

O RPG no ensino remoto

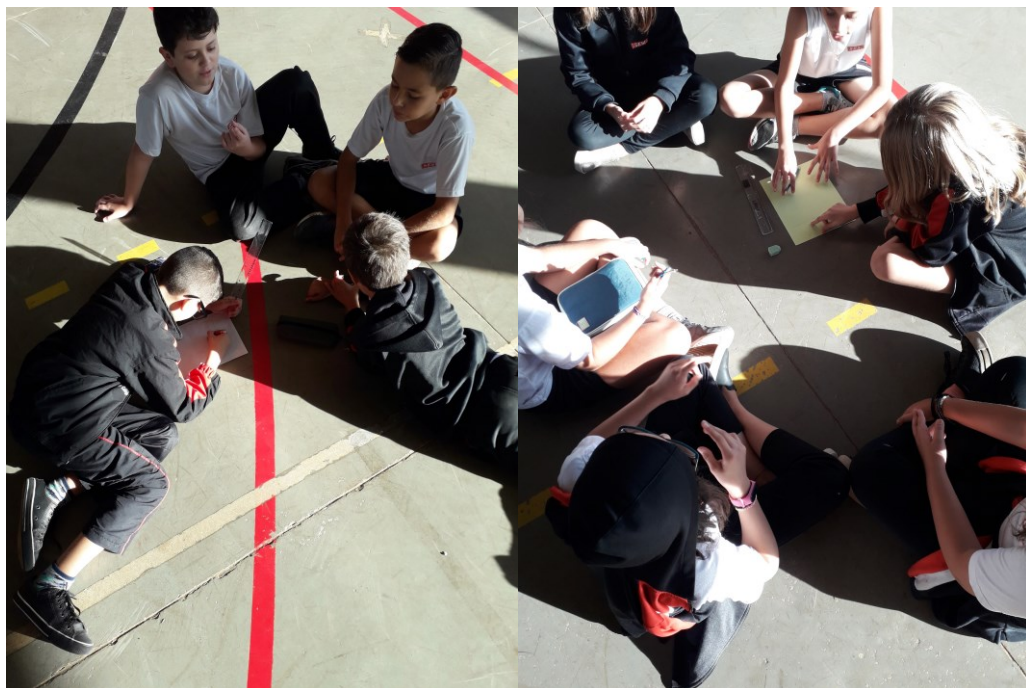
João Pedro Goes Lopes

A experiência aqui relatada aconteceu as turmas dos 5^{os} anos A e B, em uma das instituições de ensino Sesi-SP. Na rede em questão existem documentos de orientações didáticas que contêm um formato específico para organização do ensino. O material é composto por ‘expectativas de ensino e aprendizagem’ e também por unidades didáticas que correspondem aos temas da Educação Física - a seção destinada à primeira etapa do Ensino Fundamental possui a seguinte disposição: unidade 1 - brincadeiras (e jogos); unidade 2 - dança; unidade 3 - esporte; unidade 4 – ginástica e unidade 5 - lutas. Apesar dessas orientações estarem fundamentadas pela perspectiva cultural da Educação Física, principalmente nos primeiros escritos do Grupo de Pesquisas em Educação Física escolar da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo ([GPEF](#)), temos a responsabilidade de passar por todas as unidades durante o ano, o que exige um plano em torno de dois meses para cada prática corporal.

Não há uma ordem específica para os temas, apesar da numeração das unidades, no entanto, em 2020, observando as brincadeiras que as crianças realizavam na entrada e, principalmente, as filas que se formavam em torno dos jogos de mesa disponibilizados durante o intervalo e em outros momentos (pebolim, tênis de mesa, tabuleiros), optei por começar pela primeira unidade, os jogos e brincadeiras. Nas primeiras aulas, pedi para que brincassem e jogassem livremente, enquanto eu passava com uma folha pela quadra anotando aquilo que as crianças faziam. Como não havia disponibilizado nenhum material, a maioria das brincadeiras era de corrida, variados tipos de pega-pega, enquanto outras também realizavam jogos em roda - alguns que eu conhecia e outros que elas explicavam.

Não havia um interesse comum nos jogos, formavam-se grupos que faziam coisas bem diferentes uns dos outros. Pensei que isso pudesse ser interessante, visto que não havia necessidade de que todas participassem das mesmas brincadeiras para que os estudos fossem viabilizados. Em outra aula, continuamos com a mesma dinâmica dos grupos, mas agora, em uma folha ou pequenos cartazes, escrevemos os jogos e as brincadeiras que conhecíamos, que não conhecíamos, que gostávamos ou não, para que depois fossem apresentados à turma, o que serviria para planejarmos os nossos próximos

passos. Essa atividade durou duas aulas e, ao final, formamos uma roda no centro da quadra enquanto uma criança do grupo apresentava os jogos que as outras haviam escrito.



Cartazes, folhas e jogos.

Eu esperava que muitas brincadeiras como aquelas que elas faziam em quadra aparecessem, no entanto, para a minha surpresa, em todos os grupos surgiram jogos de tabuleiro. Muitos dos quais nunca tínhamos ouvido falar, como o do “serpentes e escadas”. À medida que perguntávamos, as crianças explicavam, demonstrando um conhecimento amplo sobre os jogos. A partir de então, aproveitando que a escola possuía muitos jogos de tabuleiro (damas, xadrez, banco imobiliário, *war*, cara-a-cara, combate), comecei a levá-los para a quadra ou para a sala de espelho, como era chamado o espaço que ocupávamos quando a quadra estava sendo usada por outro/a professor/a. Particularmente, preferia a sala de espelhos, pois o ambiente é menor e não sofríamos com chuva ou vento, o que danificaria os tabuleiros. Como era novo na rede, tinha receio de usar os jogos mais caros, o *war* e o banco imobiliário, que ficavam em um armário diferente na sala do(a)s professor(a)s e eram referidos como “os jogos do professor de Geografia”. Pegava-os quando a sala estava vazia, o que fez com que se tornassem, também, jogos do professor de Educação Física.

Ficamos por várias aulas jogando e a minha orientação era de que tentassem pegar jogos diferentes do que jogaram em outras aulas, às vezes dava certo, mas, quase sempre,

algumas crianças corriam para disputar o banco imobiliário. Aproveitei para observar os grupos jogando *war*, pois, jamais entendi as regras. Geralmente, enquanto o jogo transcorria um(a) jogador(a) me explicava os objetivos e o funcionamento.



War, peças e regras.

Eis que iniciam alguns comentários pelos corredores de uma doença nova que estava circulando pelo mundo. Lembro que em determinada época, ainda alheio aos fatos, um dos alunos me perguntou se eu sabia o que era Covid-19. Respondi que não. Poucos dias depois, a diretora nos reuniu para uma conversa, explicou a situação pandêmica que, naquela altura, já não era mais novidade para ninguém e comunicou que entraríamos em férias para replanejamento da escola. O retorno às aulas deu-se de forma remota. Migramos para o computador, para as plataformas, aulas síncronas e videoaulas. Muita correria e pouca solução, tudo parecia muito improvisado. Tivemos que aprender a lidar com aquela situação inusitada em pouco tempo.

Aproveitei o momento de mudança e as poucas regras estabelecidas para vincular as videoaulas que eu fazia *upload* na plataforma da rede com um canal no YouTube que

eu havia aberto há pouco tempo. Já tinha tido algumas experiências com edição de vídeos e as crianças sempre comentavam sobre a rede social, logo, pareceu-me uma ótima oportunidade para facilitar o trabalho. Tínhamos uma plataforma específica para isso, mas a interface era bastante rústica e pouco intuitiva. Outro ponto importante é que no YouTube, a depender das pesquisas e do tempo de assistência, outros canais e assuntos assemelhados seriam indicados.

Naquele momento a minha preocupação era continuar a vivenciar vários jogos ao mesmo tempo, tal qual fazíamos na escola. É certo que não poderíamos nos dividir em grupos, testar vários tipos de tabuleiros, mas sequer via como chegar perto disso. Pensei em focar em um só, algo como dama ou xadrez, por exemplo. Pensei também em procurar formatos virtuais dos jogos de tabuleiro, dividi-los em grupos e enviar o link de cada site para que pudessem acessar e jogar. Porém, em nova consulta ao material que havíamos produzido, deparei-me com a escrita do RPG - sigla para role-playing game. Eu conhecia pouco sobre a versão 'de mesa', pois havia vivenciado apenas as versões digitais. Lembrei-me de colegas que jogavam e me contavam sobre suas experiências, eventos e, principalmente, sobre as histórias que envolviam cada trama. Poderia ser interessante jogarmos com várias histórias, personagens e desdobramentos.

Durante a aula remota pedi às crianças para pesquisarem na internet sobre o RPG e postarem os links na plataforma. Deparei-me com vários textos, muitas imagens e com experiências relatadas pelo(a)s próprio(a)s estudantes do 5º ano, pois gostavam de jogar de modo virtual. Demos, então, continuidade aos trabalhos tematizando o RPG na [internet](#).

Começamos por entender um pouco mais do jogo e fazer relações com os nossos cotidianos. A série *Stranger Things* estava em alta e pensei que seria interessante utilizar ao menos um dos seus episódios. Durante as aulas costumava fazer muitas perguntas, anotava as respostas e planejava os próximos vídeos e encontros com base naquilo que traziam e que chamava a atenção das turmas. Fazendo um link com a série, as crianças se sentiam à vontade para falar sobre o famoso jogo do *Dungeons & Dragons* bastante apreciado pelos personagens. Quem conhecia explicava o formato e as regras, as demais apresentavam suas dúvidas ou tomavam a iniciativa de jogar junto com o professor.



Tabuleiro, história, livro do(a) mestre(a).

Infelizmente, nossos encontros se baseavam no formato digital, através do Microsoft Teams e da plataforma desenvolvida pela rede SESI-SP, o que prejudicava um pouco as conversas. Tivemos muitas abstenções, principalmente em relação às atividades na plataforma. Por outro lado, é preciso ressaltar, foi positivo para aquelas crianças que presencialmente pouco se colocavam, visto que podiam falar com a câmera fechada, escrever, compartilhar links e fazer as pesquisas solicitadas. Muitas participavam somente por escrito. Considerando a boa audiência às videoaulas, cogitei que seria interessante investir nesse formato, diante da possibilidade de acessá-las enquanto fazíamos pesquisas ou, até mesmo, outras coisas.

Aproveitávamos as aulas remotas para conversar sobre o RPG. Apresentávamos imagens e discutíamos a partir delas: “o que podemos ver aqui?” Muitas vezes, passávamos uma aula inteira discutindo sobre o conteúdo de uma ou duas imagens. Estendíamos a conversa até o limite em que não soubéssemos algumas respostas. Eu ficava responsável por pesquisar o assunto e voltar a discuti-lo em aulas posteriores. Montamos muitos encontros e discussões dessa maneira: sobre tabuleiros, dados, lugares, jogadore(a)s.

Por intermédio de amigos, fiz contato com Tadeu Rodrigues, um praticante de RPG, e o convidei a conversar com as turmas. Esbarramos na dificuldade do acesso à sala

virtual, visto que a plataforma era exclusiva para o domínio da rede SESI-SP. Pensei em montar uma videoaula que contasse simultaneamente com a participação dele e das crianças. A solução encontrada foi criar uma espécie de entrevista feita em tempos diferentes: em uma aula, montaria um roteiro de questões; em outro momento, as passaria para o Tadeu; e numa terceira etapa, juntaria tudo numa edição de vídeo.

Para a primeira participação do Tadeu, elaborei algumas questões que serviriam de disparador e gravei um vídeo. Muitas delas já havíamos discutido em aula, mas seria interessante que um praticante de RPG as respondesse. As turmas assistiram ao [vídeo](#) e, na sequência, discutimos sobre o conteúdo.

É importante lembrar que as aulas aconteciam em salas virtuais e grande parte das informações estavam disponíveis na web. Muitas vezes, algo que eu pensava trazer para uma próxima aula era antecipado por uma criança que pesquisava no Google e apresentava à turma. Quando isso acontecia, o tópico era riscado do meu bloco de anotações e passávamos para o seguinte. Outras vezes fazíamos uma espécie de introdução e desenvolvíamos com mais afinco na próxima aula. Várias crianças narraram as próprias histórias com seus personagens. Foi quando iniciei uma pesquisa mais profunda sobre o papel do(a) mestre(a) de mesa no RPG. Surgiram, então, algumas ideias: talvez eu pudesse ser o mestre que conduziria a história; alguma criança que vivenciou esse papel poderia fazê-lo ou eu poderia conversar com a coordenação pedagógica da escola e obter permissão para a entrada do Tadeu ou de alguém que já tivesse sido mestre no jogo. Sempre pairava a dúvida sobre o que faríamos caso o(a)s jogador(a)s ou o(a) mestre(a) tivessem problemas de conexão. Prosseguimos com os trabalhos, sem abandonar a ideia.

Diante das dúvidas após a primeira entrevista, atividades e videoaula, elaboramos novas questões para uma [segunda entrevista](#) com o Tadeu. Agora a proposta era que as crianças elaborassem as perguntas por conta própria. No começo elas ficavam receosas, mas depois que alguém abria a conversa, várias outras ideias surgiam. É curioso notar que as dificuldades do 5º ano A não eram as mesmas do 5º ano B. Enquanto uma turma tinha receio em arriscar questões, a outra era mais desinibida. Uma escrevia bastante, a outra bem menos. As exigências eram poucas nesse sentido. Eu buscava engajar as crianças nas atividades, mas as participações eram diversificadas: comentando, trazendo dúvidas, pesquisando, apresentando trabalhos, sugerindo e assim por diante.

Nossa tarefa continuava bastante parecida: pensar, cada um/a, em suas histórias de RPG e de personagens possíveis para ela, enquanto discutíamos e trazíamos pesquisas sobre o RPG em si.

Tínhamos que lidar com a mudança do bimestre e com as tematizações que duram, em média, um pouco mais do que dois meses - às vezes nem isso -, o que acaba por nos forçar a fazer escolhas dos tópicos que abordaremos. Uma questão durante a pandemia, na rede, era a apresentação de registros e das formas como avaliamos. Batia-se muito nessa tecla e precisávamos pensar em maneiras de mostrar as produções. Apesar de discordar do encerramento prematuro e da obrigatoriedade da apresentação de uma avaliação final, tive que dar início ao término do trabalho, não sem propostas para as turmas.

Como forma de caracterizar esse momento, pensei em comentar em videoaula aquilo que eu havia aprendido sobre o RPG de mesa. Afinal, muita coisa era novidade pra mim. Buscando uma forma de driblar o sistema de avaliação quantificado e baseado em evidências, pedi que registrassem na plataforma o que aprenderam de novo com o RPG. Exatamente da maneira como eu fizera em [vídeo](#). Independente da resposta, a nota seria a máxima.

Nos encontros posteriores, livres da avaliação final, depois de conversar com o Tadeu e pesquisar um pouco mais sobre o(a) mestre(a) de mesa no RPG, acabei por entender que o seu papel é de suma importância, visto que ele(a) dirige o jogo, inventa a história e apresentando ao(à)s participantes o seu desenrolar e as consequências das mais variadas ações. Fiquei bastante inseguro em realizar essa tarefa, pois não sabia muito bem o que poderia acontecer. O término de um bimestre muito corrido se aproximava, as opções se estreitavam e não haveria tempo hábil de conversar com a coordenação, buscar alguém que pudesse nos ajudar, além disso tudo, seria necessário conseguir um acesso diferenciado e temporário junto ao pessoal da informática... Acabamos por reformular os planos e criar uma outra atividade de finalização.

Visto que as crianças estavam bem empenhadas na produção dos seus personagens e de suas próprias histórias, nas aulas finais, as turmas [construíram](#) vários jogos com suas narrativas, contextos e demais elementos do RPG. Percebemos as influências de jogos de estratégia como *Clash of Clans/Clash Royale*, de desenhos animados e animes, como *One Piece*, e até de outros jogos de RPG, como o próprio *Dungeons & Dragons*.

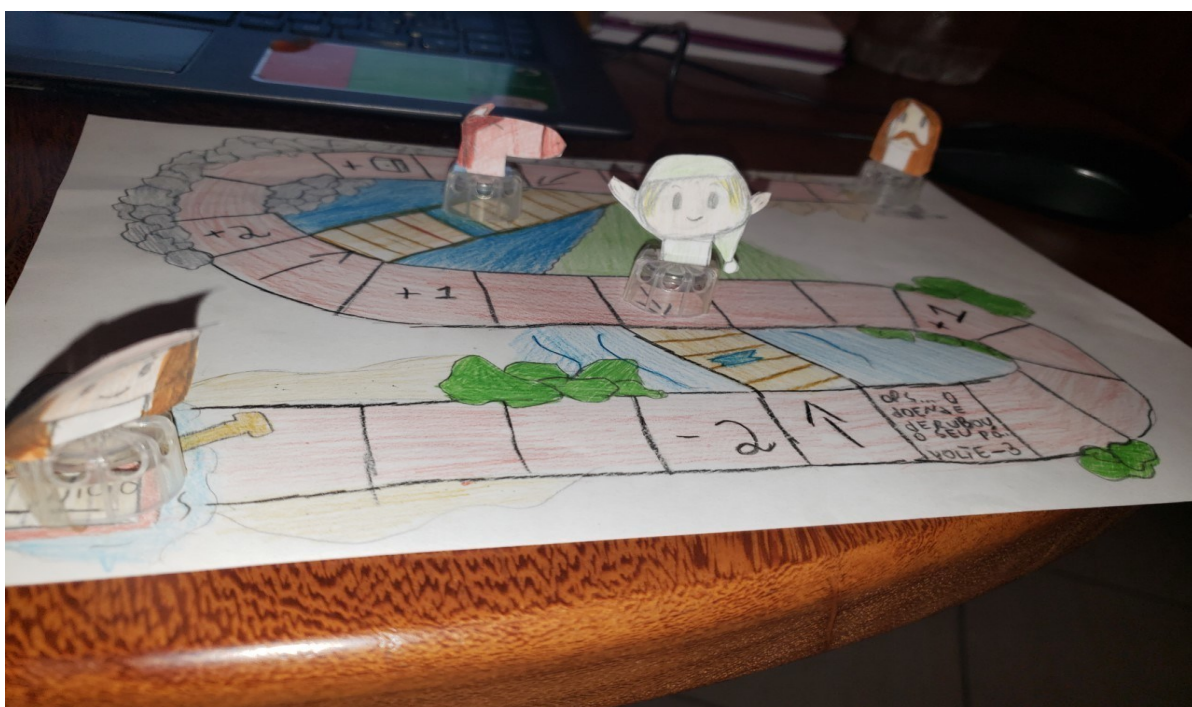
As produções foram apresentadas em encontros síncronos. Para falar, bastava levantar a mão virtual e compartilhar a criação. Eu fiz poucas intervenções, pois as

muitas vezes a opção por um determinado caminho, o que nos levou a tomar certas decisões.



Oito estágios de um tabuleiro.

Por outro lado, no início não imaginei que chegaríamos tão longe. Discussões, pesquisas, perguntas, ideias, contribuições com a história das colegas, todas as interações que aconteceram. Apesar das incertezas iniciais, exploramos o que foi possível diante dos recursos disponíveis.



Uma série de problemas: $n+1$, $n-2$.

Mesmo que enfrentando um momento tão difícil para a sociedade, para a educação e, especialmente, para as crianças, por estes tabuleiros passaram ideias, afetos, fantasias, sonhos de heroínas e heróis que lutaram contra dragões ou descobriram tesouros. Verdadeiros espaços outros de criação.



Os estrategistas.

Deixo registrado um agradecimento especial ao professor Tadeu Rodrigues Iuama, pela disponibilidade e gentileza de, prontamente, aceitar participar deste trabalho.