

11. RPG (Roleplaying Game) e seu potencial pedagógico

11. *RPG (Roleplaying Game), and its pedagogical potential*

Recebido em: 5 de abril de 2011

Aprovado em: 28 de abril de 2011

Francisca Pinheiro da Silveira Costa

Coordenadora de Pesquisa do Centro Universitário Adventista de São Paulo. *E-mail:* francisca.costa@unaspedu.br

Jaquelane Evangelista De Lima

Pedagoga – Núcleo de Educação Infantil Solarium. *E-mail:* jjaque_evangelista@hotmail.com

Rafaela Panato De Almeida

Graduada em Pedagogia pelo Centro Universitário Adventista de São Paulo. *E-mail:* rafapanato21@hotmail.com

Resumo

Ouve-se muitas críticas no que diz respeito ao RPG – Roleplaying game. Muitas pessoas que já ouviram falar taxam como um jogo de violência, que pode causar perturbações na criança. Mas será que as pessoas realmente conhecem tal ferramenta na área do ensino-aprendizagem? Fala-se muito em educação para libertação, na qual o aluno torna-se um ser crítico, um ser pensante, que pode vir a contribuir para a sociedade onde está inserido, mas será que nossos educadores estão realmente formando seres com este pensamento? O sujeito precisa participar vivenciando o que está sendo exposto em sala de aula. Além de explorar a interpretação de papéis, o RPG é uma perfeita

ferramenta para trabalhar a socialização e a interatividade dos alunos em sala de aula. Temos como base muitos teóricos que tiveram suas indispensáveis participações e inspirações no meio educacional fazendo com que o educador pudesse vir a enxergar o aluno como indivíduo ativo, participativo. O potencial do RPG está em unir à teoria a prática, aplicar atividades com base no conteúdo para fortalecer o aprendizado da criança, envolvendo o aluno e motivando o professor, criando esta interatividade entre ambos, fazendo da aula algo colorido, nem preto, nem branco. Esta dinâmica acaba por gerar uma educação não formal.

Palavras-chave

RPG. Interatividade. Socialização. Interpretação. Educação não formal.

Abstract

You hear a lot of criticism regarding the RPG-Roleplaying game. Many people who have heard hurl like a game of violence, which can cause disturbances in children. But do people really know such a tool in the teaching learning? There is much talk in education for liberation, where the student becomes a critical one, a thinking being, that may contribute to the society where it operates, but will our educators actually form beings with this thought? The subject must participate in experiencing which is being exposed in the classroom. In addition to exploring the role-playing, RPG is a perfect tool to work socialization and interaction of students in the classroom. We have based many theorists who have had their vital interests and inspirations in the educational environment so that the educator can come to see the individual student as an active, participatory. The RPG is the potential to unite theory with practice, applying content-based activities to strengthen a child's learning, involving and motivating the student teacher, creating that interaction between both, making the class something colorful, not black or white. This ends up generating a dynamic non-formal education.

Keywords

RPG. Interactivity. Socialization. Interpretation. Education not-deed of division.

Introdução

Procura-se hoje uma maior diversidade no que se refere aos métodos de ensino. A tarefa de conquistar a atenção dos alunos torna-se

cada vez mais difícil. Pensando nisto decidimos direcionar nossa pesquisa para algo pouco explorado, mas que evidencia ter um potencial pedagógico almejado pelos educadores. A grande indagação é “o que tem atraído a atenção de crianças e jovens? Como ensinar o aluno através de atividades por ele tidas como recreativas? Um desses métodos é o do Roleplaying (RP). Sua tradução literal seria “interpretação/representação de papéis”, no entanto o RP vai além disso. Uma de suas ramificações mais conhecidas é o RPG. Apesar de não ser competitivo, ele é conhecido como um tipo de jogo, desenvolvido na metade do Século XX, que faz uso normalmente de histórias de um mundo de fantasia, no qual cada participante é um personagem que ele mesmo pode inventar. Fazendo uso de figuras, dados e muita imaginação, os participantes incorporam personagens e decidem quais serão suas atitudes perante diversas situações impostas pelo mestre do jogo.

É a arte de contar e fazer história, vivenciando cada etapa da mesma. Esse tipo de história tem despontado grandemente em superproduções de cinema e, com o avanço tecnológico, faz parte de diversos tipos de jogos de computador e videogame.

Não é, porém, apenas ao RPG que o Roleplaying se limita. Seu uso é de fato bem difundido nas áreas de Psicologia, Administração e até mesmo pelas Forças Armadas de diversos países.

Em sala de aula, o uso normal que se faz desse método é através de representações nas quais os alunos (caracterizados ou não) se passam por personagens relacionadas ao evento estudado enquanto o professor direciona as etapas a serem seguidas. Muitas escolas têm feito uso desse recurso para auxiliar no ensino de diversas matérias, tais como História e Literatura, nas quais as crianças tornam-se parte dos acontecimentos em estudo.

Outro exemplo bem comum do uso do Roleplaying nas escolas é através da montagem de uma minicidade, onde cada um dos alunos representa papéis de líderes ou de simples cidadãos, tomando decisões de planejamento e desenvolvimento da cidade, dentre outros temas naturais ao contexto social comum. Objetiva-se dessa forma que os alunos tenham um bom desenvolvimento social.

A sigla RPG traz consigo um estereótipo muito pesado. Isso se dá devido aos segmentos de Roleplaying Game que existem no mercado, no entanto cabe ao jogador decidir qual segmento seguir.

Uma vez que os métodos pedagógicos objetivam o desenvolvimento intelectual e social do aluno, até que ponto o RPG é um recurso válido para cumprir tais objetivos? Seria ele influente no processo de aprendizagem, melhorando assim o desempenho dos alunos em suas atividades acadêmicas? Auxiliaria no relacionamento intra e interpessoal do educando?

A fim de responder essas perguntas, este trabalho fez uma análise de quais as influências e os benefícios no rendimento escolar, proporcionados por esse recurso e propôs verificar se a aplicação do RPG é ou não um recurso válido no contexto escolar destacando sua real influência pedagógica, identificando melhor a metodologia para seu uso na sala de aula.

1. Roleplaying (representação de papéis – RPG)

Ao pé da letra, Roleplaying significa interpretação de papéis. De acordo com Robert R. Blake, em sua obra em conjunto com Raymond J. Corsini e Malcolm E. Shaw, intitulada *Roleplaying in Business and Industry* (1961, p.8), RPG “pode ser definido como um método de interação humana que envolve comportamento realístico em situações imaginárias”. É uma técnica espontânea. É como um faz de conta, no qual as pessoas atuam como se fosse “pra valer”, porém se distingue da dramatização que segue um script com falas pré-definidas. Objetiva a interação humana visando um bom desenvolvimento intra e interpessoal.

Para que se realize a interpretação de papéis é necessário conhecer três aspectos básicos dos personagens a serem interpretados, a saber, suas características físicas, psicológicas e sociais. As interpretações podem ser feitas por meios de diálogos e até mesmo monólogos. Dependendo do objetivo e do resultado que se deseja alcançar.

Existem diversas formas de uso do RPG. Dentre elas iremos destacar quatro. O Roleplaying Terapêutico, o Roleplaying Industrial, o Roleplaying Game e o Roleplaying Game Educacional.

1.1 RPT (Roleplaying Terapêutico)

O RPT foi desenvolvido por Jacob Levy Moreno (1889-1974). Moreno acredita “que as pessoas precisam atingir saúde social. Seus pilares

são a disciplina, a gratidão, a religiosidade, a ética e a cidadania. Nessa teoria, disciplina significa qualidade de vida individual e social” (TIBA, 1996, p. 170). Baseado nesses pilares, Moreno desenvolveu o chamado Psicodrama, no qual os participantes atuam de maneira espontânea situações-problema da vida real que o participante enfrenta. Após isso, eles analisam as reações e praticam novas soluções. A possibilidade de modificar a situação implica em criatividade e no desenvolvimento da espontaneidade.

Em 1914, quando ainda estudava Medicina e era interno na Clínica Psiquiátrica de Viena, Moreno, juntamente com um médico que estudava doenças venéreas, fez um trabalho com um grupo de prostitutas vienenses, utilizando suas técnicas de Psicodrama, conscientizando-as de sua situação, fato este que favoreceu a implantação de um sindicato em Amspittelberg (GONÇALVEZ, 1988, p. 12).

Juntamente com o Psicodrama, Moreno desenvolveu o Sociodrama e a Psicoterapia de Grupo. Ainda em sua fase embrionária, essas técnicas produziram bons resultados. Atualmente os estudos nessa área foram aprimorados, sendo hoje utilizado por diversos profissionais da área de saúde mental.

1.2 RPI (Roleplaying Industrial)

Segundo BLAKE (1961, p. 9), “não há registro das origens do uso do Roleplaying Industrial”. De acordo com ele, provavelmente deve ter ocorrido quando algum empregador disse ao seu aprendiz: “Façamos de conta que eu sou o cliente. Mostre-me como você me trataria.” Se após interpretarem eles discutissem, avaliassem e praticassem vias alternativas de reações, eles estariam realizando um roleplaying. Não basta apenas a interpretação. É necessário que haja a avaliação das reações ali atuadas. Apenas desta forma pode-se crescer em cima daquilo que foi observado e desenvolver-se no relacionamento, neste caso, comercial, melhorando a relação cliente-empresa. Na indústria, o roleplaying é usado tanto no recrutamento como no treinamento de pessoal.

Para BLAKE (1961, p. 8), “o maior propósito do RPI são a instrução e avaliação de administração pessoal, provendo insights na natureza do comportamento humano e treinando para habilidades requeridas no lidar com várias situações humanas”.

Em sua obra, Blake ainda menciona o uso do Roleplaying pelas forças armadas alemãs em 1933. Nesta época, o exército alemão estava limitado a cem mil homens devido aos termos do Tratado de Versailles. A fim de fazer a melhor seleção de oficiais possível, Simoneit, um psicólogo militar alemão, empregou técnicas de RP no recrutamento de soldados. Depois da queda de Durkirk, o exército inglês empregou um procedimento similar no seu programa de seleção de oficiais. Nos Estados Unidos, o Escritório de Serviços Estratégicos usou o roleplaying na seleção de pessoas para o serviço secreto na guerra.

Ainda hoje observa-se mais efetivamente o uso do roleplaying no treinamento de soldados e policiais, até mesmo aqui no Brasil. Durante esses treinamentos é comum os soldados vivenciarem de forma lúdica fatos da realidade em que podem se deparar, como a cena de um sequestro ou o resgate de uma pessoa, estendendo-se às representações de situações de ataque ou defesa em uma guerra.

1.3 RPG (Roleplaying Game)

Apesar da sigla RPG significar “role playing game”, ou “jogo de interpretação de papéis”, na verdade não se trata bem de um jogo, pois não há perdedores ou ganhadores. É uma atividade exercida a partir de um conjunto de regras desenvolvidas com o objetivo de promover a interação entre o ser humano e uma história, seja ela real ou fictícia. Trata-se de uma atividade baseada no diálogo, ou seja, predominantemente verbal e realizada em grupo, na qual um jogador denominado mestre coordena a história e os outros jogadores representam os personagens. O número de jogadores não é determinado, podendo ser bastante variado, todavia na maioria das vezes “o número ideal de participantes é entre três e seis” (MIRANDA, 2005, p. 15).

Alguns autores de RPG, como Mark Rein-Hagen (Fundador da empresa White Wolf, “indústria de jogos e livros de RPG” e World of Darkness – Mundo das Trevas), formado pela Universidade de Direito Duke, na Califórnia, que deixou sua carreira para escrever e desenvolver jogos de RPG, apontam semelhança entre brincadeiras comuns como faz de conta e o RPG, pois ambos são desenvolvidos a partir de representações de papéis espontâneas. Pelo mesmo motivo, Martins, L. (2000) faz relação entre RPG e o teatro.

O jogador, que fica responsável por direcionar a aventura, toma a posição de mestre no qual o seu papel é fazer um esboço da história que os outros jogadores-personagens irão participar. Ele irá descrever o cenário, dando detalhes do mundo virtual ou não, onde se dará a aventura.

De modo geral existem cinco métodos básicos de jogo dos quais derivam os demais: 3D&T, Daemon, Storyteller, GURPS e D&D. Apesar de diferirem quanto a algumas regras, todos são iguais quanto aos princípios básicos. De acordo com o tema e esboço determinado pelo mestre, os jogadores decidem que tipo de personagem será criado, bem como a história de seu personagem. Nesse momento entra em cena a criatividade e imaginação dos jogadores, que irão decidir se seu personagem será pobre ou rico, bonito ou feio, homem ou mulher, seguindo uma série de atributos como: força, inteligência, aparência, perícias, vantagens, desvantagens, dentre vários outros. Sendo que, para cada atributo, é estipulado um grau de vantagem que pode variar de acordo com o sistema usado. Tudo isso é baseado em regras que auxiliam na criação dos personagens delimitando seus pontos fortes e fracos. “Cria-se” uma nova pessoa, projetada da maneira como o jogador bem entender. Uma vez criado o personagem, o jogador deverá entrar na história descrevendo sua ação e cada fala deve ser interpretada de acordo com o personagem criado (REIN HAGEN, 1994, p. 12).

É função do mestre narrar a aventura dando informações aos personagens dos jogadores descrevendo o que estão vendo, ouvindo bem como as consequências de todos os seus atos.

Durante o jogo, o mestre exerce uma função importante; a de desenvolver situações e desafios narrados por ele, que os outros jogadores terão que enfrentar no decorrer da aventura. Os desafios serão superados de acordo com os atributos de cada personagem como já mencionado anteriormente. A fim de saber se o jogador conseguirá ou não realizar aquilo que propôs, o mestre poderá jogar os dados que decidirão a ação do personagem. Os dados não são os únicos que auxiliam na determinação do sucesso ou não das ações dos personagens, é importante, também, estar atento às interpretações e à planilha. A planilha é uma ficha na qual estão inseridas todas as características do personagem (MIRANDA, 2005, p.18).

Os dados fazem parte de um sistema de regras que o mestre poderá utilizar para acrescentar elementos do acaso à história. Existem vários livros bases com sistemas de regras, elaborados para que os jogadores solidifiquem a estrutura. Cada um desses livros traz contextualizações das histórias e regras específicas para serem utilizadas nessas aventuras. Os livros mencionados pertencem a uma categoria de RPG denominada “GURPS” que significa “Generic Universal Role-playing System” – “Sistema de Jogo de Interpretação Genérico e Universal” e cada livro direciona a aventura a ser jogada e dá sugestões para construir personagens e sustentar a história. O livro base, chamado “GURPS”, contém regras gerais para serem utilizadas em qualquer aventura, enquanto os demais livros desse sistema aplicam-se às regras específicas de cada cenário, como por exemplo:

Gurps: Império Romano – focado em grande parte nas lutas travadas no Coliseu;

Gurps: Conan – dedicado exclusivamente à clássica história do bárbaro;

Gurps: Ultratech – histórias num contexto de tecnologia avançada;

Gurps: Fantasy – estilo “Senhor dos Anéis”, com variedade de “raças”;

Gurps: Cyberpunk – estilo futurista;

Gurps: Supers – personagens são super-heróis ou vilões;

Gurps: Escola de Super-heróis – o nome diz tudo;

Gurps: Viagem Espacial – estilo Jornada nas Estrelas, ou Star Wars;

Gurps: Tredroy – cidade que pode ser utilizada numa campanha de Fantasy;

Gurps: Artes Marciais – utiliza histórias com as mais diversas artes marciais existentes;

Mini-Gurps: As Cruzadas – para iniciantes, sobre as Cruzadas na Idade Média.

Há que se destacar alguns títulos bem brasileiros, relatando nossa história e cultura:

Mini-Gurps: No coração dos deuses – retrata a história do filme homônimo com Antônio Fagundes. Conta a História dos Bandeirantes.

Mini-Gurps: O resgate de “Retirantes” – baseado na história fictícia do roubo do quadro “Retirantes”, de Portinari.

Mini-Gurps: Quilombo dos Palmares – histórias da época da escravidão no Brasil, nos famosos Quilombos (refúgio de escravos fugitivos);

Mini-Gurps: O descobrimento do Brasil – histórias sobre o pré e pós-descobrimento do Brasil;

Mini-Gurps: Entradas e Bandeirantes – Relata as aventuras vividas pelos desbravadores das matas brasileiras.

Existem alguns Mini-Gurps que tratam de momentos históricos do Brasil. Títulos como “O descobrimento do Brasil” e “Quilombo dos Palmares”, obras de RINCON (1999) que induzem e desafiam os jogadores a representarem personagens importantes de uma determinada época do nosso país.

Percebemos que o RPG tem vários segmentos e parte dos jogadores escolherem qual deles seguir. O interessante é que apesar do RPG ser um jogo com regras, ele é muito flexível, não existindo apenas uma forma de se jogar, e o jogador ainda tem a liberdade de criar seu próprio estilo de jogo com base nas regras existentes.

As sessões de RPG são chamadas de aventuras, porque os jogadores se divertem criando e interpretando papéis que podem ser fictícios ou reais. Apesar de nas aventuras em determinados momentos alguns personagens terem mais dificuldades do que outros em superar obstáculos, em momento algum haverá ganhadores ou perdedores.

O RPG não é competitivo. A diversão não está em vencer ou derrotar os outros jogadores, mas utilizar a inteligência e a imaginação para cooperação com demais participantes, buscar alternativas que permitem encontrar melhores respostas para as situações propostas pela aventura. (MARCATTO, 1996, p.22)

De acordo com MIRANDA (2005, p.18), “não há ganhadores ou perdedores em um jogo de RPG. O objetivo é contar uma boa história, participar de uma grande aventura construída coletivamente”. Sendo assim, segundo PAVÃO (2000, p. 19), “uma aventura é considerada tão mais interessante quanto maior seu teor de suspense, aventura, perigo e coerência interna”.

É importante ressaltar um aspecto social no RPG, pois este raramente pode ser jogado “solo”, mas sempre em equipe. Durante o jogo,

o mestre coloca situações ante o grupo fazendo com que eles tenham que pensar juntos, estrategicamente, a fim de chegarem à solução. A competitividade entre os jogadores é posta de lado e, dessa forma, o trabalho em grupo é evidente em uma sessão do jogo.

1.4 RPG Educacional

É muito comum que, quando se falando de RPG, seja atribuído a ele apenas o caráter de jogo e entretenimento. Isso se deve ao fato de que tal ramificação do RP seja a mais conhecida e difundida. No entanto, o uso do Roleplaying permeia diversas áreas variando na sua forma de uso, sendo adaptado a cada necessidade apresentada. Da mesma forma, a maneira como é utilizado como entretenimento difere de outras áreas como Administração, Psicologia e ainda da Educação, não apenas na sua abordagem como principalmente na sua finalidade.

O RPG educacional é o uso da representação espontânea de papéis com fins educativos, podendo ser aplicado em qualquer ambiente escolar, seja ele o pátio da escola, a quadra de esportes ou a sala de aula. O RPG, como já foi mencionado, dá total liberdade ao jogador para escolher o tipo de história ou aventura que se pretende vivenciar. No contexto escolar não é diferente podendo o professor ainda escolher entre fazer uso de ficção ou não na elaboração de sua história. Por proporcionar a diversidade, o RPG pode ser utilizado na educação não formal¹ e possibilitar bons resultados. Esta abordagem merece maior investigação, pois pode ser facilmente assimilado pelos alunos nos diversos níveis de entendimento e aprendizagem.

2. RPG no contexto educacional

No início da década de 70, educadores norte-americanos começaram a utilizar o RPG a fim de avaliar as capacidades intelectuais de estudantes com QI acima da média. Começou-se então a estudar as vantagens educacionais da aplicação do RPG enquanto jogo na sala

¹ GARCIA, V. A. Um sobrevôo: o conceito de educação não-formal. In: PARK, M. B. e FERNANDES, R.S. (org.). Educação não-formal: contextos, percursos e sujeitos. Campinas: Unicamp/CMU; Holambra: Editora Setembro, 2005.

GIGLIO, Z. G.; RODRIGUES, M.; VARGAS, Francisco. O pensamento criativo: entraves e destraves experimentados na educação não-formal. In: PARK, M. B. e FERNANDES, R. S. (org.). Educação não-formal: contextos, percursos, sujeitos. Campinas: Unicamp/CMU; Holambra: Editora Setembro, 2005.

de aula. Até mesmo um dos criadores do RPG, Dave Arneson (apud SCHIMIT, 2008), que nos anos 80 começou a divulgar o uso do jogo como ferramenta educacional, escreveu que “quando os pais e educadores escutam atenciosamente sobre RPG e as vantagens do jogo no aprendizado e na leitura, automaticamente ele é aceito dentro da escola”.

Com a maior divulgação do RPG no Brasil por volta de 1993, alguns jogadores vieram a se tornar professores. Estes, por sua vez, passaram a usar o RPG na sala de aula com seus alunos com fins acadêmicos. O crescimento desta atividade resultou no 1º Simpósio de RPG e Educação, em maio de 2002, em Londrina - PR (RIYIS 2004, p. 79).

A popularização do RPG no Brasil tem sido grande e diversos pesquisadores têm se dedicado ao seu estudo e aplicação. Um desses exemplos é o professor Marcos Tanaka Riyis, graduado em Licenciatura em Educação Física pela E.E.F.E. (Escola de Educação Física e Esporte) da Universidade de São Paulo (USP), em 1994, e graduado em Engenharia Ambiental na UNESP - Sorocaba - SP. O RPG tem ganhado espaço na escola devido ao seu caráter prático e lúdico que envolve os alunos desde a pré- escola até o ensino médio. De acordo com RIYIS (2004, p.79), “muitos profissionais foram seduzidos pela poderosa ferramenta que poderiam utilizar para tornar suas aulas mais motivantes, sem perda do caráter educativo e formativo das mesmas”.

É muito comum entre os profissionais de educação o interesse em desenvolver atividades que reforcem o aprendizado em seus alunos. De acordo com o Coordenador Pedagógico da equipe do site jogo de aprender, professor Tanaka, o RPG não apenas amplia a capacidade do aluno de resolver situações-problema, como também desenvolve a criatividade e leva o educando a relacionar os conteúdos escolares com as ações do dia a dia. Além de desenvolver o relacionamento interpessoal e a cooperação, o RPG aumenta muito a expressão oral e corporal do educando, bem como a imaginação.

Além de ser uma poderosa ferramenta para o professor no processo ensino-aprendizagem, Riyis (2004, p.9) afirma em seu site jogo de aprender que “o uso de jogos como estratégia de ensino é extremamente eficaz para o aumento da motivação dos alunos, e uma poderosa ferramenta do professor para o processo ensino-aprendizagem.

O RPG é uma maneira atraente de envolver o estudante no processo ensino-aprendizagem. Muito mais interessante do que apenas estudar um texto de fatos históricos, como o da escravidão no Brasil, é poder estar na pele dos personagens que fizeram história, seja Zumbi ou Quilombo dos Palmares, entre outros.

O RPG é um excelente instrumento para abordarmos, na fantasia, aspectos da realidade que queremos compreender melhor. Permite a simulação de situações num ambiente protegido, imaginário. Possibilita que a criança e o adolescente tenham o contato com suas tensões interiores e as extravasem, abrindo caminho para uma consciência e um entendimento que garantam melhores condições para lidar com os problemas da vida, mas é imperativo que a aventura proposta esteja adequada ao nível de compreensão dos participantes (MARCATTO, 1996, p.59).

A fantasia é algo que é intrínseco nas crianças, e isso contribui para o desenvolvimento da criatividade. Costumamos dizer que elas têm a imaginação fértil por pensar e dizer determinadas coisas. Muitos de nós gostaríamos de ter aquelas ideias que elas têm, porém quando não recebemos os devidos incentivos, acabamos por perder todas aquelas ideias que surgiam ao mergulharmos na fantasia e no imaginário.

Desde muito cedo nas escolas, as crianças participam de peças teatrais, nas quais elas interpretam personagens animados e inanimados, seres racionais e irracionais como flores, bichos que não falam e nem raciocinam, mas que no roteiro da peça eles assim o fazem. Bem como acontece nessas peças teatrais durante uma aventura de RPG, o professor tem papel fundamental para dar o equilíbrio entre o que é real e o que não é. No currículo escolar é proposto que os professores trabalhem os gêneros literários, que são os contos, contos de fadas, lendas etc. Esse fato contribui para que os alunos consigam desde muito cedo distinguir o que é real e o que faz parte da fantasia.

Contudo, o RPG na escola implica uma mudança na rotina da aula, pois tal ferramenta não combina com alunos apáticos e passivos, muito comuns nas salas. RPG é prática, pois leva o educando a vivenciar o conteúdo em sala de aula. No entanto, existe uma questão conceitual importante de ser abordada. Muito embora o conceito de ganhador e perdedor não seja aplicável ao RPG, ainda assim nem sempre o grupo trabalha de maneira colaborativa. Assim como em todo contexto de

relação social, partidas de RPG podem causar distensões entre os participantes. E, deliberadamente, participantes podem tornar-se antagonistas. O professor deve conhecer bem as regras e dominar o processo com clareza para que o método seja educativo e participativo.

2.1 Educação: teoria e prática facilitando o processo

Como educadores sabemos que a teoria tem um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem. As aulas expositivas ensinaram e ainda ensinam a maioria dos alunos que passam pela escola. Mas porque utilizar apenas o método tradicional de ensino se existe uma variedade de metodologias com atividades práticas ao nosso redor? Fazendo um equilíbrio entre teoria e prática, o professor alcançará os alunos com maior facilidade.

O aluno deseja ser ativo no seu processo de aprendizagem, porém se depara com uma rotina tradicional adotada pela maioria dos profissionais de educação. Todavia os professores devem se motivar em desenvolver estratégias de ensino mais entusiastas de forma que envolvam seus alunos. O aluno deve ser trabalhado como um todo. O professor tem em suas mãos a oportunidade de trabalhar tanto o intelecto quanto a vida social do aluno.

Roger Von Oech descreve sua obra “Um chute na rotina” como sendo um jogo de RPG, no qual o leitor descobre papéis, personagens e as atitudes essenciais para melhorar o desempenho criativo. Não há nada pior do que uma rotina na forma de ensino. Ela sufoca o aluno e paralisa as iniciativas. “Não existe uma forma única de pensar, mas várias” – OECH (1994, p.10) e muitas maneiras de ensinar e aprender, devendo o professor ser reflexivo quanto à maneira com que ele administra suas aulas.

3. Teóricos da educação e sua visão no ensino-aprendizagem

Vários teóricos são unânimes em afirmar que o educando de passivo deve tornar-se um ser ativo. Um dos objetivos da prática do Roleplaying na sala de aula é justamente a de o educando tornar-se um sujeito ativo na construção do conhecimento. A seguir abordaremos alguns conceitos, tentando fazer um comparativo entre alguns educa-

dores e o objetivo da prática estimulada no RPG pois, como já mencionamos, o uso do RPG na sala de aula implica em mudanças na rotina da classe. O aluno que outrora apenas recebia o conteúdo, agora faz parte do mesmo. Os autores citados abaixo apontam pontos positivos nas atividades que proporcionam a ação do aluno no processo ensino-aprendizagem. Porém, gostaríamos de deixar claro que esta investigação não supõe a defesa absoluta do RPG como método didático. A proposta aqui é fornecer aos pais e educadores informações relevantes sobre esta “moderna” ferramenta de ensino.

3.1 John Dewey (1859-1952)

Para Dewey, o ensino renova continuamente o conhecimento concreto ativo-produtivo de cada um. Para ele, a educação necessitaria ser fruto pelo ato do aluno, e não através de orientação (BOLZAN, 2003, p.50). Só o fato de o aluno receber informações de determinado assunto não é suficiente para que ele construa seu conhecimento. Somente através da ação e participação do educando é que ele vai concretizar o que em teoria ele aprendeu.

3.2 Jean Piaget (1896-1980)

De acordo com Piaget, o ser humano já possui determinado conhecimento que deve ser levado em consideração pelo educador no processo de ensino-aprendizagem. Porém, esse conhecimento não é suficiente para o total desenvolvimento do ser, sendo de suma importância a interação do aluno com o meio, pois essa interação favorece uma melhor construção do conhecimento. Para tanto deve o educador proporcionar momentos em sala de aula, onde o aluno solidifique seu conhecimento intrínseco e adquirido de forma ativa.

O construtivismo é o princípio fundamental da educação na teoria Piagetiana. Significa que o conhecimento e os valores morais são aprendidos não por interiorização de elementos externos ao sujeito, mas por uma construção interior desencadeada pela interpelação do sujeito com o meio ambiente (KAMII, 1991, p. 18).

Ainda de acordo com KAMII (1991, p. 19 e 24),

É muito importante para o desenvolvimento da criança que ela estabeleça relações frequentes com os colegas no meio em que vive, pois

esse relacionamento interpessoal favorecerá harmonicamente três áreas que influenciam no processo de ensino-aprendizagem, o social, moral e intelectual.

As crianças constroem suas próprias ideias dos objetos, conforme vão crescendo, elas desfazem e cria novamente, ela precisa errar e reconhecer para depois construir o conhecimento certo; isso não significa que o professor deverá deixar seus alunos fazerem somente o que desejam, mas proporcionar momentos em que as crianças entrem em conflito cognitivo para que novos conceitos sejam produzidos neste processo.

Percebe-se que para Piaget o aluno passa por vários estágios de desenvolvimento, no qual, através de suas próprias experiências, vai se conhecendo. Com toda essa compreensão, o educando contribui para uma educação participativa.

3.3 Célestin Freinet (1896-1966)

Para Freinet, a aprendizagem acontece a partir das experiências do aluno. Utilizar métodos que proporcionem a participação do aluno é muito importante. As práticas de ensino, propostas por Freinet, desenvolvem uma mudança na área educacional, sendo essas mudanças vindas dos próprios professores. Para ele, a criança constrói seu conhecimento através de seu envolvimento com a sociedade, trabalhando assim pela sua transformação. Cantinhos em sala de aula, trabalhos em grupo, aulas em forma de passeios foram suas propostas, mas é preciso que o educador tenha a sensibilidade de conciliar todas essas atividades com aspectos sociais e políticos, buscando sempre estar atualizando e observando qual é a realidade em que o aluno está inserido (PILLEGRI, 2001, p. 21).

Para Freinet, o aluno aprende de uma forma mais significativa quando vivencia os elementos ativos da vida.

3.4 Lev Vygotsky (1897-1934)

Vygotsky construiu sua teoria no desenvolvimento do indivíduo, através de um processo sócio-histórico, no qual a cultura torna-se evidente na vida humana. A criança possui suas ideias formadas, é capaz de fazer algo por si, mas precisa de um adulto para intervir por ela no conhecimento existente, a chamada zona do desenvolvimento

proximal. “O ideal é partir do que ela domina para ampliar seu conhecimento” (PILLEGRINI, 2001, p. 25). Para serem assimiladas, no entanto, as informações têm de fazer sentido. Na concepção do autor, o sujeito não é apenas ativo, mas interativo, pois constitui de relações intra e interpessoais.

Segundo Vygostky, os processos mentais superiores (pensamentos, linguagem, comportamento volitivo) tem origem em processos sociais; o desenvolvimento cognitivo do ser humano não pode ser entendido sem referência ao meio social. Contudo, não se trata apenas de considerar o meio social como uma variável importante no desenvolvimento cognitivo. Ele entende que o desenvolvimento é fruto de uma grande influência das experiências do indivíduo e que o desenvolvimento cognitivo é a conversão de relações sociais em funções mentais. Não é por meio do desenvolvimento cognitivo que o indivíduo se torna capaz de socializar, são na socialização que se dá o desenvolvimento dos processos mentais superiores (MOREIRA, 1999, p. 110). Cada indivíduo tem um jeito individual de aprender e o ideal é ensinar a partir do que ele domina para ampliar seu conhecimento pois, para serem assimiladas, as informações têm de fazer sentido.

3.5 Emília Ferreiro (1937-)

Na concepção de Emília Ferreiro, o ato de aprender se dá através da construção do conhecimento que é realizado pelo educando. Nesse processo, o aluno passa a ser considerado ativo e não passivo em sala de aula. É preciso que o professor possa criar estímulos para desenvolver os aspectos motores, cognitivos e afetivos em seus alunos, mas todos ligados num contexto da realidade sociocultural (PILLEGIRNI, 2001, p. 20).

Para ela, a construção de um objeto de conhecimento implica muito mais que a mera coleção de informações. Implica na construção de um esquema conceitual que permita interpretar dados prévios e novos dados (isto é, que possa receber informação e transformá-la em conhecimento); um esquema conceitual que permita processos de inferência acerca de propriedades não-observadas de um determinado objeto e a construção de novos observáveis, na base do que se antecipou e do que é verificado (FERREIRO, 1991, p. 66).

Percebemos que para Emília Ferreiro, a diferença entre os ritmos dos alunos deve ser colocada em pauta pelos educadores, para depois desenvolverem atividades de acordo com o nível em que os alunos se encontram e vão desenvolvendo durante o processo de aprendizagem.

3.6 Paulo Freire (1921-1997)

Para Paulo Freire, a educação deve ser libertadora, o oposto da educação bancária que faz do educando um mero reprodutor de ideias, no qual a criança não tem o direito de expor suas opiniões; simplesmente o professor passa os conteúdos e os alunos recebem de forma passiva. Eles tornam-se objetos nas mãos dos docentes procurando adaptar-se àquilo que lhes é imposto. Criar situações que estimulem a participação dos alunos no processo de ensino-aprendizagem é papel do educador e essa ação dá a possibilidade de os alunos terem um olhar crítico perante a sociedade.

Quando começou seu trabalho de alfabetização com adulto, Paulo Freire viu a necessidade de ensinar levando em consideração a ação do aluno no processo ensino-aprendizagem.

Pensávamos numa alfabetização que fosse ao mesmo tempo um ato de criação, capaz de gerar atos criadores; uma alfabetização na qual o homem, que não é passivo nem objeto, desenvolvesse a atividade e a vivacidade da invenção e da reinvenção (FREIRE, 1980, p.41).

Para Paulo Freire, o processo de aprender só é significativo para o aluno quando este vivencia o conteúdo.

4. Relação entre os educadores e RPG

Teóricos como John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotsky, Emilia Ferreira, Celestin Freinet, Paulo Freire, entre outros, buscavam uma educação renovada, participativa. Um ensino-aprendizagem significativo, no qual educador e educando interagissem, deixando de lado o autoritarismo e a opressão, libertando o indivíduo para torná-lo um novo ser, com opiniões e ideias para uma educação construtiva.

Com o desenvolvimento que vem ocorrendo na sociedade, a educação busca a cada dia renovar seu ensino para alcançar o interesse de seus alunos. O RPG pode ser um instrumento auxiliando o pro-

fessor em sala de aula, onde o educando vivenciará aquilo que está sendo abordado pelo educador. De uma forma simples e divertida de aprender o conteúdo, o aluno se sentirá estimulado a participar da aula compartilhando seus conhecimentos, e tendo uma melhor socialização.

Quando pensamos em interpretação de papéis, logo nos vem à mente a palavra ação. É exatamente o que acontece. O foco na educação não deve ser apenas “como se ensina”, mas também em “como se aprende”.

Quando o aluno vivencia o conteúdo, ele aprende com mais facilidade, pois ele passa a ser o sujeito no processo de ensino-aprendizagem. RPG não combina com a educação bancária que tem o aluno como um ser passivo, inativo na sala de aula, recebendo e reproduzindo o que o professor lhe transferiu.

Assim como o cidadão deve ser um indivíduo ativo em sua sociedade, participando e se envolvendo com os interesses da população, também deve o aluno ser ativo na construção do seu conhecimento.

Com a influência da Escola Nova na década de 20 começou-se a valorizar o aluno no processo de aprendizagem. A experiência foi colocada em pauta e falou-se muito em atividades práticas, pois facilitariam na aquisição do conhecimento. O grande problema na Escola Nova foi que a aplicação efetiva dessas atividades práticas e empíricas se restringiu apenas a alguns centros educacionais, por falta de espaço e recursos adequados.

Contudo vemos no RPG uma atividade prática que como já mencionado, pode ser aplicada em qualquer ambiente escolar, no pátio, quadra de esportes, sala de aula, etc., tudo depende da criatividade e ousadia do professor em querer proporcionar aos seus alunos uma aula mais atraente e motivadora.

O RPG dá oportunidade ao educador de alcançar a prática sem a necessidade de muitos recursos. Ao fazer uso do RPG educacional, o profissional de educação tem em suas mãos um instrumento de trabalho que lhe proporciona desenvolver diversas competências e habilidades educacionais do aluno. Além da linguagem oral, da imaginação, da socialização e conhecimento de si mesmas e dos outros, as crianças ainda desenvolvem sua criatividade e expressão corporal.

Representando diferentes papéis, as crianças desenvolvem sua linguagem oral e escrita, a imaginação, a socialização e melhor conhecimento de si mesmas e dos outros. Da mesma forma, adaptando essa atividade

a diferentes contextos, os alunos ampliam seu repertório de registro de fala e de possíveis formas de comunicação (CONDEMARÍN, GALDAMES, MEDINA, 1997, p. 18).

Por desenvolver tais habilidades nos alunos, o RPG deve ser considerado um recurso pedagógico válido no ambiente escolar, pois contribui para a formação do educando.

4.1 RPG e a linguagem oral

Como já mencionado, o RPG é uma atividade baseada no diálogo, ou seja, predominantemente verbal. Ele “se baseia na descrição oral dos personagens. Daí se tem que a expressão oral é fundamental para o jogo e é desenvolvida e estimulada durante todo o tempo” (RIYIS, 2004, p.28).

Assim como os tradicionais jogos linguísticos, como trava-línguas e adivinhações, trabalham o desenvolvimento da linguagem oral, o RPG também permite aos alunos desenvolverem a mesma, não porque faça uso de trava-línguas ou adivinhações, mas pelo fato de exercitar a fala e o diálogo. Em uma aventura de RPG, o aluno percebe e discrimina os sons, faz associações com palavras que são pouco utilizadas, aumentando assim o seu vocabulário, além de distinguir as estruturas gramaticais.

Quando o aluno tem a oportunidade de participar de atividades como estas, automaticamente se depara com o novo, o desconhecido, palavras que não fazem parte do seu dia a dia, mas que ali, num momento de divertimento, é estimulado a ampliar seu vocabulário.

Ao representar um papel em um contexto lúdico, o educando vai além da reprodução de som. Ele toma consciência das características sonoras de cada fonema. O aluno ainda passa a se familiarizar com as estruturas gramaticais, aprendendo a empregar corretamente a acentuação e pontuação.

A prática de jogos que trabalham a linguagem oral “estimula os alunos a procurarem, em livros ou dicionários, palavras com sons iniciais ou finais semelhantes” (CONDEMARÍN, GALDAMES, MEDINA, 1997, p. 25) proporcionando uma relação entre a linguagem oral e a linguagem escrita, além de ser uma importante oportunidade do aluno aprender a escrever corretamente as palavras.

4.2 RPG e a expressão corporal

Quando os alunos interpretam seus personagens, como numa peça de teatro estão exercitando e desenvolvendo a expressão corporal. A vivência da atividade, de forma lúdica, estimula a expressão corporal e as demais competências relacionadas.

4.3 RPG e a imaginação

Sem imaginação não há conhecimento. Para muitos imaginar é sinônimo de fantasiar, delirar, sem nenhum fundamento na realidade, porém existe uma estreita relação entre a imaginação e a construção do conhecimento.

A imaginação se liga à representação ao passo que ela torna possível trazer imagens mentais daquilo que outrora foi uma representação sensorial, e à Memória pelo fato de que, sem a lembrança, nenhuma imagem mental seria formada, pois não nos lembraríamos (PALOMINO, 2007, p.1).

Percebemos que a imaginação está muito ligada com a criação. A imaginação liberta o indivíduo, pois ele tem a oportunidade de desmontar e remontar o que temos em nossa mente.

Imaginar nos habilita a criar com base no que é real, no que anteriormente foi vivenciado

O RPG em sua forma mais tradicional, chamado geralmente de RPG de Mesa, fornece um enorme campo para o aperfeiçoamento da imaginação, o que atualmente é fato raro em uma sociedade de técnicas acima de conteúdos. O que este jogo oferece é o aperfeiçoamento criativo e lógico necessário ao processo imaginativo, e o próprio aperfeiçoamento volta em forma de aprendizado e diversão (PALOMINO, 2007, p.1).

É muito comum que as pessoas se apeguem apenas aos objetos palpáveis e se limitem a ficar em terra firme. O apego à materialidade faz com muitos continuem na mesmice da repetição e cópia. O físico Albert Einstein confidenciou que suas descobertas tiveram 2% de conhecimento e 98% de imaginação.

O RPG proporciona à criança imaginar, criar e representar um personagem baseado no que é real, no que ela já viu e conhece.

4.4 RPG e a socialização

O RPG é um encontro social. Os alunos conversam entre si e com o mestre/ professor trocam ideias e expõem as ações de seus personagens. Professor e alunos juntos elaboram uma história. Eles também aprendem que seus atos trazem consequências, pois a história muda de acordo com as ações dos personagens. Os alunos se reúnem para bolar estratégias e para realizarem determinada tarefa. “Cinco alunos formam um grupo de biólogos tentando descobrir a maneira mais fácil de visualizar uma célula e suas organelas.” É um momento em que todos trabalham juntos, esquematizando hipóteses, delegando tarefas etc. Essa atividade ressalta a facilidade de uns e a dificuldade de outros, criando uma boa oportunidade de os alunos conhecerem melhor uns ao outros. Dessa forma, podem também desenvolver a cidadania, ajudando o próximo a vencer os obstáculos.

A vitória só poderá ser alcançada se houver cooperação entre os alunos; sem união não haverá solução para os problemas e desafios propostos.

Levando em conta o individualismo tão frequente hoje em dia e a necessidade das escolas terem alunos que saibam trabalhar em equipe, e formar cidadãos preparados para a vida, o convívio social, é importante para as pessoas desenvolvam a harmonia de trabalho em equipe.

Os alunos que outrora se encolhiam em suas carteiras, sentem-se à vontade e começam a interagir com os demais alunos.

5. Principais regras do RPG educacional

Apesar do RPG educacional ser uma ramificação do jogo RPG, não é necessário que o professor faça uso de todas as regras e peculiaridades desse jogo, cabendo a ele, fazendo uso do bom senso, apenas aplicar algumas regras necessárias para o bom andamento do processo ensino-aprendizagem.

É indispensável que haja um mestre e o professor deve tomar esta posição, pois é ele quem vai coordenar a história e os alunos irão representar os personagens. Dependendo do assunto em estudo, a sala poderá ser dividida em pequenos grupos, em que cada grupo representará um personagem.

O professor/mestre baseado no assunto em estudo deve propor uma missão aos personagens. O mestre deve ler ou narrar uma história descrevendo com detalhes o cenário e a época onde esta ocorrerá. Por exemplo, se o tema em estudo for higiene bucal, assunto do segundo ano fundamental, a aventura ocorrerá dentro de um banheiro e permeará uma boca, então o professor deve descrever esse cenário. A sala poderá ser dividida em três grupos, sendo que cada grupo estará representando um personagem. Grupo um: os alunos interpretarão um menino que nunca se lembra de escovar os dentes. Grupo dois: interpreta uma escova e descreve suas habilidades e ainda o grupo três poderá interpretar um creme dental, descrevendo os benefícios que ele pode proporcionar.

A missão que o professor pode propor aos personagens dos grupos dois e três pode ser a de convencer o grupo um a combater as cáries junto com eles.

O mestre dá as informações aos personagens descrevendo o que eles estão vendo e ouvindo naquele cenário. Os personagens deverão descrever cada ação e a fala do aluno deve ser interpretada de acordo com o personagem que ele está representando.

Antes que se comece a aventura, o professor junto com os alunos deve estudar três aspectos básicos dos personagens, que são as características físicas, psicológicas e as sociais e, a partir desse conhecimento prévio, os alunos estarão aptos para interpretar.

Segundo CONDEMARÍN, GALDAMES, MEDINA (1997, p. 20), “cabe ao mestre estimular seus alunos a realizar monólogos e diálogos imaginários, demonstrando alguma dessas atividades”.

É fundamental que haja o estímulo do professor pois, apesar de terem uma imaginação muito aguçada, as crianças podem não entender em princípio o que elas devem fazer e como fazer, devendo o professor exemplificar o procedimento do seguinte modo:

Sou uma escova dental de um menino muito descuidado. Eu tenho um cabo macio e cerdas longas e bem limpinhas, mas ele quase não me usa para escovar os seus dentes. Mas quando, por algum milagre, ele decide escovar os dentes eu quase morro com tanto fedor. Quando ele abre a boca fico sempre assustada, tem muita sujeira e cárie, sem contar o bafo horrível que ele tem, mas como uma boa escova de dente sempre estou disposta a ajudá-lo! O senhor creme dental, junto a mim,

está bolando um plano para que o menino aprenda de vez que é muito importante escovar os dentes.

5.1 Como aplicar o RPG educacional?

Apesar de o Brasil ser um dos países mais avançados na aplicação do RPG na sala de aula e de desenvolver atividades que possibilitem ao professor aplicá-lo, é tudo muito recente, pois só a partir da década de 90 desenvolveram-se os primeiros estudos da aplicação do RPG na educação em nosso país. Tudo isso colabora para a má aplicação do RPG na escola pois, a grande maioria dos professores desconhece a prática dessa ferramenta e quando a utiliza faz de forma insatisfatória.

É preciso entender que o RPG educacional não deve ser utilizado com caráter avaliativo. Usar o RPG na sala de aula significa que o aluno colocará em prática a vivência do conhecimento que outrora ele havia concebido apenas em teoria.

O professor deve fazer uso das regras (ter um mestre, dividir os personagens, propor uma missão, descrever o ambiente e a época da aventura) para ter sucesso ao aplicar o RPG na sala de aula.

“Antes de pedir que assumam um papel determinado, ajude as crianças a caracterizar as personagens. Peça que descrevam cada personagem de acordo com os três aspectos básicos” (CONDEMARÍN, GALDAMES, MEDINA, 1997, p. 18).

Os alunos devem ser estimulados a elaborar perguntas para serem feitas ao personagem. Por exemplo, se for uma escova, os alunos podem fazer as seguintes perguntas: como se chama? Qual a sua idade? Como é seu corpo? Onde vive? É alegre ou triste?

Para melhor compreensão da aplicabilidade do RPG na sala de aula, vamos destacar dois exemplos de aventuras.

5.1.1 Jogo de Orientação Espacial

Esse jogo foi feito e aplicado pelo professor Marcos Tanaka Riyis em três salas de 25 crianças.

Os alunos foram divididos em cinco grupos de cinco pessoas. Um grupo representava um personagem, cada grupo/personagem deveria descrever as ações do mesmo, de acordo com as características, habilidades e defeitos dele.

O professor Riyis era o mestre do jogo descrevendo o ambiente, solicitando os testes e dando os resultados das ações praticadas pelos personagens dos alunos. A aventura durou em torno de duas horas e meia. O tema abordado foi Geografia e envolveu os seguintes temas: Orientação Espacial, Fuso Horário, Vegetação e Tipos de Rocha.

A aventura foi abordada da seguinte maneira: todos os personagens foram “jogados” em algum lugar do planeta Terra e tiveram que voltar para sua casa. Para conseguirem voltar para o seu lar, os personagens deveriam descobrir em que lugar do planeta eles estavam. Para tanto, precisariam saber as horas, se orientando pelo sol, identificar o local do globo pela vegetação e clima, calcular o fuso horário do local para o Brasil e enfrentar muitas outras dificuldades que deveriam ser superadas para o sucesso da expedição.

5.1.2 Jogo da Globalização

Esse jogo também foi feito pelo professor Riyis que, junto com a professora de História Maria Ordana, aplicou junto a quinze alunos do sexto ano.

Os alunos foram divididos em cinco grupos, com três pessoas. Cada grupo representava um personagem que deveria descrever suas devidas características.

A duração dessa aventura foi de quatro horas e cinquenta minutos; o tema abordado foi a Globalização e suas principais causas e efeitos.

A abordagem da aventura foi a seguinte: os personagens deveriam ser pessoas que receberam a missão de convencer os moradores de uma cidadezinha no interior de São Paulo a não resistirem a globalização, aceitando o que seria inevitável. Nesse momento o professor Riyis interpretava outros personagens, moradores da cidadezinha que explicavam as coisas boas e ruins que a globalização traria para aquelas pessoas moradoras da pequena cidade.

Dessa maneira foi possível comunicar às crianças um conteúdo de maneira lúdica e prazerosa.

Considerações finais

Tal pesquisa não teve a intenção de encerrar ou cristalizar e sim de pontuar alguns aspectos importantes sobre a prática do Roleplaying

Game dentro da escola, que pode ser analisada como uma forma de educação não formal.

De acordo com os objetivos traçados para este trabalho foi possível desenvolvê-lo, embasado em uma fundamentação teórica e exemplificação prática do uso do RPG no contexto educacional. Tal verificação procurou abordar os elementos sobre uma direção pedagógica, apontando para o potencial que o instrumento RPG possui em sala de aula.

Apesar do grande preconceito que encontramos ao trabalhar esse tema, fica evidente que o RPG possui muitos pontos positivos pedagogicamente. Alguns educadores não procuram conhecer este método devido a este preconceito, porém esta pesquisa poderá ajudar os profissionais da área da educação no tocante a conhecerem um pouco mais sobre uma ferramenta de ensino tão pouco utilizada devido ao preconceito existente ligado à sigla RPG. Os professores poderão fazer uso de um recurso que possui um alto potencial pedagógico, pois percebe-se que o RPG na sala de aula acrescenta muito no desenvolvimento acadêmico e social do educando.

Referências

- ASTINUS. A History of Role Playing. Disponível em: <<http://64.233.169.104/custom?q=cache:IjYFv18xn0J:ptgptb.org/0004/hist4.html+ASTINUS&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=3>>. Acesso em: 06 de mai. de 2008.
- BLAKE, Robert R; Corsini, Raymond J.; Shaw, Malcolm. *Roleplaying in Business and Industry*. New York: The Free Press of Glendcoe, 1961.
- BOLZAN, Regina. *O aprendizado na internet utilizando de Roleplaing game (RPG)*. 2003. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina.
- BROOKE-ROSE, Christine. *A Rhetoric of the Unreal: Studies in Narrative and Structure, specially of the Fantastic*. Cambridge: Cambridge University Press, 1981.
- CARTER, Lin. *O senhor do Senhor dos Anéis: o mundo de Tolkien*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- CASSARO, Marcelo. *Manual 3D&T Alpha*. Porto Alegre: Jambô Editora, 2008.
- CASSARO, M.; SALADINO, R.; TREVISAN, J. M. *Tormenta Módulo Básico*. São Paulo: Editora Daemon, 2009.

- CONDEMARÍN, Mabel. GALDAMES Viviana. MEDINA, Alejandra. *Oficina de Linguagem: Módulos para desenvolver a linguagem oral e escrita*. São Paulo: Moderna, 1997.
- DAVID PULVER, L. GURPS *Psiquismo - Poderes Fantásticos Da Mente Sobre A Matéria*. São Paulo Devir, 2003.
- DEWEY, J. *Experiência e Educação*. São Paulo: Nacional, 1971.
- DOUGHAN, D. J. R. R. Tolkien: A Biographical Sketch. Disponível em: <<http://www.tolkiensociety.org/tolkien/biography.html>>. Acesso em 05 mai. 2008.
- FERREIRO, Emilia. *Reflexões sobre alfabetização*. São Paulo: Cortez editora, 1991.
- FONTOURA, Amaral. *Fundamentos de Educação* (uma introdução geral à educação renovada e à escola viva). Rio de Janeiro: LTDA, 1965.
- FREIRE, Paulo. *Conscientização: teoria da libertação; uma introdução ao pensamento de Paulo Freire*. 3ed. São Paulo: Moraes, 1980.
- GARCIA, Valéria Aroeira. Um sobrevôo: o conceito de educação não-formal. In: PARK, Margareth B. e FERNANDES, Renata S. (org.). *Educação não-formal: contextos, percursos e sujeitos*. Campinas: Unicamp/CMU; Holambra: Editora Setembro, 2005.
- GIGLIO, Zula Garcia; RODRIGUES, Maira; VARGAS, Francisco. O pensamento criativo: entraves e destraves experimentados na educação não-formal. In: PARK, Margareth B. e FERNANDES, Renata S. (org.). *Educação não-formal: contextos, percursos, sujeitos*. Campinas: Unicamp/CMU; Holambra: Editora Setembro, 2005.
- GONÇALVES, Camila. *Lições de psicodrama*. São Paulo: Ágora, 1988.
- GROTTA, D. J. R. R. *Tolkien: Architect of Middle Earth*. Running Press; New Ed edition, 2001.
- GYGAX, G.; ARNESON, D. *Dungeons & Dragons*. Random House, 1979.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens/ o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- JACKSON, S. GURPS *Módulo Básico*. São Paulo. Devir, 1994.
- KAMII, Constance. DERRIS, Retha. *Jogos na educação infantil: implicações da teoria de Piaget*. São Paulo: Trajetória cultural, 1991.
- KISHIMOTO, Tizuko. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneir Thomson Learning, 2002.
- MARCATTO, A. *Saindo do quadro: Uma metodologia Educacional Lú-*

- dica e Participativa baseada no Role Playing Game. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.
- MARTINS, L. *A Porta do encantamento: os Jogos de Representação (RPGs) na Perspectiva da Socialização e da educação*. Tese (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas - São Paulo. 2000.
- MIRANDA, E. *Libertando o Sonho da Criação: Um Olhar Psicológico sobre os Jogos de Interpretação de Papéis (RPG)*. Pós-graduação. Universidade Federal do Espírito Santo. Vitória - Espírito Santo. 2005.
- MOREIRA, Marcos. *Teorias de aprendizagem*. São Paulo: Pedagogia e universitária LTDA, 1999.
- OECH, Roger Von. *Um chute na rotina*. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1994.
- PALOMINO, André. *Uma idéia sobre RPG*. São Paulo. 2007.
- PARK, M. B.; FERNANDES, R. S.; CARNICEL, A. (orgs.). *Palavras-chave em educação não-formal*. Holambra-SP, Brasil: Editor: Setembro, vol.2, n.2, mai.2008/set.2008.
- _____. *Educação não-formal: contextos, percursos e sujeitos*. Editor: Setembro, 2007.
- PAVÃO, A. *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Roleplaying Game (RPG)*. São Paulo: Devir, 2000.
- PELLEGRINI, Denise. Grandes Pensadores. Vygostky. *Revista Nova Escola*. Edição 139, jan/fev, 2001.
- REIN HAGEN, M. et al. *Vampiro, a Máscara*. São Paulo: Devir, 1994.
- RINCON, L. *O Descobrimento do Brasil*. São Paulo: Devir, 1999.
- RIYIS, M.T. *Simple, manual para o uso do RPG na educação*. São Paulo: Ed. do Autor, 2004.
- SCHIMIT. RPG e Educação. Disponível em: <http://www.jogodeaprender.com.br/artigos/3.html>. Acesso em: 08 abr. 2008.
- SILVEIRA, F.; COSTA, A. RPG e Educação. Disponível em: <http://www.rpgeduc.com/historico01.htm>. Acesso em: 04 abr. 2008.
- SIMSOM, Olga de Moraes von; PARK, Margareth B.; FERNANDES, Renata Sieiro. *Educação não-formal: cenários da criação*. Centro de memória da Unicamp, 2001.
- TIBA, Içami. *Disciplina, limite na medida certa*. São Paulo: Gente, 1996.
- VICENTE, Luiza Branco. *Psicodrama, transferência e contra-transferência*. São Paulo, 2005.