar em nossa cultura de jogos e essa função educativa, principalmente o RPG enquanto artifício para o ensino. Com essa prática demonstramos como as aulas-aventuras no ensino podem render um aprendizado excepcional, abrindo assim espaço para cultura de jogos adentrar o meio escolar.

Palavras-chave: RPG, Cultura, Ensino Infantil.

ABSTRACT

The play involves human life from the first phase, so the Role Playing Game (RPG) consists of a game of character interpretation, and can be understood by communication, which enables the important interaction between teacher and student in the classroom. This resource proposes us to reflect on the aspects of the role play for education, and how it is built from the adventure we proposed in this research, to valorize the black identity, that is, a mobilizer of knowledge of Afro-Brazilian and African culture, which brings with it teamwork, research, dialogue, and creativity, which makes education closer than students can find in society. This method of teaching has already been defended by several intellectuals and scholars about RPG, in which they defend the teaching by the playful forms that show the mistake we made when we associate the game with just the fun. Authors such as Sonia Rodrigues (2004), Johan Huizinga (2000), Matheus Vieira (2012), Maria do Carmo Zanini (2004), Marcelo Paschoalin (2016) and others have served as a basis for thinking about our game culture and this educational function, especially the RPG as an artifice for teaching. With this practice we demonstrate how teaching-adventures can yield an exceptional learning, thus opening space for game culture to enter the school environment.

Keywords: RPG, Culture, Early Childhood Education.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1	15
Figura 2	17
Figura 3	37
Figura 4	41

SUMÁRIO

1. EDUCAÇÃO E INTERMÍDIAS.....	9
1.1 O RPG e a lei 10.639/03 para a Educação Étnico Racial	12
2. CONTEXTO HISTÓRICO DO ROLE PLAYING GAME.....	19
2.1 O Role Playing Game como recurso didático	21
3. O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA	27
4. SESSÃO DA MESTRA.....	37
4.1 Roteiro da aventura	40
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	44
6. REFERÊNCIAS	46
7. REFERÊNCIAS WEB GRÁFICAS:.....	47
8. ANEXOS.....	52

1. EDUCAÇÃO E INTERMÍDIA

É importante refletirmos sobre como a realidade de cada aluna é diferente, ou seja, toda pessoa possui uma história única e privada, socialmente, culturalmente e psicologicamente distinta. Cada criança tem um ritmo diferente de aprendizagem, e enquanto educadoras devemos nos preparar para essa realidade (ou pelo menos tentar). Não existe uma recomendação, um plano de aula, ou uma receita para educação, é muito complexo e inesperado, por esses motivos é interessante considerar novos recursos didáticos, se as formas tradicionais de ensino não estiverem mais se encaixando para as “novas alunas”, é pensando nesse sentido, que Leandro Karnal em *“A História em sala de aula: conceitos, práticas e propostas”*¹ (2015) destaca sobre essa questão:

A ação pedagógica muda, porque mudam seus agentes: mudam os professores, mudam os alunos, mudam as convicções de administração escolar e mudam os anseios dos pais. Ainda que a percepção sobre as mudanças na escola sejam mais lentas do que as de outras instituições da sociedade, ela certamente muda, e, eventualmente, até para melhor (KARNAL,2015,p.09)

As aulas ou as escolas podem ter todos os recursos tecnológicos e mais modernos, isso não significa que vão funcionar, é preciso estudar as discentes em sala de aula, e na própria escola. Obviamente, a preparação que a professora se compromete a fazer é motivada pela sua visão política e de mundo, mas as novas iniciativas precisam ser colocadas em prática, e estudadas para conseguirmos conquistar esse espaço. Por isso, esta pesquisa tem uma inquietação sobre a possibilidade de novos recursos educacionais (no caso, o RPG²) para as lecionandas, e professoras. É pensando no novo como ação política e pedagógica que articularemos nossos argumentos críticos sobre a educação tradicional, para assim considerar estes aspectos como resultados que podem ser positivos.

¹ Catorze profissionais da área unem suas experiências e concepções em um livro que pretende lançar novas luzes sobre o trabalho docente, tanto do ensino fundamental quanto do ensino médio. O livro não fica apenas na discussão de teorias - a partir delas questiona certas práticas de sala de aula e propõe outras, para despertar o interesse das alunas pela matéria. Entre elas: Leandro Karnal, Jaime Pinsky e Carla Bassanezi Pinsky.

²RPG vem do inglês Role Playing Game, ou numa tradução simples: Jogo de Representação de Personagens. Esse é um jogo que não possui vencedores ou perdedores, pois seu principal objetivo é vivenciar uma história que é criada colaborativamente, segundo Marcelo Paschoalin. Durante o trabalho, aprofundaremos nas demais definições do RPG.

É muito frequente no ambiente escolar encontrar professoras preocupadas em ensinar todo o conteúdo do semestre, e muitas vezes as alunas mal conseguem associar aquele conteúdo com a sua realidade, e cotidiano. Sem retirar a importância dos conteúdos, mas é sempre interessante fazer a ponte, para que seja feita a associação com o presente, o nosso dia a dia. Como ninguém é um dicionário, ou um computador, precisamos selecionar os conteúdos, e a metodologia que é indispensável para a realidade de determinada turma de alunas. Jaime Pinsky e Carla Bassanezi Pinsky em *“A História em sala de aula: conceitos, práticas e propostas”* (2015) dissertam, por exemplo, sobre como é importante para as aulas de História o conteúdo acerca da escravidão no Brasil:

Esse assunto se justifica no currículo dos alunos ao contribuir para a compreensão das bases da sociedade brasileira, a situação dos negros, a origem dos preconceitos (raciais, contra o trabalho braçal etc.), as relações sociais, com base no entendimento de um fenômeno que marcou a sociedade brasileira, com consequências até hoje (PINSKY E PINSKY, 2015,p.31)

A situação é essa, nós como professoras devemos analisar a história que é vivida pelas nossas alunas, e planejarmos a aula nesse sentido (é evidente a complexidade em se fazer isso, mas por exemplo, com o RPG podemos dialogar sobre mídias com as discentes e isso possibilita conhecer mais sobre elas). E neste caso, ainda a especificidade do jogo de papéis, para obtermos um trabalho dinâmico e lúdico, entre professoras e alunas. Podemos renovar o ensino, e as aulas de história com uma pequena iniciativa, que já faz uma grande diferença.

O reconhecimento da identidade é um dos processos mais importantes na vida de qualquer indivíduo, e é no período da infância que começamos a desenvolver. Ou seja, a nossa história na escola deveria ser um compromisso político e hábito cultural. E ainda para evitar o ensino dogmático nas escolas, o que é frequente encontrarmos. O Brasil é a cara da diversidade, precisamos discutir sobre a temática racial desde a primeira infância, e é onde se encaixa o RPG (a proposta) como escolha de abordagem desses conteúdos tão delicados, que precisam de um cuidado especial na forma de como disseminar.

No livro *“Estudos étnico-raciais na educação básica”* (2016) organizado pelas professoras Ivonildes Fonseca, Marta Furtado, e Waldeci Chagas, da nossa especialização em educação étnico-racial na educação infantil, podemos encontrar um capítulo sobre educação e intermídias, na qual os professores Carlos Adriano e Daniel

Torquato nos propõe pensar a relação das mídias com o meio da educação racial, e também como é interessante para se compor um currículo envolvendo as tecnologias como estimulador e propagador de ideias. Neste sentido, o RPG se encaixa como objeto de estudo porque é uma “caixinha de mídias” ou seja, durante qualquer sessão do jogo, a imaginação das discentes e também da mestra³, estará funcionando em ligação com as mídias que usufruem, por exemplo, a mesa que propomos aqui tem o objetivo de desconstruir padrões de beleza que a mídia reproduz, e que o público alvo são as crianças.

O interesse das discentes pelas tecnologias são de fato cada vez mais recorrente (é simples, basta procurar a faixa etária de jogos online, ou em eventos que envolvem temáticas de ludicidade, um evento que podemos citar é o que deu origem ao livro da organizadora Maria do Carmo Zanini (2004) ‘*Anais do 1 simpósio de RPG & EDUCAÇÃO*’), logo a preocupação em pesquisar sobre a temática tem sua importância quando pensarmos em um modelo de recurso didático e inclusivo. E que principalmente desenvolve uma participação concreta das alunas em sala de aula, incluindo assim o diálogo que precisamos conhecer. Fica evidente que o tradicional é a base, porém, a realidade escolar precisa mudar quando as discentes também mudam.

Sobre a organização dos capítulos na pesquisa, introduzimos discutindo no “Capítulo 1” sobre a “Educação e Intermídias” apresentando a leitora do que se trata tal relação entre educação e meios/mídia, por conseguinte no item “1.1” sobre “O Role Playing Game e a lei 10.639/03 para Educação Étnico Racial” salientando assim o valor desses novos diálogos, e a pertinência da lei quando envolve o RPG.

Já no “Capítulo 2” sobre o “Contexto histórico do Role Playing Game” consideramos o surgimento e cultura depositada nesta indústria cultural que envolve o jogo de papéis, seguindo no item “2.1” sobre “O Role Playing Game como recurso

³Usando também da ideia de Marcelo Paschoalin em seu ‘*Atisi: Edição Bárbara*’(2016), e a preocupação com as discussões de gênero, precisamos quebrar também com a forma de escrita tradicional, quando sempre se refere ao masculino. Por este motivo, não chamaremos de ‘mestre, heróis, e aventureiros’ e sim ‘mestra, heroínas e aventureiras’. Mestra, que para o jogo tem a função de narrar a história, além de coordenar as regras e ações. Outros exemplos: Sempre nos referimos a uma turma por ‘alunas’ ou aos educadores por ‘professoras’, trabalharemos aqui com a inversão dessa linguagem tradicional, e sim, o objetivo é pra incomodar mesmo e assim fazer refletir.

didático” que determina a relação entre o saber constitucional e o cotidiano das discentes.

No “Capítulo 3” trabalhamos “O jogo como elemento da cultura” com base no pensamento de intelectuais como Huizinga (2000) com seu livro *“Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura”*; a Sonia Rodrigues (2004) em seu livro *“Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil”*; como também a discussão que Matheus Vieira (2012) traz em seu livro *“RPG & Educação: pensamentos soltos”*; o diálogo entre o pensamento se encaixa nas ideias principais da pesquisa: a cultura de jogos e a mídia.

No “Capítulo 4” sobre a “Sessão da Mestre” encontramos os passos de como construir uma mesa de RPG com as crianças, utilizando as regras adaptadas para o nível de ensino, e com base na estrutura do *“Atisi: Edição Bárbara”*⁴ (2016), neste capítulo explicaremos sobre como a aula iria funcionar: a mestra desenvolveria na mesa de RPG uma história onde a referência vem da cultura africana e afro-brasileira, e sua abordagem permite trabalhar com as crianças temas de suma importância para a vida fora da escola, obtendo também o apoio teórico e prático do livro da Maria do Carmo Zanini: *“Anais do primeiro simpósio RPG & educação”* (2004).

Logo depois, no item “4.1” sobre o “Roteiro da Aventura” observamos isto, e constatamos assim todo o potencial didático e transformador do RPG, quando na construção das personagens trabalhamos o senso de comunidade, costumes sociais, preconceitos, respeito, tolerância e alteridade. Tudo a partir do jogo, e das regras em que trabalhamos para o ensino infantil, além das etapas do RPG, que como o próprio nome do capítulo propõe: é um roteiro. Ou seja, a conclusão da aventura só virá com a prática em ambiente escolar. Enfim, no “Capítulo 5” são as “Considerações finais” onde ressaltamos a propriedade do RPG para discussão sobre Brasil-África, que é o nosso objetivo nesta pesquisa. Seguindo, temos as referências que foram utilizadas para embasar nossos argumentos.

1.10 RPG e a lei 10.639/03 para a Educação Étnico Racial

Conduzindo o conceito de novas possibilidades metodológicas no ensino, dispomos do RPG como meio para auxiliar no ensino de História, e principalmente na temática da

⁴ É um Role Playing Game que consiste em um cenário de “Aventura & Magia” baseado na cultura negra egípcia.

cultura africana e afro-brasileira. Com base na ideia do jogo (RPG), como o de representação de personagens tem como objetivo viver uma história, ser um personagem por alguns momentos. Geralmente são contextos de aventureiras, heroínas, o que é comum em jogos. O RPG como é um jogo em que a mestra vai narrar uma história, e cada pessoa que faz parte da mesa⁵ vai interagir a partir de suas personagens, é nítido que a forma como o jogo é apresentado como recurso didático além de inovador, é interessante para o ensino. Primeiro, por meio dos autores e autoras em que utilizaremos como referência darão margem ao argumento principal do trabalho: considerar o RPG como recurso didático para o ensino de história, com temática voltada a cultura africana e afro-brasileira. O trabalho busca desenvolver e tornar visível como podemos usar da cultura dos jogos como o RPG, para ensinar História. O RPG desperta a imaginação, os sonhos, é como estar no cinema. A diferença é que nós mesmas somos as protagonistas.

No meio escolar é muito difícil conseguir despertar a atenção das alunas, principalmente quando a aula é de História, que é tradicionalmente (geralmente pela maneira como são abordados os conteúdos) conhecida por ter aulas chatas, cansativas, por isso podemos pensar neste sentido para mudar essa realidade. É interessante a professora saber inovar para chamar a atenção e concluir o maior objetivo que é o de passar e receber conhecimento. Apresentar o RPG como recurso didático, na qual o método pode ajudar a desmistificar o mundo, e principalmente as questões raciais na escola, com o objetivo de conhecimento para transformação, levando assim para a vida fora dela. Nossa nação não reconhece a sua própria história, e é por isso que não se identificam como afro-brasileiros. Conforme podemos observar na pesquisa, o jogo pode nos ajudar nesse processo de reconhecimento da nossa cultura. A historiadora Circe Bittencourt em seu livro *“Ensino de História: fundamentos e métodos”*(2011) já aborda sobre métodos tradicionais no ensino de História:

Ao referir-se ao “método tradicional”, professores e alunos geralmente o associam ao uso de determinado material pedagógico ou a aulas expositivas. Existe uma ligação entre o método tradicional e o uso da lousa, giz, e livro didático: o aluno, em decorrência da utilização desse material, recebe de maneira passiva uma carga de informações que, por sua vez, passam a ser repetidas mecanicamente de forma oral ou por escrito com base naquilo que foi copiado no caderno ou respondido nos exercícios proposto pelos livros (BITTENCOURT,2011,p.226-227)

É chamada de “mesa” de RPG, por causa da tradição do jogo em se rolar dados em cima de uma mesa durante as sessões.

Destacamos que itens prosaicos do cotidiano escolar como podemos usar dos objetos tradicionais, como o próprio caderno, o livro, o lápis, a borracha, e ainda assim trabalhar com o RPG. O que possibilita um diálogo mais amplo, porque a diferença está em todo o contexto do jogo com a cultura, como a escrita, interpretação, reconhecimento, interação, construção das personagens, e o primordial, a imaginação da mestra e das alunas. Outra vantagem de se trabalhar com uma mesa de RPG no ensino é a possibilidade de se articular com a lei 10.639/2003⁶ da nossa constituição, que é uma luta cravada na história do nosso país pelo movimento negro. Nos objetivos desta lei, é proposto discussões sobre a história africana e afro-brasileira por todo ano letivo, e não só em datas específicas, o que uma mesa de RPG pode nos ajudar neste sentido já que não tem tempo de duração, pode-se usar desta metodologia sempre, basta ter criatividade para as histórias e adaptar o jogo para sala de aula.

A implementação dos conteúdos de História, cultura Afro-brasileira e Africana nas escolas é uma luta constante do movimento negro no Brasil, em defesa da inclusão, da questão do mito da democracia racial⁷ e do cumprimento da Lei 10.639/2003. “Abrir um debate de fundo no seio do corpo docente brasileiro de todos os níveis de ensino, assim como dos estudantes das disciplinas humanísticas, com o espírito de democratizar o tema mediante a sua deselitização corporativista.” Ou seja, a lei está no mesmo sentido que Carlos Moore destaca em seu *“A África que incomoda”* (2010).

O ambiente escolar (a sociedade em si) ainda é muito preconceituoso, além da dificuldade de ensinar sobre a cultura Africana e Afro-brasileira pelas ideias pré-concebidas sobre o assunto, geralmente ainda temos na base escolar professoras muito tradicionais. Porém, essa lei veio para o começo de uma grande modificação, podemos nós, exercermos nosso papel político e ministrar aulas sobre a história africana e afro-brasileira, sem dúvida, em todo o currículo escolar, como nas disciplinas de Artes, Literatura, História, Biologia, Geografia, Educação Física, Música, entre outras. E isso em todas as escolas de Ensino Fundamental e Médio das redes públicas e privadas. A

⁶Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática "História e Cultura Afro-Brasileira", e dá outras providências. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/L10.639.htm Acesso: 08/12/2016.

⁷O mito da democracia racial é um termo utilizado para retratar as questões raciais no Brasil, como se o brasileiro não sofresse discriminação racial como em outros países. O precursor deste pensamento foi o escritor brasileiro Gilberto Freyre em suas obras. Hoje está evidente que vivemos em uma sociedade racista, e que sofremos um racismo velado.

cultura Africana e Afro-brasileira é de total importância para o entendimento das nossas raízes históricas, e merecem reconhecimento nas escolas, assim como a cultura indígena. A escola deve ser laica, então persistamos.

Neste sentido podemos falar de interdisciplinaridade⁸, que a lei 10.639/03 propõe, e usando do RPG como metodologia de ensino podemos dar aula utilizando dele como recurso didático. Para ficar mais claro, explicaremos sobre o recente RPG lançado e que usaremos como referência para nossa mesa: “*Atisi: Edição Bárbara*”⁹(2016) de Marcelo Paschoalin¹⁰.

É importante observarmos a Figura 1¹¹(abaixo) e algumas das referências egípcias que são trabalhadas logo na capa deste RPG, a arte é inspirada pelo papiro egípcio do Rei Tut Caçando, um dos faraós mais famosos do Egito Antigo. O rei Tut foi eternizado pela história como caçador, e na imagem é possível notar a presença de armas de caça, como o arco e flechas. Também animais nos quais o auxiliava em suas caçadas, podemos notar: uma águia que representa as aves de rapina para caça, um leão selvagem, além de diversos outros símbolos que envolvem a cultura egípcia negra. O “*Atisi: Edição Bárbara*”(2016) é uma edição que utiliza o sistema de regras “*Barbarians of Lemuria*”criado por Simon Wash bourne, da Beyond Belief Games. Isso explica o “Edição Bárbara” na qual o autor Marcelo Paschoalin (2016) salienta no título do RPG. É um sistema de regras extremamente fácil e intuitivo, que emula bem as situações encontradas em contos de espada e feitiçaria clássicas, e todas as regras estão incluídas no livro:

⁸§ 2º Os conteúdos referentes à História e Cultura Afro-Brasileira serão ministrados no âmbito de todo o currículo escolar, em especial nas áreas de Educação Artística e de Literatura e História Brasileiras.

⁹A influência egípcia, reflete-se aos povos que habitam o cenário. A pele varia do bronzeado ao negro, sendo rara uma personagem de tez clara, existem poucas e que vieram de regiões distantes, e as crenças diversas nos fazem familiarizados com a diversidade do continente africano.

¹⁰Marcelo Paschoalin nasceu 4 de janeiro de 1980, é autor de Literatura fantástica, e RPGs. Brasileiro, de São Paulo, e formado em Psicologia no ano de 2009.

¹¹ Todas as imagens dispostas nesta pesquisa foram retiradas da nossa versão do “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016).

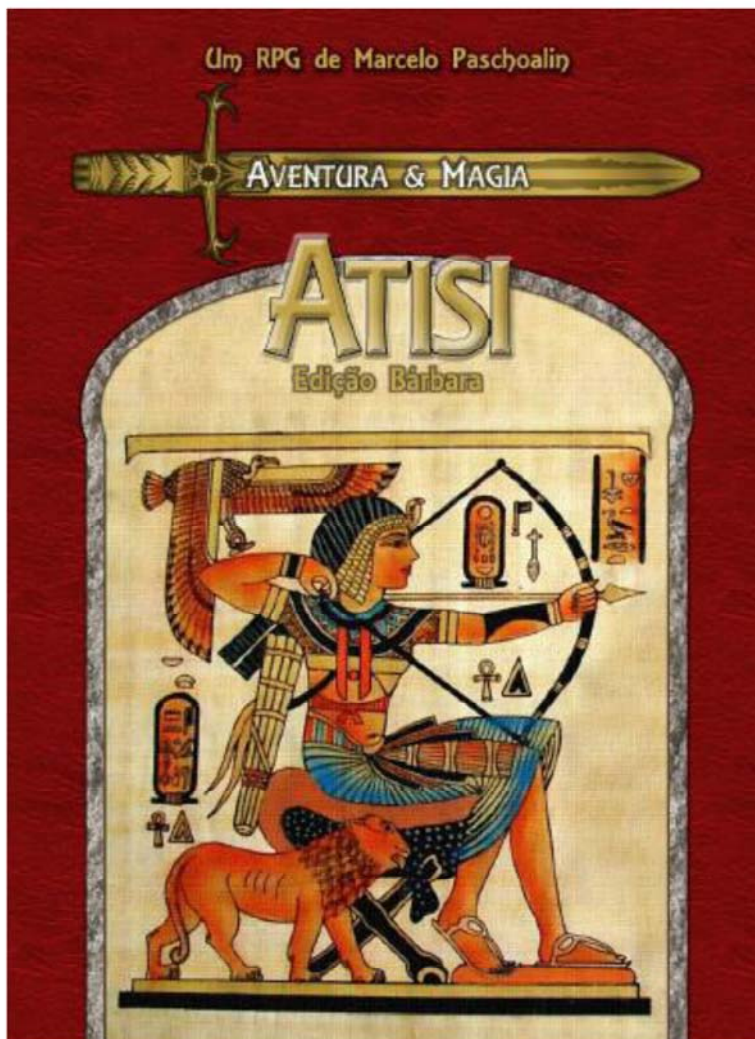


Figura 1: Capa do Atisi de Marcelo Paschoalin (2016).

Fonte: Paschoalin, 2016, capa.

Existem muitos livros¹² sobre RPG, porém o “*Atisi: Edição Bárbara*”(2016) é diferente porque foca no contexto da civilização egípcia negra (ressaltando que boa parte da imagética acerca do Egito é na representação de pessoas) e a construção das personagens, que é nitidamente inspirada na cultura africana. Primeiro a criação das personagens que remete a cultura de matriz africana quando a jogadora tem que definir a sua terra natal, os idiomas, as crenças, cada característica das regiões do “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016) herda e permite associarmos aos povos africanos, ou seja, o mundo que Paschoalin cria pode ser usado como referência para outros RPGs com esta mesma temática, o que é nosso objetivo, criar uma aventura com a estrutura do “*Atisi: Edição Bárbara*”(2016) e com conceitos que envolvam as nossas raízes históricas.

¹²Como os livros de RPG: *Dungeons & Drangons* (1970), *Advanced Dungeons & Drangons* (1989), *Gurps* (Generic Universal Role Playing System) (1986), e *Vampiro, a máscara* (1992).

Moore em seu “*Racismo & Sociedade: novas bases epistemológicas para entender o racismo.*” (2007) já nos explica sobre essa multiplicidade do continente africano:

A África manteve uma multiplicidade de formações sociais antes de qualquer interferência européia. Naquele continente, existiam bandos de caçadores, comunalismo, feudalismo e muitos estados intermediários. A experiência de Magreb ilustra a transição de um “modo de produção” a outro, bem como a incidência de formas distintas de organização da sociedade em convívio e mantendo contatos (MOORE,2007,p.180)

Já o criador do “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016) Marcelo Paschoalin, nos leva a refletir sobre as antigas civilizações egípcias¹³, e a essência deste povo tão diversificado. A construção das personagens no “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016) representam essa cultura, e a diversidade com o que podem ser apresentados a partir do RPG é de grande relevância para construção do conhecimento e desconstrução de estereótipos. É uma porta aberta e convidativa para ensinar sobre a cultura com um estilo diferente, e inovador para a maioria das escolas.

Conforme observamos na Figura 2, logo adiante, também é possível constatar a influência egípcia que as responsáveis¹⁴ pelas artes internas se dedicaram, representando assim o mundo de aventura e magia que esta edição propõe. Os adornos, os traços físicos, e as páginas deste livro de RPG auxilia na criação de heroínas e heróis que poderão enfrentar perigos inspirados nas histórias das (os) escritoras (os) estadunidenses: Robert Ervin Howard, Fritz Leiber, Michael Moorcock, Poul Anderson, Marion Zimmer Bradley e Jessica Amanda Salmonson, segundo o próprio Marcelo Paschoalin (2016): “investigando as pirâmides de Atisi, embrenhando-se nas matas de Kidhai, e atravessando as planícies de Javala!”

¹³Refere-se à Idade do bronze no Egito, segue em 3100 a.C, podemos ressaltar.

¹⁴Entre os responsáveis estão as (os) artistas Joyce Maureira, David Lewis Johnson, Earl Geier, Luigi Castellani, Miguel Santos, Ian MacLean, Diego Madia, e William MacAusland.

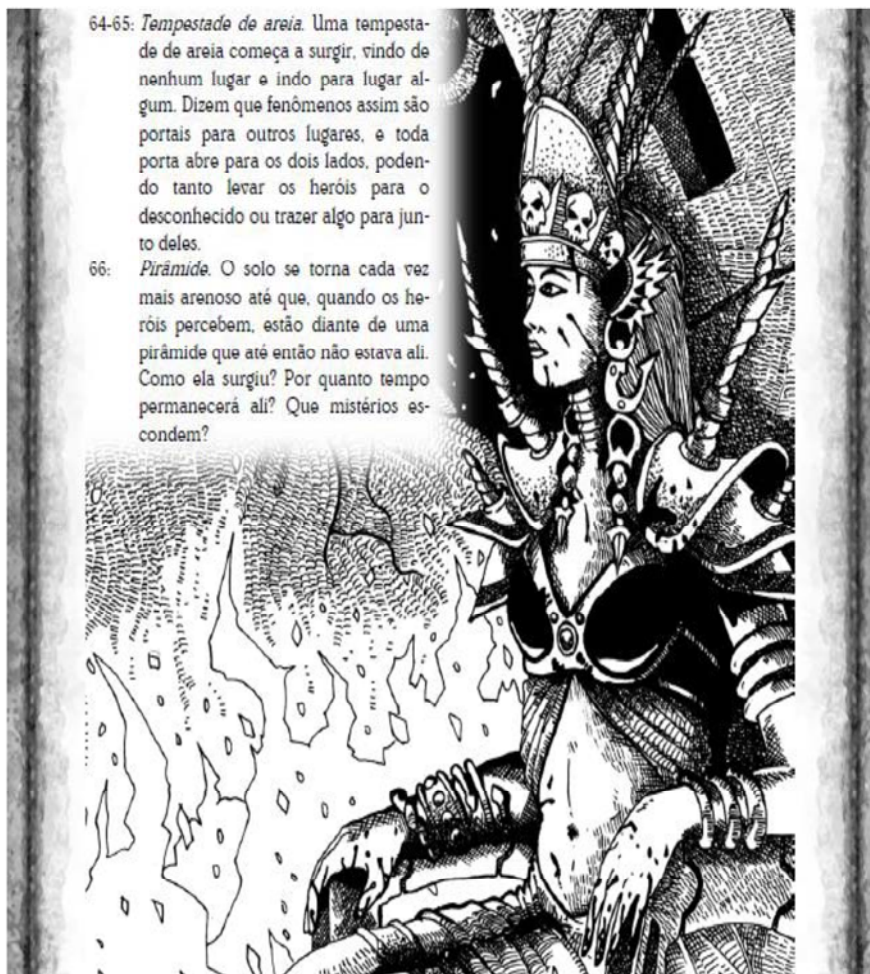


Figura 2: Onde contém propostas especiais para auxiliar nas narrações da mestra.

Fonte: PASCHOALIN, 2016, p.57.

É importante notarmos que o conhecimento produzido sobre o RPG tende a revelar o quanto nossa cultura classifica os jogos como forma de entretenimento, diversão, e de modo algum relacionam com a educação. Podemos dizer que o jogo “RPG” surgiu na metade dos anos 1970, nos EUA, e no Brasil tomou-se conhecimento nos anos noventa como aprofundaremos mais em outro capítulo da pesquisa. Enquanto mestra RPG, a docente poderá adaptar as aventuras para o currículo escolar em suas temáticas escolhidas para determinado ano, além da base que o RPG em si já traz sobre cultura egípcia, o que irá auxiliar na criatividade das alunas e professoras.

1. CONTEXTO HISTÓRICO DO ROLE PLAYING GAME

O Role Playing Game (RPG) estadunidense surgiu na década de 1970, muito influenciado pelos jogos de guerras que são os jogos de tabuleiro atuais, e a literatura de John Ronald Reuel Tolkien¹⁵, o autor da trilogia “*O Senhor dos Anéis*” (1954). A mistura de RPG e ensino ganha espaço no Brasil desde 1997, pela pioneira tese de doutorado de Sonia Rodrigues¹⁶, vendo uma junção entre o jogo e a Literatura. Apontando também a construção importante de textos por parte das alunas, e ainda mostrando que as sessões de RPG em sala de aula (e fora dela também) despertam a criatividade.

O contexto histórico do jogo é moldado de características culturais, ou seja, como o RPG e a ficção que o envolve são produzidas através do mercado de consumo no século XX, neste sentido, é preciso pensar que o jogo é inventado e fabricado pela indústria cultural e que em média atingia principalmente a classe média e jovem, este contexto é essencial porque explica em que meio o jogo surgiu, e os caminhos que já tomou em relação com a tecnologia e assim os jogos digitais online, nos quais encontram-se ligados aos jogos clássicos: como o RPG. Sonia Rodrigues (2004) em sua tese já considera o RPG como uma atividade lúdica, coletiva e também verbal, isto é, representa muito quando pensamos na educação e nas novas possibilidades didáticas.

Quando surge e explode o RPG, também surgem os livros de regras que os ajudariam nas narrações, deles podemos citar os mais conhecidos: *AD&D*¹⁷ (Advanced Dungeons & Dragons) “*GURPS*”¹⁸ (Generic Universal Role Playing System) e *Vampiro a máscara*¹⁹, doravante representados por suas siglas, esses são as premissas do RPG norte americano nos quais Sonia Rodrigues analisa em seu livro “*Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil*” (2004), o jogo com regras definidas e aceitas pelos participantes é uma atividade lúdica e voluntária, quando:

¹⁵J.R.R. Tolkien (escritor, filólogo, poeta e professor) é considerado o “senhor da fantasia” é um marco na literatura de fantasia com suas principais obras: “*O Hobbit*” (1937), “*O Senhor dos Anéis*” (1954-1955), “*O Silmarillion*” (1984), que foram traduzidas em diversos idiomas, e continuam influenciando gerações até os dias atuais. Tolkien é uma figura significativa para quem gosta, estuda e joga o Role Playing Game, tendo inspirado diversos trabalhos cinematográficos, em quadrinhos e animações. Sem dúvida um verdadeiro mestre em sua área de atuação.

¹⁶ Escritora e jornalista, tem mestrado e doutorado em literatura pela PUC-Rio.

¹⁷Advanced Dungeons & Dragons, em tradução simples: Masmorras e Dragões Avançado.

¹⁸Generic Universal Role Playing System, em tradução simples: Sistema Genérico Universal de interpretação de papéis.

¹⁹ Mundo fantástico dos vampiros.

Em pouco mais de duas décadas o RPG americano conseguiu evoluir por meio da competência, originalidade e “pilhagem” narrativa do AD&D ao Vampiro. É uma trajetória em direção ao mercado, à ampliação da recepção do RPG (RODRIGUES,2004,p.122)

O jogo é praticado com o auxílio de folhas de papel, dados e canetas, todo o cenário, personagens e situações são imaginadas pelas jogadoras, algumas vezes estimuladas com trilhas e efeitos sonoros ou desenhos, muitas vezes criados pelas próprias jogadoras, varia a partir de que RPG está sendo jogado, e também de como a mestra narrará a aventura.

As duas origens (jogos de guerra e literatura de Tolkien) que podemos associar ao RPG, são narrativas de atividades que por meio do combate e em busca de objetivos são suas ênfases que capacitam a produção de entretenimento.

O AD&D por exemplo, é a evolução do D&D clássico, criado por Gary Gygax e David Arneson na década de 1970, com uma apresentação didática de como jogar o RPG e entrar no cenário da Europa na Idade Média, um jogo de fantasia medieval que encantou pessoas no mundo inteiro e é referência até os dias atuais. Já o GURPS produzido em 1986 por Steve Jackson, Sean Punch e David Pulveré é um módulo básico de sistema de regras, que podemos encaixar qualquer cenário histórico e de fantasia, o GURPS delimita o cálculo²⁰ e o software da narrativa, no livro contém diversas seções escritas para facilitar o aprendizado do jogo e das regras. No Vampiro a máscara lançado em 1992 por Onyx Path Publishing, White Wolf, o livro de regras é dividido em blocos para o melhor entendimento do mundo em que se passa, a literatura é encantadora em seus detalhes sobre as raças de vampiros existentes, como também em relação ao humano, Sonia Rodrigues (2004) ressalta: *[...] É interessante porque faz com que todas as personagens tenham pontos fracos, medianos e fortes, o que os humaniza [...]*. Ambos os livros são importantes e ajudam no papel da mestra enquanto narra.

Podemos definir assim que o RPG tem a competência, a inovação e além de tudo, é um produto cultural, criar narrativas a partir dessas premissas é encontrar um mundo admirável em compreensão com a pedagogia da imaginação que domina o escrever e o ler, ou seja, uma máquina de narrativas e representações.

²⁰Rotação de dados, até mesmo pontos de experiência, entre outros. O que não existe no MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) que consiste nos jogos de interpretações, virtuais, mais comuns dos anos de 1970 e que foram baseados pelo clássico D&D.

2.1 O Role Playing Game como recurso didático

É pelo ato político que esta pesquisa tem com relação às causas raciais, e o intuito de contribuir para a modificação do pensamento estereotipado e preconceituoso da nossa sociedade com relação a população africana e afro-brasileira (que vale salientar somos todos nós, brasileiros, somos descendentes de negros, índios e brancos, mas poucos reconhecemos a origem da nossa nação) é um convite para desfazer permanentemente os estereótipos, e manter uma visão crítica. Sobre personalidade do povo brasileiro, Moore em seu *“A África que incomoda: sobre a problematização do legado africano no cotidiano brasileiro”* (2010) destaca:

Num país como o Brasil, onde as tradições e culturas africanas nutrem vigorosa, a personalidade do povo brasileiro, a empatia para com a África apareceria como algo natural, mas ela não é, apesar de todos os brasileiros serem herdeiros das tradições e cosmovisões desse continente (MOORE,2010,p.180)

Segundo Moore (2010) todas as produções sobre a história da África esteve monopolizada por africanistas europeus, americanos e árabes, de visão essencialista e raciológica. Neste sentido, precisamos conhecer a história da África para nos afirmarmos como afro-brasileiras. Uma história que foi negada por produções eurocêntricas com enfoque na tragédia que foi a escravidão, um exemplo dessa realidade são as informações que temos nos livros didáticos, é preciso ensinar a partir dos livros que foram escritos por africanas, ou que pelo menos demonstre o universo que é o continente africano (no caso do RPG em questão, não é escrito por uma africana mas demonstra a cultura de maneira em que a valoriza), e principalmente toda a influência da cultura no nosso país. Também discutir a condição humana na qual foram obrigados a se encaixar, ou seja, transmitir a história com crítica faz toda a diferença. Moore (2010) ainda explica:

Considerando a visão negativa sobre a África, que predominou na sociedade brasileira durante tanto tempo, o primeiro desses problemas e, talvez, o de maior significado, tem a ver com o pesado legado de fontes bibliográficas eruditas “poluídas” (MOORE,2010,p.174-175)

A história e cultura africana e afro-brasileira é imensa, não precisamos falar apenas do período em que foram maltratados e condicionados a escravidão, esse período já foi muito lembrado. A cultura e diversidade do continente precisa ser conhecida, nossas

raízes históricas merecem ser ressaltadas, e finalmente para desenvolver o senso crítico das alunas, todas essas ideias são coerentes, e podem transformar.

O que é mais escutado entre “rpgistas”²¹ é o quanto a interpretação ajuda a conhecer da história da personagem, no sentimento, nitidamente é se entregar e sentir na pele (e não é uma definição clichê, acontece mesmo). Para entendermos o objetivo principal da pesquisa é essencial explicar como aconteceria na sala de aula uma mesa de RPG (temos um capítulo sobre a estrutura da mesa) com uma visão diferenciada sobre cultura africana e afro-brasileira, e desconstrução de preconceitos. Além da cultura nerd, pop, geek²² que está nos proporcionando entrar no mundo dos hobbies, atingindo especialmente as crianças, e adolescentes na qual essa especialização em educação étnico-racial está preocupada. Diante disso, muitas narrativas sobre RPG já foram escritas pelas amantes do jogo, que geralmente são pesquisadoras da temática e aventureiras experientes procurando espaços para soltar seus pensamentos.

A sala de aula é um espaço de construção dos sujeitos, e ao ensinarmos sobre cultura africana e afro-brasileira, no intuito de construir uma sociedade que conheça sua própria história. O RPG é um jogo de produzir ficção, a maioria das jovens são apaixonadas por narrativas de ficção, e porque não criar uma mesa de RPG que enfatize nossa ancestralidade, e assim ultrapassar os limites da realidade com a imaginação? Sonia Rodrigues²³ por exemplo, foi pioneira nos estudos acadêmicos sobre o tema do RPG no Brasil, e defendeu sua tese de doutorado em literatura na PUC do Rio de Janeiro em 1997 sobre o Role Playing Game. Um dos primeiros estudos a evidenciar como as mestras e jogadoras de RPG se apropriam das personagens, da literatura, de histórias reais ou ficcionais para o potencial educativo e imaginativo. Atualmente já obtemos uma literatura considerável sobre RPG e didática²⁴, o que falta mesmo é pôr

²¹ Assim podem ser chamadas as pessoas que jogam RPG.

²² “Os nerds foram um dos primeiros grupos a lidar com cultura digital, por meio de fóruns e discussões. Eles se engajaram primeiro nesses processos digitais, e isso fez com que houvesse uma transição dessa imagem — diz a professora e pesquisadora da Unisinos Adriana Amaral, uma nerd confessa que se dedica ao estudo de subculturas juvenis.” Disponível em: <http://zh.clicrbs.com.br/rs/vida-e-estilo/noticia/2015/05/quem-sao-os-nerds-e-como-essa-cultura-virou-pop-4767126.html> Acesso: 14/12/2016.

²³ A primeira tese de doutorado sobre RPG no Brasil foi a de Sonia Rodrigues: *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*, em 2004.

²⁴ Além dos muitos artigos e dissertações que podem ser encontrados na internet, podemos citar aqui trabalhos como a tese de doutorado *RPG E DIDÁTICA: alguns apontamentos teóricos* (2008) de Schimit

em prática o que já sabemos na teoria. Livros, teses, dissertações, e monografias sobre o tema são encontrados na internet, nas livrarias do nosso país e no mundo, se a cultura dos jogos é tão presente, porque não usarmos dela para educar? Vamos levantar essa bandeira!

As pesquisas em educação sempre focam em como ensinar, se as alunas não dão atenção às aulas, e as julgam como entediadas, é pensando nesse sentido que o RPG mostra-se um método agradável para se encaixar nas aulas. E ainda mais específico, para o estudo das civilizações antigas como nos propõe a identidade do RPG " *Atisi: Edição Bárbara*" (2016), além da temática central que é a cultura afro-brasileira.

É pensando também na desmistificação dos assuntos de História da África no currículo escolar, que como aponta Leila Leite Hernandez em seu livro "*A África na sala de aula: visita à história contemporânea*" (2008) ainda está longe da realidade pretendida, e é extremamente estereotipada. A ideia desta pesquisa é a própria problemática porque nos inquieta a quantidade de tempo que vivemos em um sistema de educação que precisa se desprender de tradições preconceituosas, e mostrar a verdadeira África, e não a inventada. Sobre essa questão, Leila (2008) disserta:

Assim, o conjunto de escrituras sobre a África, em particular entre as últimas décadas do século XIX e os meados do XX, contém equívocos, pré-noções e preconceitos decorrentes, em grande parte, das lacunas do conhecimento, quando não do próprio conhecimento, quando não do próprio desconhecimento sobre o continente africano. Os estudos sobre esse mundo não ocidental foram, antes de tudo, instrumento de política nacional, contribuindo de modo mais ou menos direto, para uma rede de interesses político-econômicos que ligavam as grandes empresas comerciais, as missões, as áreas de relações exteriores e o mundo acadêmico (HERNANDEZ,2008,p.18)

A justificativa da escolha do tema desta pesquisa está principalmente ligado ao quanto nossa sociedade se mostra preconceituosa, por isso todas as ações de transformação têm como objetivo educar para contribuir com uma nova visão de mundo, e assim produzir o conhecimento. Nos afirmarmos negras, índias, e brancas, essa é a esperança que temos quanto militantes, professoras, construir um mundo melhor a partir do estudo, da sabedoria transmitida e adquirida com as alunas.

A História praticamente representa o estudo das transformações humanas, pensando neste sentido que podemos afirmar a História como disciplina central para que através

Wagner Luís, o livro *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil* (2004) de Sonia Rodrigues, e o livro de Fernando Alves e Matheus Vieira: *RPG & Educação: pensamentos soltos* (2012).

dela os sujeitos (especialmente as alunas neste caso) compreendam as suas próprias histórias, o processo do que vivemos, e conseqüentemente possam situar-se no mundo. A transformação que buscamos nesta pesquisa tem uma forte ligação com a desconstrução do racismo, que é velado em nossa sociedade. Não só o Brasil, mas também o mundo precisa entender o processo do que hoje chamamos de racismo, e admitir o quanto esse “fenômeno” atrapalha e mata muitas vidas todos os dias. Sobre racismo, Moore (2007) destaca:

Assim, o racismo – fenômeno livremente surgido da consciência do homem, portanto oriundo das instâncias que denominamos culturais – teria desempenhado um papel determinante na elaboração da trama específica que desembocou no choque brutal entre o ocidente e o resto do mundo (MOORE, 2007, p. 216)

Além disso, mostrar que os jogos podem educar, e o quanto a cultura nerd está demonstrando isso quando notamos todo o interesse das jovens neste mundo de games, séries, filmes, e quadrinhos. Ou seja, usamos assim do próprio cotidiano²⁵ (geralmente) das alunas para produzir conhecimento. Além desta pesquisa também ser uma experiência própria, porque já temos uma mesa de RPG com base no “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016) de Marcelo Paschoalin, não praticada no ambiente escolar, mas estudada com esse propósito educador para o ensino de História e conhecimento da cultura africana e afro-brasileira. Elza Nadai, no livro “*O ensino de História e a criação do fato*”(2014) organizado por Jaime Pinsky nos leva a essa discussão sobre a cultura das próprias alunas, quando disserta:

Avançamos pouco, retrocedemos depois, temos ainda muita insegurança na organização de currículos e programas que possam ser direcionados para captar a historicidade do momento e estabelecer diálogos entre o saber escolar tradicional – a História institucional – e os saberes dessa população que adentrou a escola. É preciso, entretanto, continuarmos trabalhando, no sentido de ampliar o nosso conhecimento e nossa reflexão sobre a sua identidade como grupo e agente histórico (NADAI *apud* PINSKY, 2014, p.34)

Podemos considerar assim, que o RPG motiva essa dinâmica entre saber institucional e o saber que adentra a escola junto com a população. Se todas nós

²⁵É interessante ressaltar que nem todas as alunas vão conhecer o RPG antes de apresentarmos, mas trabalhamos aqui com a possibilidade de usá-lo como recurso didático até mesmo com as alunas que não tiveram contato com essa cultura de jogos. Faz parte da infância gostar e desenvolver rapidamente o interesse por brincadeiras, jogos, ou seja, o apreço pelo lúdico.

usufruímos das mídias, e um jogo como o RPG pode nos propiciar lembrá-las e problematizá-las, é interessante que a consideremos relevante e inovadora.

A metodologia do RPG, nesta pesquisa, busca ensinar conteúdos e conceitos que se referem a cultura africana e afro-brasileira, e a mesa de RPG pode ser composta pelas alunas e professoras, esta tem foco no ensino de História, porém podemos evidenciar uma interdisciplinaridade possível, o que envolveria outras disciplinas, isso pela própria essência do RPG que pode envolver qualquer esfera de conhecimento, ressaltando que tudo depende da imaginação da mestra (professora) que irá construir as aventuras, e das próprias aventureiras (alunas).

Muitas pesquisas sobre RPG e educação focam nas teorias de Vygotsky e Piaget²⁶ que são conhecidas mundialmente pela discussão de socialização do indivíduo, a relação social, cultura e a própria imaginação, principalmente relacionando a realidade da criança. É interessante ressaltar porque quando se fala em imaginação, está se falando em RPG.

Ítalo Pereira (2016) formou-se em História pela UEPB de Campina Grande, e sua monografia foi sobre *“O ser professor e o ensino de História com novas linguagens: o uso do RPG em sala de aula”* (2016), na pesquisa Ítalo nos conta sobre a experiência de suas mesas de RPG, e o quanto foram satisfatórias, na mesa sobre Antigo Egito:

Com o término do jogo, os alunos ficaram bastante animados por terem vencido a Esfinge e retornado com sucesso para o Monte Olimpo trazendo de volta a chave roubada. Perguntaram repetidamente quando teria outro jogo de RPG para ser aplicado e foi dito que em breve teria um sobre Mitologia Grega, para alegria dos alunos, rapidamente o próximo RPG foi aplicado (PEREIRA,2016,p.41)

Pesquisando sobre mesas de RPG e ensino, só nos convencemos mais do valor educativo do jogo e o quanto deveríamos naturalizar essa metodologia nas escolas, e aprimorá-la para o uso cotidiano. Assim, podemos envolver as alunas nas questões sociais durante as aulas, é aí que está a esperança de mudarmos a realidade do mundo. E para entrar no propósito da educação étnico-racial, mostrar e deixar definido que:

²⁶ Piaget privilegia a maturação biológica; Vygotsky, o ambiente social, Piaget, por aceitar que os fatores internos preponderam sobre os externos, postula que o desenvolvimento segue uma seqüência fixa e universal de estágios. Vygotsky, ao salientar o ambiente social em que a criança nasceu, reconhece que, em se variando esse ambiente, o desenvolvimento também variará. Neste sentido, não se pode aceitar uma visão única, universal, de desenvolvimento humano.” Disponível em: <http://monografias.brasilecola.uol.com.br/psicologia/piaget-vygotsky--diferencas-semelhancas.htm> Acesso: 14/12/2016.

A escravização de um ser humano por outro ser humano, seja qual for a razão ou ocupação à qual estaria destinada tal força de trabalho, é sempre uma das expressões mais cruéis da dominação na história da humanidade. Certamente, essa forma de exploração, que arranca do ser humano o direito à sua dignidade inata, é odiosa e condenável sem apelo (MOORE, 2010, p.170-171)

Orientar o jogo²⁷ é o papel da professora enquanto mestra RPG, e certamente este momento é propício para o ensino, sobre brincar e adquirir conhecimento ao mesmo tempo. Além de serem momentos que beneficiam a educadora porque abrem caminhos para recolher informações sobre os espaços das alunas, e no ato de brincar encontra a possibilidade de diálogos sobre questões sociais, e relações entre as próprias crianças.

Wagner Schmit em sua dissertação de mestrado “*RPG E EDUCAÇÃO: alguns apontamentos teóricos*” (2008) fez apontamentos teóricos sobre RPG e educação, nos lembrando novamente sobre a importância do jogo. Não é fácil definir o RPG, mas podemos estudá-lo, aplicá-lo, e amar a sua metodologia:

Levando em consideração os apontamentos anteriores podemos definir o RPG como um contemple as seguintes características: ser uma contação de histórias interativa, quantificada, episódica e participatória, com uma contação dos atributos, habilidades e características das personagens onde existem regras para determinar a resolução das interações espontâneas das personagens. Além disso a história é definida pelo resultado das ações das personagens e as personagens dos jogadores são as protagonistas (SCHMIT, 2008, p.48)

Para Johan Huizinga em seu “*Homo Ludens*” (2000) o jogo ultrapassa a realidade física, e tem uma função social. Devemos nos aprofundar no conhecimento sobre jogo com o pensamento de Huizinga, e os diálogos que envolvem Sonia Rodrigues em seu “*Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil*” (2004), e por fim a prática que o livro “*Anais do primeiro simpósio RPG & educação*”(2004) organizado por Maria do Carmo Zanini propõe. Construiremos interpretações sobre o jogo como elemento da cultura a partir desses autores.

Sendo assim, consideremos a nossa própria experiência com o jogo, o desejo de mudança no ensino, e a esperança na contribuição de como nossas crianças vão conhecer o mundo e sua própria história. Persistamos.

²⁷Ou seja, o mesmo que conduzir as alunas durante toda a narrativa do jogo, orientando sobre os acontecimentos, e ações.

3.O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA

As pesquisas em educação sempre focam sobre como ensinar, em porque as alunas não dão atenção às aulas, e porque as julgam entediadas²⁸, é pensando nesse sentido que a cultura de jogos manifesta-se como metodologias agradáveis para se encaixar nas atividades escolares. Uma das obras que nos faz defender o jogo, e especificamente o RPG como recurso didático, é organizada pela Maria do Carmo Zanini o “*Anais do primeiro simpósio de RPG & EDUCAÇÃO*” (2004) um conhecimento sobre o RPG pela Ludus Culturales²⁹ que serviu de inspiração para muitas professoras, e de todas as áreas, a trabalharem com o RPG. Essa reunião de três dias, que aconteceu no ano de 2012 em São Paulo, contou com a presença de diversas pesquisadoras sobre o assunto, além de uma grande parte da comunidade leiga que buscava entender a importância do evento. As discussões, palestras e mesas de RPG montadas durante o evento foram um sucesso, mas desde então ainda temos muito para estimular, principalmente em outros Estados do país, porque poucos sabem que esse jogo existe. Sobre a motivação que o RPG traz para muitas profissionais da educação, Marcatto³⁰ afirma:

O RPG cria a motivação. O jogo é motivador. Por quê? Porque a aventura proporciona um motivo para a pessoa trabalhar aquele assunto. Se não há motivo, não há por que a pessoa estudar. É por isso que temos dificuldades em sala de aula. Muitas vezes, temos dificuldade em dizer o motivo pelo qual o aluno precisa aprender aquilo, qual seria a aplicabilidade do conhecimento na vida dele, como no caso dos componentes da frase (MARCATTO,2004,p.166)

Falar em motivação, recorda uma obra importante para a cultura de jogos: “*Homo Ludens*” (2000) que foi escrita por Johan Huizinga em 1938, é considerada uma das obras mais significativas dele, porque percebe os fundamentos da cultura humana, que é a aptidão pelo jogo. Analisaremos seus argumentos com relação ao jogo e a nossa cultura, mais especificamente: leis, arte, guerra, filosofia, entre outros. Huizinga (2000)

²⁸ Sem querer generalizar, e apenas salientando o que geralmente é observado em ambiente escolar.

²⁹ É uma associação civil sem fins lucrativos, fundada na cidade de São Paulo em 2002, E seu principal objetivo é promover qualidade de educação por meio de estratégias lúdicas, ou seja, desenvolver jogos educativos, realizar eventos, publicar materiais na temática.

³⁰ Alfeu Marcatto é um psicólogo, que realizou pesquisas na área de mudança pessoal de atitudes e desenvolveu uma metodologia própria, apresentada no livro “*O salto*” (1994). Na área de educação, adaptou o RPG para uso em sala de aula e publicou sua experiência no livro. Além de contribuir com o livro organizado pela Maria do Carmo Zanini “*Anais do primeiro simpósio de RPG & EDUCAÇÃO*” (2004).

afirma que o jogo é mais antigo do que a própria cultura, e muito mais que uma atividade:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público (HUIZINGA, 2000, p.05)

Então Huizinga (2000) nos faz refletir sobre o que considera uma espécie de necessidade biológica do jogo, ou seja, ligado a algo³¹ que não seja o próprio. Um exemplo é o próprio fervor quando estamos envolvidos em um tipo de jogo, mesmo as ações biológicas (como o divertimento) não podemos explicá-las. É interessante de se pensar como Johan Huizinga (2000) notou que o jogo é muito mais que uma diversão, que consegue transcender a vida humana. Se pensarmos, o que consegue transcender a própria vida? A arte.

Segundo Sonia Rodrigues, a comunidade “rpgista” salienta sobre a arte no RPG, e quanto o conhecimento a partir das personagens demonstram no sentimento da atuação a possibilidade de participar da narrativa do jogo, permitindo aos jogadores uma relação teatralizada das histórias, podendo reverberar em uma aquisição do conhecimento, através de uma experiência lúdica e rica ao fazer educativo. A cultura nerd, pop, geek está nos proporcionando entrar no mundo das mais jovens, ou melhor, das pessoas que participam desse meio, e nós, como educadoras, precisamos estudar essas novas

³¹Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Umas definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo "instinto de imitação", ou ainda simplesmente como uma "necessidade" de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras vêem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram uma "ab-reação", um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia dispendida por uma atividade unilateral, ou "realização do desejo", ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc (HUIZINGA, 2000, p.05)

temáticas e o que elas representam. Além disso, demonstrar que os jogos podem educar, e o quanto a cultura nerd está demonstrando isso, quando notamos todo o interesse das jovens neste mundo de games, séries, filmes, e quadrinhos. Afinal, o que seria da ficção, sem uma relação com a realidade? Sonia Rodrigues (2004) já nos provoca sobre essa ligação, as noções de ficção e realidade não são coisas que se oponham. Ao contrário, se complementam. Uma precisa da outra para existir, reciprocamente.

O RPG, por exemplo, é um jogo inventado pela indústria cultural que trata um problema considerável que abordamos neste contexto de envolvimento entre jogo e cultura: as antigas formas de imaginar. Isto é, a representação da atividade lúdica que Sonia Rodrigues destaca em seu *“Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil”* (2004), quando discute que o estímulo do jogo tem seu objetivo no mercado que se espalha e assim propõe um contexto social que é representado de certa maneira a partir disso, ou seja, o jogo pode preencher ausências (nas narrativas) que existem em nossa sociedade. Isso depende muito de como a mestra vai representar o seu papel, e construir conhecimentos a partir dos contextos.

Neste mesmo sentido Huizinga (2000) afirma que o jogo não é material, é espírito, então necessariamente existe uma realidade que não é física. Notamos quando refere-se “A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos.” (HUIZINGA, 2000,p.07) Concluímos que não somos simples seres máquinas, jogamos e sabemos disso, e em contra partida o jogo é irracional, neste momento é que pensamos no jogo e na função dele na cultura. O jogo diferente de como uma criança ou um animal reconhecem o ato, por Huizinga (2000):

Ao tratar o problema do jogo diretamente como função da cultura, e não tal como aparece na vida do animal ou da criança, estamos iniciando a partir do momento em que as abordagens da biologia e da psicologia chegam ao seu termo. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos (HUIZINGA,2000,p.07)

Então Johan Huizinga (2000) ressalta que podemos encontrar o jogo em toda parte, como forma de atividade, por exemplo: no pensamento e pesquisa dele é considerado não as formas de impulsividades ou maneiras de como o jogo é praticado, mas a função

que o jogo tem como cultura da vida. Assim ele analisa o que seria o primevo³² do jogo, que é exemplificado por: “o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência.” (HUIZINGA,2000,p.08) Ou seja, o jogo para Huizinga (2000) em sua forma inspirou as grandes atividades humanas. Fica claro que a justificativa da pesquisa é mostrar as bases da civilização no jogo. Assim como os seus capítulos sobre as funções culturais, também explana sobre o jogo e o direito, o jogo e a guerra, o jogo e a linguagem, o jogo e a poesia, o jogo e a arte, dentre outras. E sobre o quanto o jogo nos parece uma função da vida, Huizinga (2000) ressalta:

Dado que nosso tema são as relações entre o jogo e a cultura, não é indispensável fazer referência a todas as formas possíveis de jogo, sendo possível limitarmo-nos a suas manifestações sociais. Poderíamos considerar estas as formas mais elevadas de jogo. Geralmente são muito mais fáceis de descrever do que os jogos mais primitivos das crianças e dos animais jovens, por possuírem forma mais nítida e articulada e traços mais variados e visíveis, ao passo que na interpretação dos jogos primitivos deparamos imediatamente com aquela característica irredutível, puramente lúdica, que em nossa opinião resiste inabalavelmente à análise. Faremos referência aos concursos e às corridas, às representações e aos espetáculos, à dança e à música, às mascaradas e aos torneios. Algumas das características que vamos indicar são próprias do jogo em geral, enquanto outras pertencem aos jogos sociais em particular (HUIZINGA,2000,p.09)

Mas como todos sabem, o jogo é uma atividade não obrigatória, nós podemos parar de jogar a qualquer momento, e o que nos mantém jogando é o prazer que o jogo proporciona na maioria dos casos. Sonia Rodrigues (2004) nos disserta sobre o prazer de amar, de comer, beber, ler e entre outros prazeres que não conseguimos explicar, existe uma mensagem em nossa mente que nos faz sentir, e ter hábitos para desenvolver essas atividades, assim também acontece com o jogo.

Como o próprio Huizinga (2000) disserta: o jogo é livre, e essa liberdade é uma das principais características. Outra característica, que comunga com a da liberdade, é que o jogo até para as crianças não é vida “corrente” ou “real” elas sabem que estão apenas “fazendo de conta”, porém para elas até mesmo a brincadeira é algo sério, mesmo com toda a despreocupação de estar em uma brincadeira, o jogo envolve seriamente quem está participando dele. Se notarmos, Huizinga (2000) mostra que o jogo é um tipo de intervalo da nossa vida cotidiana, é satisfatória e de certa maneira se mantém uma função social de divertimento (e não só de divertimento) faz parte da vida. Além disso,

³²Seria as raízes do jogo, ou o jogo primitivo.

nos traz uma ordem, notamos essa questão quando Huizinga (2000) disserta sobre o jogo e a relação com o culto, o palco, o tribunal:

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial (HUIZINGA,2000,p.11)

Ou seja, Huizinga (2000) nos revela mais uma característica do jogo que se assemelha a cultura: as regras. Que podem ser encontradas em cultos religiosos, em um tribunal, em um campo de futebol, entre outros. E todas essas atividades têm o seu espaço e tempo, formas de importância variadas, porém a essência do jogo permanece em cada uma. É a natureza do jogo. Notemos:

Se passarmos agora das brincadeiras infantis para as representações sagradas das civilizações primitivas, veremos que nestas se encontra "em jogo" um elemento espiritual diferente, que é muito difícil de definir. A representação sagrada é mais do que a simples realização de uma aparência é até mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística. Algo de invisível e inefável adquire nela uma forma bela, real e sagrada. Os participantes do ritual estão certos de que o ato concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem. Mas tudo isto não impede que essa "realização pela representação" conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, a ordem e a prosperidade de todo o grupo até à próxima época dos rituais sagrados (HUIZINGA,2000,p.14)

O jogo em si e sua relação com a cultura, é perspicaz, porque é o mesmo que falar do jogo de uma forma que não conhecemos, ou nunca paramos para pensar. Porém está tão indissolúvelmente ligado a cultura, bastou que uma (o) intelectual como Huizinga (2000) ou como Sônia Rodrigues notasse e pesquisasse para nos esclarecer que o jogo é muito mais do que conseguimos definir. A literatura trabalhada em Sonia (2004) compara a literatura e a ficção (suas interligações) que entre existem uma função poética que muitas vezes representa a vida, a beleza, as estruturas, imaginamos assim como realidade e ficção, as quais são eternizadas em obras de arte:

Todo ser humano real é representado aos olhos de um outro ser, também real, que o enxerga não necessariamente da maneira que ele é ou imagina ser. Na vida, como na arte, existem representações, existe invenção sobre o que

vemos e sentimos. A personagem é baseada no ser humano sobre outro tomado como matéria-prima, ou fonte de inspiração, não o ser humano em si só (RODRIGUES, 2004, p.37)

Esta é a noção de jogo, personagens e sua expressão na linguagem que Huizinga (2000) também trata como elemento cultural, no caso o jogo, e como pode mostrar-se através da linguagem. É expressado pela linguagem o quanto a noção de jogo é antiga, quando Huizinga (2000,p.26) se refere aos sânscritos³³: “No sânscrito podemos encontrar pelo menos quatro raízes verbais correspondentes ao conceito de jogo.” Em várias línguas o jogo desde os primórdios da linguagem o designa como diferente da competição, o que nos é interessante quando buscamos associar a cultura. Nas palavras de Huizinga (2000,p.29): “Tudo parece indicar que o conceito de jogo abrange um terreno muito mais amplo do que παιξειν³⁴ ou mesmo ludere³⁵; terreno este onde a idéia específica de jogo se dissolve inteiramente na de atividade e movimento ligeiro.”

Nos é evidenciado a partir de várias atividades humanas, e a linguagem não está fora disso, na verdade podemos considerar que está determinada por ela. Um exemplo cultural que podemos citar é o pensamento dos gregos no “*Homo Ludens*” de Huizinga (2000):

As razões devido às quais a língua grega estabelece essa nítida distinção terminológica entre o jogo e a competição podem, em minha opinião, ser explicadas da seguinte maneira. A concepção de uma noção geral de jogo, universal e logicamente homogênea, é, como vimos, uma invenção lingüística bastante tardia. Todavia, desde muito cedo as competições sagradas e profanas haviam tomado um lugar tão importante na vida dos gregos, adquirido um valor tão excepcional, que as pessoas deixaram de ter consciência de seu caráter lúdico (HUIZINGA,2000,p.126)

Essa distinção entre jogo e competição em Huizinga (2000) é pertinente porque se notarmos a competição tem todas as características do jogo, mas está voltada para a diversão, para o lúdico. Podemos recordar também quando para os gregos o jogo estava ligado não só a diversão, que é relacionada a competição, como também a vida comum e suas atividades cotidianas, ou seja, o jogo como o próprio trabalho, o esporte, e dentre outras relações. Podemos considerar assim como Huizinga (2000) o jogo como mais

³³Refere-se às línguas e dialetos antigos da Índia, e que formaram a maioria das línguas do país e de países vizinhos.

³⁴Na tradução do grego “παιξειν” para o inglês refere-se a palavra “Play” ou seja, jogar, brincar.

³⁵Contrastando fortemente com a heterogeneidade e a instabilidade das designações da função lúdica em grego, o latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: ludus, de ludere, de onde deriva diretamente lusus (HUIZINGA, 2000, p.29)

que uma atividade que proporciona diversão, mas sim toda a pluralidade do jogo na cultura.

Quando Huizinga (2000) relaciona o Direito com as características do jogo é o mais distante que podemos notar (já que o jogo sempre é associado a diversão) porque o Direito é a área que está ligada a seriedade, as ações de ordem, e à maneira como os indivíduos devem se comportar em sociedade. Se pensarmos um pouco, é nítida a semelhança quanto ao procedimento dos advogados de argumentar em favor ou contra determinado cliente, revelando assim características de uma competição. Huizinga (2000) explana sobre as regras no Direito que fielmente nos remete ao jogo e ao que autodenomina de “fator agonístico”³⁶:

Em todo e qualquer processo submetido a um juiz, sejam quais forem as circunstâncias, cada uma das partes está sempre dominada por um intenso desejo de ganhar sua causa. O desejo de ganhar é tão forte que nem por um só momento seria lícito esquecer o fator agonístico. Se isto não basta, por si só, para esclarecer as relações entre a jurisdição e o jogo, as características formais da prática do direito apresentam novos argumentos a nosso favor. A competição judicial está sempre submetida a um sistema de regras restritivas que, independentemente das limitações de tempo e de lugar, colocam firme e inequivocamente o julgamento no interior do domínio do jogo ordenado e antitético. A associação ativa entre o direito e o jogo, sobretudo nas culturas primitivas, pode ser analisada de três pontos de vista diferentes. O julgamento pode ser considerado como um jogo de azar, como uma competição ou como uma batalha verbal (HUIZINGA,2000,p.60)

Já que no Direito vai além de uma competição, e neste deve existir uma maneira para manter a ordem em uma sociedade, o que está ligada ao que podemos chamar de uma luta entre bem e mal³⁷, nos dias atuais conseguimos fazer essa separação acerca da competição e do jogo, porque as próprias culturas foram se modificando, e qualquer um de nós pode associar o jogo ao divertimento mais do que a seriedade. Mas Huizinga (2000,p.63) ressalta que: “Para o espírito primitivo o fato de ganhar, enquanto tal, é prova da posse da verdade e do direito; o resultado de qualquer competição, seja uma prova de força ou um jogo de sorte, é uma decisão sagrada, concedida pelos deuses.” Não conseguiremos contar quantos livros, filmes, ou desenhos animados retratam sobre esse espírito primitivo, principalmente quando se tratam de obras sobre heróinas e heróis. Ainda hoje somos disseminadoras dessa ideia de jogo e regra, quando

³⁶Qualquer comportamento social relacionado à luta.

³⁷É importante problematizarmos, será que a nossa justiça compreende-se em uma luta entre bem e mal? Não deveria ser assim, mas sabemos que a justiça muitas vezes é comprada. Então, novamente conseguimos associar o Direito e a justiça, com o jogo. Neste caso, nosso jogo político-social.

conseguimos aceitar um julgamento por votos, as questões que são decididas por uma maioria, ou seja, de maneira democrática (no qual se perdeu em nosso Brasil, estamos na luta para revivê-la).

Em seu “*Homo Ludens*” (2000) Huizinga também esclarece sobre a relação do jogo com a guerra, na qual sabemos, ambas são atividades mais antigas que a própria origem das palavras, como disserta Huizinga (2000,p.68): “Chamar “jogo” à guerra é um hábito tão antigo como a própria existência dessas duas palavras.” Segundo Huizinga (2000) a linguagem deve ter definido as coisas desta forma, desde quando surge uma palavra para dar significado a algo. Quanto a luta, e a guerra, quando existem suas regras estão assim ligadas às características do jogo formal, e só é aceitável falar da guerra de maneira em que os “protagonistas” dela, tomem as regras como essenciais. Mas como diferente de muitos estilos de luta, a guerra tende a não ser igualitária. Huizinga (2000) ressalta sobre quando esse caráter do jogo como guerra se perde:

Esta condição modifica-se desde que a guerra é travada fora do âmbito dos iguais, contra grupos que não são reconhecidos como seres humanos e portanto, são privados dos direitos humanos — bárbaros, diabos, pagãos, hereges e “raças inferiores destituídas de leis”. Nestas circunstâncias, a guerra perde inteiramente sua qualidade lúdica e só pode permanecer dentro dos limites da civilização na medida em que os que nela participam aceitam certas limitações, a bem de sua própria honra (HUIZINGA,2000,p.68)

Além da finalidade política que geralmente vem junto com uma guerra, onde podemos concordar que é uma maneira que os “líderes” encontraram para conseguir poder, visibilidade, territórios e entre outros, mesmo que para isso muitas pessoas precisem perder a vida. Huizinga (2000,p.76) simplifica a relação do lúdico com a guerra quando ressalta que “A sociedade desce ao nível da barbárie, e a violência original readquire seus velhos direitos. A conclusão de tudo isto é que sem espírito lúdico a civilização é impossível.” Então, as ações que o humano é capaz de praticar para ser o primeiro em alguma coisa são inacreditáveis, e quando a guerra perde o seu valor lúdico por esse tipo de ações, perde-se também sua relação com o jogo que consideramos apreciativo, ou seja, com o respeito às regras. O pensamento de Huizinga (2000) contorna esse argumento quando disserta:

Portanto resulta que o jogo só pode ser plenamente sentido e apreciado como ficção social e estética. É por isso que o espírito da sociedade está constantemente procurando uma forma de evasão nas belas imagens de uma vida heróica que se realiza na dignidade do combate e se situa no domínio ideal da honra, da virtude e da beleza (HUIZINGA,2000,p.76)

Nas “ações heróicas” são respeitadas as regras e automaticamente podemos concluir que o fator lúdico é respeitado. Quando nos referimos ao heroísmo logo vemem mente as grandes obras de arte, literatura, poesia. Em alguns capítulos do “*Homo Ludens*” (2000) Huizinga também relaciona o jogo com a poesia, com a Filosofia, e com a Arte. Quando ressalta “Toda a poesia da antigüidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição.” (2000, p.88) Praticamente essa noção de poesia e jogo pode nos remeter por exemplo aos famosos repentistas e literatos de cordel bem aqui no Nordeste do Brasil. Quando o jogo, o desafio, a competição ou até mesmo a brincadeira (sendo arte também) tem os elementos do jogo considerado primitivo. O cordel é uma perfeita comparação neste quesito. Huizinga (2000) destaca também que:

Em sua função original de fator das culturas primitivas, a poesia nasceu durante o jogo e enquanto jogo — jogo sagrado, sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento (HUIZINGA,2000,p.90)

Na Filosofia, Huizinga (2000) nos mostra que a relação com o jogo está também na essência dos sofistas³⁸ gregos, que tinham funções intelectuais, por exemplo, muitos eram providos de impressionantes conhecimentos, de arte e cultura, até mesmo as próprias competições. Argumenta Huizinga (2000, p.107), sobre como o jogo estava envolvido na vida e cultura dos sofistas “Nele estão presentes, portanto, os dois fatores principais do jogo social da sociedade arcaica: o exibicionismo e a aspiração agonística. É conveniente lembrar que, antes do aparecimento do sofista propriamente dito.” Ou seja, quando ainda era chamados de vates. E com os sofistas, era normal defender o fator lúdico que continham em suas atividades, e em seus discurso e escrituras. O lúdico, segundo Huizinga (2000) também aparece em Sócrates e Aristóteles quando em seus discursos eram classificados como taumaturgo³⁹, e malabaristas. E como o próprio Huizinga (2000,p.109) pontua “Se tudo isto não é suficiente para revelar a presença de um elemento lúdico na filosofia, há provas mais do que suficientes nos próprios diálogos de Platão.”

³⁸Este pode ser considerado como um prolongamento da figura central da vida cultural da época arcaica, que sucessivamente apareceu sob as formas do profeta, do feiticeiro, do vidente, do taumaturgo e do poeta, e cuja melhor designação é a de vates (HUIZINGA,2000,p.107)

³⁹Alguém que concede milagres.

Quando pensamos em arte, diversas manifestações surgem em nossa mente. E Huizinga em seu “*Homo Ludens*” (2000) nos confirma este argumento quando sempre está sendo relacionando a arte com a cultura, e propositalmente com o jogo. Um exemplo são as artes plásticas, que Huizinga (2000) contorna detalhadamente sobre o que:

É certo que quando contemplamos certos exemplos dos riquíssimos tesouros das artes plásticas achamos difícil afastar a idéia de jogo e de fantasia, de criatividade lúdica do espírito ou das mãos. O grotesco das máscaras de dança dos povos selvagens, a monstruosa confusão de figuras dos totens, as distorções caricaturais das formas humanas e animais, todos estes exemplos parecem sugerir que o jogo é a origem da arte. Mas é apenas uma sugestão (HUIZINGA, 2000, p.122)

E ainda quando se refere às artes “musicais”:

Mas se no terreno das artes plásticas o fator lúdico parece ter uma importância muito menor do que nas que chamamos artes “musicais”, o problema muda da figura quando passamos da criação das obras de arte para a maneira como elas são recebidas pelo meio social. Neste caso verificamos imediatamente que a habilidade plástica é um objeto de competição tão importante como qualquer outro. Na apreciação da arte também está presente aquele impulso agonístico cuja importância vimos ser imensa em diversos domínios da cultura (HUIZINGA, 2000, p.122)

Lembramos que o desafio e a capacidade artística aparecem desde os primórdios da nossa civilização. Podemos afirmar assim que as variadas competições, a poesia, a arte, a filosofia são estritamente lúdicas, e que depois do conhecimento sobre o “*Homo Ludens*” (2000) é trabalhoso encontrar argumentos que batam com firmeza na teoria de Johan Huizinga. A pesquisa foi arraigada na cultura de vários lugares do mundo primitivo, e sempre fazendo uma ponte com a atualidade. Com toda a clareza da obra é improvável que não consigamos o elemento lúdico presente nas sociedades, notamos toda a importância do jogo para existência da cultura. E em suas próprias palavras:

Não foi difícil mostrar a presença extremamente ativa de um certo fator lúdico em todos os processos culturais, como criador de muitas das formas fundamentais da vida social. O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasce do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter (HUIZINGA, 2000, p.125)

E porque o “*Homo Ludens*” (2000) e o “*Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil*” (2004) são tão importantes para essa pesquisa sobre o RPG como recurso didático para o ensino da cultura Africana e Afro-brasileira? O RPG é um jogo que tem sua origem na arte, e com o decorrer da leitura desta pesquisa conseguirão notar isso. Além da enorme contribuição que estabelecem para com a educação com jogos, por causa de todas as reflexões que a pesquisa traz, tornando-o principalmente em um assunto sério, que precisa ser respeitado por todo seu valor. Precisamos desse conhecimento para diminuir toda a discriminação que ainda existe com relação aos jogos na educação (e claro, os jogos que são considerados “esporte” não passam pela mesma situação). Mathcus Vicira em “*RPG & EDUCAÇÃO: pensamentos soltos*” (2012) nos revela sobre o quanto “Não estamos ajudando as crianças a aprender a diferença entre a fantasia e a realidade quando permitimos que as fantasias delas provoquem, em nós, reações que seriam mais apropriadas à realidade.” Ou seja, não podemos “proibir” uma jovem de fantasiar, isso é censura, é violência. A imaginação, os jogos, a arte, todos esses aspectos interferem na maneira de como as crianças organizam seus sentimentos, e emoções, a partir disso procuramos desenvolver esta relação entre cultura e jogos.

O sistema educacional encontra valores e os repassa (isso é um tipo de cultura) conduzindo assim saberes e modos que a sociedade guarda para si, antes de qualquer coisa é importante lembrarmos disso, e enquanto educadoras quebrarmos com a cultura de conhecimentos acabados, fixos, e estáticos. Precisamos considerar as experiências singulares, o processo de aprendizagem precisa desse suporte, e nós precisamos considerar a cultura de jogos como elemento existente e transformador.

4. SESSÃO DA MESTRA

A imagem abaixo do “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016) é a que melhor sintetiza a emoção em jogar o Role Playing Game, porque demonstra muito do que o Role Playing Game representa as jogadoras nas aventuras que participam. Podemos notar os rostos curiosos ao analisar um mapa (muitas vezes são usados em aventuras, a ideia de seguir as missões procurando determinados lugares), quando no detalhe da interação na arte, o toque no braço remete ao diálogo que o jogo desperta, vivenciando em suas imaginações os desafios que a mestra propor:



Figura 3: arte do “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016).

Fonte: PASCHOALIN, 2016, p.08.

A descrição do que um RPG possui, e todo o seu funcionamento, é essencial para entendermos onde ele se torna educacional, ou seja, a forma como a comunicação no jogo entra em nosso cotidiano é impressionante. Por isso, é interessante pensar em novos recursos didáticos, que se encaixem nesse mundo contemporâneo. Uma mesa de RPG geralmente é jogada de três a seis pessoas, e antes de tudo é definido o RPG que vai ser jogado, o que auxilia na construção das personagens e que sistema de regras será jogado.

Para exemplificar, na dissertação de Matheus Souza Rocha, intitulada “*RPG: jogo e conhecimento; O Role Playing Game como mobilizador de esferas de conhecimento*” (2006). Podemos acompanhar no trabalho, o potencial do RPG como motivador dos

ramos educacionais, e enquanto lazer constatamos sobre as pesquisas de campo que desenvolveram para comprovar esta teoria, nas observações de mesas de RPG, entrevistas com jogadoras e eventos com esta temática. É por isso que no meio escolar, o jogo deve se adaptar para ser uma atividade com poucas regras, elaborado o recurso didático, deixando de ser apenas jogo em sua essência, encontrando o potencial educativo. Tendo a temática em vista, é importante nos dedicarmos as instruções da mesa:

- Usaremos do RPG de mesa tradicional⁴⁰, no qual só precisaremos de recursos, como: lápis, papel, livros e uma boa imaginação;

- As regras do jogo serão adaptadas para o ensino infantil, ou seja, serão tiradas da mesa alguns detalhes que não influenciam na narrativa, como por exemplo a rolagem de dados para toda e qualquer ação;

- Cada mesa é chamada de “sessão de jogo”, podendo ter várias sessões que vão depender do desenrolar da narrativa;

- Na sala de aula são adaptadas para o horário disponível, de 45 a 90 minutos, podendo retornar na aula seguinte;

- A mestra (neste caso, a professora) do jogo é como uma narradora da aventura, já as personagens interpretam suas personagens durante as aventuras, definindo suas ações com base no que a mestra narra;

- A mestra cria a aventura, e as personagens que envolvem a narrativa, chamados NPCS⁴¹ sejam lendas ou fatos históricos, já as personagens principais ajudam na narrativa que vai sendo construída de maneira coletiva, além da rede de possíveis ações na qual as personagens estão sempre intervindo;

- O RPG é jogado em grupo, portanto existe uma cooperação entre as jogadoras, o que vem de um diálogo e troca de ideias, além de pesquisa e leitura. Preparemos as fichas juntamente com as alunas, e soltemos os pensamentos!

⁴⁰O RPG na atualidade se divide em vários sistemas, porém aprofundaremos um pouco mais no tradicional (lápis, papel, livros). Há uma variedade de sistemas, na qual ainda citaremos no desenvolvimento do trabalho.

⁴¹No player character ou NPC é uma personagem de qualquer jogo que não é controlado por uma jogadora (no caso, controlado pela mestra professora) mas que se envolve de alguma forma no enredo.

4.1 Roteiro da aventura

O foco central da aventura é desconstruir com as crianças os padrões de beleza das princesas e príncipes nas quais a mídia reproduz. Geralmente brancas, loiras e de olhos azuis, em um reino de muitas riquezas e servos. Partindo dessa ideia fixada em nossa história da ficção: filmes, literatura, jogos, e entre outros. Esta aventura contribui para que as crianças negras sintam-se representadas, e assim reconhecidas. No “*Atisi: Edição Bárbara*” (2016) existe mas nascidas em diversas regiões, com suas especificidades, ocupações, e é nesse contexto do RPG que o roteiro foi criado. Quando as personagens forem construídas, seguindo o modelo que daremos nesse capítulo, já com as modificações de ficha adaptadas para o ensino infantil.

Na ficção que é apresentada para este público geralmente tendem a priorizar a identidade racial branca, por exemplo, as narrativas das princesas brancas e seus príncipes também brancos. Como crianças negras sentem-se quando não são representadas como princesas ou príncipes? Não se reconhecem negras, no mínimo. Não querem ser negros, porque afinal, quem quer ser discriminado? Quase nunca são representadas. As crianças negras aparecem à margem, a filha de um servo, talvez, como princesa é mesmo uma raridade.

Pensamos em uma aventura que represente essas crianças e as façam pensar na etnia negra em outra perspectiva, assim cresceriam em contato com uma auto estima considerável em relação com a identidade racial negra. O reconhecimento em ser negra, principalmente para crianças no ambiente escolar, é preciso uma representatividade em todos os aspectos, é com esse objetivo que o continente africano no século XVII⁴² será representado (as crianças entendem como “há muito e muito tempo atrás”) e que desenvolvemos uma narrativa envolvendo a cultura africana neste período de reinados.

⁴²Usamos o livro de Allan Bethwell: *História geral da África, V: África do século XVI ao XVIII*, para pensarmos diversas questões da temporalidade, o que influenciaria na narrativa da aventura, e usando o mundo fantástico que Marcelo Paschoalin criou em “*Atisi: Edição Bárbara*”(2016) quando na construção das personagens, regiões, nomes, aparência e entre outros.

Baseado no RPG *“Atisi: Edição Bárbara”* (2016) criamos um roteiro e uma personagem para servir de exemplo⁴³. Para seguir a estrutura do RPG (p. 6-8) e criação das personagens (p. 12-23) podemos encontrar nestas páginas os primeiros passos para se construir as personagens com as crianças. Depois de criadas as características, como: terra natal, ocupações, idiomas, aparências e crenças, podemos escolher nomes para cada personagem nas páginas (p. 100-109). O *“Atisi: Edição Bárbara”* (2016) tem o modelo de ficha⁴⁴ no final do RPG, porém, optamos por não usar o modelo por se tratar de crianças e adaptação escolhida para simplificar as personagens, assim usaremos apenas o caderno, e seguirá como o modelo abaixo⁴⁵:

- Nome: Sansara (princesa de Atisi); Terra natal: Atisi; Ocupações: Dançarina, e lutadora; Idioma (comum de Atisi): Atisit e Gotaii; Aparência: As atisianas são negras, cabelos (com tranças, fitas coloridas e tiaras) e olhos escuros; Crença: As atisianas cultuam muitas deusas (es). Podemos evidenciar que o *“Atisi: Edição Bárbara”* (2016) também se preocupa com a facilidade, disponibilizando assim diversas páginas de nomes (grande parte de origem africana ou oriental):

⁴³Caso alguma professora queira trabalhar com o RPG, e seguir as instruções básicas de uma aventura, ressaltamos que é essencial ter a obra na qual seguirá a estrutura, o *“Atisi: Edição Bárbara”* (2016) está disponível online, por exemplo. E para obter a obra física, também encontra-se online para venda.

⁴⁴Seria a ficha da personagem, onde podemos depositar todas as informações para usar durante as sessões, a exemplo disponibilizamos em anexo a versão da ficha do *“Atisi: Edição Bárbara”* (2016), porém, podemos usar tranquilamente o caderno das alunas para depositar as informações.

⁴⁵Com o *“Atisi: Edição Bárbara”* (2016) em mãos, seguiremos as instruções para criação de todas as fichas, juntamente com as crianças.

Apêndice I – Nomes

Para facilitar a escolha de nomes de heróis e de NPCs, selecionamos alguns, separando-os de acordo com a cultura a que pertencem. Basta rolar três dados (sendo-os como centena, dezena e unidade) para gerar um dos Nomes seguintes em *Atari*.

72 nomes possíveis para homens, mulheres e locais. Ainda assim, estas são apenas sugestões, havendo liberdade para se mesclar, ou mesmo criar nomes mais exóticos.

	Masculino	Feminino	Local			
111-113	Abesdjef	Abas	Abet	411-413	Mirha	Nenofe
114-116	Ahhun	Amaris	Abeto	414-416	Munema	Neretu
121-123	Ahsok	Anatit	Adak	421-423	Munera	Nasentap
124-126	Akhdabat	Anhaptin	Adak	424-426	Munernu	Nasentap
131-133	Amatjet	Ankham	Ahria	431-433	Nakhtepu	Netaisi
134-136	Amun	Aruten	Akhet	434-436	Nakhtepuam	Natany
141-143	Aner	Ates	Akhmia	441-443	Nebabup	Ninofe
144-146	Ased	Atset	Akon	444-446	Nebep	Nirduthue
151-153	Asar	Atet	Akon	451-453	Nedjese	Nodjmoop
154-156	Ayymet	Athonthia	Ania	454-456	Nefere	Nutahop
161-163	Banakhtr	Atia	Aqak	461-463	Neferia	Nunere
164-166	Benute	Betany	Akak	464-466	Nespani	Raconferh
211-213	Besekha	Heretia	Amak	511-513	Nestahi	Ratena
214-216	Djadjed	Hep	Ashur	514-516	Pahapa	Ritany
221-223	Djebimapa	Horela	Akak	521-523	Panep	Rury
224-226	Hepan	Iboret	Antim	524-526	Panemou	Santhihap
231-233	Heran	Inhaset	Atia	531-533	Panese	Santhu
234-236	Hirnanu	Iwrua	Apur	534-536	Pashemhu	Sensunap
241-243	Honse	Iaien	Asen	541-543	Pashani	Senefer
244-246	Horape	Ithipru	Asat	544-546	Pashonse	Seneferh
251-253	Ihibat	Ihibun	Athria	551-553	Papitaha	Share
254-256	Ibrefe	Itypt	Atia	554-556	Papakhtr	Shary
261-263	Inouber	Maetrofer	Anak	561-563	Pedelhul	Shizena
264-266	Inouain	Maetkare	Anak	564-566	Penamap	Siemkhenhue
311-313	Ijneris	Mehi	Anak	611-613	Pepip	Siemkhero
314-316	Kadjeha	Mekhenhu	Auryto	614-616	Perseop	Siketruia
321-323	Kappy	Menkhere	Benna	621-623	Petahu	Taiuberuia
324-326	Khawi	Mepetp	Suba	624-626	Pollota	Tarure
331-333	Khepeta	Monthiaku	Duhia	631-633	Pesthetui	Tatshue
334-336	Kheqamu	Mosai	Dasheb	634-636	Pethete	Tatena
341-343	Khoramap	Mutu	Detp	641-643	Rihere	Tatiro
344-346	Khutahhu	Nanser	Djeda	644-646	Seomere	Tarore
351-353	Menemhupa	Nebnefert	Giza	651-653	Sere	Teneferh
354-356	Manap	Nebtany	Hansa	654-656	Serkhep	Tenoreatu
361-363	Menmap	Nefere	Haba	661-663	Sekary	Tenresakhup
364-366	Minep	Neferhu	Hana	664-666	Sete	Tepenap

Figura 4: lista de nomes para construção das personagens.

Fonte: PASCHOALIN, 2016, p.100.

Após as principais características podemos criar uma lore⁴⁶ para cada personagem (com a respectiva criança). Exemplo:

Sansara é uma princesa⁴⁷ determinada, que ama suas aulas de luta, ama dançar, e seu objetivo é um dia conseguir defender de qualquer mal o seu reino, nenhuma distração conseguirá atingi-la, não se depender dela. Desde muito nova, Sansara foi incentivada pela sua mãe Nissa, e seu pai Hukai a se dedicar as artes, ambas cuidam

⁴⁶Em sua tradução literal do inglês ‘lore’ significa ‘sabedoria’ mas no contexto do RPG, é para definir a história da personagem, uma sinopse, assim podemos dizer.

⁴⁷Usaremos ‘princesa’ não para ressaltar um título de nobreza, e sim para desconstruirmos com as alunas a visão de princesa que elas são ensinadas a ter. É interessante trabalhar a palavra, já que é uma expressão tão recorrente de nos depararmos em mídias infantis.

dela com muito amor. A menina os ama, e pretende sempre se orgulhar com o seu talento.

Faz-se necessário ressaltar que na *lore*, podemos inferir sobre cada criança, pela forma como demonstram sobre sua realidade social, cotidiana, e os sonhos que pretendem realizar ao construir suas personagens. A imaginação, junto com a interpretação que podemos expressar com o RPG proporciona um diálogo entre realidade e ficção, além da relação aprofundada e comunicativa entre aluna e professora (aventureira e mestra).

Esta ficha⁴⁸ é um exemplo da personagem criada de maneira simples, adaptada para crianças do ensino infantil e que nas páginas já especificadas podem ser encontradas várias regiões e características para desenvolver outras personagens com a turma. Agora iremos entrar na narração⁴⁹: situações, personalidades (npcs⁵⁰) e as complicações que pensamos para desenvolver o início⁵¹ da aventura. Vamos começar pelas descrições do ambiente e personagens (feitas pela mestra e narrada para as personagens):

As princesas e príncipes de Atisi são diferentes das que costumamos encontrar, porque no mundo delas não existem castelos exuberantes, e com servos para todos os lados. Existem tribos nas quais trabalham colaborativamente para manter a ordem, a sobrevivência, e a fé nas (os) deusas (os). Cada região de Atisi tem as suas particularidades, seja o idioma, ou a crença, o importante é a harmonia e o respeito em que as determinadas tribos construíram.

Todos os anos compartilham na capital de Atisi (Atis), uma feira chamada de “aura inspiradora” onde colocam em exposição, desde equipamentos de caça, pesca, combate, aos alimentos de subsistência das tribos. Nesta feira anual, as princesas sempre se reúnem para brincar em um espaço vasto perto da floresta nas localidades de Atis, que também é perto da feira onde seus familiares estavam envolvidos demais para tomar

⁴⁸Consta nos anexos da pesquisa.

⁴⁹Só a mestra tem acesso ao roteiro antes da aventura começar, o desenvolver está quando são colocadas as situações a serem resolvidas, ou seja, as complicações, e também as personalidades que a mestra interpretará.

⁵⁰No player character, em uma tradução simples: personagem não jogável. E que são controlados pela mestra.

⁵¹ A aventura precisa de algo parecido com um roteiro de cinema, que especifique situações, locais, npcs (que são comandados pela mestra) e também as complicações que darão margem as ações que a turma irá tomar quando colocadas em questão.

conta de tantas crianças... A melhor opção era junta-las e alguém ficar de olho, neste caso, uma das mulheres mais antigas de Atis, avó de Sansara, chamada Suni. Ela estava em sua velha cadeira, feita do artesanato de sua localidade, muito confortável, tanto quanto, que a fez adormecer...

Lá estava Sansara e as outras princesas e príncipes, suas roupas coloridas ofuscavam o olhar quando sol batia, então, procuraram a sombra do maior boabá que existia ali perto, neste meio tempo, entre comidas e travessuras, a menina Sansara se perde das suas amigas... E agora, o que poderia ter acontecido com ela? E o que faremos para encontrá-la?

Diante disso, fica evidente que as situações foram colocadas, quando a princesa Sansara se perde, e podemos iniciar a participação e interpretação das crianças que estarão jogando o RPG. E que resolverão junto com a mestra as complicações que possam (e virão) ao iniciar um resgate. A pergunta tradicional é: qual é a sua ação? Como se trata de crianças, e o início da aventura, provavelmente a mestra terá que facilitar colocando opções, como: Que tal começar a buscar pistas? Na mosca! A menina Sansara é muito esperta, e começou a jogar as fitas do seu cabelo no chão para que facilitasse a busca por ela. A partir daí, só colocando em prática a aventura, para o desenvolvimento das demais personagens (no caso, as crianças) e suas ações.

Considerando o roteiro da aventura, podemos constatar onde são trabalhadas as especificidades importantes para discussão Afro-brasileira e Africana, já que a nossa preocupação é a identidade racial das crianças negras brasileiras, e a necessidade de representatividade em todos os âmbitos da sociedade, as quais requerem um desenvolvimento urgente em nosso país. E porque não encontrarmos esse meio com ludicidade?

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisarmos as abordagens didáticas que a educação tradicional mantém, encontramos os problemas que são objetos da maioria das atuais pesquisas em educação: considerar o meio em que vivemos para construirmos nossas aulas. Ou seja, é importante produzirmos uma educação que inclua as tecnologias que hoje nos rodeiam. E especificamente o jogo, que nos faz enfrentar desafios e superá-los, seja qual for o jogo, existe a essência em atrair e fantasiar um futuro vitorioso.

A vida já é estranha o suficiente para termos que viver sem o lúdico, desprezá-lo na educação seria escolher continuar convivendo com o ensino que foi dado aos nossos avôs, e nós já mudamos, não é mesmo? Nossa geração é outra, temos novos interesses e a educação precisa considerar essas questões de temporalidades. Outro fator importante para conclusão desta pesquisa é que aos que conhecem o RPG, e atuam através dele, é representativa e pode confirmar suas certezas quanto ao potencial educativo do jogo, as novas possibilidades, e as práticas de entretenimento, o que ainda não tem lugar na maioria das salas de aula que conhecemos hoje.

É pertinente ressaltarmos também sobre os aspectos que envolvem a temática Afro-brasileira e Africana na qual estamos sugerindo trabalhar, ou seja, a aproximação que a aventura juntamente com o *“Atisi: Edição Bárbara”* (2016) e as relações com a “cultura de valorização” do fenótipo branco, e em contra partida, o silenciamento do fenótipo negro nas mídias para as crianças, nos demonstram a importância de ser trabalhada para desconstrução dessa realidade. O objetivo está vinculado a questão de apresentar uma possibilidade de análise dos padrões das princesas e príncipes, a partir do RPG, utilizando do jogo para o ensino, que contribuirá com a formação de estudantes críticas, participativas e que dominem as ideias transmitidas através da aventura. Nas quais, estas narrativas podem ser construídas em determinados padrões sociais, nos revelando a capacidade do RPG em transferir conhecimentos, e em específico sobre a cultura Afro-brasileira. Precisamos identificar a necessidade de inovação no ensino, partindo do ponto que as tradicionais metodologias de ensino não são mais suficientes para a melhoria da interatividade escolar e a construção do conhecimento na contemporaneidade.

Há tempos havíamos tentado escrever sobre como as vivências diárias com a pesquisa em questão nos encaminha para recusa em “terminá-la” simplesmente por não termos uma educação que envolva a cultura de jogos, e claro, a consciência de que independente do que escrevemos aqui, estará nos papéis, na web, mas não onde queremos atingir que é a educação prática, cotidiana. Enfim, a prática em ambiente escolar é o que nos preocupa e ainda é quase nula, atuar de maneira diferenciada na educação e notar que esse conjunto de palavras possibilitaram pensar e discutir sobre novos recursos didáticos é o que podemos colocar como concluído nesta pesquisa. Matheus Vieira em seu *“RPG & Educação: pensamentos soltos”* (2012) ressalta que tendo em vista pesquisadores para essas temáticas, a contribuição e os planos que são

propiciadas é exatamente o que podemos chamar de primeiros passos, mas que ainda surpreenderá. Ao longo dos anos esperamos que algo mude na nossa educação, e é por meio dos seus aspectos relevantes que se destacará nossas novas abordagens educacionais. Avante!

6. REFERÊNCIAS

- ALVES, Fernando Grellet; VIEIRA, Matheus. *RPG & Educação: pensamentos soltos*. Curitiba: Ithala, 2012.
- APPIAH, Kwame Anthony. *Na casa de meu pai: A África na filosofia da cultura/ Tradução Vera Ribeiro; revisão de tradução Fernando Rosa Ribeiro – Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. Pág. 19-51.*
- BENJAMIN, Roberto Emerson Câmara. *A África está em nós: história e cultura afro-brasileira, 2 volume / Roberto Benjamin, –João Pessoa– PB. Editora: Grafset, 2005.*
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. *Ensino de história: fundamentos e métodos.*–4. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.
- BITTENCOURT, Circe. NADAI, Elza. DAVIES, Nicholas. MICELI, Paulo. *O ensino de História e a criação do fato*, Jaime Pinsky (autor e organizador). – São Paulo: Contexto, 2014.
- DEL DEBBIO, Marcelo. Hi-Brazil. *Dragão Brasil*, São Paulo, nº 101, p. 44-51, 2004.
- HERNANDEZ, Leila Maria Gonçalves Leite. *A África na sala de aula: visita à história contemporânea*. 2 ed. rev. – São Paulo: Solo Negro, 2008.
- DEL DEBBIO, Marcelo. Chronomen. *Dragão Brasil*, São Paulo, nº 11, p. 36-40, 1996.
- FONSECA, Ivonildes da Silva. COSTA, Marta Furtado. CHAGAS, Waldeci Ferreira. *“Estudos étnico-raciais na educação básica”*. João Pessoa: Editora Imprell, 2016.
- MOORE, Carlos. *A África que incomoda: sobre a problematização do legado africano no cotidiano brasileiro/ Carlos Moore 2. edição– Belo Horizonte: Nandyala, 2010 (Coleção Repensando a África, Volume 3) Pág. 139-187.*
- MOORE, Carlos. *Racismo & Sociedade: novas bases epistemológicas para entender o racismo.*– Belo Horizonte: Mazza Edições, 2007. Pág. 171-217.
- PASCHOALIN, Marcelo. *Atisi: Edição Bárbara / Marcelo Paschoalin, – Santo André, SP: Edição do autor, 2016. (Aventura & Magia).*

RODRIGUES, Sonia. *Role playing game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

RPG Master. São Paulo: *Mythos*, nº1, p. 10-11, 2005.

SALADINO, Rogério. *O que é RPG?* Dragão Brasil. São Paulo: Talismã, nº 109, 2004.

SALADINO, Rogério. *Gary Gygax, a vida e obra do Primeiro Mestre de Jogo*. Dragon Slayer, São Paulo: Escala, nº 20, p. 12-14, 2008.

ZANINI, Maria do Carmo. *Anais do primeiro simpósio RPG & educação*. São Paulo: Editora Devir, 2004.

7. REFERÊNCIAS WEB GRÁFICAS:

ALLAN, Beth wellogot, *História geral da África, V: África do século XVI ao XVIII / –* Brasília: UNESCO, 2010. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015108.pdf> Acesso: 28/11/2016.

BRAGA, Jane Maria. *Aventurando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role playing game (RPG)*. Rede municipal de Educação de Juiz de Fora – SME/JF. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1604t.PDF> Acesso: 04/12/2016.

BURNS, Edward Mcnall. *História da civilização ocidental*. Tradução de Lourival Gomes Machado e Leonel Vallandro. 2. Edição, 5 impressão. Revista atualizada de acordo com a 4. Edição norte americana. Mapas de Liam Dunne, volume 1. Editôra Globo. Disponível em: <https://cesarmangolin.files.wordpress.com/2010/02/burns-historia-da-civilizacao-ocidental-vol2.pdf> Acesso: 04/12/2016.

CHERVEL, André. *História das disciplinas escolares: reflexões sobre um campo de pesquisa*. Teoria & Educação, 2, (1990). 177-229. Disponível em: https://moodle.fct.unl.pt/pluginfile.php/122510/mod_resource/content/0/Leituras/Chervel01.pdf Acesso: 03/12/2016.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Tradução: João Paulo Monteiro; Revisão: Mary Amazonas Leite de Barros; Produção: Ricardo W. Neves e Adriana Garcia. 4ª edição - reimpressão. Editora Perspectiva S.A. São Paulo, 2000. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf Acesso: 30/01/2017.

CURY, Cláudia Engler; FLORES, Elio Chaves; JR, Raimundo Barroso Cordeiro. *Cultura Histórica e Historiografia: legados e contribuições do século 20/* - João Pessoa: Editora Universitária/ UFPB, 2010. Disponível em:

http://docs14.minhateca.com.br/239327959_BR_0_0_Cultura-Hist%C3%B3rica-e-Historiografia--Legados-e-Contribui%C3%A7%C3%B5es-do-S%C3%A9culo-XX--Cl%C3%A1udia-E.-Cury.pdf Acesso: 08/12/2016.

DOBERSTEIN, Arnaldo Walter. *O Egito Antigo*. Porto Alegre, 2010. Disponível em: <http://www.pucrs.br/edipucrs/oegitoantigo.pdf> Acesso: 20/11/2016.

ALVES, José Ricardo Filho. *O Livro de Role-playing game: uma análise das ferramentas da obra de RPG, o hipertexto e a interpretação/* Ricardo Alves José Filho – Rio de Janeiro: 2014. Disponível em: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ydBvHnzLWskJ:www2.unirio.br/unirio/cchs/eb/TC_FINAL_RICARDO_ALVES.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br Acesso: 10/11/2016.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam /* Paulo Freire. – São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989. Disponível em: http://educacaointegral.org.br/wp-content/uploads/2014/10/importancia_ato_ler.pdf Acesso: 07/12/2016.

FRANCISCO, Ricardo Jeferson da Silva. ALEGRO, Célia Regina. *Considerações sobre estratégias de ensino/aprendizagem em história através de roleplaying games*. Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwjv85W4u_DQAhUGk5AKHTUeDRMQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Ffojs.fe.unicamp.br%2Fged%2FFEH%2Farticle%2Fdownload%2F6286%2F5183&usq=AFQjCNHYGYNyec6fJJmMjYcKkvTXjrvJYw&sig2=KbNC_gxn1I6cidNQit4w_A&bvm=bv.141320020,d.Y2I&cad=rja Acesso: 25/11/2016.

FREITAS, Vivianete Milla. *Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG (Role playing game)* Belo Horizonte, Faculdade de Educação, Setembro de 2007. Disponível em:

https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwiBg8_iv_DQAhVEvJAKHV4jCbMQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.bibliotecadigital.ufmg.br%2Fdspace%2Fbitstream%2F1843%2FFAEC-855GZV%2F1%2Fdisserta_o_vivianete_.pdf%2C%2520acesso%2520em%252021%2

[F05%2F1&usg=AFQjCNGV5gIluJ8_M4vBUN1JbUbKxjDpOg&sig2=IvO_rLtbFAI-oDQrk2d2YA&bvm=bv.141320020,d.Y2I&cad=rja](http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/download/12389/11354) Acesso: 25/11/2016.

MORAIS, Sérgio Paulo. ROCHA, Rafael. *RPG (role playing game): notas para o ensino-aprendizagem de história*. História & Ensino, Londrina, v. 18, n. 1, p. 27-47, jan./jun. 2012. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/download/12389/11354>.

Acesso: 15/11/2016.

OLIVEIRA, Fernando Araujo de. DANTAS, Rafael Cavalcante. *A (Re)significação do jogo: O RPG como recurso pedagógico*. São Paulo, 2008. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_tescs/MATEMATICA/Monografia_Dantas.pdf Acesso: 20/11/2016.

PAVÃO, Andrea. *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de role playing games (RPG)*. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1003t.PDF> Acesso: 08/12/2016.

PEREIRA, Juliano da Silva. *RPG no ensino de história: os detetives prodígio e a escravidão em Roma*. GT3 - DIVERSIDADE DE LINGUAGENS E PRÁTICAS DE SALA DE AULA. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/semanadaeducacao/pages/arquivos/anais/2012/anais/ensinofundamental/rpgnoensinodehistoria.pdf> Acesso: 02/12/2016.

PESSOA, Brunno Manoel Azevedo. BARBOSA, Lúcia Falcão. *Narrativa e simulação: o RPG na construção do saber histórico escolar*. Disponível em: <http://ojs.fe.unicamp.br/ged/FEH/article/view/6596> Acesso: 02/12/2016.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo da criança: imitação, jogo e sonho imagem e representação*. Tradução de ÁLVARO CABRAL e CHRISTIANO MONTEIRO Terceira Edição. Título original: *La Formation du Sembole chez l'enfant imitation, Jeu et Rêve, image et Représentation* Traduzido da terceira edição, publicada em 1964, por Editions Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suíça. Copyright (c) 1964.

Disponível em: <http://maratavarespsictics.pbworks.com/w/file/fetch/78746741/Jean%20Piaget%20-%20A%20forma%20do%20s%C3%A7%C3%A3o%20do%20s%C3%ADmbolo%20na%20crian%20%C3%A7a.pdf> Acesso: 22/10/2016.

SILVA, Alberto da Costa. *A África explicada aos filhos / – Rio de Janeiro: Agir, 2008*. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/314307097/A-Africa-Explicada-Aos-Meus-Filhos-Alberto-Da-Costa-e-Silva> Acesso: 05/12/2016.

SCHMIT, Wagner Luiz. *RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos*. 2008. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, 2008. Disponível em:

<http://www.uel.br/pos/mestrededu/images/stories/downloads/dissertacoes/2008/2008%20-%20SCHMIT.%20Wagner%20Luiz.pdf> Acesso: 10/12/2016.

SOUZA, Cláudia Flôr. *A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil*. Disponível em: http://facsao paulo.edu.br/media/files/58/58_161.pdf Acesso: 07/12/2016.

SOUZA, Janaina Gomes Viana. *O lúdico na educação infantil: possibilidades de aprender brincando em contextos de formação*. Revista Marcas Educativas, 2011. Disponível em:

http://www.semec.pi.gov.br/revista/index.php/marcas_educativas/article/view/5/0 Acesso: 20/11/2016.

SOUZA, Rogério Ferreira de. *O antigo egipto no espólio bibliográfico da biblioteca central da faculdade de letras da universidade do porto*. Biblioteca Central da FLUP, 2007. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/4447.pdf> Acesso: 02/12/2016.

RODRIGUES, Joycimara de Moraes. *A construção do conhecimento histórico através*. Disponível em:

http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1364516860_ARQUIVO_TextoAnpuh.pdf Acesso: 04/12/2016.

ROCHA, Mateus Souza. *RPG: jogo e conhecimento. O Role Playing Game como mobilizador de esferas do conhecimento*. PIRACICABA, SP, 2006. Disponível em: <https://www.unimep.br/phpg/bibdig/pdfs/2006/WABULJNKJFJJ.pdf> Acesso: 20/11/2016.

SCHWARZENEGGER, Alexandre. *Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de História*. Graduando em História pela Universidade Estadual do Norte do Paraná- UENP. Disponível:

<http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf> Acesso: 05/12/2016.

SILVEIRA, Fabiano da Silva. *Quebrando a máscara: o RPG Vampiro e a constituição de identidades juvenis*. / – Canoas, 2009. Disponível: <http://www.pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-mestrado-SILVEIRA-fabiano.pdf> Acesso: 15/11/2016.

SOUSA, Ítalo Pereira de. *O ser professor e o ensino de história com novas linguagens*: O uso do RPG em sala de aula/ –2016. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/9987> Acesso: 20/11/2016.

TAVARES, Rosilene Horta. *Didática geral*. – Belo Horizonte : Editora UFMG, 2011. Disponível em:

<http://www.mat.ufmg.br/ead/acervo/livros/Didatica%20Geral.pdf> Acesso: 12/12/2016.

VASQUES, Rafael Carneiro. *As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar* / Rafael Carneiro Vasques – 2008. Disponível em: http://portal.fclar.unesp.br/poseduesc/teses/rafael_carneiro_vasques.pdf Acesso: 04/12/2016.

VIÑAO, Antonio. *A história das disciplinas escolares*. Revista brasileira de história da educação n° 18 set./dez. 2008. Disponível em: <https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwi0w8->

<http://www.feb.org.br/revista/revista-brasiliana-de-historia-da-educacao/revista-brasiliana-de-historia-da-educacao-18-set-dez-2008-1> Acesso: 08/12/2016.

VYGOTSKY, Lev Semionovich / Ivan Ivic; Edgar Pereira Coelho (org.) – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010. Disponível em:

<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4685.pdf> 22/10/2016
Acesso: 08/12/2016.

WIZARDS, Of The Coast. Regras básicas do mestre. Versão 0.3.1, 2014.

Disponível em:

<http://www.bibliotecaelfica.com/2015/10/d-5e-regras-basicas-do-mestre-v031.html>
Acesso: 12/12/2016.

WIZARDS, Of The Coast. Regras básicas do mestre. Versão 0.3.1, 2014.

Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/284459769/D-D-5E-Regras-Basicas-para-Jogadores-pdf> Acesso: 03/12/2016.

8. ANEXOS

FICHA DA PERSONAGEM

Aventura & Magia

Este é o registro da saga de _____ de _____, _____ e _____ busca a glória de uma vida plena.

(Nome) (Data natal) (Profissão Ocupação) (Profissão Ocupação) (Profissão Ocupação) (Experiência)

<p>Atributos</p> <p>Força <input type="radio"/></p> <p>Agilidade <input type="radio"/></p> <p>Raciocínio <input type="radio"/></p> <p>Charme <input type="radio"/></p>	<p>Habilidades de Combate</p> <p>Iniciativa <input type="radio"/></p> <p>Corpo a corpo <input type="radio"/></p> <p>À Distância <input type="radio"/></p> <p>Defesa <input type="radio"/></p>	<p>Vitalidade</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p> <p>Pontos Heroicos</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	
<p>Armas</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>Dano</p> <p>_____</p>	<p>Armadura</p> <p>_____</p>	<p>Proteção</p> <p>_____</p>
<p>Vantagens</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		<p>Experiência</p> <p><input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/></p>	
<p>Desvantagens</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		<p>Idiomas</p> <p><input type="checkbox"/> Alta <input type="checkbox"/> Baixo <input type="checkbox"/> Médio</p> <p><input type="checkbox"/> Oculto <input type="checkbox"/> Místico <input type="checkbox"/> Mente</p> <p><input type="checkbox"/> Direto <input type="checkbox"/> Murgoso <input type="checkbox"/> Negro</p> <p><input type="checkbox"/> Branco <input type="checkbox"/> Verde <input type="checkbox"/> _____</p>	
<p>Usando os Pontos Heroicos</p> <p>Revolta do destino</p> <p>Ignorar ferimentos</p> <p>Desafiar a morte</p> <p>Escudo partido, espada despedaçada</p> <p>Intervenção divina</p> <p>Sucesso Poderoso</p> <p>Sucesso Lendário</p> <p>Invocação de magia verdadeira</p> <p>Barganha com a Mestra</p>		<p>Ocupações</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	
<p>Anotações</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>			