



Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Tecnologia e Ciências
Escola Superior de Desenho Industrial


Rafaela Gonçalves da Nóbrega

**RPG, Design e Educação: trajetórias, cocriação e
transdisciplinaridade a partir de observação na Ludus
Magisterium**

Rio de Janeiro
2023

Rafaela Gonçalves da Nóbrega

RPG, Design e Educação: trajetórias, cocriação e transdisciplinaridade a partir de observação na Ludus Magisterium



Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design.

Orientadora: Prof.^a Dra. Bianca Maria Rêgo Martins

Coorientadora: Prof.^a Dra. Barbara Jane Necyk

Rio de Janeiro

2023

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CTC/G

N754 Nóbrega, Rafaela Gonçalves da
RPG, Design e Educação: trajetórias, cocriação e transdisciplinaridade a partir de observação na Ludus Magisterium / Rafaela Gonçalves da Nóbrega. – 2023.
222 f.: il.
Orientador: Bianca Maria Rêgo Martins.
Coorientador: Barbara Jane Necyk.
Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior em Desenho Industrial.
1. Desenho industrial - Estudo e ensino - Teses. 2. Aprendizagem - Teses. 3. Jogos de fantasia - Teses. I. Martins, Bianca Maria Rêgo. II. Necyk, Barbara Jane. III. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior em Desenho Industrial. IV. Título.
CDU 7.05:37

Albert Vaz CRB-7 / 6033 - Bibliotecário responsável pela elaboração da ficha catalográfica.

Autorizo para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Rafaela Gonçalves da Nóbrega

RPG, Design e Educação: trajetórias, cocriação e transdisciplinaridade a partir de observação na Ludus Magisterium

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-graduação em Design, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Design

Aprovada em 28 de Julho de 2023

Banca Examinadora:

Prof.^a Dra Bianca Maria Rêgo Martins (Orientador)
Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Prof.^a Dra. Barbara Jane Necyk (coorientadora)
Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ

Prof.^a Dra Tania Lucía Maddalena (titular interno)
Universidade Estadual do Rio de Janeiro - UERJ

Prof. Dr. Guilherme de Almeida Xavier. (titular externo)
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio

Rio de Janeiro

2023

DEDICATÓRIA

*Para Jack e Thrull,
os melhores companheiros para uma aventura.*

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente às minhas orientadoras por fazerem jus a esse nome e me orientarem nas dezenas de vezes em que estive perdida. E, mais, pela paciência de terem aturado os tantos altos e baixos desse percurso. Obrigada, Bia e Bárbara.

Quero agradecer aos membros da banca por serem pacientes com tantas idas e vindas.

Quero agradecer, como sempre, à minha mãe, pois sem ela não estaria aqui. Literalmente.

Quero agradecer aos meus filhos de pele e de pelo por tudo que me proporcionam.

Quero agradecer aos amigos da vida e da Academia por me auxiliarem das mais diversas formas.

Por fim, quero agradecer a mim, ao meu eu do passado, por não ter desistido.

Aos povos e estradas amarelas.

Por tudo.

RESUMO

NÓBREGA, Rafaela Gonçalves da. **RPG, Design e Educação: trajetórias, cocriação e transdisciplinaridade a partir de observação na Ludus Magisterium**. 2023. 222 f. Dissertação. (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

O título dessa pesquisa é **RPG, Design e Educação: trajetórias, cocriação e transdisciplinaridade a partir de observação na Ludus Magisterium**, desenvolvida por Rafaela Nóbrega, orientada por Bianca Martins e co-orientada por Barbara Necyk, dentro do Programa de Pós-Graduação em Design da Escola Superior de Desenho Industrial na Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Essa pesquisa investido o uso do RPG dentro do ensino aprendizagem sob um olhar da Educação fertilizada pelo Design, tendo a Ludus Magisterium como texto para pesquisa. Trazemos o cenário atual da educação brasileira, juntamente com a BNCC, como mapeamento de contraposição a educação libertária de Paulo Freire para que se possa investigar as possíveis transversalidades e entrelaçamentos entre os três temas principais da pesquisa. Orientamos-nos a partir da questão: Quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem, pelas professoras da Ludus Magisterium, a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas? Para isso utilizamos, como proposta metodológica a pesquisa exploratória dividida em referencial teórico (abarcando uma revisão sistemática do RPG em consonância com o design e a educação e uma revisão assistente da bibliografia dos temas) e produção de dados (utilizamos questionário, entrevistas e análise de dados). Os principais resultados encontrados foram um quadro comparativo de similaridades entre os três pilares principais da pesquisa além das suas diferenças, transversalidades e entrelaçamentos consolidados em características que perpassam os temas.

Palavras-chave: RPG. Design. Ensino-Aprendizagem. Cocriação. Construção do sujeito.

ABSTRACT

NÓBREGA, Rafaela Gonçalves da. **RPG, Design and Education: trajectories, co-creation and transdisciplinarity based on observation at Ludus Magisterium.** 2023. 222 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

The title of this research is **RPG, Design and Education: trajectories, co-creation and transdisciplinarity based on observation at the Ludus Magisterium**, developed by Rafaela Nóbrega, guided by Bianca Martins and co-supervised by Barbara Necyk, within the Graduate Program in Design from the Higher School of Industrial Design at the State University of Rio de Janeiro. This research invested the use of RPG within teaching learning from a perspective of Education fertilized by Design, having the Ludus Magisterium as a research text. We bring the current scenario of Brazilian education, together with the BNCC, as a counter-mapping to Paulo Freire's libertarian education so that we can investigate the possible transversalities and intertwining between the three main themes of the research. We are guided by the question: What possibilities are revealed from the use of RPG as a teaching-learning strategy, by the teachers of the Ludus Magisterium, from the perspective of Design, Education and the fertilizations that have already been studied between the two areas ?.

For that, we used, as a methodological proposal, exploratory research divided into a theoretical framework (encompassing a systematic review of RPG in line with design and education and an assistant review of the bibliography of the themes) and data collection (using a questionnaire, interviews and analysis of data).

The main result found were a comparative table of similarities between the three main pillars of the research, in addition to their differences, transversalities and consolidated interweavings in characteristics that pervade the themes.

Keywords: RPG. Design. Teaching-Learning. Co-creation. Construction of the subject

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	Comparativo do clipe da música Another Brick in the Wall da banda Pink Floyd com a propaganda da Secretaria de Educação do RJ _____	40
FIGURA 2	Páginas do livro Nicolau Teve Uma Ideia _____	52
FIGURA 3	Páginas do livro Nicolau Teve Uma Ideia _____	52
FIGURA 4	Desenho meu e do Jack preparados pra aventura (agora já tem o Thrull também) _____	78
FIGURA 5	Observando com a luneta do Design as Torres do RPG e da Educação dentro da cidade Ludus Magisterium _____	78
FIGURA 6	Eu e Jack no início da estrada que leva à cidade LM _____	79
FIGURA 7	Desenho para representar o que é RPG _____	79
FIGURA 8	Desenho para representar o que o Design e a Educação se fertilizam entre si. E serve para representar, também o conceito de saberes localizados da Haraway _____	80
FIGURA 9	Desenho para representar o processo de Design _____	80
FIGURA 10	Eu, os livros, textos, dados coletados e minha rata _____	81
FIGURA 11	Caos dos mil papéis escritos a mão _____	81
FIGURA 12	Jack investigando o saber _____	82
FIGURA 13	Thrull se alimentando do conhecimentos _____	82
FIGURA 14	Organograma dos órgãos e avaliações da educação citadas na pesquisa _____	90
FIGURA 15	Percentual de alunos com aprendizado adequado em Ciências _	91
FIGURA 16	Percentual de alunos com aprendizado adequado em Matemática _____	91
FIGURA 17	Percentual de alunos com aprendizado adequado em Leitura ____	92
FIGURA 18	IDEB 2021 dos anos iniciais (ensino fundamental 1) dividido pelos estados _____	92
FIGURA 19	IDEB 2021 dos anos finais (ensino fundamental 2) dividido pelos estados _____	93
FIGURA 20	IDEB 2021 do ensino médio divididos por estados _____	93
FIGURA 21	Percentual de estudantes com aprendizado adequado no ensino fundamental 1 _____	94

FIGURA 22	Percentual de estudantes com aprendizado adequado no ensino fundamental 2 _____	94
FIGURA 23	Percentual de estudantes com aprendizado adequado no ensino médio _____	95
FIGURA 24	Porcentagem de analfabetismo funcional em 5 níveis _____	96
FIGURA 25	Porcentagem de analfabetismo _____	97
FIGURA 26	Nuvem de palavras formada pelas conversas no grupo LM _____	107
FIGURA 27	Programação do primeiro Simpósio Fluminense de Jogos e Educação _____	108
FIGURA 28	Resultados de buscas a partir das expressões _____	115
FIGURA 29	Nuvem de palavras sobre RPG como estratégia de design _____	121
FIGURA 30	Nuvem de palavras sobre RPG como estratégia de Educação _____	121
FIGURA 31	Nuvem de palavras das autoras dos textos _____	122
FIGURA 32	Nuvem de palavras das palavras-chave nos textos _____	122
FIGURA 33	Set básico de dados utilizados no jogo de RPG _____	126
FIGURA 34	Exemplo ilustrado do processo _____	167

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1	Temas de pesquisa no decorrer da graduação _____	-
QUADRO 2	Número de ocorrências dos temas pesquisados _____	-
QUADRO 3	Categorias escolhidas para definir a questão orientadora _____	44
QUADRO 4	Objetivos específicos _____	47
QUADRO 5	Ações a serem executadas _____	49
QUADRO 6	Conceito de pesquisa exploratória e suas fases _____	54
QUADRO 7	Variações das expressões _____	63
QUADRO 8	Variações encontradas dentro das categorias _____	115
QUADRO 9	Quantidades de resultados por plataforma _____	117
QUADRO 10	Similaridades entre os principais temas _____	123
QUADRO 11	Diferenças entre os principais temas _____	124
QUADRO 12	Atuação das professoras por segmento educacional _____	155
QUADRO 13	Profissionais da educação por segmento _____	157
QUADRO 14	Faixa etária das participantes _____	160
QUADRO 15	Similaridades do processo _____	188
QUADRO 16	Diferenças do processo _____	190
QUADRO 17	Similaridades _____	215
QUADRO 18	Diferenças _____	215
QUADRO 19	Características em comum _____	216

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1	Porcentagem dos resultados em cada um dos temas e composições _____	116
GRÁFICO 2	Número de textos por ano das publicações _____	118
GRÁFICO 3	Divisão dos textos encontrados por tipo _____	118
GRÁFICO 4	Textos por local de publicação _____	119
GRÁFICO 5	Idiomas encontrados sobre o tema _____	119
GRÁFICO 6	Textos selecionados: descarte x análise _____	120
GRÁFICO 7	Resultado da 1ª pergunta investigativa do questionário _____	153
GRÁFICO 8	Resultado da 2ª pergunta investigativa do questionário _____	154
GRÁFICO 9	Resultado da 3ª pergunta investigativa do questionário _____	155
GRÁFICO 10	Resultado da 4ª pergunta investigativa do questionário _____	156
GRÁFICO 11	Resultado da 5ª pergunta investigativa do questionário _____	157
GRÁFICO 12	Resultado da 7ª pergunta investigativa do questionário _____	159
GRÁFICO 13	Resultado da 8ª pergunta investigativa do questionário _____	160
GRÁFICO 14	Regiões das respondentes _____	161
GRÁFICO 15	Gênero das respondentes _____	162
GRÁFICO 16	Disponibilidade das respondentes para entrevista _____	162

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	24
Problemas da pesquisa e qual seu cenário	25
Questão orientadora	29
Objetivos	32
<i>Objetivo geral</i>	32
<i>Objetivos específicos</i>	33
JUSTIFICATIVAS	36
PROPOSTA METODOLÓGICA	40
REVISÃO DE LITERATURA	42
1 CHÃO DA ESTRADA (método)	44
1.1 Referencial teórico	46
1.1.1 A revisão sistemática	46
1.1.2 A pesquisa bibliográfica	52
1.2 Produção de dados	57
1.2.1 O questionário	58
1.2.2 As entrevistas	59
1.2.3 Análise dos dados	61
2 JORNADA (referencial teórico)	70
2.1 Primeiro as primeiras coisas	73
2.1.1 Cenário da educação brasileira	74
2.1.2 Ludus Magisterium	91
2.1 RPG	97
2.1.1 Revisão sistemática	100
2.1.2 Exemplo de Aventura	111
2.1.3 Brincar	114
2.2 Design	119
2.3 Educação	124
2.4 Contação de histórias	128
2.4.1 Simpoiense e Ubuntu	129
2.4.2 Narrativa	131
2.4.3 Construção	132
3 DIÁLOGOS (busca de dados)	137

3.1 Questionário _____	137
3.2 Entrevistas _____	150
4 TEIAS TECIDAS (discussão e resultados) _____	171
4.1 Os temas da pesquisa _____	171
4.2 Transversalidades e entrelaçamentos _____	183
5 EPÍLOGO (CONSIDERAÇÕES FINAIS) _____	192
REFERÊNCIAS _____	205
APÊNDICE A – Primeiro questionário enviado para Ludus Magisterium ____	213
APÊNDICE B – Termo de consentimento livre e esclarecido _____	215
APÊNDICE C – Roteiro da entrevista _____	217

PRÓLOGO

O bom das jornadas é nunca saber onde elas te levarão.

Passei um ano escrevendo um anteprojeto que, ao ser aceito, já era outro, e ainda outro na Qualificação, e que, agora, já mudou novamente. Pensando bem, eu estava escrevendo este projeto há muito tempo sem saber.

O que tornou esta pesquisa única foram os lugares e as pessoas pelas quais ele passou.

Neste prólogo, pretendo explicar como e o porquê desta pesquisa chegar até este momento, uma pré-introdução que cabe antes do texto acadêmico em si, para que possamos nos conhecer melhor e dizer algumas coisas para que nada fique no ar.

Acredito que a primeira informação que você precisa saber é que todas as notas de rodapé são links para material externo para caso queiram saber mais sobre algo que não esmiucei por serem outras histórias. Vamos ao começo.

A minha jornada não começou em mim. Quando cheguei aqui, estava em uma família de contadoras de história. Minha avó passou minha infância contando pra mim histórias da “época que os bichos falavam”. Era assim que ela iniciava toda história. Um macaco sapeca era o protagonista destas narrativas. Ele causava confusão, tentava resolver, acontecia mais confusão, mas no fim ele dava um jeito e tudo ficava bem.

Meu avô me incentivava a contar minhas próprias histórias perguntando detalhes, querendo saber quais eram os personagens e para onde eles iam e para fazer o quê.

Minha mãe, bem, ela era (e é) a grande feiticeira dos livros. Ela tinha todos os livros que existiam, até o Livro das Coisas que Nunca Existiram¹. Em meio a esse oceano de livros e histórias eu cheguei e cresci. Em pouco tempo também virei contadora de histórias, escrevendo pequenos livros, prosas e versos em cadernos e contando histórias de forma oral para as pessoas que queriam ouvir.

Em um belo dia, meados da década de 1990, meus amigos apareceram com um tal de RPG (Role Playing Game). Eu não entendi direito na época, só que era um jogo em que você contava histórias junto com seus amigos e foi isso que me

¹ https://www.canallector.com/238/Enciclopedia_de_las_cosas_que_nunca_existieron

motivou a jogar também. Depois de muita perturbação minha, eles me deixaram participar. Afinal, nos anos 90, apenas meninos jogavam e eu não era deste gênero.

Em um dado momento, entre minha infância e minha adolescência, alguns amigos meus me deram uma rata (eles desenharam um quadrinho sobre mim <3). Essa Rata era imaginada, metafórica e a representação da minha consciência. Ela era do *underground*, da rua. Falava no meu ouvido o que achava e me ajudava a entender situações inusitadas que vivi. Ela existe até hoje, a Rata. Alimento-a com as pessoas que eu conheço, com meus familiares, amigos, mestres, autores e ideias. Ela é gorda e sábia demais. Ela me ajudou a escrever tudo isso aqui. Por isso, sempre falo em NÓS: eu e a Rata. Rata que é o coletivo do qual eu bebo enquanto sujeito.

Fui crescendo e jogando cada vez mais. Passei também a narrar histórias, ou seja, eu criava o mundo, as possibilidades e contava para as jogadoras. Após isso, todos nós íamos juntos costurando a história que nascia enquanto a construíamos. Anos de RPG quase todo dia. Muita aula não assistida pra jogar RPG. Na noite anterior ao nascimento da minha filha, eu estava jogando RPG. Meus amigos todos jogavam RPG. Meus namorados que não sabiam jogar, tiveram que aprender. Eu respirei RPG dos meus 11 aos meus 21 anos. Aí precisei tirar o pé do acelerador, afinal, o mundo capitalista que vivemos não permite que a gente se divirta muito, só um pouquinho, pra não morrer de desgosto e continuar sendo apto a produzir para manter o status quo do capital.

De 2004 a 2012, eu fiquei num limbo, jogando somente às vezes. Meus amigos viraram adultos e muitos pararam de jogar. Eu não queria, mas fui obrigada a diminuir os jogos de RPG a quase zero. Em 2013, muita coisa aconteceu e acredito que a junção de tudo me guinou pra uma estrada nova que me trouxe até este momento em que aqui vos escrevo.

Em 2013, minha filha, que nasceu após uma sessão de RPG, entrou em um colégio que tinha aula de RPG. Eu achava o máximo! Obviamente ela já havia jogado comigo, mas era ótimo ela poder desenvolver um caminho no RPG no qual eu não estivesse. Um dia, o professor de RPG organizou uma tarde de jogos no colégio e, evidentemente, eu me animei, pois ia poder jogar. E com ela.

Conheci finalmente o professor que, mais tarde, seria um dos criadores da Ludus Magisterium e me chamaria para fazer parte desse grupo de educadores que utilizam jogos em sala de aula.

Foi ainda nesse ano em que eu estava despretensiosamente em Botafogo, na Rua das Palmeiras, aguardando a minha filha, que vi uma manifestação na porta do Museu do Índio. Curiosa como sou, e porque tenho um apreço muito grande pela história indígena em geral, cutuquei uma das manifestantes e perguntei o que estava acontecendo. Ele, completamente caracterizado de indígena, me deu uma aula da forma que eu mais gosto: história oral. Resumindo, eles estavam ali devido a desocupação da Aldeia Maracanã² e estavam lutando para ter um espaço onde ficar³ numa terra que um dia foi deles e que nós invadimos. Aquilo me tocou. Muito. Nessa época, as manifestações do Movimento Passe Livre⁴ estava começando e muitos indígenas estavam participando delas para levar suas pautas e tentar serem ouvidos. Comecei a ir às manifestações, encontrei diversos amigos que também estavam por lá, anarquistas e comunistas dos mais diversos, lutando pelo direito de ir e vir.

Foram muitos meses de rouquidão, dores, balas de borracha, spray de pimenta e gás lacrimogêneo. Num dado momento, eu parei e olhei em volta. Acredito piamente que a ação direta é necessária, que devemos bradar, na nossa mais alta voz, o que queremos, afinal a liberdade é um direito de todos. Porém comecei a perceber que a ação direta, somente, estava me deixando desgastada e frustrada. Foi assim que, depois de milhares de voltas na minha vida tentando descobrir uma forma de atuar na base e não só na ação direta, me vi em sala de aula alfabetizando jovens e adultos no Morro da Providência.

Por mais de um ano ali fiquei, tentando dar aula e ajudar as pessoas que iam e vinham aprender a ler e escrever. Tentando me lembrar, desesperadamente, do que minha mãe falava sobre educação, para tentar dar conta das aulas. Buscava na memória sobre ensino e aprendizagem, sobre “pedagogia do oprimido” sem nem saber de verdade quem era Paulo Freire.

Isso me fez querer virar professora de fato. Digo “de fato” relacionada à profissão e, logo, à remuneração, pois o sistema capitalista não me permite viver de voluntariado. Assim, me vi pensando: “vou dar aula do quê, Deusas?”. Não era boa em Matemática, nem em Português. Nem Geografia, nem História. Nem Física, nem

² <https://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2013/03/batalhao-de-choque-da-pm-entra-no-antigo-museu-do-indio-no-rio.html>

³ <https://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2013/03/indios-fazem-protesto-em-frente-ao-museu-indigena-na-zona-sul-do-rio.html>

⁴ <https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/06/entenda-os-protestos-em-sp-contr-aumento-das-tarifas-do-transporte.html>

Química. Sociologia e Filosofia eram incompreensíveis para mim. Foi quando me vi pensando em Artes e achei que conseguiria, no meu ledo engano de: “não pode ser tão difícil assim”.

Buscando uma Faculdade de Artes, dei de cara com uma bolsa integral na PUC-Rio e não quis desperdiçar. Entretanto, não havia mais a Licenciatura que desejava. Acontece que o Departamento de Artes também era Departamento de Design (Desenho Industrial) e, embora não soubesse o que fosse Design, pensei: “o quão diferente pode ser? Tem Desenho no nome, faço esse bacharelado e tiro licenciatura a parte pra poder dar aula de Artes para o Município ou para o Estado.”

Ah, se eu soubesse aonde isso ia me levar...Mas ainda bem que não sabia, pois a graduação foi uma enorme aventura cheia de boas surpresas.

Foram cinco anos vividos intensamente, acredito que foi um período de grande transformação na minha vida e foi a graduação em Design que me trouxe onde estou agora.

Uma coisa muito interessante da graduação de Design na PUC-Rio (e acredito que seja nas outras graduações de Design também) é a liberdade. Você pode escolher, você pode (e deve!) errar. Pode tudo, só não pode qualquer coisa (COSTA, Carlos Eduardo Felix da. Professor da PUC-Rio. 2017, *in loco*) e eu comecei a experimentar. Primeiro devagarzinho, pé ante pé, e depois com mais autonomia. Uma das grandes experimentações da minha graduação foi a monitoria. Eu fiquei tão viciada em aprender com as educadoras e aulas da PUC além de ajudar as alunas que estavam iniciando que, no fim, foram mais de 110 horas de monitoria (olhando os números agora, percebo que foi quase metade dos créditos exigidos para se graduar, que são 236) para diversas matérias, principalmente Projeto⁵.

Foram 8 períodos de pesquisas das mais variadas, sozinha e em grupo, mas quando finalizei a Graduação e olhei para o que tinha pesquisado, pude vislumbrar um fio condutor que perpassava todas aquelas pesquisas. Elenco abaixo alguns desses temas:

QUADRO 1: Temas De Pesquisa No Decorrer Da Graduação

1	Acervo; passar informação; preservar conhecimento; adaptação à
---	--

⁵ https://www.puc-rio.br/ensinopesq/ccg/design_curriculo2007.html#design_comunicacaovisual

	mudança; práticas indígenas; sujeito-coletivo.
2	Apropriar-se; autonomia; empoderamento; alimentação; sujeito-coletivo; educação.
3	Alteridade; Teatro do Oprimido; (trans)formação; sujeito-coletivo; mediação
4	Identidade; alteridade; jogo como ferramenta; crianças em situação de abrigo; educação; (trans)formação; lugares de saber; mediação; mito do herói
5	Design como ferramenta de ensino; jogo como ferramenta; adolescentes; design thinking; sujeito-coletivo; educação
6	Fim do mito de origem; lugares de saber; ciborgues; interconexões; hiperlinks; feminismo; sujeito-coletivo; (trans)formação.
7	Memória; obra aberta; alteridade; designer autor; livro; sujeito-coletivo
8	Acervo; memória; preservar conhecimento; conhecimento livre; projetos; sujeito-coletivo; educação

Antes de entrar no Mestrado, decidi fazer Pós Graduação em Design de Serviço, porque, apesar de não gostar de coligar Educação com Serviço, porque educação não é um serviço quando definimos a palavra serviço (*substantivo masculino*. 1. ação ou efeito de servir, de dar de si algo em forma de trabalho. 2. exercício e desempenho de qualquer atividade. Goggle; Oxford Languages, 2023⁶). Mas acreditei que o Design de Serviço poderia me proporcionar diversas ferramentas e estratégias para a Educação. Assim, os temas Educação; Autonomia; Mediação; José Pacheco; Sujeito-coletivo; Jogo como ferramenta; Lugares de saber foram alguns que pesquisei na Pós.

Além de olhar para trás, verificando as temáticas estudadas, também decidi elencar os que apareciam mais de uma vez para saber sua recorrência, o que resultou na tabela abaixo:

QUADRO 2: Número de ocorrências dos temas pesquisados

Ocorrências	Temas
8	Sujeito-coletivo
5	Educação
4	Alteridade
3	(trans)formação
3	Jogo como ferramenta
3	Lugares de saber

⁶ <https://www.google.com/search?channel=fs&client=ubuntu&q=servi%C3%A7o+significado>

3	Mediação
3	Memória
2	Acervo
2	Autonomia
2	Preservar conhecimento

Acredito que esta tabela diga bastante sobre minha trajetória acadêmica (que é a trajetória que vivo atualmente, inclusive). Eu poderia ficar aqui dissecando estes saberes e buscando os porquês, mas acho que isso aparecerá ao longo do texto da dissertação, então deixo aqui como um campo fértil para plantar interrogações.

E aí veio o Mestrado. E eu queria abraçar o mundo.

Meu projeto inicial era sobre Educação, RPG e Design, só mais tarde a Ludus Magisterium entrou para ser o local de produção de dados e me dar um chão, afinal eu estava perdidinha. Anotava, fazia mapas mentais, lia autores que citavam autores que citavam autores e ia atrás de todas as fontes originais e quando me dava conta, estava lendo Aristóteles. Eu queria falar sobre tudo antes de chegar ao ponto de pesquisa, porque achava que tudo era necessário de ser mencionado. Até sobre a Revolução Industrial eu queria falar! Queria falar sobre o pós modernismo para explicar o mundo em que vivemos, eu queria contextualizar e conceituar tudo antes de entrar no tema. Queria contextualizar o contexto e conceituar o conceito!

Realmente estava perdida, foi nessa época, com a ajuda das incríveis orientadoras e colegas do laboratório Deseduca (ESDI/UERJ), que consegui respirar fundo e definir o que eu queria trilhar. Inspirei-me nos povos ancestrais – indígenas norte americanos - conhecidos como Lakotas. Eles têm o hábito, quando estão com uma questão que não podem resolver: de pegar o dito problema e colocar no meio de uma roda de fogueira e andam em volta dele, em círculos, analisado o problema de fora, dos mais variados pontos de vista. Resolvi fazer o mesmo: pegar essa sabedoria milenar e usá-la. Peguei tudo que tinha feito até então e olhei, olhei bastante durante muito tempo até que aquilo me olhasse de volta. Foi nessa hora que a pesquisa tomou corpo, soube o que “jogar fora” do “tudo” que queria falar; lapidando o mármore até a escultura aparecer e o que apareceu foi este texto que segue nos próximos capítulos a que se dá o nome de dissertação ou pesquisa de Mestrado.

Espero que gostem da jornada.

NOTA DA MESTRANDA

Gostaria de pontuar algumas coisas antes de continuarmos nesta jornada:

É mais do que óbvio que estou contando uma história: a história da trajetória da pesquisa. E eu quero contar uma história gostosa, que você goste de ler, que você possa entender e não durma no processo. Para isso, reuni todas as minhas forças para combater meu medo e abri mão do texto academicista, muitas vezes monótono a ponto de, em alguns momentos, nem se saber o que se está lendo.

Durante minha jornada acadêmica, já lá na Pós de Design de Serviço, tive aulas sobre Comunicação Simples que é o conceito de você se comunicar de forma com que o outro entenda. Eu vejo isso como um design de comunicação. Se está escrito, e a função for alguém ler e compreender, é importante que esteja escrito de forma que o sujeito daquele contexto possa e consiga fazer isso. Assim, se eu escrever em “academicês”, os acadêmicos provavelmente entenderão., porém penso ser FUNDAMENTAL que o texto acadêmico não fique dentro da Academia, preso e sem conhecer outros olhares. Quero que este texto saia das normas institucionais, eu quero publicá-lo num blog, ou num carrossel do Instagram, quero que alguém do Ensino Médio da rede pública tenha a possibilidade de entender.

Claro que alguns conceitos serão difíceis; claro que algumas palavras serão estranhas para dar conta de explicar o que tento falar, mas o objetivo final é que qualquer um possa entender, por vezes com o auxílio de um dicionário ou com o Google ao lado. Nesse sentido, esta dissertação não parecerá um texto acadêmico clássico/normativo, mas prometo que é.

Uma das ferramentas que vou lançar mão são os quadros-resumo.

No começo de cada capítulo será informado o objetivo e ao final trará um quadro explicando a relação do que foi falado com a pesquisa, o que foi feito para cumprir o objetivo (indicado no início) e, por fim, o resultado encontrado.

A fim de ilustrar o que foi dito, os capítulos serão apresentados assim:

00. CAPÍTULO (ou subcapítulo)

Objetivo do capítulo/subcapítulo

capítulo/subcapítulo	Explicar o que se quer com o capítulo
----------------------	---------------------------------------

TAL	
------------	--

Após, haverá o texto do capítulo propriamente dito, e por fim:

Conclusão do capítulo/subcapítulo TAL

Relação com a pesquisa	Porque esse texto foi escrito e este tema abordado?
O que foi feito para cumprir o objetivo	Quais foram as ferramentas e os caminhos que usamos para chegarmos aonde queríamos
Resultados encontrados	Uma síntese do que foi encontrado no capítulo ou subcapítulo

Outra ferramenta que pretendo utilizar é o quadro explicativo. Quando houver um conceito que penso ser importante para a compreensão, porém não estão explícitas no próprio texto da pesquisa ou que obrigam inclusão de enormes notas esclarecedoras, usarei quadros como o ilustrado abaixo:

Termo estranho	Significado
-----------------------	-------------

Outra coisa que você perceberá é o uso recorrente do plural, afinal de contas, eu não escrevi essa dissertação sozinha. Busquei autores, ouvi amigos, fui orientada por duas fadas maravilhosas e tive as colegas de laboratório dando pitacos importantíssimos. Então, este texto não é meu, é nosso, inclusive seu. Enquanto vai lendo, você irá apreendendo o conteúdo e tornando-o seu também.

Apreender	Falo isso no sentido de assimilação total, não só mental. Você compreende o conteúdo “de corpo e alma”; se apropria do conteúdo inteiramente. O conhecimento que você adquire é seu também se tornando um saber. Seu. Eu uso, até demais, essa palavra ao longo deste texto e de todos os textos que escrevo (Referência direta de NÓBREGA, Nanci, vulgo minha mãe).
------------------	--

Se as Deusas quiserem, pretendo usar os plurais sempre no feminino, assim como outros substantivos. Decidimos isso por posicionamento político, contra a estrutura social patriarcal, já que a nossa língua é voltada para a concordância com o gênero masculino. Acredito que haja uma dívida histórica perante as mulheres e pretendo utilizar da legitimidade que a Academia confere aos assuntos para levantar a bandeira do Feminino. O patriarcado está aí, firme e forte, cabe a nós tentar confrontá-lo nem que seja retirando uma mísera pedrinha dessa estrutura colossal e opressora.

Sabemos que dentro do gênero também existe uma segunda questão, de igual importância, que é a sua estrutura binária (feminino/masculino) excludente de todas as pessoas que não se identificam dentro dessa dualidade. Por isso, tento, até onde me foi possível, utilizar a língua portuguesa vigente, tentando conduzir o texto da maneira mais não binária e “agênero” que me é possível.

Quero, ainda, anunciar que não utilizarei o termo “questão norteadora” ao longo desse texto e me utilizo da expressão “questão orientadora” ou “fio condutor”. Com isso queremos trazer voz a ideia de decolonialidade.

Decolonialidade	O conceito de decolonialidade busca desconstruir as estruturas e práticas coloniais que ainda persistem na sociedade, permitindo uma reavaliação crítica da história e da cultura ocidental dominante, e dando espaço para outras perspectivas e saberes. (BERNARDINO-COSTA, 2014)
------------------------	--

Seria muito mais fácil colocar o título do sub capítulo já com a palavra alterada ou somente colocar uma nota de rodapé sobre o assunto. Fácil, mas não é o que queremos. Queremos trazer a questão aqui, destacadíssima, pois não cabe em uma notinha escondida num texto a dívida histórica que o Norte tem com o Sul pela colonização. Colonialidade essa que caminha até os dias atuais quando somos levados a entender que o que deve nos orientar é o Norte, o Europeu, o Colono e não o Sul. Devemos aprender (apreender!) a Sulear, como já dizia o querido Paulo Freire (1992).

E mais, ao iniciar uma jornada não sabemos para onde iremos e ter uma questão norteadora nos orienta a um destino (ainda mais o Norte) não nos parece

adequado. Queremos que a maré criada pela nossa questão orientadora guie nossos caminhos, não o Norte.

Enfim, colocado todos os pingos nos is, acredito que estejamos na mesma página, então vamos ao conteúdo da dissertação.

INTRODUÇÃO

Era uma vez...

(Palavras iniciais de toda boa aventura)

Objetivo do capítulo

Introdução	Explicar, de forma resumida, toda a trajetória que fizemos na pesquisa, explicar de forma breve alguns conceitos, expor de forma sucinta a metodologia usada. Enfim, é um resumo grande do que a dissertação vai falar de forma mais profunda.
-------------------	--

Cabe aqui uma breve explicação dos três temas abordados na pesquisa, assim como sobre o que é a Ludus Magisterium que vem destacada no título desta pesquisa de Mestrado.

A Ludus Magisterium é um grupo que nasceu em 2019 composto por educadoras dos mais diversos níveis de instrução. Elas residem em vários locais do Brasil e do exterior e lecionam variadas disciplinas, porém estão unidas por um tema em comum: o uso de jogos no ensino. Um subcapítulo inteiro será dedicado à Ludus Magisterium (LM).

Seguindo este pensamento, temos o Role Playing Game (RPG). Ele é um jogo livre onde os jogadores interpretam personagens que criaram dentro de um mundo que está sendo mostrado pelo Narrador. Assim, todos juntos, criam uma narrativa do que está acontecendo com eles. Teremos uma descrição mais aprofundada sobre o RPG ao longo do texto, além de uma revisão sistemática sobre o assunto e um exemplo de narrativa para vocês mergulharem no que pode ser esse jogo de interpretação de personagens e histórias cocriadas.

O Design é o alicerce para toda esta pesquisa, afinal é pesquisa de Mestrado em uma Pós Graduação de Design. O campo do Design é jovem, comparado aos outros campos de estudo, e ainda tem sua parte teórica em pleno debate. Com a finalidade de evitar enganos posteriores, estamos falando de um Design que é processo/projeto. O tema será amplamente discutido em diversos capítulos posteriores, mas deixo de antemão a informação de que não estamos falando de forma/função, não estamos falando de comunicação visual, estamos falando de um Design que planeja e atua no processo planejado, tendo um objetivo para alcançar.

Se o Design é um campo vasto, imagine a Educação! Por isso, precisamos e queremos delinear a educação da qual estamos falando: uma educação inclusiva, participativa e que tem o diálogo e a troca entre educador e aprendiz num dueto de ensino-aprendizagem como núcleo. Falamos da educação construtivista, da Educação libertária de Paulo Freire e da educação com autonomia do José Pacheco.

Mesmo essa educação é um vasto campo, então, aproveitamos nossa área de pesquisa (Lab Deseduca), que é sobre Design e/na Educação, para abordar um campo mais específico quando falamos de aprendizagem. Para evitar confusão, utilizamos a expressão Design-Educação para acentuarmos que falamos desta relação de cooperação e troca de saberes, não do Design e da Educação como entidades separadas, ou seja, onde o Design é uma prática na educação, onde os professores podem ser vistos como designers/desenhistas do ensinar, onde há o projetar aulas, onde o aprender é um processo.

Nos subcapítulos a seguir há uma mini explicação das fases da pesquisa caso você queira um resumo. Se preferir o conteúdo total do que foi pesquisado, basta ir para o Capítulo correspondente.

Problemas da pesquisa e qual seu cenário

Objetivo do subcapítulo

<p>Problema de Pesquisa e qual o seu cenário</p>	<p>Explicar o problema de pesquisa, o assunto que iremos investigar na pesquisa e o contexto e cenário que o sustenta.</p>
---	--

O meu maior obstáculo do “problema de pesquisa” é que eu não gosto da palavra “problema”. Opto por palavras como oportunidade ou simplesmente contexto, mas entendo que no mundo acadêmico é a forma de denominar um assunto controverso para ser tema de pesquisa. A palavra “problema” é por demasiada pesada além de a ideia nos ligar a necessidade de uma solução e que, muitas vezes, uma pesquisa não soluciona, apenas investiga e levanta porquês ou questões. Então, me pergunto, porque não usar “assunto controverso”?

Enfim, nosso contexto e assunto controverso residem no uso de RPG como prática educativa. O RPG é um jogo, uma brincadeira descontraída, cheia de

poderes que não vemos logo no primeiro olhar, enquanto a educação tradicional e bancária foca na passagem de conhecimento de forma sistemática e industrial. Percebe-se que não casa com o que a aprendizagem livre e autônoma, que o RPG usa, pretende.

<p>Educação Bancária</p>	<p>Este conceito foi criado pelo educador Paulo Freire (1974) e fala sobre o modelo de ensino em que o conhecimento é depositado pelo professor nos alunos sem que haja uma participação ativa e crítica por parte dos estudantes.</p>
---------------------------------	--

Figura 1: comparativo do clipe da música Another Brick in the Wall da banda Pink Floyd com a propaganda da Secretaria de Educação do RJ



Fonte: <http://www.emdialogo.uff.br/content/fabrica-de-escolas-do-amanha-0>

O uso do RPG é um assunto controverso, visto que o cenário macro atual da educação brasileira é tradicional e conteudista, ou seja, encarece mais o conteúdo do que a forma. Usar um jogo dentro da sala de aula (uso sala de aula aqui como um exemplo nas práticas educativas) é um ato subversivo. Antes de analisar o ato do uso do RPG, precisamos dar uma olhada em como essa educação atual brasileira macro se dá. Para isso usaremos o conceito do Paulo Freire de Educação

Bancária em que ele faz uma analogia do que temos como estrutura educacional hoje.

Traremos a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) pois é o esqueleto utilizado pela educação atual macro para dar corpo à prática educativa.

BNCC	A Base Nacional Comum Curricular é um documento que define as competências e habilidades essenciais que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver em cada etapa da educação básica, servindo como referência para a elaboração dos currículos escolares em todo o país. (MEC, 2023)
-------------	---

Obviamente que a BNCC não dá conta de todos os ensinos, pois somente fala sobre Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio deixando de lado as graduações e pós-graduações, mas como ela é alicerce para 12 anos de referência na forma de ensino, suas características enraizadas não desaparecem como passe de mágica quando falamos sobre Ensino Superior.

Como estamos aqui conversando sobre os caminhos que iremos investigar, aproveito para pontuar, também, sobre o que NÃO vamos falar. Esta pesquisa não tem relação com os conceitos de gamificação e design thinking. Calma, respira. Essa afirmação é radical, eu sei, mas acredito que algum radicalismo é necessário na vida. Seria muito radical ninguém poder ser radical. O motivo desta escolha é que o termo “gamificação” é um tanto quanto problemático de lidar já que este está sendo utilizado a todo o vapor pelas empresas e sistema capitalista para disfarçar as práticas enfadonhas e burocráticas. Gamificação virou a palavra do momento. Juntando meia dúzia de pontos, algumas frases e acham que, num passe de mágica, aquela tarefa passará a ser um jogo legal e divertido. CLARO que pode ser sim, divertido, mas estou me opondo aqui ao mau uso da palavra que viralizou. Estou aqui pontuando que transformar algo em um jogo não é fácil e que o lúdico é muito mais profundo do que estão propondo por aí. Até a palavra “lúdico” está sendo usada para qualquer coisa. Quer que um site na web seja mais atraente? Torne-o lúdico. Quer que um personagem pareça ser mais simpático e cartunesco? Faça-o lúdico. Quer que um conteúdo seja diminuído para conter frases pequenas? Escreva de forma lúdica. Claro que me utilizarei da palavra lúdico aqui, é muito complicado falar de jogos na educação e no design, mas tentarei utilizar mais o termo brincar. O

brincar é rico demais para deixarmos ele de lado. Às vezes, podemos achar que estamos infantilizando quando usamos o termo, mas tudo bem, de qualquer forma não tem problema ser infantil e o brincar é fantástico.

Gamificação	É a aplicação de elementos de jogos, como recompensas, desafios e competições, em atividades que não são jogos, com o objetivo de aumentar o engajamento, motivação e aprendizado dos usuários.
--------------------	---

Quanto ao design thinking, eis um outro assunto controverso. Muitas vezes você vai me ver falar de processos que lembram o design thinking, mas não vou utilizar essa expressão porque ela faz sentido fora do campo do Design sendo usado por pessoas que não são designers para denominar processos e práticas do Design, porém, para o Design, todo designer tem thinking.

Design Thinking	É uma abordagem, similar ao processo de design <i>per si</i> , para solução de problemas que se baseia na empatia com o usuário, prototipagem rápida e interações constantes, buscando desenvolver soluções criativas e inovadoras.
------------------------	---

Posto esse contexto podemos entender que o “problema de pesquisa” reside em uma intuição subjetiva de que possa haver material a ser procurado e investigado dentro dos três temas propostos desta pesquisa. É claro que já há produção sobre os temas de forma separada e de forma conjunta, como podemos analisar mais tarde no levantamento teórico e na revisão sistemática. Entretanto, desejamos investigar quais são as interseccionalidades possíveis e as características únicas além das que podem ser unificadas dentro dos temas debruçados neste contexto proposto a partir da ótica do Design, da Educação já fertilizada pelo Design, e do RPG enquanto processo narrativo. Com isso pensamos que poderemos levantar novos achados e mais questionamentos para dentro da área do Design.

Conclusão do subcapítulo Problemas da pesquisa e qual seu cenário

Relação com a pesquisa	É parte inicial e fundamental para se pautar e iniciar uma pesquisa.
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Determinamos o contexto da pesquisa que é o uso do RPG como prática educativa; delimitamos o cenário na educação tradicional conteudista que vigora no Brasil a partir da BNCC e a olhamos através da lente da educação bancária de Paulo Freire; determinamos que não usaremos e falaremos sobre os termos gamificação e design thinking por não fazerem parte do cenário que estamos investigando.
Resultados encontrados	Expomos onde a pesquisa se assenta.

Questão orientadora

“Quando a gente não sabe para onde vai, qualquer caminho serve”

(Gato de Cheshire, Alice no País das Maravilhas)

Objetivo do subcapítulo

Questão orientadora	Explicar o que nos move para fazer esta pesquisa, qual a dúvida que carregamos como lanterna para seguir nossa jornada.
----------------------------	---

Como a gente não quer ir pra qualquer lugar e temos objetivos a cumprir, qualquer lugar não serve e temos uma questão para nos orientar como uma lanterna que ilumina nosso caminho enquanto passamos e investigamos. Investigar coisas no escuro é muito difícil e chegar nessa frase-questão foi um trabalho hercúleo, mas conseguimos. O caminho que fizemos foi:

Começamos olhando e desenhando o nosso cenário que se apresentou com o uso do RPG como prática educativa. Perguntamos: onde, quem, o que e como. Essa prática utiliza uma memória muscular do cérebro do designer que consiste em colocar informações-chave dentro de um cenário para podermos olhar de forma real e não uma invenção. Temos um contexto, mas queremos um local onde ele é representado, queremos saber quais pessoas participam, o que utilizam e o que fazem. Quando a gente mapeia isso, são geradas inúmeras possibilidades/oportunidades para pesquisa e projeto.

O local do nosso cenário poderia ser a escola pública ou a universidade ou cursos de extensão ou uma faculdade em especial ou, até, a casa do professor enquanto ele planeja sua aula. Qualquer desses lugares faz parte do cenário desde que haja o uso do RPG como prática educativa.

As pessoas poderiam ser inúmeras. Poderiam ser as professoras, as alunas, a instituição personificada, a família das estudantes. Qualquer um que direta ou indiretamente tem influência do cenário que escolhemos.

Os objetos seguem a mesma linha. Poderiam ser a sala de aula enquanto “coisa”, poderia ser o material didático ou até mesmo algo abstrato, como satisfação no aprendizado.

Por fim, mas não menos importante (longe disso), as ações. Pessoas em locais com objetos fazem coisas. A vida não é estática. Então precisamos definir que ação é essa. Aplicação de prova? Análise de resultados? Colaboração entre alunos? Poderia ser qualquer um desses e infinitos outros, mas, para esta pesquisa, dentro do cenário que temos, definimos conforme tabela abaixo:

QUADRO 3: Categorias escolhidas para definir a questão orientadora

Categoria	Nossa pesquisa
Cenário/contexto	O uso de RPG na educação atual brasileira conteudista e tradicional baseada na BNCC
Local	Grupo Ludus Magisterium
Pessoas	As professoras desse grupo que usam RPG
Objetos	O RPG, brincadeira narrativa
Ações	Investigar a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas

Fonte: Elaboração própria

No intuito de não deixar secas e desprovidas de vida as informações acima, vamos comentar um pouco sobre elas. Decidimos o cenário como um ato subversivo de utilizar um jogo dentro de uma educação que não é admiradora da prática e sim da cópia e colagem de conhecimento (nada de novo).

O local escolhido não foi um lugar físico e sim um lugar virtual e abstrato: um grupo de pessoas que se reuniram, pois todas usam jogos como ferramenta, método ou estratégia nas suas práticas educadoras: a Ludus Magisterium. Teremos uma

parte especial do texto para falar e registrar o que é a Ludus, mas, em poucas palavras, é um grupo que se formou em meados de 2019 e hoje contém mais de 230⁷ pessoas da área da educação que utilizam o brincar dentro das suas práticas pedagógicas. Essas educadoras estão espalhadas por todo o Brasil e usam os mais variados tipos de jogos: tabuleiro, clássicos, de carta, digitais e, claro, o RPG.

Assim, passamos para as pessoas. Fizemos um recorte para pautar nossa pesquisa somente nas educadoras deste grupo que usam o RPG como prática educativa. Elas serão o alvo do questionário que desenvolvemos e das entrevistas realizadas.

O nosso objeto é o RPG de mesa (não o de videogame), classificando-o como um modo de atividade lúdica e criação de histórias coletivas e imersivas. Onde a criação de narrativas proporciona a experiência e vivência do que se conta.

A ação é investigar esse lugar de ensino, com a prática do RPG pelos membros da Ludus, por uma ótica do Design e da Educação.

Por fim, geramos uma frase que determina nossa questão orientadora e que reside nossa oportunidade de pesquisa/projeto:

Quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem, pelas professoras da Ludus Magisterium, a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas?

Conclusão do subcapítulo Questão orientadora

Relação com a pesquisa	É necessário tê-la para que a pesquisa tenha uma orientação a seguir e não se perca
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Definimos onde, quem, o que e como iríamos investigar dentro do cenário e contexto da pesquisa
Resultados encontrados	Chegamos a uma questão-oportunidade para guiar nossa pesquisa que é: quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem, pelas professoras da Ludus Magisterium, a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas?

⁷ Número de membros em 15 de fevereiro de 2023.

Objetivos

Objetivo do subcapítulo

Objetivos	Definir o objetivo maior da pesquisa e outros objetivos específicos que se façam necessários para atingir o objetivo maior.
------------------	---

Objetivo geral

O objetivo principal da pesquisa é investigar quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem, pelas professoras da Ludus Magisterium, a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas?

Investigar	Segundo o dicionário Oxford do Google (2023), investigar significa seguir vestígios, as pistas de algo. Ainda é procurar metódica e conscientemente descobrir algo, através de exame e observação minuciosos.
-------------------	---

Essa é a ação que queremos fazer ao longo da pesquisa: investigar, explorar, indagar, escarafunchar, esmiuçar, perscrutar, esquadrinhar. Queremos remexer, pegar com as mãos, ver com os olhos, cheirar e sentir para ver quais as possibilidades que tem, nascem, brotam, fertilizam, germinam ou revelam a partir do uso do RPG, essa brincadeira fantástica de cocriação de histórias imersivas, sendo usada como estratégia dentro do diálogo de ensino-aprendizagem, usando as professoras da LM como foco. E queremos fazer tudo isso a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas, com a lente de aumento do Sherlock Holmes banhada em Design como estratégia para o apreender.

Acreditamos que exista coelho nesse mato e queremos procurar. O RPG é uma brincadeira e só o brincar por si só é um mundo de coisas que não vemos

quando pensamos que “é só” uma brincadeira. Dentro desse terreno também tem as histórias coletivas que o RPG cria, proporcionando a narrativa em conjunto. O jogo também promove a vivência dentro de uma história contada, você está lá, vivenciando tudo. A Ludus Magisterium é um grupo ímpar que reúne centenas de pessoas subversivas que querem uma educação em que o aprendiz esteja feliz aprendendo, usando os jogos, muitas vezes tido como vilão, porque não visto como forma de ensino por ser divertido (incrível isso ser uma subversão, não?).

Temos o Design como processo, projeto com uma intenção, esquema para atingir um objetivo. E também como lente para observar toda essa investigação-pesquisa.

Dentro dessa trama também temos a “educação libertária” onde há autonomia do aprendiz e mediação do educador que aprende a participar do seu processo pedagógico como ator e não como mero espectador. E, mais que isso, falamos do Design na Educação, pois juntos se transformam em uma estratégia poderosa para aprender projetando e para mostrar que o professor é um designer.

Nesse campo que definimos, muita coisa pode aparecer.

Objetivos específicos

Definir em partes menores uma proposta de projeto é a fórmula para o sucesso. Se pegarmos nosso fio condutor, que é o objetivo geral que discutimos, ficaríamos meio perdidos sem saber para onde ir. Por isso, a definição de objetivos específicos se faz necessária. São pequenas conquistas ao longo do percurso que, juntas, dão conta do nosso propósito maior.

Para esta pesquisa definimos os seguintes objetivos e colocamos em um quadro, porque nada melhor do que uma lista para vermos, nitidamente, o que temos que fazer:

QUADRO 4: Objetivos Específicos

Objetivo 1	Entender porque há a escolha de usar RPG como estratégia do ensino-aprendizagem
Objetivo 2	Analisar o brincar e a narrativa do RPG
Objetivo 3	Delinear a história da Ludus Magisterium

Objetivo 4	Investigar os cruzamentos, conexões e dissonâncias entre o RPG, o Design e a Educação
Objetivo 5	Costurar os achados teóricos com a prática

Fonte: elaboração própria

Uma explicação mais prolongada dos objetivos se dá com os seguintes parâmetros:

Quando falamos de uso do RPG na Educação, falamos que há uma escolha da ferramenta/estratégia por parte do educador, afinal, boa parte dos sistemas de ensino não usam o RPG. Entendemos que há alguma informação importante no porquê dessa escola que vai nos munir de conhecimento para falar sobre RPG na Educação.

Queremos falar sobre o brincar e suas potencialidades, assim como as possibilidades que as narrativas trazem. É um campo já explorado dentro da Academia e acreditamos que trará mais material para entendermos os meandros do RPG, já que ele é brincadeira e narrativa ao mesmo tempo.

Queremos delinear a história da LM por 3 razões:

1. Se é um dos focos da nossa pesquisa, precisa ser estudado;
2. Acreditamos que é possível achar material sobre Educação, RPG e Design in loco;
3. Entendemos como necessário o registro da LM para a posteridade.

O objetivo de investigar esse mapa de cruzamentos e desencontros que nasce das teorias estudadas foi ousado e, mesmo que não tivéssemos desejado lidar com ele ao longo da pesquisa, esse mapa de teias e conexões cismava em aparecer. E, por mais difícil que tenha sido lidar com ele, acreditamos que esse é um dos objetivos específicos que mais acarretou em material para dar conta do objetivo principal.

Outro objetivo fundamental foi a costura entre teoria e prática, afinal, do que adianta eu ficar seguindo as vozes da minha cabeça e mapeando algo fantástico, mas imaginário, se eu não puder confrontar com a realidade e ver o que sobrevive e nasce dali.

Para atingirmos estes objetivos específicos e, logo, tentar resolver o objetivo principal, definimos que algumas ações precisam ser feitas em cada um deles. O quadro abaixo mostra cada uma das ações que foram feitas e qual(ais) o(s) objetivo(s) relacionados a ela:

QUADRO 5: Ações a serem executadas

Etapas de ações	Objetivo correlato
Entender o que é RPG e suas potencialidades	obj 1; obj 2; obj 4; obj 5
Pesquisar a origem e o que é a LM	obj 3; obj 5
Compreender e recortar o contexto em que o RPG NÃO é usado na Educação. Definição do cenário	obj 1
Analisar como o RPG está sendo usado na Educação	obj 1; obj 2; obj 4
Fazer um levantamento bibliográfico dos temas da pesquisa (RPG, Design, Educação)	obj 1; obj 2; obj 4; obj 5
Buscar RPG no Design, RPG na Educação e RPG + Design + Educação	obj 1; obj 4; obj 5
Fazer uma revisão sistemática do tema principal: RPG	obj 1; obj 2; obj 4; obj 5
Fazer questionário e entrevistas com os membros da LM	obj 3; obj 5
Analisar dados obtidos com as professoras da LM e cruzá-los com o conhecimento teórico levantado	obj 3; obj 4; obj 5

No começo dessa pesquisa lá em 2021, eram 18 objetivos específicos, além do principal. Fatalmente a proposta passou por diversos funis até chegar ao modelo com:

- 1 objetivo principal
- 5 objetivos específicos
- 9 etapas de ações

Acreditamos que, ao cumprir as nove etapas de ações, obtivemos êxito em dar conta dos 5 objetivos específicos, e logo, ser capaz de chegar ao objetivo principal da pesquisa. As etapas foram divididas em ações menores que você pode acompanhar ao longo do texto da pesquisa. Foi um caminho árduo e satisfatório.

Conclusão do subcapítulo Objetivos

Relação com a pesquisa	Definir os objetivos específicos e o objetivo principal da pesquisa para dar conta de responder (ou não) a questão orientadora.
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Definição de 1 objetivo principal, 5 específicos e 9 ações para alcançá-los
Resultados encontrados	Relato do(s) porquê(s) escolhermos os objetivos que escolhemos e como daremos conta de chegar até eles

JUSTIFICATIVAS

Objetivo do subcapítulo

Justificativas	Defender a importância desta pesquisa
-----------------------	---------------------------------------

Abro este subcapítulo com aquela que parece a mais importante para mim: a paixão. Por mais que esta não seja uma justificativa lógica (muitos diriam), acredito que a paixão é um dos maiores combustíveis que existe e mesmo que não seja lógica foi a minha paixão (e dos que me cercam) por RPG, Design e Educação que nos fez seguir até o fim, mesmo com todos os percalços que todo Mestrado tem (a gente sabe). Foi ela que nos fez buscar as melhores fontes, que nos fez investigar mais. Se não fosse essa paixão talvez muito do que está aqui hoje não teria sido levantado. Então digo que sim, a paixão não só moveu a pesquisa como corroborou para um melhor resultado.

Vou falar mais um pouquinho da paixão, apesar de ter falado bastante dela no prólogo, afinal, eu amo esses três temas e não canso de falar como me sinto sobre eles. A Educação sempre esteve na minha vida por conta da minha mãe que é professora (Nanci Nóbrega – vale pesquisar o que ela escreve), então aprender e ensinar sempre estiveram no meu pensamento e sempre os entendi como algo que vai para além da sala de aula (até porque, senão eu não saberia nada, de tanta aula que matei).

O RPG veio em seguida, no fim da minha infância, e está presente até hoje, mas foi com o tempo que comecei a olhar pra ele com um pensamento mais

maduro. Eu tenho consciência que muito (e põe muito nisso!) do que sei, eu aprendi por conta do RPG. Ele era a mola que gerava a curiosidade pra ir atrás de algo novo e aprender POR QUE EU QUERO, e não porque “tem que aprender”, mas esse olhar maduro, hoje, vai além disso. Ele repousa na narrativa e em como nos formamos múltiplos, vivenciando múltiplas vidas de personagens e o impacto que isso pode ter sobre nós.

Por fim, o Design, minha mais recente paixão, que conheci por acaso. Por muito tempo me senti perdida dentro do campo até que comecei a me focar em processo e projeto. Com isso, mesmo que design não seja tudo (o que eu achava lá no começo da graduação), eu consigo ver traços das habilidades e técnicas de design em muitas coisas. Inclusive no RPG e na Educação.

Eu digo tudo isso porque a minha paixão por esses temas começou a coçar algo dentro do meu cérebro, e essa coisa foi crescendo, crescendo e, em um dado momento, parecia insuportável continuar a existir se não fosse investigar a correlação que esses três assuntos. Se não fosse a paixão, essa dúvida e curiosidade não tinham nascido e resultado em uma pesquisa.

A segunda justificativa mora dentro da importância que eu acredito (e é verdade) que o conhecimento tem. Perco-me pensando em quão pouco a humanidade sabia a alguns séculos ou anos atrás e quão pouco ela ainda sabe. Temos um mar de coisas para serem descobertas ou pensadas e essas coisas precisam ser registradas e a pesquisa acadêmica é fundamental para o andamento do conhecimento. Claro que já temos infindáveis coisas escritas sobre Design, Educação, Design-Educação, RPG e Lúdico, mas o bonito do conhecimento é isso, ele pode ser visto de uma forma nova, ser olhado por outro canto, juntar coisas que não foram juntadas assim antes e *voilà*: você tem um conhecimento a ser propagado. Talvez não novo, mas costurado de forma única por você, que teceu ele a partir de fios condutores de outros, gerando um novo fio condutor que um dia vai ser trançado de outra forma.

FIG

Livro

Nicolau tinha uma ideia e ia conhecendo gente e contando o que pensava. As pessoas também e todos saíam com ideias. Se você não nessa riqueza.



URA 2 e 3: Páginas do livro Nicolau teve uma ideia



Fonte: Nicolau teve uma ideia. ROCHA, Ruth. São Paulo: Quinteto Editorial, 1974.

Esse trançar áreas, ideias, autores eu pontuo como uma justificativa em si. Eu não estou só falando de um tema já tratado antes. Quando pesquisamos, damos um objetivo para aquela pesquisa e, assim, traçamos um caminho que somente nós poderíamos ter traçado (Nós se refere ao grupo enorme de pessoas que são necessárias para se fazer uma pesquisa de mestrado).

Outro ponto de relevância é o registro da Ludus Magisterium. Esse grupo novo possui muita beleza, conhecimento, riqueza e possibilidades. E por ser novo,

há pouco registro dele, por isso, acho fundamental unir mais uma voz ao coro que canta sobre a LM. Além disso, existe pouco material (em relação à potencialidade que existe no tema) que corrobore o uso do lúdico dentro da educação. Claro que há outros autores que investigam sobre o tema há muito tempo como a minha mãe, mas se você olhar para as fantásticas possibilidades que o brincar tem, olhar a quantidade de material produzido sobre o tema e olhar o preconceito social em cima do uso de jogos na aula, não há um equilíbrio, há espaço para muito mais! A autora Tânia Ramos Fontoura discorre sobre o tema brincar e coloca luz a essa questão:

[brincar] frequentemente romantizada, idealizada e essencializada – o que impede uma compreensão arguta e crítica de suas características e motivações –, acaba sendo motivo para ironia, ridicularização e franco desprezo não só dela mesma, mas também de quem brinca. (FONTOURA,2011)

Acredito que precisamos de mais material teórico e acadêmico para auxiliar a argumentação dos professores que querem levar o lúdico para a educação e, novamente, quero somar a nossa voz ao coro (essencial) que fala sobre o brincar e o aprender. Em suma pra ficar mais organizado, as justificativas são 5:

1. Paixão por RPG, Design e Educação;
2. Gerar conhecimento;
3. Trançar teorias diferentes;
4. Registro da Ludus Magisterium;
5. Material que corrobore o uso do lúdico na educação.

Conclusão do subcapítulo Justificativas

Relação com a pesquisa	Para mostrar que a pesquisa é pertinente e necessária.
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Explicação dos detalhes da relevância da pesquisa.
Resultados encontrados	Por fim chegamos a 5 justificativas: pela paixão pelo RPG, Design e Educação; para gerar conhecimento; para trançar teorias diferentes entre si; para registrar a LM; e para criar material que corrobore o uso do lúdico no ensino.

PROPOSTA METODOLÓGICA

Objetivo do subcapítulo

Proposta metodológica	Explicar o processo metodológico da pesquisa e porque foi escolhido.
------------------------------	--

A proposta é que a pesquisa tenha enfoque metodológico de Pesquisa Exploratória, dividida em duas fases:

QUADRO 6: Conceito de Pesquisa Exploratória e suas fases

Pesquisa exploratória	É uma abordagem inicial e flexível usada para investigar um assunto pouco conhecido ou pouco estudado. Ela é usada para obter uma compreensão geral do assunto de interesse, identificar possíveis hipóteses ou questões de pesquisa e fornecer uma base para estudos mais detalhados no futuro. Os dados coletados são analisados para identificar tendências e padrões, ajudando os pesquisadores a desenvolver uma compreensão inicial do assunto.
Referencial teórico	É a base conceitual e teórica que sustenta e orienta uma pesquisa, fornecendo uma revisão crítica da literatura existente sobre o tema e estabelecendo um diálogo entre as teorias e os dados empíricos.
Produção de dados	É o processo de coletar informações e dados relevantes para pesquisa por meio de diferentes técnicas, como questionários, entrevistas, observação e análise de documentos.

Para o levantamento teórico utilizamos:

- Revisão sistemática do RPG (em consonância com Design e Educação) de forma rigorosa e sistemática, tradicionalmente usada na área acadêmica para identificar, avaliar e sintetizar todas as evidências e textos disponíveis relacionadas a questão específica da pesquisa;

- Pesquisa bibliográfica dos temas, ou seja, utilizando uma técnica de produção de dados que busca e analisa informações e conhecimentos já publicados para fundamentar teoricamente a pesquisa.

Para o Estudo de campo utilizamos:

- 1 Questionário
- 1 entrevista
- Análise de dados

O principal eixo dessa pesquisa é a exploração. Como numa aventura, vamos adentrar a uma floresta, descobrir caminhos, passar por obstáculos e, se tudo der certo, chegar vivo ao outro lado com uma história pra contar. Tendo sempre em mente a exploração, dividimos a pesquisa em duas seções, uma teórica e a outra prática, entendendo que nenhuma era mais importante que a outra gerando material teórico e prático que pudessem ser analisados e comparados futuramente.

Na teoria começamos por uma revisão sistemática do RPG. Essa revisão visou levantar material que tratasse do RPG junto com o Design e a Educação. No capítulo 2, você acompanha passo a passo os métodos usados.

A outra parte teórica da pesquisa foi investigar os conhecimentos que achamos pertinentes trazer para nosso mapa. Começamos pelo RPG, depois Design e depois Educação. Esse primeiro ato nos levou a pesquisar sobre brincar, narrativa e como as pessoas se (trans)formam. Mais a frente fomos para a construção do sujeito e do coletivo e a cocriação.

Na parte prática, buscamos produção de dados. Iniciamos com um questionário para mapear os membros da Ludus e descobrir quais deles usavam o RPG na educação. Depois executamos uma análise de dados e geramos uma série de perguntas específicas para entrevistar as professoras da LM que usam RPG como estratégia de ensino-aprendizagem. Nesse segundo momento definimos um grupo de controle com professores que utilizam narrativa (em vez de RPG, para podermos abarcar as educadoras que não conhecem o jogo) como estratégia de ensino-aprendizagem e NÃO são membros da LM, visando analisar possíveis divergências e ter maior quantidade de material para correlacionar.

Por fim, comparamos o levantamento teórico com os dados coletados.

Conclusão do subcapítulo Proposta metodológica

Relação com a pesquisa	Informação dos métodos e técnicas utilizados para a pesquisa para saber como caminhamos
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Ouve a enumeração dos métodos usados e breve explicação do porque da escolha destes.
Resultados encontrados	A pesquisa exploratória foi dividida em duas sessões. A primeira é o referencial teórico onde foi utilizado a revisão sistemática e a pesquisa bibliográfica. A segunda parte é composta pela produção de dados, onde houve o emprego de questionário, entrevista, análise de dados e comparação destes com a teoria levantada.

REVISÃO DE LITERATURA

Objetivo do subcapítulo

Revisão de literatura	Definição de qual foi a revisão de literatura
------------------------------	---

A revisão de literatura para essa pesquisa foi dividida em três partes:

Como já dito, começamos com uma revisão sistemática sobre RPG, Design e/ou Educação. Após isso, fomos pesquisar sobre o Design buscando autores como Miller, Papanek, Cardoso e Coelho para mapear o campo do design a partir da ideia deste ser um processo para um fim. Passamos então a fazer um levantamento bibliográfico sobre a Educação.

Como temos um recorte na educação libertária, que entende o ensino-aprendizagem como um diálogo, sondamos conteúdo sobre educação libertadora e autônoma com os autores José Pacheco e Paulo Freire. Acreditamos que este é um vasto material de aprofundamento e é conivente com a proposta do uso do RPG como estratégia na Educação, visto que se descola das práticas educacionais tradicionais. Buscamos ainda informações sobre a educação bancária para fazer contraponto ao pesquisado e situar nosso cenário da educação brasileira atual que é composta em sua maioria, ainda pela educação conteudista tradicional.

Decidido o conteúdo de educação, partimos para a Educação ligada ao Design. Para isso, trouxemos material já investigado sobre o assunto que observa o aprendizado ativo por meio de projetos e experimentações buscando em Cross, Couto e Martins embasamento para nossa fala. Ao longo da nossa pesquisa percebemos que a importância da vivência e experiência apareceram dentro dos três temas pesquisados, então fomos buscar autores que construíssem conteúdo que amarrasse com o que estávamos achando. Assim, procuramos em Haraway, Kastrup e Varela as falas de construção sujeito-coletivo a partir de trocas/diálogos, narrativas e processos.

Todo o material encontrado será discutido no capítulo do referencial teórico.

Conclusão do subcapítulo Revisão de literatura

Relação com a pesquisa	Isso auxilia a pesquisa a delimitar e entender seu conteúdo.
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Divisão da revisão em 3 grupos:1) Revisão sistemática sobre RPG no Design e/ou Educação; 2) Levantamento de material sobre design, educação e design-educação; 3) conceitos sobre narrativa e sua colaboração com a formação
Resultados encontrados	Uma síntese do que será pesquisado na parte literária e os autores que falam sobre isso.

Conclusão do capítulo Introdução

Relação com a pesquisa	A introdução é uma forma de mapear toda a trajetória da pesquisa para uma consulta mais sintética.
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Foi exposta toda a jornada da pesquisa desde antes do seu começo, passando pelo início do mestrado e culminando nos material que analisamos.
Resultados encontrados	Um resumo de toda a trajetória da pesquisa.

1 CHÃO DA ESTRADA (método)

“Siga a Estrada de Tijolos Amarelos.”

(Glinda, a bruxa boa do Sul)

Objetivo do capítulo

<p>CHÃO DA ESTRADA (método)</p>	<p>Informar e explicar os métodos e técnicas utilizados para dar estrutura à pesquisa.</p>
--	--

Se você quer atravessar uma estrada de tijolos amarelos para chegar a sua Cidade das Esmeraldas, o primeiro passo precisa ser na terra dos Munchkins.

<p>Metáfora de Oz</p>	<p>Eu sou fanática por metáforas e simbologias. Principalmente se for referência ao Mágico de Oz. Nesse caso ai, pra quem não conhece a história (me promete que vai ver o filme) segue a explicação. A Cidade da Esmeralda é o grande objetivo, pra chegar lá você precisa percorrer uma longa estrada, mas invariavelmente essa estrada começa em algum lugar, nesse caso na Terra do Munchkins.</p>
------------------------------	--

Metáforas a parte, todo projeto precisa começar em algum lugar e eu acredito que esse lugar é o planejamento. Dentro do planejamento, uma ação fundamental é definir as técnicas, ferramentas e métodos que você vai usar.

Para essa pesquisa utilizamos a pesquisa exploratória que “tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (GIL, 2017).

Então, a pesquisa exploratória é uma abordagem inicial e flexível usada para investigar um assunto de pesquisa. Ela é útil para definir o objeto de estudo e formar as possíveis questões de pesquisa. É um método flexível que auxilia no mapeamento da pesquisa quando temos diversos campos/temas a serem abordados. Foi a partir dela que desenvolvemos nosso problema/oportunidade de pesquisa e vislumbramos hipóteses e objetivos a seguir.

Como já dito, a pesquisa exploratória é flexível. Essa característica permite que adaptemos nossa abordagem ao longo do processo de pesquisa e nos deixa

livre para mudarmos, quando necessário, a nossa estratégia. O que, diga-se de passagem acontece muito ao longo do desbravamento que uma pesquisa acadêmica tem.

Temos um planejamento e o caminho a seguir, mas este não é rígido a ponto de engessar a pesquisa. Sabemos pra onde vamos, porém parte da estrada se constrói enquanto caminhamos por ela. Essa escolha aconteceu de forma orgânica e natural, pois, como estamos falando de diálogos e histórias/processos sendo construídos, achamos que a flexibilidade seria primordial para os caminhos que queríamos (e acharíamos) para percorrer.

A partir da pesquisa exploratória que decidimos dividir a pesquisa em duas etapas: o referencial teórico e a produção de dados. A seguir, veremos mais de perto o que fizemos em cada uma dessas fases.

O primeiro passo foi fazer um recorte nos temas propostos para que a pesquisa não virasse um trabalho hercúleo que não poderia ser concretizado em dois anos. Definimos que o RPG (que já é um recorte da área do brincar/jogos/lúdico) seria considerado somente se fosse RPG de mesa, o RPG que tradicionalmente se constrói uma história em conjunto com pessoas que estão ali e sem a interferência de um programa digital (como é o caso dos videogames). Nessa área, mas com um pé no Design, fomos auxiliadas por Bettocchi; Kimlick e Rezende, autoras que trataram sobre o tema e possuem um olhar designer. Buscamos ainda estudos de Deterding e Smith para uma análise mais profunda do RPG enquanto tema e um olhar do RPG com a educação, respectivamente.

Já no Design, queríamos falar sobre o Design em si e a área do Design que se conecta com a educação. No primeiro, procuramos autores como Papanek, Cardoso, Miller e Coelho, para auxiliar na definição do que estamos falando quando dizemos Design (quando ele não está coligado com o termo Educação). Esses autores foram selecionados por olharem o Design como um processo para chegar a algum objetivo (uma estrada). Eles veem o Design como um gerúndio que está acontecendo e que não é um objeto, mas sim um percurso. Na área que conecta o Design com a Educação, buscamos autoras como Rita Couto, Bianca Martins e Barbara Necyk que discorrem sobre o assunto. Entendemos que essas autoras já possuem um caminho percorrido quando falamos do Design na Educação; da aprendizagem ativa e por meio de projetos.

Na educação, como dito anteriormente na introdução, nós encontramos em Freire a ideia da educação bancária para delinear o contexto atual da educação brasileira e Pacheco, juntamente com Freire, apresentando uma educação libertária e autônoma. Acreditamos que suas obras dão conta de trabalhar nossas ideias de educação.

Ao final do levantamento bibliográfico que compunham os três temas iniciais da pesquisa, notamos a ausência de uma linha que passasse pelos três e os costurassem. A narrativa, processo e apreensão contidos na bibliografia precisavam de uma ajuda e este suporte foi encontrado em Kastrup, Varela e Haraway material que falasse sobre como a construção se dá a partir desses processos, narrativas e apreensões do existir, (trans)formando a identidade de sujeitos e coletivos. O material levantado e lido serve como estrutura, não somente para juntar as ideias da pesquisa, mas para trazer respostas e questões ao relacionar o que encontramos nessa etapa com a parte de produção de dados.

A partir do questionário e das entrevistas com os membros da Ludus Magisterium, pudemos ter dados qualitativos e quantitativos. Com isso foi possível debater entre a prática e a teoria e deixar a investigação mais rica.

1.1 Referencial teórico

Objetivo do subcapítulo

Referencial Teórico	Entender o que é referencial teórico e quais ferramentas e métodos foram usados nessa etapa
----------------------------	---

Como dito anteriormente, utilizamos o referencial teórico como alicerce da parte teórica da investigação da pesquisa. Para isso utilizamos duas técnicas que são descritas, em seus pormenores, a seguir.

1.1.1 *A revisão sistemática*

Tendo o entendimento que boa parte do foco da pesquisa reside no uso do RPG como estratégia educativa, foi decidido levantar uma revisão sistemática sobre o tema.

Queríamos entender o que já estava por aí sobre os três pilares desta pesquisa e a revisão sistemática se mostrou a ferramenta ideal para ter esse panorama holístico.

Usamos o estudo feito a partir dos artigos sobre revisão sistemática (PATZLAFF; MEDEIROS, 2016 e SAMPAIO; MANCINI, 2007). Abaixo, segue as etapas do planejamento para esta revisão.

1. Definir os temas: RPG, Design e Educação.
2. Selecionar as plataformas a serem consultadas
3. Fazer um quadro com palavras suplentes das originais (RPG, Design e Educação) construindo um leque de opções similares para abranger mais textos na nossa busca
4. Definir os operadores booleanos para já deixar tudo pronto para inserir dentro das plataformas acadêmicas, assim não deixaríamos passar nada.

Operadores booleanos	São recursos que você pode usar nos sites de busca como: AND, OR ou NOT, (E, OU, NÃO) o que ajuda para adicionar mais de uma palavra por vez, somar expressões na hora da busca ou excluir resultados indesejados. No nosso caso RPG pode ser Reposicionamento da Postura Global vindo da fisioterapia e áreas afins. Se não usássemos os booleanas acabaríamos com uma enxurrada de textos que não tinham relação com a pesquisa.
-----------------------------	--

5. Delimitar o espaço temporal que a pesquisa abrange
6. Definir os parâmetros de como seria feita a escolha dos textos achados que iam entrar na revisão sistemática
7. Buscar os textos. Com isso em mão o trabalho laboral de busca em si se deu e ficamos bastante tempo inserindo termos nos bancos de dados, lendo e salvando textos.
8. Passar o que foi coletado pelos parâmetros decididos anteriormente;
9. Analisar o material coletado

Entre os passos 7 e 8 houve um passo intermediário que queremos comentar. Ficamos receosos de não estarmos abrangendo conteúdo o suficiente, então

recorremos aos membros da Ludus Magisterium para solicitar mais material. Ficamos surpresos quando vimos que o material coletado a partir de indicação dos membros da LM se mostrou muito maior do que havíamos coletado nas bases de dados. Ficamos satisfeitos de termos usado esse subterfúgio e não confiado 100% na tecnologia. Com isso, resgatamos um acervo muito maior ao qual você pode ter acesso pelo link contido nos apêndices. Queremos deixar registrado nosso agradecimento em particular aos membros da LM, Eliane Bettocchi e Fábio Medeiros por terem aberto suas bibliotecas para nós (um tesouro).

Foi na revisão sistemática que definimos os pormenores dos temas que iríamos pesquisar com o objetivo de fazer recorte dos assuntos tratados. Passo a falar rapidamente sobre os recortes feitos, mas nos debruçaremos nestes assuntos em profundidade em seus devidos capítulos..

No primeiro tema, definimos que o RPG a ser tratado seria o RPG de mesa (excluindo assim os video-games) e trabalharíamos com o conceito de história e narrativa em vez de escolher um sistema de RPG em si. Foi aqui que decidimos, também, falar sobre a importância do brincar, entretanto, guardamos esse conceito para ser analisado durante a pesquisa bibliográfica. Não queríamos perder o foco e já estávamos lidando com 3 temas na revisão sistemática.

Quanto à necessidade de se definir o tema Design, visto que o campo é extenso e permite diversas interpretações, ficamos dentro do recorte que observa o Design enquanto processo. Utilizamos o entendimento de Miller (1988) que diz:

“Design é o processo de pensamento... [...] É uma seqüência ou um conjunto de eventos e procedimentos, preenchidos pelo pensamento, que levam à criação daquilo que está sendo projetado. [...] Em outras palavras, design não é o “produto”; o “produto” é, melhor dizendo, o resultado do design. Aquilo que foi criado não é um design. É o que é: uma casa, um automóvel, um computador, um programa de saúde, uma peça musical. Trata-se de uma coisa em si mesma. O design é o processo utilizado para criar essa coisa.”.

Já na definição de qual Educação íamos falar, colocamos o recorte em investigar o ensino-aprendizagem a partir da ótica do Design. Esse recorte permite que lidemos com o ensino-aprendizagem libertário e autônomo do Freire e do Pacheco e entender o campo da educação a partir do olhar do designer. Para isso recorreremos às autoras Martins e Couto (2018) que entendem este ensino como:

“Portanto, a ideia de sujeito implicado sugere que o processo de construção do conhecimento não se desenvolve sob a égide exclusiva de uma determinada racionalidade. Pelo contrário, o conhecer se estabelece com base em várias outras perspectivas: das motivações mais profundas do pesquisador, de seus desejos, de suas projeções pessoais, das suas identificações, de sua trajetória pessoal, etc.”.

Ou seja, um ensino-aprendizagem ativo onde o aprendente participa do processo de construção do seu próprio conhecimento, assim como, o ensinante se coloca no processo para aprender além de ensinar.

Definidos os temas, passamos para a seleção das plataformas que iríamos realizar as buscas. Elas foram selecionadas visto suas notoriedades, são elas:

- Google Acadêmico;
- ResearchGate;
- Scielo;
- CAPES.
- Base de dados da USP;
- Base Minerva UFRJ;
- BDTD/UERJ;
- Cerrado UFMG;
- Maxwell – PUC-Rio;
- SBU Unicamp;
- SIBI UFBA;
- SiBi UFPR.

Transformamos os temas RPG, Design e Educação em categorias onde cada um deles teve uma sequência de variações de palavras e expressões que dessem conta de cobrir as palavras originais, tanto em inglês, como em português conforme o quadro a seguir:

QUADRO 7: Variações das expressões

	RPG	Design	Educação

Varição 1	roleplaying	projeto	metodologias
Varição 2	role playing game	processo	ensino
Varição 3	role-playing game	Design based research	education
Varição 4	narrativa	project	methodology
Varição 5	storytelling		Revisão sistemática

Tendo as palavras e expressões, as combinações possíveis foram criadas. As variações que estavam na coluna RPG sempre eram seguidas do operador booleano “AND” para que sempre estivesse presente nos resultados. Já as variações da coluna Design e Educação foram separadas pelo operador booleano “OR” para trazer retorno com os dois termos e resultados que contivessem uma palavra ou a outra. Decidimos utilizar design e/ou educação por duas razões: queríamos abranger o maior resultado possível dentro do tema RPG de mesa e porque lidamos com a parte do Design que lida com Educação e muitos textos poderiam falar de RPG e Educação somente, mas poderíamos aproveitar por se assemelharem à essência que Design na Educação tem, somente poderia não ter sido utilizado o termo na pesquisa, pois o texto poderia ser de outra área que não Design.

E assim, as expressões foram colocadas entre aspas para que o resultado apresentasse a exata sentença. Isto levou a 100 grupos de expressões para serem pesquisadas. Usando cada uma delas nas plataformas selecionadas, obtive 1200 entradas para a busca. Cabe ressaltar que foi quase um mês de busca nas plataformas, pois era muito trabalho. E, mesmo com 1200 entradas, após a busca nas plataformas, obtivemos o retorno de 59 textos dentro dos parâmetros definidos. O que, após tanto tempo de trabalho, sendo sincera, nos deixou frustradas.

Outro ponto a se destacar é o que chamo de “resultados vazios” o que ocorreu, principalmente, no Google Acadêmico. Esses “resultados vazios” ocorrem quando o número de respostas encontradas é enorme, mas quando vamos analisar link por link há diversos retornos que não fazem sentido, por isso anotamos o número de resultados gerados pela plataforma e anotamos o real número de

resultados obtidos que poderiam seguir para a etapa seguinte da revisão sistemática.

Por isso, resolvemos buscar mais possíveis resultados através da busca de indicação de textos. Para tal, o grupo Ludus Magisterium foi contatado, pois diversos membros desse grupo pesquisam o RPG na Educação e suas referências tiveram grande volume e impacto nesta revisão sistemática. Esse material foi recebido e tratado da mesma forma que o material conseguido nas plataformas e passaram pelos mesmos parâmetros de pesquisa. Quero destacar que alguns desses textos já haviam surgiram na busca inicial, mas diversos outros apareceram pela primeira vez. Com isso acredito que a ajuda solicitada aos RPGistas fez com que a revisão se tornasse mais robusta, além de mostrar que a ajuda coletiva sempre traz bons frutos.

Ao pensarmos em recortes, o aspecto temporal definido para a busca foi de 20 anos. Esse intervalo foi definido pensando em, como o RPG teve grande evidência em 1990 no Brasil, possivelmente a partir dos anos 2000 (dez anos depois) muito material fora criado por autores que tiveram sua infância e adolescência com o RPG e agora eram adultos. Para a seleção dos textos em si, foram usados dois critérios: utilizar palavras-chave, além do RPG, dos outros temas propostos desta pesquisa (Design e Educação) e analisar o título para verificar se estava em consonância com a questão orientadora.

Depois de feita a pesquisa, uma planilha foi estruturada com os resultados encontrados servindo como índice dos achados e conta com as seguintes informações:

- Tema (quais dos temas da pesquisa o resultado comporta);
- Plataforma em que foi pesquisado;
- Busca (entrada utilizada);
- Número de resultados da plataforma;
- Parâmetros adicionais (caso tenham sido usados para melhor filtrar os resultados);
- Informação se segue na pesquisa;
- Autor;
- Título;

- Ano;
- Instituição;
- Tipo de texto;
- Palavras-chave;
- Observações.

A análise dos dados coletados será aprofundada quando falarmos sobre RPG no capítulo 3.

1.1.2 *A pesquisa bibliográfica*

Essa parte do referencial teórico foi muito mais difícil do que a revisão sistemática apesar desta ter exigido um trabalho laboral muito mais intenso, me parece mais fácil abraçar e identificar um todo (no caso os textos de RPG, Design e Educação que achamos) do que decidir o que entra e o que não entra ao longo de uma pesquisa. Cheguei a acumular 233 fontes bibliográficas entre artigos, teses, livros e vídeos e foi difícil entender que não conseguiria analisar todo esse conteúdo, porém, quando entendi isso, consegui dar cor a essa pesquisa.

Separei autores que correspondiam diretamente ao que estava sendo pesquisado optando por não ler as fontes das fontes que esses autores estudaram porque é o pensamento dos autores dessa lista que interessa para nos dar ferramentas e material para trabalhar nessa investigação.

Abaixo, segue a lista alfabética deles e, após isso, separarei os autores em categorias e explico o porquê de cada escolha.

- Arnaldo Carvalho
- Barbara Emanuel,
- Barbara Zaniechi
- Barvbara Necyk
- Bianca Martins,
- Carlos Klimick
- Cristina Portugal,
- Donna Haraway

- Eliane Bettochi
- Fabio Medeiros
- Johan Huizinga,
- José Pacheco
- Leonardo Nolasco,
- Luiz Coelho
- Nanci nóbrega
- Paul Ricoeur
- Paulo Freire
- Rita Couto
- Roberta Portas
- Sebastian Detering e José Zagal
- Victor Papanek
- Virginia Kastrup
- Willian Miller

Ver essa lista resumida me proporciona muito prazer, pois vejo que o caminho que trilhamos para chegar a ela resultou em bons frutos. No começo, lá no anteprojeto, tínhamos Foucault, Deleuze, Harvey, Vigotsky e Piaget. Olhando para trás, eu percebo que queria contextualizar o mundo em que estamos e contextualizar os autores que forneceram material para os autores que eu ia usar. Eu queria, insanamente, contextualizar os contextos, conceituar os conceitos, além de contextualizar os conceitos e conceituar os contextos (ufa). Uma monstruosidade que vive no campo do impossível. Com a ajuda das irmãs de orientação (as outras alunas que foram e são orientadas pela Bianca Martins) e os membros do grupo Deseduca (Laboratório de Design e Educação da ESDI/UERJ) fomos recortando e excluindo o que era excesso ou não pertinente aos temas que estávamos pesquisando.

Inclusive, fato interessante, Haraway estava nessa primeira lista de autores para ajudar a explicar o pós-modernismo que estamos (?). Eu gosto muito dela e acabo sempre querendo coloca-la nas minhas pesquisas (acho que os outros autores também eram paixão pelos conceitos que eles produziram), entretanto retirei Haraway na primeira organização dos “reais autores” que íamos trabalhar. O

interessante é ela voltar depois de uma conversa sobre a minha qualificação com a turma de orientandos da Bianca. Ela voltou, mas de outra forma como vocês vão ver a seguir.

Retiramos, também, diversos textos que falavam sobre os autores que estava utilizando. Autores ótimos, mas que suas pesquisas caminhavam para outras direções e eles só estavam utilizando os mesmos autores que eu. Gostaria de dar conta de quem inspirou e de quem foi inspirado pelos autores pertinentes ao tema investigado aqui, mas quando tiramos isso, sobrou o que será apresentado a seguir.

É possível dividir os autores selecionados em quatro grupos, a partir do material escrito por eles que utilizamos na pesquisa (digo isso, pois eles escreveram sobre diversos outros assuntos, mas estamos focando no material pertinente).

O primeiro grupo é o de RPG. Nele estão autores que falam diretamente sobre RPG, Sobre RPG na educação, RPG e Design e sobre a Ludus Magistérium.

Arnaldo Carvalho (2022) foi o primeiro autor a se debruçar sobre o grupo LM desde sua criação em 2019. Sua dissertação de Mestrado é uma análise profunda do grupo e acredito que seja o autor mais indicado para usarmos quando formos falar do grupo.

Carlos Klimick e Eliana Bettocchi são dois autores, designers e jogadores de RPG, não necessariamente nessa ordem, enquanto Klimick foi o primeiro texto acadêmico que li e que falava sobre RPG e educação⁸. Tive contato com as ideias dele no primeiro período da faculdade de Design, na PUC RJ, e muita coisa fez sentido a partir dele. Através dele, conheci outra designer que fala de RPG, Design e Educação que é a Bettocchi. A importância dessa autora foi fundamental e essa foi a razão para compor a banca de qualificação e defesa dessa pesquisa. Com isso, fiquei com dois autores que falam dentro dos temas que essa pesquisa apresenta: RPG, Design e Educação.

Fábio Medeiros, também membro da Ludus Magisterium como eu, Arnaldo e Eliana, estuda RPG e Educação. Auxiliou com o levantamento para a revisão sistemática do tema.

⁸ Foi esse texto aqui: KLIMICK, Carlos. **RPG & Educação: Metodologia para o uso paradidático dos role playing games**. In: Design Método. Organização: Luiz Antônio L. Coelho. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio; Teresópolis: Novas Idéias, 2006.

Huizinga é um notório por seu estudo no brincar e busquei nele o alicerce para fundamentar a importância do brincar para o sujeito. Por fim, Detering e Zagal são autores que olham o RPG em si e trazem material para o tema como um todo.

O segundo grupo fala de Design propriamente dito. Para que pudéssemos basear nossas ideias em um Design ligado ao processo, ação continuada, gerúndio, buscamos mais de um autor. Queríamos fortificar a ideia desse Design continuado com mais de uma voz, pois assim, o que estamos falando tem um embasamento maior. Além disso, são três nomes importantes e visionários sobre o campo do Design: Luiz Coelho; Victor Papanek; e William Miller.

O terceiro grupo fala de design também, mas fala de Design **na** Educação. As autoras pesquisadas estudam (e tem prestígio no campo do Design) sobre as fertilizações entre o Design e a Educação, propondo assim um design-escola, um professor-projetista e um design **na** educação. São elas: Barbara Emanuell, Barbara Zaniechi, Barbara Necyk, Bianca Martins, Cristina Portugal, Leonardo Nolasco, Rita Couto, e Roberta Portas.

Apresentamos essas autoras por acharmos pertinente a presença de seus pensamentos sobre Design e Educação para dar o contexto de qual educação estamos falando. Conforme dito anteriormente, o nosso recorte de educação é dentro do ensino-aprendizagem com auxílio de Freire e Pacheco, mas sendo o próprio campo do ensino-educação vasto, recortamos ainda mais e colocamos nossa lente voltada para esse design que dança com a educação.

O último, e não menos importante grupo, é o que trata do tema sujeito (e, logo, coletivo). Afinal, estamos falando de RPG, Design e Educação, claro, mas não podemos ficar falando das potencialidades do uso deste ou o impacto na educação que trazem ou as transformações que sucedem estes se não falarmos do ponto principal: O sujeito. Estamos falando de vivência e construção desse sujeito quando transpassamo-lo com o RPG, o Design e a Educação.

Esse grupo é composto das seguintes autoras: Donna Haraway, José Pacheco, Nanci Nóbrega, Paul Ricoeur, Paulo Freire e Virginia Kastrup. Pacheco e Freire foram trazidos quando falamos de educação, mas retomamos as palavras deles para coligar o sujeito (sua criação e potencialidades) com o ensino-aprendizagem enquanto as demais autoras apareceram em momentos diferentes da minha vida e nessa pesquisa. Haraway foi uma paixão dentro da graduação de Design. Apresentada pelo professor Alexandre Cantini na disciplina Design e

expansão dos sentidos, houve uma mudança dentro de mim que nunca mais fui a mesma. Ela usa de metáforas (amo!) de dentro do mundo da ficção científica para tratar assuntos sociais importantes como o feminismo e a formação da teia social. Já Pacheco, nos traz o fazimento, o aprender a partir do projetar, a participação e autonomia do sujeito em sua própria construção. Ele foi um dos criadores da famosa Escola da Ponte.

<p>Escola da Ponte</p>	<p>Esse projeto se deu em Portugal, mas existem similares no Brasil como é o caso do projeto Âncora. A ideia é ter uma escola sem divisões e que seja aberta a participação de todos os sujeitos inerentes ao processo de educar. Família, alunos e professores tem voz. O aprendizado não se divide em classes ou séries. O aluno tem autonomia no que vai aprender e como vai aprender.</p>
-------------------------------	---

A autora Nóbrega, fala da construção do sujeito a partir das suas vivências e jornadas e da apreensão de conhecimento. Fala de como o que nos é apresentado no caminho da vida nos constrói. Trazemos Ricoeur que explica a memória que permite o aprendizado e a própria construção.

Paulo Freire é trazido para falar de dois contra pontos: a educação libertária (que anda de mãos dadas com o que Pacheco diz) e a educação bancária, que utilizamos como cenário principal da educação brasileira.

Por fim, Kastrup traz seu olhar da psicologia para fundamentar diversos pontos sobre a construção do sujeito e para, junto com os tentáculos de Haraway, mapear esse sujeito social.

Por último quero dizer novamente que este capítulo se trata da trajetória, do chão da estrada que construímos no processo de andar/viver essa jornada e não o que colhemos no caminho. Então somente no Capítulo Jornada você vai ler, mais profundamente, sobre o que vamos discorrer sobre nossos achados porque toda aventura precisa de um solo para sustentar a jornada dos aventureiros e para possibilitar a geração de frutos.

Conclusão do subcapítulo Referencial Teórico

<p>Relação com a pesquisa</p>	<p>Foi explicado, do ponto de vista técnico e metodológico os caminhos passados nessa parte da pesquisa e os porquês das escolhas feitas.</p>
--------------------------------------	---

O que foi feito pra cumprir o objetivo	Explicamos como foi feita a revisão sistemática e como foram selecionados o material da pesquisa bibliográfica.
Resultados encontrados	Uma síntese do caminho que percorremos com a revisão sistemática sobre RPG e e como/porque se deu a pesquisa bibliográfica.

1.2 Produção de dados

Objetivo do subcapítulo

Produção de dados	Aqui vamos explicar como decidimos realizar a pesquisa de dados e como essa estratégia se deu.
--------------------------	--

Acreditamos que a teoria é fundamental, e que não tira a importância da prática. Poderíamos ter feito essa pesquisa somente com o Referencial teórico, seria possível, mas ficaríamos somente na fala e esqueceríamos a ação.

A produção de dados é uma etapa crucial em qualquer pesquisa científica na qual se busca obter informações relevantes para a compreensão do objeto de estudo. A frase de Freire (2003) resume bem o que estamos querendo propor.

“É fundamental diminuir a distância entre o que se diz e o que se faz, de tal forma que, num dado momento, a tua fala seja a tua prática.”
(FREIRE, 2003)

Se falamos em um design centrado no usuário e de uma educação que propõe autonomia ao aluno, como podemos somente falar das teorias pensadas escritas em livros? Queremos também ouvir o sujeito do cenário e para isso buscamos a Ludus Magisterium e suas professoras que utilizam o RPG no ensino-aprendizagem. É uma pena que não tivemos tempo hábil para organizar uma pesquisa focada nos alunos, pois parte dessa pesquisa foi realizada no contexto da pandemia de COVID-19⁹. É lamentável sim, mas também é uma oportunidade de revisitar as teorias a partir desse olhar em um outro momento.

Utilizamos um questionário e uma entrevista para reunirmos informações relevantes para a pesquisa. Tentamos ao máximo produzir questionamentos que não

⁹ <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>

levassem a vieses, entretanto lembramos que nós, enquanto autoras dessa pesquisa, também somos um sujeito no meio deste contexto e não há como apagar e neutralizar a nossa existência. Somos sujeitos inseridos em lugares e a neutralidade é um lugar que não existe.

Não há neutralidade	A neutralidade ou não são teorias ainda debatidas, mas aqui nós buscamos em Haraway e Freire argumentos para nossa afirmação de que não há neutralidade, logo não há neutralidade na pesquisa acadêmica. Haraway fala sobre os saberes localizados, sobre como o saber de um sujeito foi e é construído a partir do que o cerca e Freire diz que não há neutralidade na pedagogia pois o educador faz uma escolha política-filosófica ao ensinar.
----------------------------	---

Nos subcapítulos seguintes, você poderá ler e acompanhar as minúcias dessas duas coletas de dados.

1.2.1 O questionário

Para ter um chão inicial onde pudéssemos construir a estrada optamos por um questionário inicial. Essa escolha se deu, pois a Ludus Magisterium tem um corpo de quase 200¹⁰ membros que usam jogos como estratégia educativa, mas somente alguns usam o RPG nas suas práticas pedagógicas. Um formulário daria conta de chegar a todos os integrantes e nos auxiliaria a compreender tanto os membros da Ludus quanto quais destes usam RPG.

Este foi o objetivo deste formulário: Compreender quais membros da Ludus usam RPG na educação, quem são essas professoras, em quais disciplinas atuam, qual nível escolar, tipo de linha pedagógica, compreender por alto como essa prática se dá e se essas professoras já possuem conhecimento sobre design. Este questionário pode ser consultado no link que se encontra no capítulo Apêndices.

Antes de enviarmos o questionário para os membros da LM, fizemos dois testes. O teste alfa foi conduzido com a orientadora e coorientadora após a

¹⁰ Dados referentes a 2022.

explicação dos objetivos e conversas sobre o conteúdo. Após, fizemos nosso teste beta com um grupo selecionado de 15 voluntários.

Tendo o questionário pronto, decidimos distribuí-lo dentro dos grupos da Ludus Magisterium: seu grupo principal, um grupo de descontração chamado “off-topic”, o grupo de RPG propriamente dito e o grupo de gestores da LM.

Definimos a disponibilização para preenchimento por três semanas (entre 27 de janeiro de 2022 a 18 de fevereiro de 2022) e, durante esse tempo, repetimos o pedido de participação do questionário algumas vezes.

Como a Ludus possui cerca de 200 membros e nem todos esses utilizam o RPG, definimos o número de 50 respondentes para ter uma amostragem satisfatória.

Com os resultados em mãos, passamos à análise de dados que foi separada em algumas partes:

1. Análise de dados brutos e de respostas fechadas
2. Análise das respostas de perguntas abertas
3. Correlação entre perguntas
4. Insights

A última fase do questionário se deu com a separação de respondentes que se voluntariaram para as entrevistas juntamente com o porquê dessa seleção.

1.2.2 *As entrevistas*

As entrevistas tiveram duas partes: uma que antecedeu a qualificação e foi usada como piloto para as futuras e as entrevistas após a qualificação com algumas modificações.

A entrevista foi pensada para que desse conta de responder mais profundamente questões anteriores ou advindas do questionário. Para isso, selecionamos alguns respondentes a partir do questionário inicial. Essa escolha se deu de forma que tivéssemos um número relativamente similar de pessoas nas regiões do Brasil, um número compatível de respondentes homens e mulheres (as pessoas não binárias foram acrescentadas no grupo de mulheres e deu-se prioridade

para que esse grupo fosse maior por questões políticas já adentradas na introdução).

A entrevista foi elaborada de forma semi estruturada para que a informalidade pudesse levar a novas perguntas. O objetivo principal dela é buscar evidências para quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem pelos professores da Ludus Magisterium a partir da ótica do Design, da Educação e da fertilização que já foram estudadas entre as duas áreas. Para isso, buscamos entender porque o RPG é usado pelo membro; como ele é usado; o que se espera com esse uso; no que isso incide na aprendizagem; quais as diferenças quando não se usa o RPG.

Tendo o objetivo em mente, foram definidas 10 perguntas, tanto na entrevista piloto quanto nas demais, para serem respondidas em um espaço de no máximo 1 hora e meia.

A análise posterior conta com:

- A releitura do material coletado;
- Busca de correlações com o questionário;
- Busca de correlações com a bibliografia lida;
- Insights.

Tanto o termo de consentimento quanto o roteiro para a entrevista se encontram nos Apêndices desta dissertação.

Há duas principais diferenças entre as duas entrevistas: Na entrevista piloto, não foi contemplado o tema Design, enquanto, nas demais, lembramos de que deveríamos colocar e que era fundamental. Deslizes...

A outra diferença foi a maneira com a qual a entrevista se deu. A entrevista piloto foi feita presencialmente no Rio de Janeiro pela proximidade do membro entrevistado. As demais foram feitas de forma virtual assíncrona, utilizando o aplicativo WhatsApp para enviar as perguntas ao entrevistado e receber os áudios gravados para cada resposta. Essa escolha se deu pela facilidade em alcançar pessoas distantes utilizando o mundo digital contemplando a LM que está em todo o Brasil. Sabemos que poderíamos ter utilizado videoconferência para esse método, mas ele implicaria em dois fatores. Sincronicidade entre a entrevistadora e o entrevistado, tendo que os dois coincidirem suas agendas e separar um tempo

contínuo para responder (o que difere do WhatsApp que o entrevistado, pode de forma assíncrona, ir respondendo as perguntas espaçadamente e que caiba no cronograma dele).

Outro motivo é pessoal: fobia social. A pesquisa ficou estacionada durante muito tempo assim que chegamos à parte de marcar as entrevistas. Já havia experienciado em outras entrevistas acadêmicas durante a graduação de Design e na pós-Graduação de Design de Serviço e eu simplesmente não conseguia avançar. Depois de muito ponderar, decidimos que iríamos seguir essa fase do modo que descrevemos acima.

Com isso, acabamos enviando onze pedidos de entrevistas dos 12 respondentes do questionário que se disponibilizaram a participar. Um dos respondentes do questionário não deixou e-mail de contato e tendo como retorno seis entrevistados.

Quando chegamos ao momento das entrevistas, havíamos pesquisado quase todo o referencial teórico que separamos, afinal os dois métodos de pesquisa usados ocorreram em paralelo.

Tendo o material teórico sido digerido, decidimos ir a busca de professoras que não utilizam o RPG no ensino-aprendizagem, mas que utilizam a Narrativa como estratégia na Educação. Entramos em contato com sete professoras a partir de grupos do WhatsApp (excluindo os da Ludus Magisterium) e obtivemos duas entrevistas. Esses novos dados coletados puderam ser analisados pensando no conceito que olhamos o RPG, que é a narrativa, e pudemos fazer uma comparação entre as professoras que usam RPG e os que usam Narrativa no ensino-aprendizagem.

Após a conclusão destas etapas, tínhamos material o suficiente para ser analisado em comparação ao que absorvemos na pesquisa bibliográfica. Entendemos esse material como dados riquíssimos, com informações e experiências das professoras na Educação e que, com ele, podemos corroborar, sem medo, o que apreendemos da teoria.

1.2.3 *Análise dos dados*

Com uma quantidade considerável de material em mãos, passamos à análise deles. O questionário teve uma análise quantitativa, baseando-se nas perguntas

fechadas para gerar gráficos enquanto as perguntas abertas foram tratadas uma a uma gerando grupos análogos e gráficos a partir destes.

Já na análise das entrevistas, foi onde pontuamos que não pode haver neutralidade. Não há como deixar de ser sujeito para tratar as informações recebidas, isso mora no mundo do impossível, porém ter um viés enquanto sujeito que se é para desdobrar os dados coletados não quer dizer ter os dados enviesados. Nós tratamos as respostas dos entrevistados da forma mais imparcial que nos é possível. Esse procedimento se deu com o agrupamento das similaridades encontradas em cada uma das perguntas, individualmente, entre os entrevistados. Após isso, retornamos ao grupo de respostas e a planilha de agrupamentos para gerar ideias a partir do que apreendemos dali. Observamos, do prisma do que adquirimos com a parte teórica da pesquisa, qualquer similaridade ou diferença para corroborar ou não os achados.

O intuito final da análise das entrevistas é poder ter insumo para entender quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem pelos professores da Ludus Magisterium a partir da ótica do Design, da Educação e da fertilização que já foram estudadas entre as duas áreas.

A análise de dados é fundamental para entendermos o material que conseguimos. Sem análise, a produção de dados se transforma em números e letras.

Conclusão do subcapítulo Produção de dados

Relação com a pesquisa	Descrição de como foi feita a produção de dados e a sua importância.
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Explicamos como foram feitos o questionário e as entrevistas e como tratamos esses dados obtidos
Resultados encontrados	O caminho que percorremos na parte prática da pesquisa e o que fizemos com ele

Entendemos as duas partes, teórica e prática, como fundamentais para desenvolvermos essa pesquisa que lida, tanto com conceitos, quanto com sujeitos. E a comparação dessas duas partes é o caminho de volta quando retornamos aos objetivos primários da pesquisa.

Queremos comentar sobre alguns pontos da nossa caminhada e acreditamos que o Chão de Estrada é o capítulo pare isso. Nenhuma jornada é feita da menor distância entre dois pontos. O caminho é sinuoso, com percalços e tesouros e essa pesquisa-jornada não foi diferente. Passamos por um *burnout*¹¹ durante e após a qualificação, só melhorando com a ajuda incansável das orientadoras, dos colegas de orientação e da minha psicóloga que acompanhou todo a pesquisa. Poderia deixar aqui só a marca do que se deu para que, talvez, pessoas futuras tenham um amparo ao perceber que não é só com elas, mas quero deixar também registrado que o mestrado virou tema recorrente das sessões de terapia e, a partir dele, entendi e evolui em diversos e enormes sentidos.

Síndrome de Burnout	É um distúrbio emocional que causam exaustão, estresse e você fica esgotado, mentalmente e fisicamente.
----------------------------	---

Vocês já perceberam que a escrita desse texto acadêmico não é muito usual e é bem informal. Claro que eu poderia ter utilizado a linguagem simples e manter o texto formal, isso é possível, porém eu quis, e me foi incentivado, a me colocar dentro do texto. E eu sou meio assim, falo frases grandes pra explicar o máximo possível o que quero dizer, ponho em tópicos coisas para entendê-las melhor, paro um assunto pra explicar outro, solto piadas, falo coloquialmente, mas tenho umas palavras estranhas e incomuns. Foi assim que esse texto acabou sendo construído.

Outro ponto muito gratificante dessa pesquisa foi poder desenhar e me mostrar através dos desenhos. Apresentei o projeto de forma livre e uma delas foi com desenhos pontuando as marcas de cada fase antes da qualificação, durante a qualificação e na defesa do mestrado. Tentei trazer a irreverência e liberdade das apresentações para o texto em si, o que me foi recomendado pelas Doutoradas da banca de qualificação.

Por fim, quero deixar aqui vocês com algumas imagens do processo, com o que fiz para explicar a pesquisa, com minhas anotações à mão enquanto estudava e com meus companheiros de jornada.

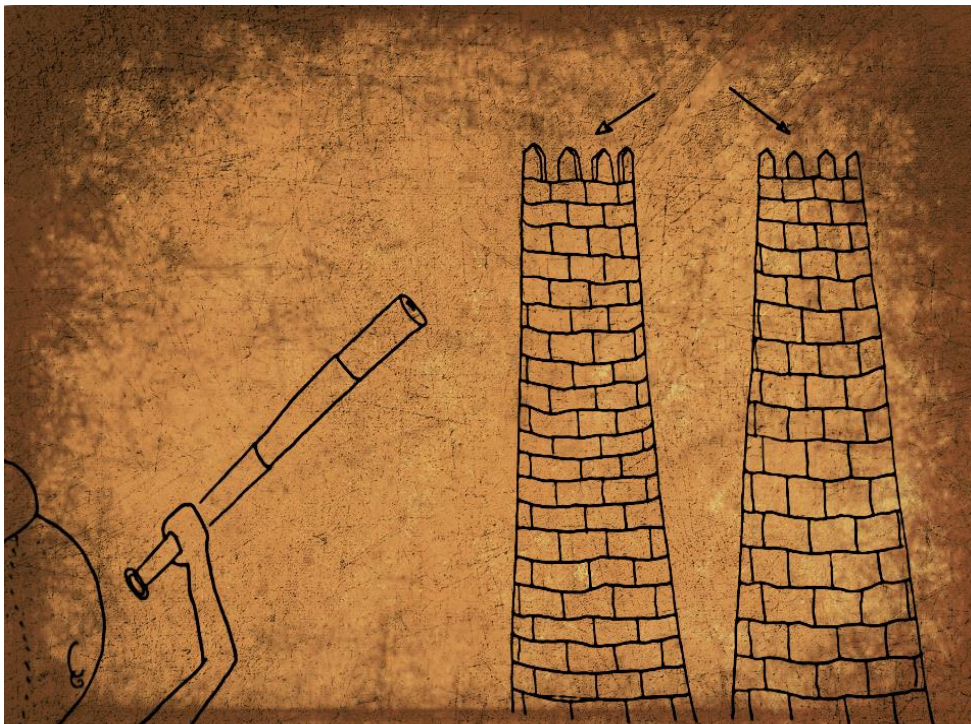
¹¹ <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/s/sindrome-de-burnout>

FIGURA 4: Desenho meu e do Jack preparados pra aventura (agora já tem o Thrull também



Fonte: Elaboração própria

FIGURA 5: Observando com a luneta do Design as torres do RPG e da Educação dentro da cidade Ludus Magisterium



Fonte: Elaboração própria



FIGURA 6: eu e o Jack no início da estrada que leva à cidade Ludus Magisterium

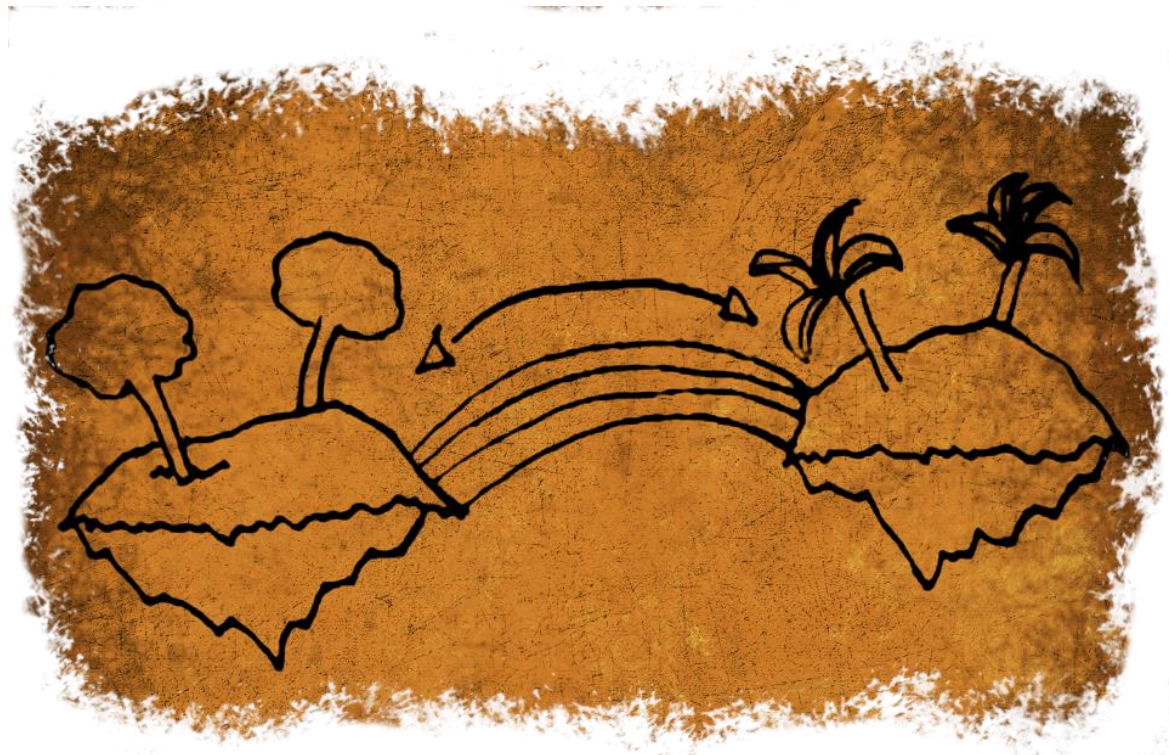
Fonte: Elaboração própria

FIGURA 7: Desenho para representar o que é RPG



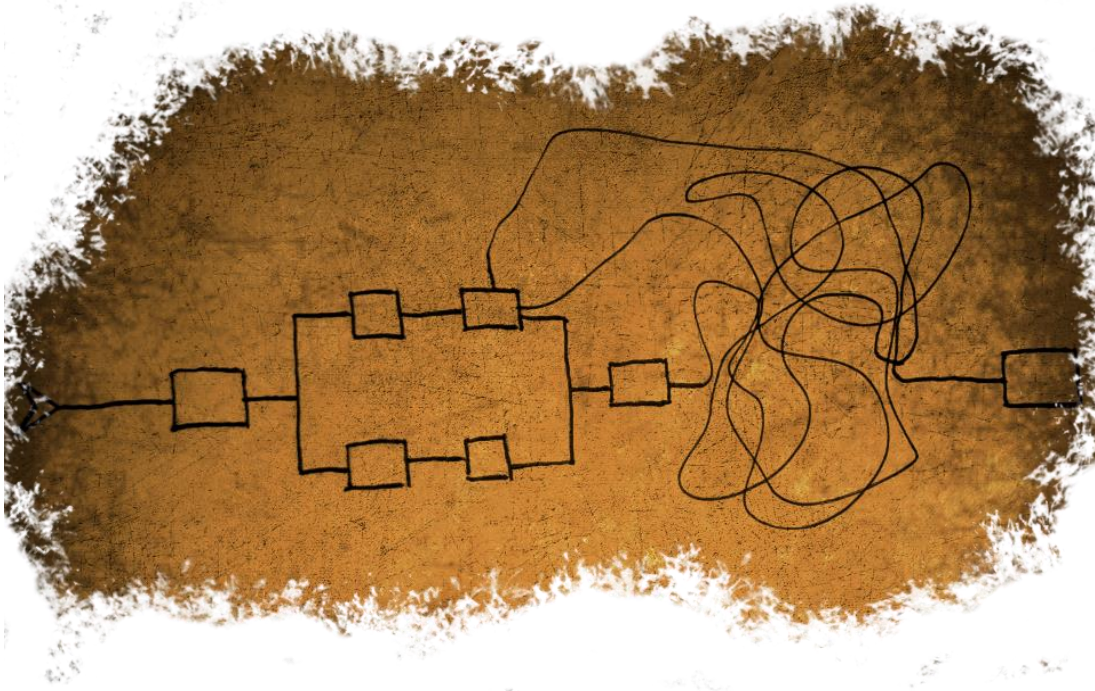
Fonte: Elaboração própria

FIGURA 8: Desenho para representar que o Design e a Educação se fertilizam entre si. E serve, também, para representar o conceito de saberes localizados da Haraway.



Fonte: Elaboração própria

FIGURA 9: Desenho para representar o processo de Design



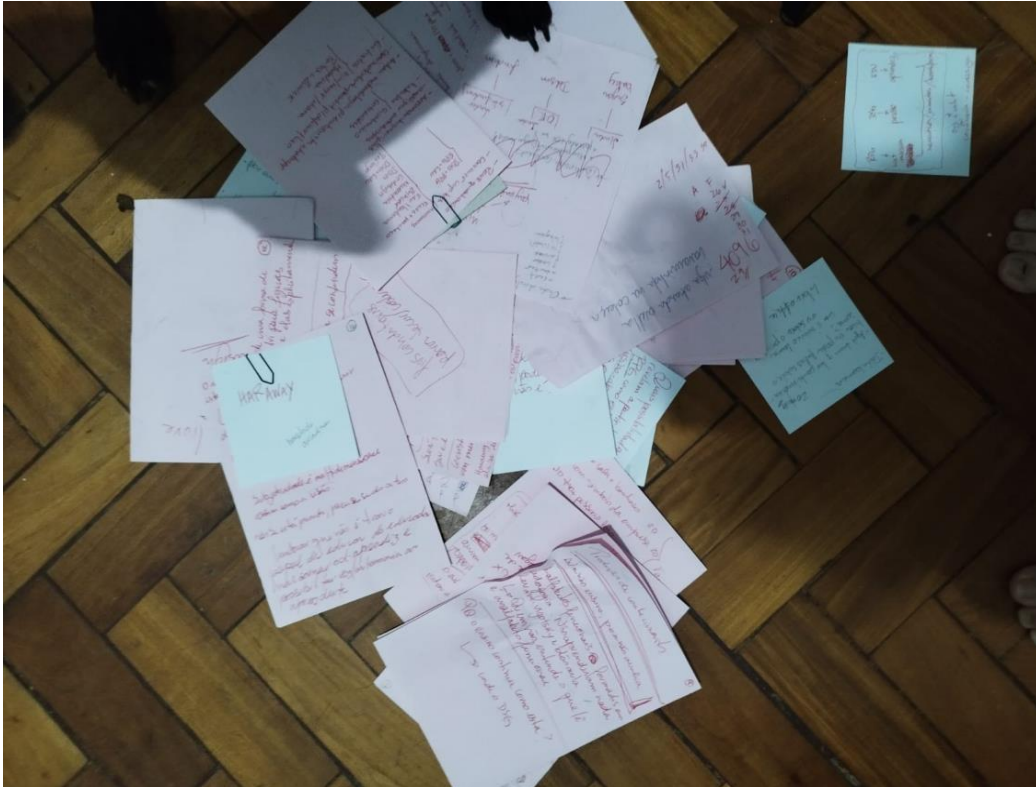
Fonte: Elaboração própria



FIGURA 10: Eu, os livros, textos, dados coletados e minha rata

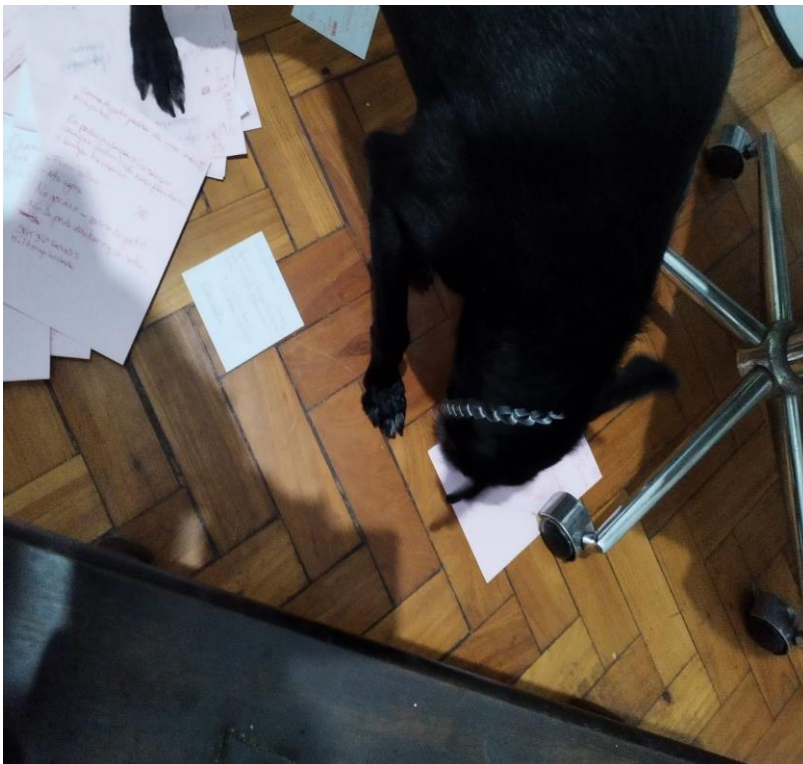
Fonte: Elaboração própria

FIGURA 11: Caos dos mil papéis escritos a mão



Fonte: Elaboração própria

FIGURA 12: Jack investigando o saber



Fonte: Elaboração própria

Figura 13: Thrull se alimentando do conhecimento



Fonte: Elaboração própria

Conclusão do capítulo Chão da Estrada (método)

Relação com a pesquisa	Explicação dos métodos utilizados para a pesquisa e o caminho percorrido durante ela.
O que foi feito pra cumprir o objetivo	Dividimos a explicação em duas partes, a teórica e a prática e explicamos o que fizemos em cada uma delas
Resultados encontrados	Explicação dos métodos: referencial teórico com revisão sistemática e pesquisa bibliográfica; e produção de dados com o questionário, as entrevistas e a análise e comparação de dados.

2 JORNADA (referencial teórico)

“É perigoso ir sozinho! Leve isso.”
(Velho eremita, The Legend of Zelda)

Objetivo do capítulo

JORNADA (Referencial teórico)	Levantar material de pesquisa e dialogar sobre os conceitos e ideias usadas ao longo da jornada
--	---

Escolhemos começar a pesquisa pela parte de conteúdo teórico. Entendemos- os como os panos que usaremos para costurar a investigação usando o fio condutor que a questão orientadora fornece.

O referencial teórico a seguir irá abordar os temas principais dessa pesquisa: RPG, Design e Educação dentro dos recortes já mencionados:

- RPG como jogo de mesa utilizado na educação.
- Design como processo.
- Educação como ensino-aprendizagem baseada no Design na Educação.

Esse capítulo também irá descrever, com base em dados, o cenário macro no qual a educação brasileira se encontra. Com isso, teremos um cenário contextual para basear nossas ideias, achados e comparações.

Outro conteúdo que abordaremos nesse capítulo serão os conceitos que perpassam na nossa pesquisa e precisam ser observados para que possamos, mais adiante, coligar nossos achados.

Aqui iremos explicar, também, o que é o RPG em si, para que quem não conhece esse tipo de jogo a fundo possa entender melhor do que se trata. E explicaremos mais sobre a Ludus Magisterium, o grupo no qual fizemos nossa produção de dados. Então, sem mais delongas, vamos aos assuntos.

Com o intuito de continuarmos a caminhar para os próximos capítulos e subcapítulos trago algumas palavras-conceitos abaixo que irão aparecer bastante em cada um deles (spoiler alert!). O objetivo é explicar alguma palavra que talvez não seja do senso comum e/ou explicar o que essa pesquisa entende por esses

conceitos para que nós estejamos na mesma página quando falarmos sobre esses termos.

<p>Alteridade</p>	<p>Fala sobre o outro, o que é distinto. E fala sobre o entendimento e construção de si a partir do contraste, do que não se é.</p> <p>“...reconhecimento introduz a díade e a pluralidade na própria constituição do si. A mutualidade na amizade, a igualdade proporcional na justiça, refletindo-se na consciência de si mesmo, fazem da própria estima de si uma figura do reconhecimento.” (RICOEUR, 1991)</p>
<p>Empatia</p>	<p>É a capacidade de se identificar com o outro, é se colocar no lugar do outro. É entender o outro. Uma definição global feita é:</p> <p>Compreender uma pessoa a partir do quadro de referência dela e não do próprio, experimentando de modo vicário os sentimentos, percepções e pensamentos dela. A empatia não envolve em si mesma a motivação para ajudar, embora possa transformar em consideração pelo outro ou sofrimento pessoal, o que pode resultar em ação (American Psychiatric Association, 1994)</p>
<p>Criatividade</p>	<p>É a capacidade de inventar e inovar. De produzir coisas novas</p> <p>Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre a matéria e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. (Huizinga, 2014)</p>

<p>Mediação</p>	<p>Intermediar pessoas em determinadas situações. Intervir quando necessário.</p> <p>O professor, enquanto mediador e agente curricular, torna-se um profissional que analisa criticamente o trabalho que desenvolve. O seu papel não é o de mero executor e consumidor curricular como lhe atribuem os modelos curriculares prescritos e fechados. (Pacheco, 1991)</p>
<p>Autonomia / Protagonismo</p>	<p>É a capacidade de um sujeito de se autogerir no meio. É exercer o papel mais importante na própria trajetória.</p> <p>Autonomia é o primeiro elemento de compreensão do significado de "sujeito" como complexo individual [...] A autonomia exprime-se como produto da relação. Não existe autonomia no isolamento, mas relação EU-TU [...] é liberdade de experiência e de expressão dentro de um sistema de relações e de trocas sociais (Pacheco, 2012) [...] seus sujeitos principais, isto é, dos seus interesses, motivações e possibilidades (Pacheco, 1995)</p>
<p>Construção / (Trans)Formação</p>	<p>É a organização do trabalho de se criar algo. Elaboração, formação. E além, falamos não somente da construção, mas lembramos da eterna transformação que temos ao longo da nossa vida. Segundo o conceito do autor Ricoeur, Jaqueline Stefani (2006) escreve:</p> <p>Um "si" o qual "exprime o primado da mediação reflexiva, da posição indireta do sujeito".¹³³ Essa posição, porém, parte do pressuposto de que a consciência de si consiste em uma tarefa, pois está em permanente construção ou des-velamento. [...] O humano que interpreta a si próprio e o outro, os símbolos, os sinais, os signos do mundo, já não é um Cogito, mas um existente que, paulatinamente, se des-vela pela exegese de sua própria vida. (Stefani, 2006)</p>

	<p><i>“Ninguém pode entrar duas vezes no mesmo rio, pois quando nele se entra novamente, não se encontra as mesmas águas, e o próprio ser já se modificou”</i> (HERÁCLITO)</p>
<p>Transdiscipli- naridade</p>	<p>É uma comunicação entre diversas áreas ou assuntos que tem uma coluna dorsal que serve de tema em comum.</p> <p>Coordenação de todas as disciplinas e interdisciplinas do sistema de ensino, com base em uma axiomática geral, ponto de vista ou objetivo comum. (COUTO, 2011)</p>
<p>Cocriaç ão</p>	<p>Cocriação: é a criação junto com o outro, em conjunto, levando em conta os sujeitos do processo e o meio envolvido.</p> <p>O conceito de Co-criação:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definição conjunta de problemas e Solução de problemas • Variedade de experiência • Diálogo contínuo • Coconstrução personalizada de experiências <p>(PRAHALAD, Coimbatore K.; RAMASWAMY, Venkat. , 2014)</p>
<p>Gerúndio</p>	<p>Gerúndio: um lembrete sobre processos que estão em andamento e ainda não acabaram. Que estão sendo, como o aprendizado, por exemplo.</p> <p>Os parceiros não precedem o relacionamento; o mundo é um verbo, ou pelo menos um gerúndio [...] (Haraway, 2013)</p>

2.1 Primeiro as primeiras coisas

Objetivo do subcapítulo

<p>Primeiro as primeiras coisas</p>	<p>Explicar o cenário da educação brasileira que iremos usar para pautar nosso referencial teórico; e explicar a Ludus Magisterium, onde fizemos nossa produção de dados.</p>
--	---

2.1.1 Cenário da educação brasileira

“A crise da educação no Brasil não é uma crise; é um projeto.”

(Darcy Ribeiro)

Gostaríamos de deixar registrado que muitos dos dados pesquisados remontam aos anos de pré-pandemia. Decidimos abraçar eles visto que os dados e o cenário pós-pandêmico ainda estão sendo analisados e as consequências ainda estão sendo investigadas.

Ao começar o subcapítulo sobre a educação brasileira com a citação de Darcy Ribeiro, damos o tom sobre o prisma que iremos abordar na análise. Pode parecer que há um viés escolhido aqui quando falamos assim, e sim, há. Toda análise de fatos ou conteúdo possui um viés (conforme já conversamos anteriormente), não há como separar o sujeito que interpreta os fatos da interpretação dos fatos. Pretender conseguir fazer isso é duvidar da inteligência do leitor. Por isso, queremos deixar claro, novamente que há um viés, mas não um enviesamento de análise. Para isso, traremos dados e os apresentaremos de forma crua, conforme retirado de suas fontes, para que, fora a nossa análise, você possua material para construir sua própria interpretação dos fatos.

Nota importante: Entendemos que esse cenário macro aqui exposto não reflete todas as imagens que um país continental como o Brasil possui, porém buscamos trazer um panorama macro de uma educação bancária e conteudista, analisada por métricas que se escoram no mercado de trabalho, para mostrar como a educação assim e tratada dessa forma, com essa lente de passar conhecimento para formar trabalhadores para o mercado de trabalho **não** da conta de falar sobre ensino-aprendizagem. Ensino-aprendizagem é outra coisa.

Quando falamos da Educação brasileira, estamos falando do nosso cenário de pesquisa, e, sendo um cenário de pesquisa, entendemos que é um contexto no

qual há alguma questão a ser pesquisada. Essa questão que observamos fala sobre a qualidade da educação brasileira e como essa educação se estrutura.

Sem muitos rodeios, o que pensamos se divide em duas partes:

- A qualidade da educação brasileira é baixa
- A educação brasileira tem uma estrutura da educação bancária, o que é um dos motivos para a baixa qualidade.

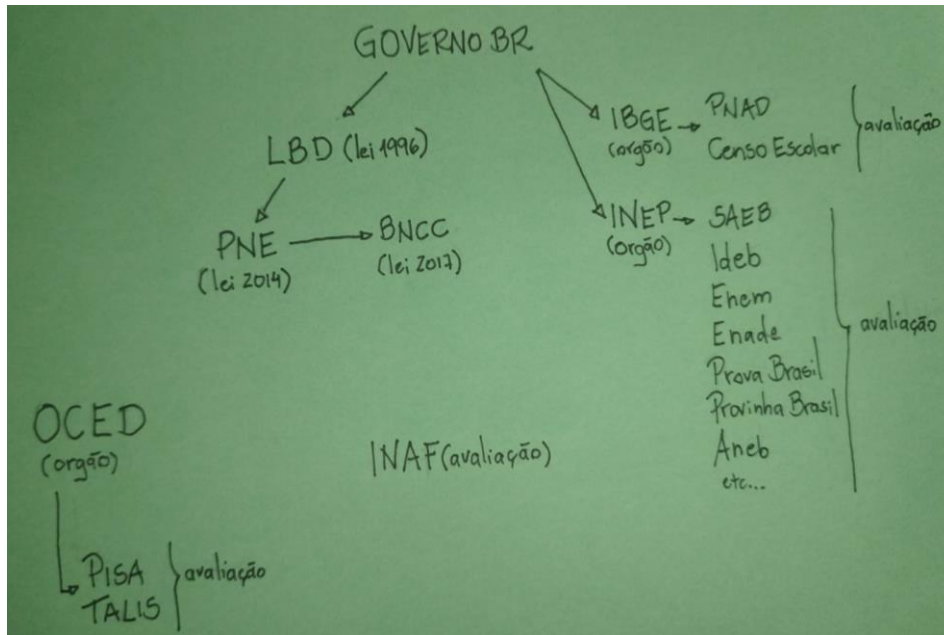
A primeira afirmação é baseada em diversos dados de avaliação educacional e conclusão de vários órgãos que analisaram esses dados. Já a segunda afirmação, de que a educação brasileira se assemelha a educação bancária de Freire, é subjetiva, entretanto, baseamos essa conclusão não somente na nossa análise pessoal, mas que baseamos em diversos autores que também pensam o mesmo. Ao longo da pesquisa de conectar a educação brasileira atual com a educação bancária, encontramos diversos textos que mencionam que a educação brasileira está, atualmente, num momento de ascensão visto a implementação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Conversaremos sobre isso mais adiante. Primeiro, vamos aos dados.

Tá tudo errado: um amigo meu usava essa expressão para expor uma situação com tantos problemas que consertar dá mais trabalho do que fazer de novo. Não trago isso para afirmar que a atual educação normativa (não só a brasileira) está totalmente errada. Trago para lembrarmos-nos de algo: as análises que a sociedade usa para qualificar a educação é uma observação que atenta para uma educação verticalizada onde se é decidido o que é ter aprendido, o que tem que aprender e quais alunas são aptas. Aptas a que? Pergunto-me. Aptas ao mercado de trabalho, oras, pois essa educação conteudista tradicional que vemos em larga escala ainda no mundo visa FORMAR mão de obra (barata de preferência). É bem complicado pensar a partir dessas análises que preparam, de forma fabril, as pessoas quando estamos tentando pensar em um panorama de autonomia do educando no seu processo de apreensão. Estamos em um panorama que se retroalimenta, que forma alunas de forma conteudista e que forma professoras de forma conteudista (mesmo citando Freire) e que essas irão formar novas alunas da forma que sabem conteudista. Quebrar esse ciclo e tentar uma educação diferenciada é uma subversão. Talvez seja hora de “deseducar” (como propõe o laboratório de Design da ESDI) ou atentemos ao que Pacheco nos diz já tem um tempo. Não temos um problema de aprendizagem. Temos um problema de ensino.

Dito isso, um ponto importante a ser mostrado é a quantidade de escolas no Brasil, em sua maioria esmagadora, é pública. Com isso, podemos analisar os

gastos do Governo com a educação e entender que este investimento reflete em quase a totalidade da educação brasileira, deixando a educação particular para um percentual irrisório de brasileiros que conseguem ter acesso econômico à educação paga.

FIGURA 14: Organograma dos órgãos e avaliações da educação citadas na pesquisa



Fonte: Elaboração própria

A figura acima foi criada para nos ajudar a entender quem é quem e o que é o que nesse mundaréu de siglas que vão aparecer nesse subcapítulo, espero que ajude tanto quanto me ajudou.

Existe uma avaliação internacional de aprendizagem, o PISA (*Programme for International Student Assessment* ou Programa Internacional de Avaliação de Alunos). Esse programa avalia a aprendizagem em cada país nas competências: Ciências, Matemática, Leitura, Resolução colaborativa de problemas e Educação financeira. Esse programa compara as notas dos estudantes de diversos países com a da OCDE.

OCDE	Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico composto por 35 países que definem padrões internacionais para economia, finanças, comércio, educação e outros.
-------------	--

Os dois últimos relatórios do PISA retomam 2015 com Resolução de problemas e Educação financeira e 2018 com Ciências, Matemática e Leitura. Os dados podem ser analisados nas imagens abaixo.

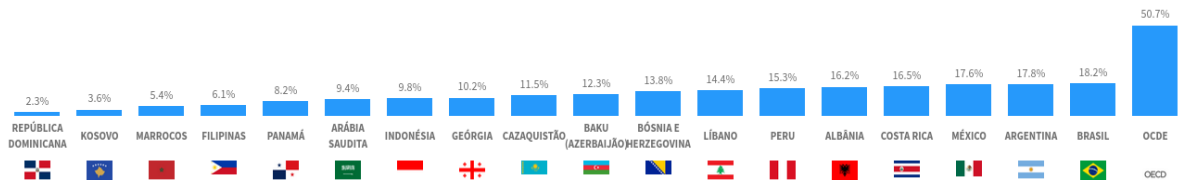


FIGURA 15: Percentual de alunos com aprendizado adequado em ciências

Fonte: PISA, 2018

No quesito Ciências, o Brasil se encontra como 18º país com aprendizado adequado mais baixo, chegando somente a 18,2% dos alunos com aprendizado adequado. Muito menos que a média mundial orientada pela OCDE que é 50,7%

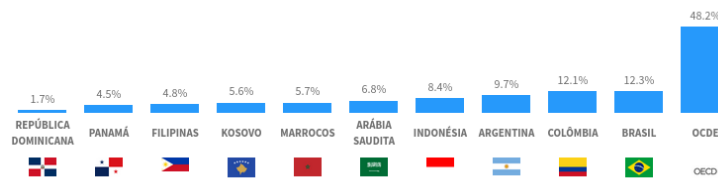
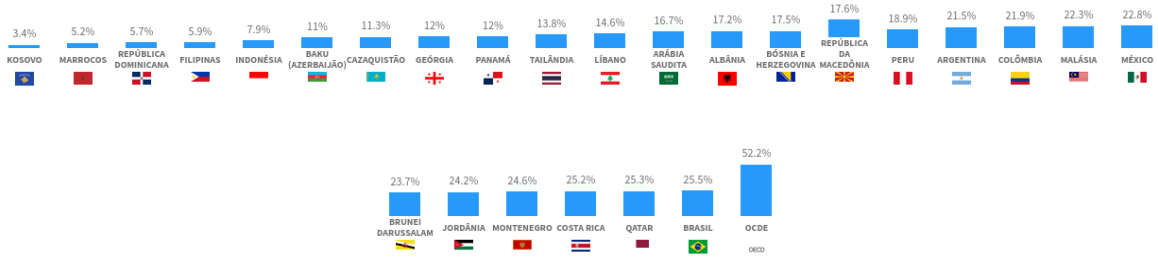


FIGURA 16: Percentual de alunos com aprendizado adequado em matemática

Fonte: PISA, 2018

Na Matemática o número cai ainda mais deixando o Brasil no top 10 dos países com mais baixo rendimento. Os 12, 3% atingidos ficam longe da média de 48,2% da OCDE.

FIGURA 17: Percentual de alunos com aprendizado adequado em leitura



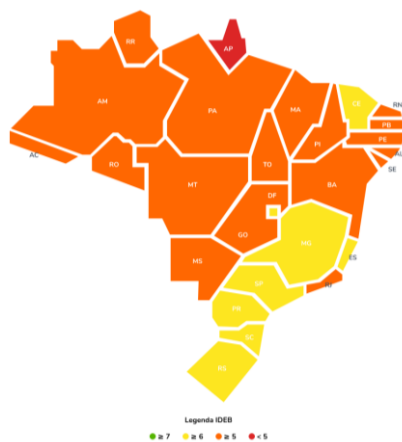
Fonte: PISA, 2018

A melhor nota do Brasil nos dados avaliados em 2018 é em Leitura tendo 25,5% de alunos com aprendizado adequado, não chegando a média de 52,2% da OCDE.

Os dados de 2015 também são baixos tendo o Brasil atingido 21,8% no percentual de alunos com aprendizado adequado em Educação financeira, sendo a média da OCDE 55%. Já em Resolução colaborativa de problemas o Brasil atinge somente 6% enquanto a média é 35,7%.

Mas essa não é a única forma de avaliação da educação brasileira. O Ideb (Índice de Desenvolvimento da Educação Brasileira) soma dados do Sistema de Avaliação da Educação Brasileira (SAEB), onde os alunos são avaliados em Português e Matemática, com informações apuradas no Censo Escolar e gera resultados que podemos analisar abaixo.

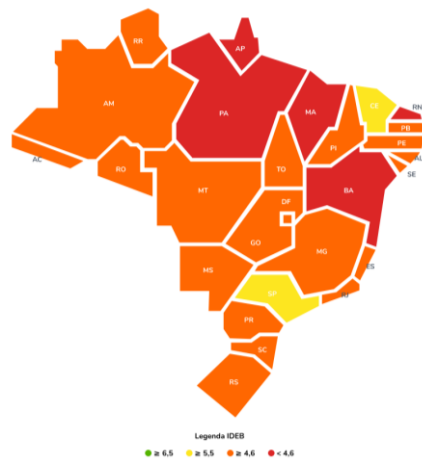
FIGURA 18: IDEB 2021 dos anos iniciais (ensino fundamental1) divididos pelos estados



Fonte: Ideb, 2021

Esses gráficos mostram, de forma contundente, como a educação do Brasil vai mal, mesmo nos anos iniciais. E quanto mais se aproximam dos anos de conclusão do ensino médio, a piora no resultado das avaliações vai ficando mais gritante.

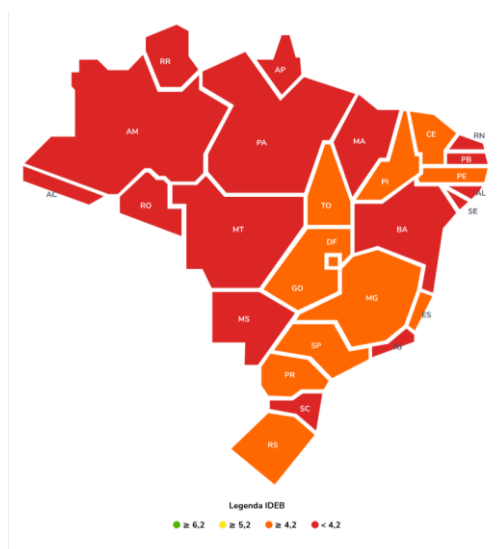
FIGURA 19: IDEB 2021 dos anos finais (ensino fundamental2) divididos pelos estados



Fonte: Ideb, 2021

É possível ver, também, uma disparidade entre as regiões do Brasil, o que começa a mostrar (aqui nessa pesquisa) a disparidade socioeconômica que existe na educação brasileira.

FIGURA 20: IDEB 2021 do Ensino Médio dividido pelos estados



Fonte: Ideb, 2021

Temos também outra fonte de informação para a avaliação da Educação no Brasil, são os dados fornecidos pelo INEP (Instituto Nacional de Estudos e

Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira). O instituto é responsável pelo Enem (Exame Nacional de Ensino Médio); Enade (Exame Nacional de Desempenho de Estudantes); Provinha Brasil (avaliação de alfabetização para o ensino fundamental); Prova Brasil (avaliação nacional do rendimento escolar); Aneb (Avaliação Nacional da Educação Básica); e as demais avaliações do ensino superior.

Trazemos aqui os dados do INEP que falam do desempenho dos estudantes em relação ao nível socioeconômico e a raça/cor.

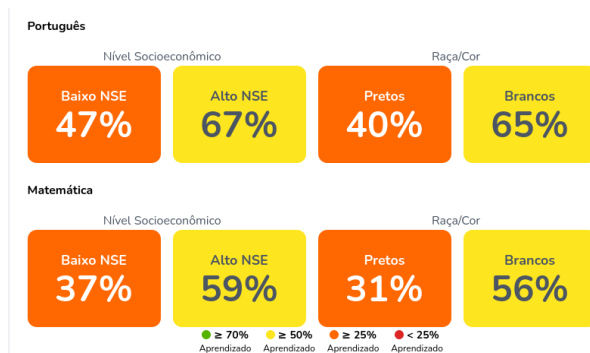
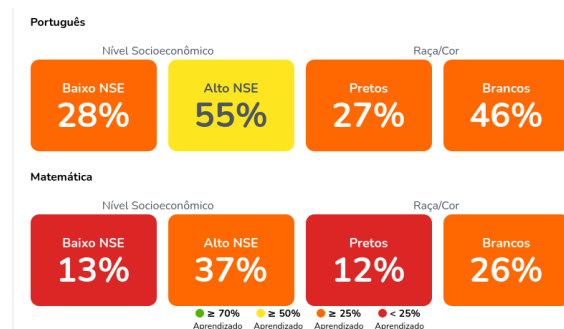


FIGURA 21: Percentual de estudantes com aprendizado adequado no ensino fundamental 1

Fonte: INEP, 2019

As imagens falam por si só mostrando sempre uma disparidade entre o nível socioeconômico alto, com melhor rendimento, em comparação ao nível socioeconômico baixo, com pior rendimento.

FIGURA 22: Percentual de estudantes com aprendizado adequado no ensino fundamental 2



Fonte: INEP, 2019

Os números também mostram a diferença étnica, enquanto os brancos pontuam com melhores resultados, os negros pontuam com os menores resultados.

Prova da importância da **decolonialidade** e da permanência do racismo (estrutural ou não).

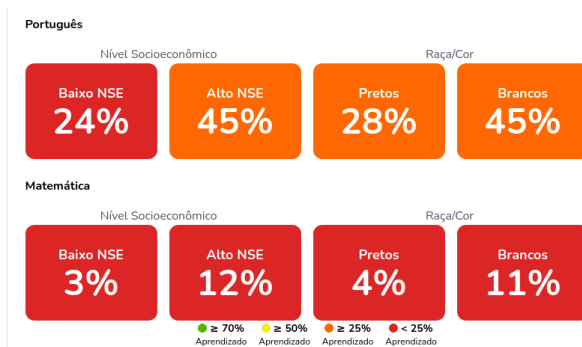


FIGURA 23: Percentual de estudantes com aprendizado adequado no ensino médio

Fonte: INEP, 2019

A disparidade aparece em todos os anos do ensino escolar deixando as classes baixas e pessoas pretas geralmente com pontuação quase metade menor do que as pessoas de classe alta e brancas.

Trouxemos aqui dados numéricos de três fontes diferentes: PISA, Ideb, INEP observando diversas competências e nível escolar. Em todos os cenários mostrados pelos dados, o Brasil tem um rendimento extremamente baixo no aprendizado.

Também podemos fazer uma análise do sistema educacional brasileiro a partir da taxa de analfabetismo e acredito que, nesse caso, a análise se aproxima mais de uma investigação de cenário concordante com a educação que buscamos (libertária), afinal, não são analisadas competências ou grau de escolaridade e sim se a pessoa teve acesso a educação.

Segundo o IBGE em 2019, “a taxa de analfabetismo das pessoas de 15 anos ou mais de idade foi estimada em 6,6% (11 milhões de analfabetos).” O instituto ainda aponta que a “a Região Nordeste apresentou a maior taxa de analfabetismo (13,9%). Isto representa uma taxa aproximadamente, quatro vezes maior do que as taxas estimadas para as Regiões Sudeste e Sul.” E que “Para as pessoas pretas ou pardas (8,9%), a taxa de analfabetismo foi mais que o dobro da observada entre as pessoas brancas (3,6%).” Informa também que “das 50 milhões de pessoas de 14 a 29 anos do país, 20,2% (ou 10,1 milhões) não completaram alguma das etapas da educação básica, seja por terem abandonado a escola, seja por nunca a terem

frequentado. Desse total, 71,7% eram pretos ou pardos.” Com esses dados podemos entender as seguintes informações:

- Temos 11 milhões de analfabetos no Brasil;
- A região Nordeste tem quatro vezes mais analfabetos que a Sudeste e Sul;
- Pretos e pardos tem mais que o dobro de analfabetos que brancos;
- 10 milhões de brasileiros abandonaram ou nunca foram à escola;
- Desses abandonos 70% são de pretos e pardos.

Apesar desta pesquisa mostrar um índice de 6,6% de pessoas analfabetas no Brasil, ela não leva em conta o analfabetismo funcional, somente o analfabetismo total.

Analfabetismo total E analfabetismo funcional	A diferença entre eles, no Brasil, é que no primeiro caso (total) a pessoa não sabe nem ler nem escrever e no segundo (funcional) sabe ler e escrever mas é incapaz de interpretar o que lê ou usar a leitura e escrita no cotidiano. ¹²
--	---

Além disso, os dados mostram as diferenças gritantes entre as classes sociais e as raças no que tange a educação, mostrando que as regiões do país com mais recursos e os brancos são os que menos tem analfabetos.

Enquanto o IBGE observa o analfabetismo total, o INAF (Indicador de Alfabetismo Funcional) separa em 5 categorias, conforme figura abaixo:

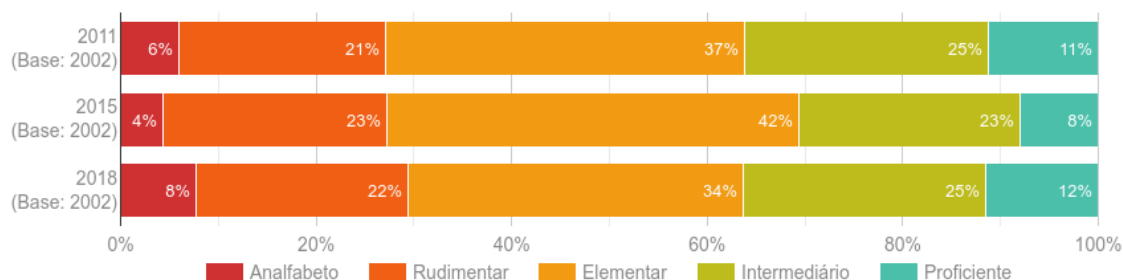


FIGURA 24: Porcentagem de analfabetismo funcional em 5 níveis

Fonte: INAF, 2018.

¹² <https://www.educabrasil.com.br/analfabetismo-funcional/>

As duas primeiras, Analfabeto e Rudimentar são as que compõem o analfabetismo. E somente as duas últimas (intermediário e proficiente) são consideradas no alfabetismo consolidado. Na figura abaixo podemos ver em 3 camadas a proficiência de alfabetização dos brasileiros. Isso nos mostra que a taxa de analfabetismo do IBGE é reduzida porque somente contempla o analfabeto total.

Colocando em outras palavras, o IBGE diz que o Brasil tem somente 6% de taxa de analfabetismo no Brasil, com isso ele não considera todas as outras pessoas que não são analfabetas totais, mas não conseguem usar a leitura e a escrita no dia a dia. Se levarmos em conta essas outras faixas de analfabetismo, o Brasil tem 30% de Analfabetos funcionais, o que são mais de 60 milhões de brasileiros. Isso muda muito o quadro, inclusive das organizações mundiais sobre o Brasil.

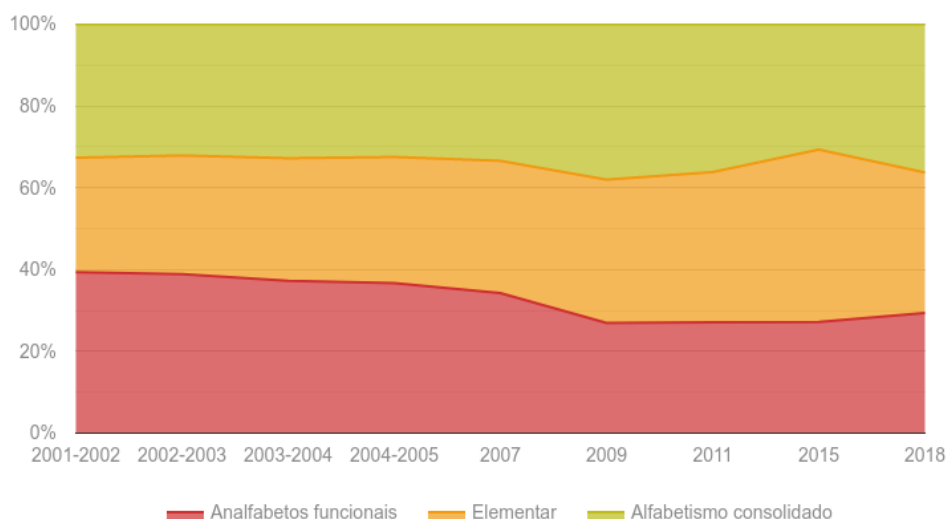


FIGURA 25: Porcentagem de analfabetismo

Fonte: INAF, 2018

Outro ponto de análise é a evasão escolar, um problema de grande porte na educação brasileira. Segundo o IBGE (IBGE, 2019) as crianças de 4 e 5 anos, em sua maioria (48%) não frequentam a escola por opção dos responsáveis, por acharem que são muitos novos para ir para a escola. Já as crianças de 6 a 10 anos tem como principal causa na não frequência escolar a falta de vagas (33,6%), problemas de saúde (20,8%), e opção dos responsáveis (18%). Quando olhamos para a frequência escolar das crianças de 11 a 14 anos o cenário muda e a principal razão para não frequentar é **não ter interesse em estudar** (37%), seguido por ter

problemas de saúde (21,1%) e gravidez ou já ter concluído o nível de educação que queriam empatados com 6,9%. Quando passamos para adolescentes de 15 a 17 anos o principal motivo é **não querer estudar** (38,2%), seguido de trabalho ou buscando trabalho (14,6%) e gravidez com 11,4%.

Mas o cenário da educação brasileira não é composto somente pelos estudantes, existem outros elos nessa corrente. A OCDE, além de averiguar o aprendizado dos alunos, busca entender o professor também e realiza uma pesquisa com os docentes, essa pesquisa se chama TALIS (*Teaching and Learning International Survey* ou Questionário Internacional de Ensino e Aprendizagem). Os resultados apresentados na última edição (2018) mostram alguns pontos importantes.

Ela expõe a diferença entre números de alunos por professor na rede pública e na privada onde na pública há 22 alunos por professor em média enquanto na privada 16. Quase 90% dos docentes acha que a profissão de professor não é valorizada na sociedade.

Outro fator a ser destacado é a formação compatível com a disciplina que lecionam, sendo 56,8% das professoras nos anos finais do Ensino Fundamental tem formação compatível com o que lecionam e 63,3% no ensino médio. A TALIS ainda aponta a formação dos docentes mostrando que 14,7% deles não possuem graduação. Outro dado importante para continuarmos a montar esse cenário é o salário desses docentes. A pesquisa mostra que em 2019 o salário médio na rede pública (cerca de 70% dos professores) é de R\$3899,00 enquanto outros profissionais ganham em média R\$7321,00 (área de exatas), R\$ 6241,00 (área de humanas), R\$7588,00 (área da saúde).

A precarização da docência no Brasil tem varias consequências, uma delas é o alarmante número de afastamentos por licença médica. Uma pesquisa mostra que mais da metade dos pedidos de afastamento tem origem psicológicas (depressão, *burnout*, ansiedade e afins)¹³. Alguns dos motivos apontados são: a carga horária excessiva, infraestrutura inadequada, número excessivos de turma etc.

A última parte dessa equação que iremos ressaltar diz respeito à gestão pública escolar. As informações também foram obtidas a partir da TALIS e mostram que 46,6% das secretarias de educação não realizam avaliação das escolas. Além

¹³ <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/36/o-adoecimento-do-professor-da-educacao-basica-no-brasil-apontamentos-da-ultima-decada-de-pesquisas>

disso, foi informado que 70% dos gestores escolares informam que os recursos das escolas foram insuficientes no ano da análise.

Por fim, a figura abaixo mostra que os profissionais que atuam nas secretarias de educação não possuem formação na área educacional (88,5%) e 83,9% disseram que possuem outras funções além da secretaria de educação.

Bem, a nosso ver, o quadro que pintamos a partir de dados de várias instituições é uma educação onde os alunos não estão aprendendo, não querem estudar e abandonam a escola. Onde há uma disparidade racial e econômica. Onde o grau de analfabetismo funcional chega a 30% da população. Vimos que os professores tem sua profissão precarizada, muitos são designados para áreas que não as suas, o salário pago é o menor quando comparado a outras áreas e a sua saúde mental está prejudicada. Completando o quadro temos uma secretaria de educação que não está preparada, fornece poucos recursos e não avaliam as escolas. Desesperador.

Para corroborar os dados quantitativos que achamos, passaremos a palavra para algumas instituições. Por exemplo, a Unicef diz que:

de cada 10 crianças e adolescentes fora da escola, 6 viviam em famílias com renda familiar per capita de até ½ salário mínimo. A desigualdade social presente em nossa sociedade se reproduzia ao olhar para a exclusão escolar.¹⁴

Já a ONG Todos pela Educação, fala sobre as origens do desinteresse escolar:

É possível assumir que a declaração de desinteresse carregue exclusivamente situações vivenciadas nas escolas, e apenas os números já são capazes de expressar os desconfortos, uma vez que a exclusão incide mais sobre determinados grupos sociais. Os números da exclusão escolar sugerem que as discriminações e as violências vivenciadas pela população negra e indígena, que são maioria, podem contribuir para que essas crianças e adolescentes entendam que o melhor é sair e seguir. Isso sem mencionar a população LGBT, sobre a qual não se tem dados específicos na Pnad. No entanto, o desinteresse pela escola também pode ser resultado de elementos e situações externas às escolas¹⁵

¹⁴<https://www.unicef.org/brazil/media/14026/file/cenario-da-exclusao-escolar-no-brasil.pdf>

¹⁵ https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2021/07/Anuario_21final.pdf?utm_source=site&utm_campaign=Anuario

Já a OCDE nos caracteriza como tendo desempenho baixo (ela nos enquadra no título de *low performers*) nas três categorias do teste PISA 2018: Ciências, Matemática e Leitura. “No PISA, desempenho baixo são alunos que performam abaixo da linha base nível 2 em matemática, leitura e/ou ciências”¹⁶

Já a Campanha Nacional pelo direito à educação faz diversos alertas em seu balanço da PNE.

PNE	Plano nacional de educação (Lei n 13.005/2014) feito pelo MEC e pelo Inep criou 20 Metas para serem cumpridas entre 2014 e 2024. É um plano de ação para universalizar a educação para todas as crianças e adolescente, incluindo as com deficiência. Busca alfabetizar todas as crianças e traz mais algumas ações importantes para o quadro da educação brasileira.
------------	---

Dentro do documento a organização informa que das 20 metas, 15 ainda não foram cumpridas e 5 foram cumpridas parcialmente

O PNE não está sendo cumprido. No lugar dele, são colocadas uma série de políticas públicas que vão na contramão do que ele preconiza: políticas discriminatórias, excludentes, de censura, e de esvaziamento da escola como lugar vivo, democrático, transformador e livre. Assim, o descumprimento do Plano Nacional de Educação está no centro da **barbárie** que toma a educação nacional¹⁷ (grifo nosso)

Bem, tendo percorrido diversos dados qualitativos e quantitativos fornecido por diversas instituições com reconhecimento nacional ou mundial, partiremos para a segunda etapa. Ela busca fornecer insumo para cruzar o cenário atual da educação brasileira com o conceito de educação bancária de Freire.

Primeiramente, vamos lembrar o que é educação bancária. Usando as próprias palavras do autor para apresentá-la:

Nela, o educador aparece como seu indiscutível agente, como o seu real sujeito, cuja tarefa indeclinável é "encher" os educandos dos conteúdos de sua narração. Conteúdos que são retalhos da

¹⁶ <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/28450521-en.pdf?expires=1679961011&id=id&accname=guest&checksum=431C8CCBFA6FE59D38091B3266EB2EF9> (tradução nossa)

¹⁷ https://media.campanha.org.br/acervo/documentos/BALANCO_PNE_CARTELAS_VF.pdf

realidade desconectados da totalidade em que se engendram e em cuja visão ganhariam significação. A palavra, nestas dissertações, se esvazia da dimensão concreta que devia ter ou se transforma em palavra oca, em verbosidade alienada e alienante. Desta maneira, a educação se torna um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador o depositante. (FREIRE, 2019)

O conceito é bem simples. Uma educação que se assemelha com um banco, onde há realização de transferências, nesse caso, não monetárias, mas de conhecimento. Onde o educador-bancário transfere o conhecimento que possui para o aluno-receptáculo, que é preenchido e se faz a partir dessa transferência. Uma grande oposição ao que o Nicolau (que teve uma ideia) apresentado lá no começo do texto busca: sinergia troca de ideias com um produto que vai além da mera soma entre as duas, cria algo novo. Pobre Nicolau.

Como estamos fazendo somente um panorama para definir nosso contexto/cenário, não entraremos na profundidade da discussão de como é raso pensar que o aprendente não é um sujeito possuidor de conhecimento.

Conforme fizemos anteriormente, vamos em busca de outras vozes que corroborem com o que estamos dizendo. Vale salientar, mais uma vez, que não é unanime a ideia de que o cenário brasileiro da educação se coaduna com a educação bancária. Na verdade, muitos autores trazem o atual momento, após a implementação da Base Nacional Comum Curricular e a criação da PNE como uma grande melhoria para o sistema educacional do Brasil. Porém, como já vimos, a PNE, mesmo que possua diversas metas para alcançar uma educação universal e de qualidade, está muito longe de cumprir essas metas. Já a BNCC, quando olhada superficialmente, apresenta-se como uma possibilidade de avanço na educação. Mas, quando olhamos atrás da cortina, não é bem assim.

A BNCC foi criada como plano de ação para a Lei de Diretrizes e Bases (LDB – Lei 9.394/1996). A LDB é quem regulariza e define a organização da educação brasileira. Quando retomamos ao momento de sua criação (1996) a LDB informa claramente qual é o objetivo da educação: Trabalho e prática social. Isso deixa claro que a educação brasileira é voltada para o mercado de trabalho.

Art. 1º § 2º A educação escolar deverá vincular-se ao **mundo do trabalho** e à prática social. (grifo nosso)

A educação é voltada para esses dois aspectos, entretanto, enquanto é possível compreender quando se fala de trabalho (pois a palavra possui pouca subjetividade), o que se refere como prática social é deixado em aberto. Mais a frente é trazido novamente o dueto com outras palavras, informando que:

Art. 2º A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua **qualificação para o trabalho**. (grifo nosso)

Numa tentativa de explicar um pouco mais sobre a prática social, é colocado que a educação deve preparar o educando para o “exercício da cidadania”. Infelizmente, essa expressão também é subjetiva. E, mais uma vez o trabalho é trazido como finalidade ao falar que a educação deve qualificar para tal.

Dering, nos alerta sobre a questão acima. E traz mais uma reflexão interessante acerca da educação. A BNCC é tida como um documento orientador para que a educação no Brasil possa alcançar as metas da PNE. Segundo o autor:

Essa fragmentação dialoga com a tentativa paradoxal da BNCC no Brasil como uma **referência de caráter obrigatório** [...] pontuando como os currículos devem ser organizados tomando como base a BNCC. (Grifo nosso)

<p>Referência X Obrigação</p>	<p>O antagonismo dessas duas palavras merece um destaque. Achamos que vale lembrar que referência é o substantivo que vem do ato de referir, verbo que tem a ideia de representar algo a partir da sua fala, transcrever ou narrar algo. Já a obrigação é o substantivo que vem do ato de obrigar, forçar, submeter. Como é possível a possibilidade de se expressar de forma referencial, tendo a BNCC como sugestão, quando a mesma é obrigatória?</p>
--	--

O autor fala sobre essa questão quando diz:

Por assim ser, quando aponta a competência como orientação, pode-se entender que ela é um parâmetro, contudo, ao verificar a obrigatoriedade da BNCC e o que os alunos/as “devem” saber fazer,, é condicionado uma visão autoritária do documento frente a formação dos alunos. Logo, para que os alunos/as **saibam algo e saibam fazer esse algo**, eles **devem** seguir as orientações que são **oferecidas**. (grifo do autor)

O autor continua a reflexão:

Essa inflexibilização, ainda que se considere a BNCC como um documento aberto, provoca uma possível padronização do que é importante ou não aprender, novamente, uma concepção vertical do conhecimento: aquele que sabe mais para aquele que sabe menos (ou nem sabe). Essa concepção, por sua vez, remonta a discussão levantada por Paulo Freire (1974; 1975; 2016) acerca da educação bancária, logo, pontuamos, a reprodução de um modelo de ensino que busca formar “sujeitos acríticos” que não dialogam de forma a refletir sobre o seu local de fala e não compreendem a presentificação do seu corpo na sociedade.

E finaliza com o apontamento de que:

Também é observado por Gadotti (2002), nas análises por ele propostas, questões como a (re)produção dos sistemas de classe, raça e gênero. Todos esses reforços implicam um molde educacional já criticado por Viviane Mosé (2014) e por Silva, Souza-Dias e Nascimento (2019) e que, longe das posições da LDB, não se efetua na educação básica por duas razões: a primeira é que a Lei de Diretrizes e Bases, a educação é vista por meio de uma formação de autoridade – no sentido de autoritária – uma vez que ela é obrigatória e se delinea em metas, carga horária, posições do que é importante ou não, entre outros pontos; a segunda colocação é que a cultura da sociedade brasileira corrobora com essa visão da LDB, justificando a dificuldade na mudança do status quo. Nessa enseada, a Base Nacional Comum Curricular vem como a terceira razão da manutenção de um modelo de ensino retrograda: a imposição da BNCC como fundamento para a educação básica no país e pautada no Plano Nacional de Educação.

Por fim ele amarra todo o seu pensamento pondo a BNCC como replicante da educação bancária. E vai além dizendo que, uma vez que a BNCC tem caráter obrigatório, dá autenticidade para a educação bancária, onde o depósito de conhecimento é o objetivo, sem levar em conta os aprendentes como sujeitos e “silenciando vozes pela forma impositiva dos ‘saberes necessários’”.

A BNCC é um documento que se propõe aberto, mas que tem caráter obrigatório. Nesse paradoxo acabamos por notar que a BNCC propõe o que se deve aprender, rotula como obrigatório, mas não fornece ferramentas para tal, posto que se põe como uma proposta. Isso faz com que recaia sobre às secretarias estaduais e municipais de educação, às instituições de ensino e aos educadores a tarefa de dar conta de ensinar o imposto em diferentes contextos, aos mais variados tipos de

sujeitos, tendo eles conhecimento prévio para tal. Pit nos alerta dessa questão quando diz:

aqui nos deparamos com o paradoxo, ou binômio, teoria/prática onde recebemos um documento que nos é apresentado como uma norma a ser seguida com o intuito de estabelecer uma base que seja comum a toda nação. Partindo deste pressuposto, se faz necessário o questionamento de como que todas estas normas serão colocadas em prática, haja visto tamanha disparidade de realidades existentes no território nacional.

Ele diz também que “Em outras palavras, a BNCC, por um lado, ao definir o currículo e, por outro, deixar a cargo do professor o seu desenvolvimento, produz uma lógica invisível de responsabilização da escola e dos docentes”. A BNCC, quando põe como foco aprender habilidades e desenvolver competências, e desfila um rol de quais são essas habilidades e competências, apaga completamente o sujeito-aprendente e o sujeito-educador. Apesar da ideia ideal de uma base mínima e comum ser interessante, é um pensamento utópico quando tentamos concretizá-lo em um território nacional tão vasto e dispare como o Brasil. E essa ideia que se transveste como ideal apenas diz o que é obrigatório, deixando a responsabilidade do mais difícil – implementar – na mão das escolas e educadores e, que se houver falha, serão os responsabilizados por tal.

Os autores Costa et al também concordam com esses apontamentos feitos à BNCC. Eles nos relembram que o contexto brasileiro ate pouco tempo, não tinha diretrizes a seguir:

De qualquer forma, a existência dessas iniciativas rechaça a crença de que até o ano de 2017 o Brasil não possuía propostas de currículo, argumento apresentado pelos defensores da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que insistem na ideia de que centralizar o currículo é a alternativa viável para a garantia da qualidade educacional. Entendemos que tal iniciativa constitui uma falácia tendo em conta o cenário de diferenças materiais, profissionais e culturais presentes em cada escola. O entusiasmo pela padronização do ensino ocorre em detrimento ao reconhecimento das diferenças locais, que, no contexto da BNCC, tendem a ser silenciada, pela desvinculação da produção do currículo do contexto em que está inserido. Essa realidade se apresenta como problemática, não apenas por não atender às múltiplas vozes que ecoam na comunidade e na escola, mas também por apresentar-se de maneira verticalizada e prescritiva, haja vista que desconsidera os sujeitos escolares como parte de uma dinâmica institucional singular que opera de formas particulares em relação às políticas.

Bem, finalizamos esse subcapítulo, após trazer dados alarmantes sobre o cenário macro atual da educação no Brasil. Sempre há mais dados que podemos buscar, mas entendemos que, ao apresentar diversas fontes de informação quantitativa diferentes, conseguimos pintar o cenário em que estamos. Com isso passamos à nossa análise de que a educação brasileira se assemelha com a educação bancária, pois é orientada para a criação de força de trabalho e se omite na criação de sujeitos críticos. E ainda, com a obrigatoriedade da BNCC, impõe verticalmente o que deve ser aprendido, quais habilidades e competências são necessárias, sem levar em conta as diferenças de contextos que existem no Brasil. E ainda, deixar a cargo dos educadores a implementação dessa proposta idealista. Tenso.

2.1.2 Ludus Magisterium

Acredito que esse tenha sido o capítulo mais difícil de fazer. Conseguir falar de um grupo: recente, com tanta gente maravilhosa e plural, cheio de riquezas, e do qual faço parte.

Uma das belezas da LM é sua simplicidade. Em uma frase você consegue delinear o que se vê quando se olha pela primeira vez para o grupo: a Ludus Magisterium é um grupo de professoras, formado em 2019, que utilizam os jogos em seus processos de ensino-aprendizagem, mas a simplicidade dessa descrição tem uma profundidade incrível quando começamos a ver todos os pormenores que esse iceberg de conhecimento e potencial tem.

Hoje em dia, em 2023, quatro anos após seu início, a LM está com mais de 200 membros que cobrem todas as cinco regiões do Brasil (além de alguns membros no exterior). A capacidade que ela tem, pensando que cada um dessas professoras tem diversas turmas com diversas alunas em casa, espalhado pelos quatro cantos do Brasil. Segundo nosso questionário¹⁸, com 54 respondentes, as professoras atuam em vários seguimentos da educação. Se fizermos a conta levando em consideração apenas uma turma por segmento, temos 83 turmas alcançadas. Se pensarmos nas turmas que, em média, tem 30 alunas¹⁹, temos um

¹⁸ Ver Capítulo 4.1

¹⁹ <https://noticias.r7.com/brasil/pl-que-limita-o-numero-de-alunos-em-sala-de-aula-avanca-na-camara-22102021>

total de 2490 educandas. Se pensarmos que nossa amostra só coletou dados de um quarto das professoras da Ludus, esse número é muito maior.

São diversos estudantes impactados pela **subversão** do uso do jogo na educação. São mais de dois mil aprendentes que estão sendo ouvidos e que tem a possibilidade de uma educação diferenciada, na qual não são somente um depósito de conhecimento. Eles têm a possibilidade de terem professoras que, ao querer ensinar, buscam no aluno a resposta (uma das) de como fazer isso – através da diversão/brincadeira.

Dúvida: por que será que muitas vezes queremos que o outro aprenda como nós achamos que o aprender deve ser feito e não como o outro quer aprender? Será que é um reflexo de um ciclo vicioso e a gente faz com os outros o que fizeram conosco? Se sim, como quebrar isso?

O primeiro texto escrito sobre a LM foi feito pelo autor Carvalho (2022) onde ele faz um raio x da formação do grupo tanto quanto da sua jornada ate o momento que publicou sua dissertação. Por isso, vamos pedir ajuda ao que ele escreveu para mergulhar um pouco mais dentro da Ludus.

Queremos trazer aqui uma das nuvens de palavras que o autor construiu a partir das conversas entre os membros no grupo de WhatsApp (principal ferramenta de comunicação do grupo).

FIGURA 26: Nuvem de palavras formada pelas conversas no grupo LM



Fonte: CARVALHO, 2022

É interessante ver as palavras que se destacam por terem sido usadas mais vezes. Em primeiro plano vemos jogos, o que nos parece natural. Mas podemos ver palavras como RPG, projeto e gente, palavras interessantes e que mostram parte da essência do grupo.

A LM tem diversas coisas interessantes, uma delas é que muitos educadores de lá criam ou adaptam jogos para utilizar na educação. O que faz com que diversos projetos (individuais ou coletivos) apareçam e sejam divulgados no grupo, formando assim, uma teia de conexões.

Indo buscar a origem da LM, vamos para um momento em que ela ainda não tinha sido criada/descoberta. Existe uma escola no Rio de Janeiro chamada Oga Mitá, do tupi-guarani: “casa da criança”. Foi nesse lugar, com nome tão simbólico, que aconteceu o primeiro Jogamitá, organizado por um pai de alunos da escola. A ideia do evento era trazer jogos de tabuleiro e RPG para os alunos, professores e responsáveis para integrar todos num momento divertido e criar laços. O Jogamitá já tem muitas edições, mas a ideia de criar eventos onde as pessoas troquem e dialoguem fez nascer outra ideia na cabeça desse pai. Foi em 2018, então, que ele organizou o 1º Simpósio Fluminense de Jogos e Educação junto com o 11º

Jogamitá²⁰. Foi um sucesso e muitas pessoas interessantes cruzaram os caminhos umas das outras. Foi nessa época que esse pai me convidou para fazer parte da Ludus. Minha filha (Morgana) tinha aula de RPG (genial) com ele no Ogamitá e ela sempre falava de mim e que eu jogava. Conhecemos-nos, eventualmente, e a sinergia foi impar. Volta e meia estamos confabulando planos subversivos por ai.

Em 2019, os diálogos entre essas educadoras já estava com uma proporção enorme e o desdobramento foi a criação de um grupo de WhatsApp, despretensioso, para trocar ideias e realizar ações.

Na perspectiva da Ludus Magisterium, suas pessoas se reúnem pelas redes e presencialmente, como uma forma de comunidade de aprendizagem, e realizam intercâmbios, desenvolvem estudos e pesquisas, organizam ações acadêmicas e extensionistas, dentre outras. Como exemplos de realizações da Ludus Magisterium, temos:²¹

- Encontros temáticos presenciais
- Simpósio Fluminense de jogos e Educação
- Encontros temáticos virtuais
- Livro lançado
- Presença em outras ações e eventos

²⁰ <https://ogamita.com.br/joomla/projetos/jogamita/40-projetos/jogamita/644-11-jogamita-i-simposio-fluminense-de-jogos-e-educacao>

²¹ <http://ludusmagisterium.com.br/sobre/>

FIGURA 27: Programação do primeiro simpósio fluminense de jogos e educação

Programação

08:30 | Chegada e Credenciamento

09:00 | Abertura - Prof. Aristeo Leite Filho - Diretor Oga Mitá - Jogos e Pedagogia

09:45 | Palestra I - O Jogo como Dispositivo Cultural - Luciano Bastos

10:35 | Mesa Redonda I - Impactos sociais na utilização de Jogos

(família, eventos, escola) - Allan Mello, Ian de Souza, Luis

Guilherme | Mediador Pedro Vitiello

12:00 | Almoço

13:00 | Palestra II - Cineducando - o lúdico no ensino do cinema- Renata Palheiros

13:50 | Palestra III - Maurício Pedroso - RPG em Sala de Aula

14:40 | Mesa Redonda II

Diálogos entre teoria e prática na utilização de Jogos - Profa.

Cecilia Schubsky, Jorge Valpassos | Mediador Luciano Bastos

16:00 | Palestra IV - Hume e Kant: Uma base metodológica para

compreender a paralisia de análise nos jogos competitivos -

Max de Carvalho

16:45 | Encerramento - Pedro Vitiello de Azevedo(término 17:00)

Fonte: Ogamitá, 2018

O grupo se tornou tão numeroso que foi definido uma gestão para dar vazão a todas as ideias, além de motivar que mais ideias aparecessem. Como eu faço parte da Ludus desde o começo e tenho interesse em várias práticas dela, mas não sou educadora (ainda), entrei na gestão como minha forma de contribuição (o que diminuiu claro, com o andamento do mestrado. Mas que vai voltar em breve e com força total).

Mas a decisão de utilizar os membros da LM como grupo para produção de dados vai além da minha participação nele. Eu poderia ter buscado outros grupos, poderia ter tentado construir a pesquisa sem produção de dados qualitativos. Poderia ter escolhido um ou outro membro da LM para trabalhar em particular e não mencionar o grupo em si. Entretanto, achamos fundamental fazer o registro desse grupo. Claro que temos a dissertação de Carvalho, mas acho que quanto mais material, de pontos de vista diferentes e ângulos diversos é melhor para que a riqueza na educação, construída a partir do brincar, seja mencionada e disseminada.

Com isso conseguimos construirmos conhecimento, juntos, sobre esse tema tão rico: Jogos (no nosso caso RPG) para/na educação.

Continuando a falar sobre o grupo, temos um fenômeno, que já foi identificado por diversos membros e ainda não se achou uma resposta para a questão: uma maioria gritante dos professores da LM lecionam biologia. Talvez tenha relação com o começo da LM, que foi reunido por alguns profissionais da área de saúde/biologia. Talvez tenha sido porque há muitos jogos e material na área de biologia/saúde relacionados a jogos; ou ainda porque a matéria possui uma facilidade para ser inserida em jogos de forma já mais aceita por instituições de ensino e por responsáveis. Quem sabe?

E em falar em aceitação, adentramos há mais um motivo para o querer dessa pesquisa. Queremos desenvolver mais material que dialogue sobre os benefícios do lúdico na educação para que os professores que queiram usar essa estratégia/ferramenta tenham mais possibilidades argumentativas para tal; e que seja possível disseminar a prática desse uso pelos demais docentes. Acredito que a origem da LM também resida nessa necessidade de se fortificar argumentos e encontrar pares que estão no mesmo caminho. Como diria Carvalho, “A Ludus Magisterium é uma rede de aprendizagem, não um movimento social. Mas uma rede de aprendizagem que se movimenta socialmente”. Sabemos que não é um movimento de militância ativa, mas temos o entendimento da força política que ele exerce quando reúne diversos pares ao redor de todo o Brasil, para falar da educação com jogos.

Outro ponto importante a ser destacado é que é **A Ludus Magisterium**, no feminino. Escolha debatida e consciente do grupo que está gerindo a LM. Afinal, sabemos que a política é feita a todo o momento. Trazer e fortalecer as questões de gênero e suas opressões estruturais é importante (e quase um dever) quando valamos de grupos de pessoas que se debruçam sobre um tema (qualquer tema).

Vale lembrar que a LM foi reunida em 2019, ano bastante conturbado após a eleição de 2018. Como Carvalho pontua:

No ano anterior à formação da Ludus Magisterium, as eleições presidenciais resultaram na eleição de um presidente, cujo mandato tem se constituído na afirmação pública de inúmeros preconceitos e violências, principalmente associados à misoginia. Desde então, a legitimação não declarada no que diz respeito a todo tipo de forma de violência contra a mulher têm batido muitos recordes (CAOP,

2020; GUSTAFSON, 2019). Já no primeiro ano, em 2019, as mortes por ódio à mulher haviam aumentado 7,1% em relação ao ano anterior (VELASCO, 2020); em 2020, novo crescimento de 1,9% (VERGUEIRO 2020).

Então, esperamos ter apresentado o grupo dentro de sua pluralidade, o melhor possível, visto que é necessária a “compreensão de que Ludus Magisterium é inclassificável porque é movimento. É rede, essa rede altamente móvel, líquida, parte intrínseca da sociedade atual.” (CARVALHO, 2022).

No capítulo Diálogos você consegue encontrar dados quantitativos e qualitativos extraídos do questionário e das entrevistas. Acreditamos que eles ajudam a delinear mais ainda o universo que é a LM.

Conclusão do subcapítulo Primeiro as primeiras coisas

Relação com a pesquisa	Entendimento do cenário em que estamos tanto no contexto da educação quanto na contextualização do nosso grupo para produção de dados.
O que foi feito para cumprir o objetivo	Para a educação utilizamos dados quantitativos, de diversas fontes, e diversas vozes de autoras que comparam a educação brasileira atual com a educação bancária. Para a Ludus Magisterium reunimos material que já possuíamos a partir do questionário feito com membros e buscamos em um autor, que já havia escrito sobre a LM, mais informações.
Resultados encontrados	Definição do cenário da educação brasileira atual correlacionada com a educação bancária (Freire) e apresentação da Ludus Magisterium.

2.1 RPG

“Aquilo que não me mata, me dá XP.”

(Anônimo, mas poderia ter sido Nietzsche se ele jogasse RPG)

Objetivo do subcapítulo

RPG	Explicar o que é RPG e suas características. Expor a revisão sistemática feita. Dar um exemplo de aventura.
------------	---

	E falar sobre a importância do brincar.
--	---

Podemos dizer que RPG é um jogo. Até um jogo de interpretação de personagens e criação de histórias. Mas estaríamos diminuindo o RPG.

O RPG é, antes de tudo, um evento social. As pessoas marcam uma sessão de RPG da mesma forma que marcam uma saída em grupo para um bar pra jogar conversa fora. É imprescindível, para que o jogo de RPG aconteça, que essas pessoas queiram socializar entre elas.

Depois podemos dizer que é um jogo, pelo ponto de vista do explorar do brincar. De criar, experimentar, rir e se divertir num mundo suspenso da realidade, onde se podem viver outras coisas.

Podemos dizer que RPG é uma criação coletiva e de histórias. As sessões de RPG vão se desenrolando a partir das criações e ações dos jogadores.

RPG também é, em sua essência, a vivencia de uma experiência. Quando se está, como jogador, imerso em um personagem, você vivencia o que esse personagem está vivenciando e, de alguma forma, quando esse jogo acaba, o que você aprendeu vira experiência sua que você carrega na sua vida posterior.

Sara Bowman escreve em seu livro, *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*, sobre a essência do RPG.

Primeiro, um RPG deve estabelecer algum senso de comunidade através de um ritual de experiência de narrativa compartilhada entre vários jogadores. RPGs também devem envolver alguma forma de sistema de jogo, que fornece a estrutura para a estrutura de cenários específicos e a resolução de problemas dentro deles. Finalmente, para que um jogo seja considerado "role-playing", os jogadores devem, em algum nível, alterar seu senso primário de identidade e desenvolvem um Eu alternativo por meio de um processo conhecido como alteração de identidade. Os jogadores executam esses Eus secundários em um espaço de história cocriado, imaginado tanto pelos jogadores como por seu guia. Este guia - também conhecido como Narrador, Gamemaster, Dungeonmaster, ou Árbitro - tece a narrativa em um coerente como um todo e fornece arbitragem final no que diz respeito à resolução de conflitos e regras. (BOWMAN, 2010. Tradução nossa)

Com isso, pode-se compreender que o RPG é um jogo de imaginação, onde uma história vai sendo criada coletivamente conforme a narrativa dela se dá.

No RPG possuímos alguns itens necessários, conforme vamos mostrar abaixo:

1) **Narrador**: não é possível dizer quem é mais importante: narrador ou jogador em um jogo de RPG, mas decidimos começar pelo narrador (ou mestre) pois é ele que cria o mundo em que a aventura vai se passar e a aventura em si. Claro que ele pode utilizar mundos pré-construídos ou aventuras prontas, mas invariavelmente ele é o mediador que vai inserir os jogadores dentro da história e auxiliar no caminho como for necessário.

2) **Jogadores/personagens**: os jogadores são as pessoas que irão interpretar alguns dos personagens do mundo onde se passa a aventura. Normalmente cada jogador interpreta um personagem que criou, mas há diversas outras possibilidades: um grupo de pessoas interpretar um personagem e ter que entrar em consenso do que ele vai fazer; uma pessoa interpretar mais de um personagem e ter que equilibrar isso; um dos jogadores também ser um narrador colocando pontos na aventura que o narrador original não tinha conhecimento; o mestre trazer personagens prontos para que os jogadores escolham etc.

3) **NPC**: é a sigla pra Non Playable Character, que são personagens do mundo que não estão sendo interpretados por nenhum dos jogadores e aí precisam ser interpretados pelo mestre. Pode ser alguém que tenha uma informação importante; ou os familiares de um personagem; e ainda a caixa do supermercado.

4) **Sistema**: é o nome dado para o conjunto de regras desenvolvidas para dar jogabilidade ao RPG. Esses sistemas podem ou não possuir um, ou mais, mundos em que os mestres e jogadores vão criar sua aventura. Aqui eu trago alguns exemplos dos que me são mais familiares e bastante conhecidos.

- **Dungeons & Dragons (D&D)**: É um dos sistemas de RPG mais populares do mundo e foi criado em 1974. Nele os jogadores criam personagens que embarcam em aventuras em um mundo de fantasia, geralmente, medieval. O sistema é baseado em rolagens de dados para determinar o sucesso ou falha em ações específicas, bem como na utilização de pontos de habilidade, atributos para definir as capacidades do personagem e níveis para identificar o poder que o personagem tem.

- Call of Cthulhu: Este é um sistema de RPG baseado nos contos de horror de H.P. Lovecraft. Os jogadores interpretam personagens que se envolvem com forças sobrenaturais e enfrentam horrores inimagináveis. O stem foco maior em foco investigação e mistério do que em combate.
- Fate: Fate é um sistema genérico que pode ser aplicado a qualquer gênero ou configuração. Ele se concentra em criar personagens interessantes e em permitir que os jogadores explorem temas e questões relevantes ao mundo real, ao mesmo tempo em que se divertem em aventuras imaginárias. Nesse sistema a narrativa tem um papel mais importante na resolução de conflitos.
- Vampire: The Masquerade: um sistema de regras que permite aos jogadores interpretarem vampiros em um mundo de trevas. Possui regras para a representação dos poderes e fraquezas dos vampiros, bem como um sistema de interpretação de conflitos sociais. Ele é um jogo de horror pessoal.
- GURPS: um sistema de regras genérico que pode ser usado em qualquer cenário, do medieval ao futurista. Possui um sistema detalhado de criação de personagens e regras para a resolução de ações em jogo. É um excelente coringa para quando você tem uma ideia para um jogo, mas não sabe em que sistema encaixar, ou ainda, quando quer misturar ideia de sistemas diferentes.

5) **Sessão:** é uma unidade de aventura. Cada vez que os jogadores e narrador se reúnem para jogar é uma sessão. Uma aventura de RPG pode durar uma sessão, 10, 100 ou infinitas sessões.

Dessa forma, o RPG não é apenas um jogo, mas também de uma experiência de cocriação de histórias, que pode trazer benefícios para o desenvolvimento social e emocional dos participantes.

2.1.1 *Revisão sistemática*

Essa sessão tem como o intuito mostrar a revisão sistemática de publicações acadêmicas sobre RPG com enfoque no Design e/ou na Educação.

Para tal foi utilizado e/ou nas buscas dos temas de Design e Educação porque queríamos abranger o máximo possível na nossa pesquisa. Entendemos que, muitas vezes, textos de áreas diferentes podem não citar outra área da forma

comum que essa área se citaria. Queríamos ter certeza que quando o texto falasse de educação e mencionasse o design como processo, criação, solução, nós encontraríamos. Então, buscamos material que tivesse um ou outro e decidiríamos, posteriormente se enquadrava nos três temas ou não, a partir dos nossos parâmetros.

A questão que orienta esta revisão sistemática é: dentro do que foi publicado no universo acadêmico, há material que corrobora se o RPG pode ser utilizado como estratégia tanto em Design quanto em Educação?

Depois de feita a pesquisa, conforme informado no capítulo Chão de Estrada, uma planilha (na seção Apêndices) foi estruturada com os resultados encontrados. A planilha serve como índice dos achados e conta com colunas com as seguintes informações:

- Tema (quais temas da pesquisa o resultado comporta);
- Plataforma em que foi pesquisado;
- Busca (entrada utilizada);
- Número de resultados da plataforma;
- Parâmetros adicionais (caso tenham sido usados para melhor filtrar os resultados); informação se segue na pesquisa;
- Autor;
- Título;
- Ano;
- Instituição;
- Tipo de texto;
- Palavras-chave;
- Observações.

Por questões estéticas, de compreensão e volume (ia ficar feio de mais uma tabela com inúmeras linhas e 12 colunas), a tabela completa com os resultados encontrados pode ser acessada através do link que está no capítulo Apêndices.

Relembrando as palavras e expressões que usamos para fazer a busca, segue a tabela abaixo (igual a tabela que está em método, pra não precisar voltar lá pra lembrar)

QUADRO 8: Variações encontradas dentro das categorias

	RPG	Design	Educação
Variação 1	roleplaying	projeto	metodologias
Variação 2	role playing game	processo	ensino
Variação 3	role-playing game	Design based research	education
Variação 4	narrativa	project	methodology
Variação 5	storytelling		Revisão sistemática

Fonte: elaboração própria

A partir da planilha, as análises a seguir foram feitas:

A figura 33 mostra a apuração obtida com essas entradas que retornaram mais que zero resultado.

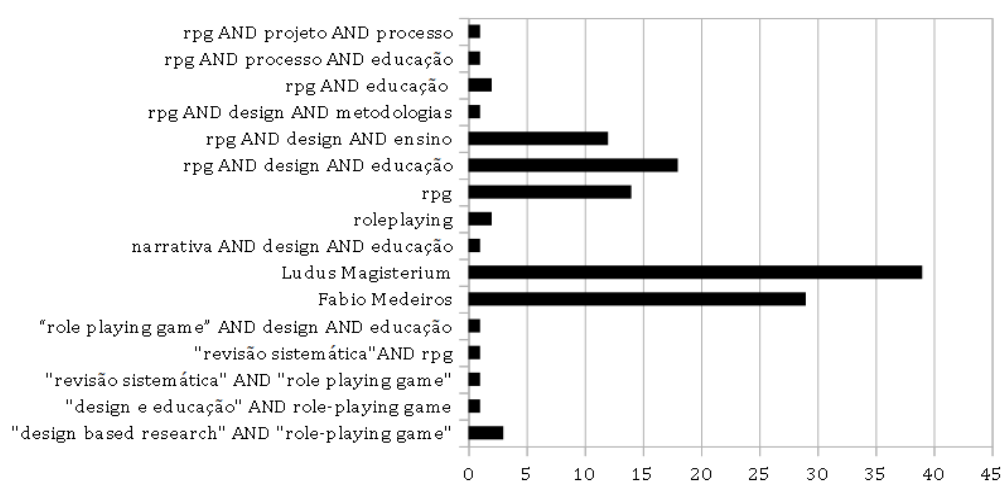


FIGURA 28: Resultado das buscas a partir das expressões

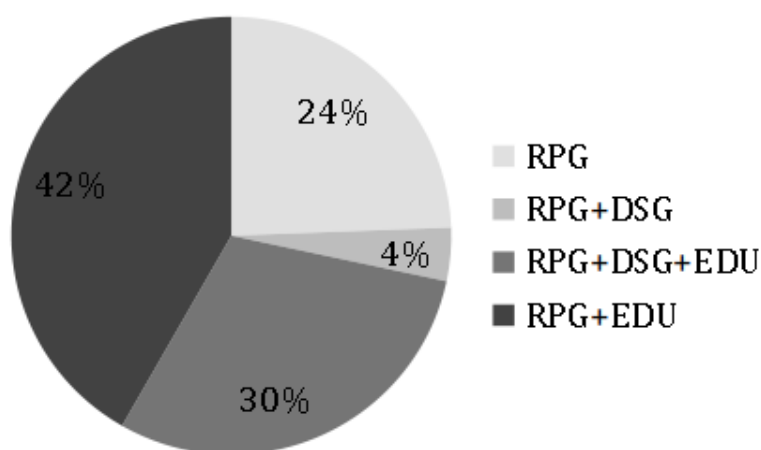
Fonte: Elaboração própria

Como vemos, o maior retorno foi com a indicação de colegas RPGistas da Ludus Magisterium. Optou-se por colocar o nome de Fábio Medeiros (membro antigo da LM que pesquisa o uso de RPG na Educação) como fonte de pesquisa,

pois sozinho ele forneceu uma grande quantidade de material (após a qualificação ainda mais material foi coletado a partir da integrante da LM, Eliane Bettocchi, mas não computamos na tabela pois a fase da revisão sistemática já havia sido concluída). Em seguida, o segundo maior retorno foi com a entrada RPG, Design e Educação com 18 textos.

No total foram obtidos no total 127 textos. A figura a seguir, mostra os resultados divididos por temas e junção de temas em forma de porcentagem.

GRÁFICO 1: Porcentagem dos resultados em cada um dos temas e composições



Fonte: elaboração própria

Vemos que RPG e Educação possui o maior número de resultados, seguidos por RPG, Design e Educação. O menor número de textos acadêmicos foi encontrado quando o tema RPG estava sozinho.

Já na tabela a seguir, podemos perceber que a plataforma que teve o maior número de resultados foi o Google Acadêmico com mais de 10 mil retornos. Entretanto somente 33 destes foram selecionados pois, observando o título e palavras-chave, somente estes se mostraram pertinentes quanto a estar relacionado com a pesquisa. Isso indica que, aproximadamente, somente 1 texto a cada 300 resultados foi selecionado. Já no que tange os resultados obtidos a partir de indicações, o volume recebido é muito menor, entretanto, o aproveitamento foi de cerca de 1/3 dos textos.

QUADRO 9: Quantidades de resultados por plataforma

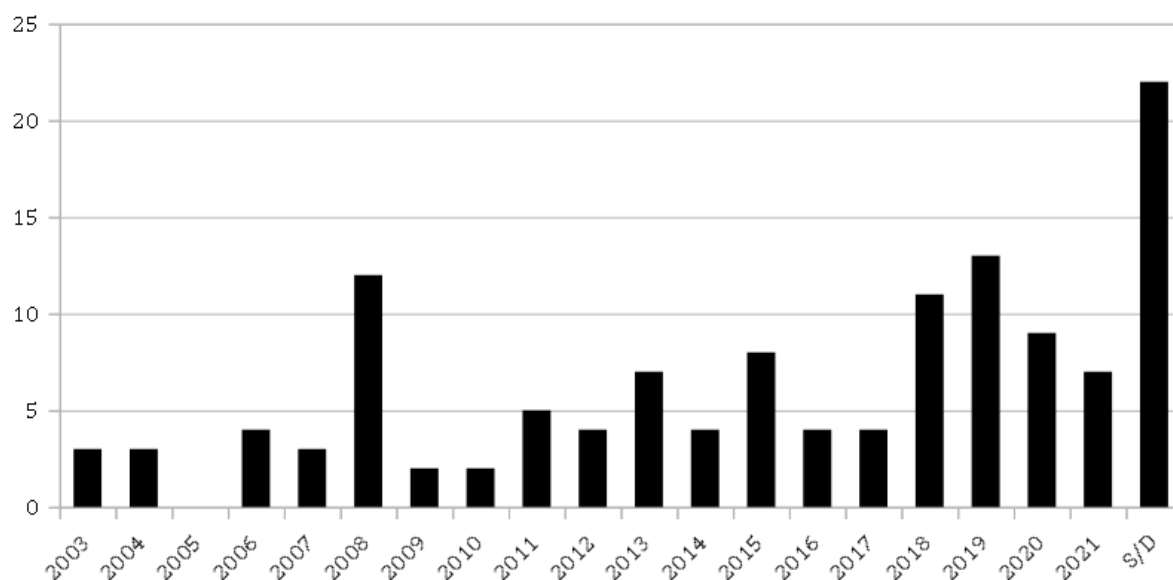
Plataforma	Resultados	Selecionados
Base de Dados USP	32	6
Base Minerva UFRJ	20	1
BDTD/UERJ	3	1
Cerrado UFMG	84	2
Google Acadêmico	10145	33
Indicações	214	68
Maxwell – PUC-Rio	1	4
ResearchGate	8	3
SBU Unicamp	18	2
SciELO	16	4
SIBI UFBA	21	1
SiBi UFPR	11	2

Fonte: elaboração própria

Abaixo, na figura, podemos visualizar o número de publicações separadas por ano. Infelizmente mais de 20 textos não possuíam a data de publicação, tornando impossível determinar em que ano foram escritos. Pode-se observar, também, que no ano de 2008 tivemos um pico de produção acadêmica sobre RPG. Não foram encontrados motivos para explicar este aumento, entretanto, aponta-se que foi o ano

do fim de uma das revistas mais famosas de RPG, a Dragão Brasil²²; e que muitos dos adolescentes que vivenciaram o RPG no seu auge, na década de 1990, já possuíam idade para estar dentro do universo acadêmico.

GRÁFICO 2: Número de textos por ano das publicações

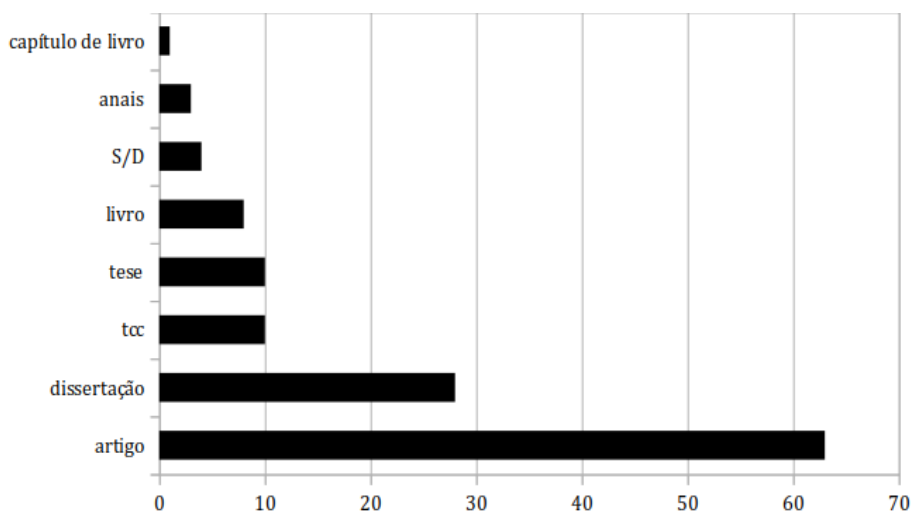


Fonte: elaboração própria

O gráfico a seguir expõe os tipos de textos acadêmicos encontrados na revisão sistemática. Os artigos compõem a maioria do acervo seguido por dissertações sobre o tema.

GRÁFICO 3: Divisão dos textos encontrados por tipo

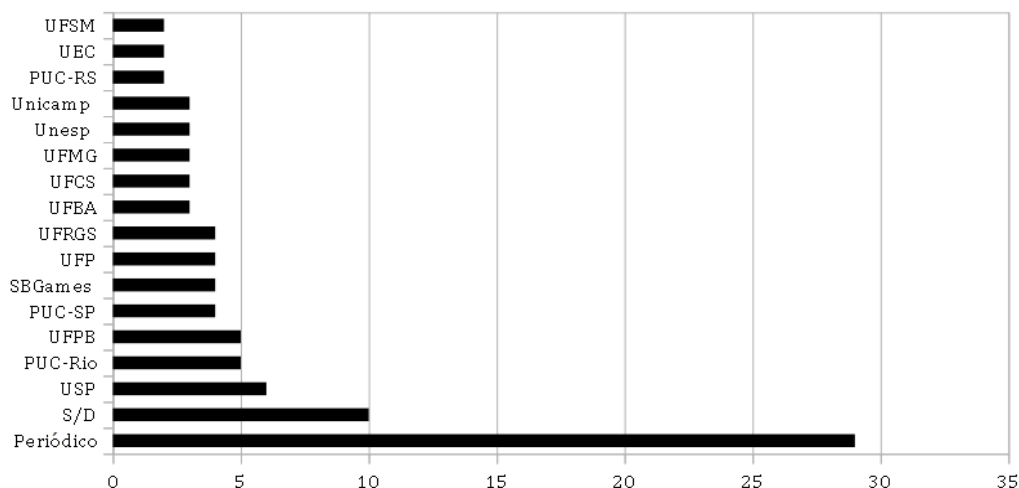
²² Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Drag%C3%A3o_Brasil



Fonte: elaboração própria

E a seguir a indicação dos locais onde estes textos foram publicados, 14 universidades apareceram nos resultados e os demais textos foram encontrados em periódicos diversos. A maioria tem como origem periódicos acadêmicos diversos. Quando atentamos para as universidades que veiculam textos sobre RPG no âmbito do Design e/ou Educação temos a USP, PUC-Rio e UFPB como destaque.

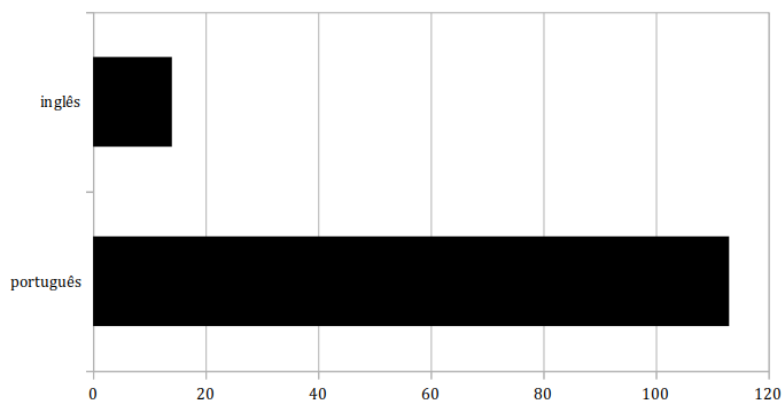
GRÁFICO 4: Textos por local de publicação



Fonte: elaboração própria

Mesmo utilizando palavras em inglês como entrada para a busca de textos sobre o tema do presente artigo, tivemos um retorno muito maior de material pertinente no idioma português do Brasil, conforme pode ser observado no gráfico abaixo.

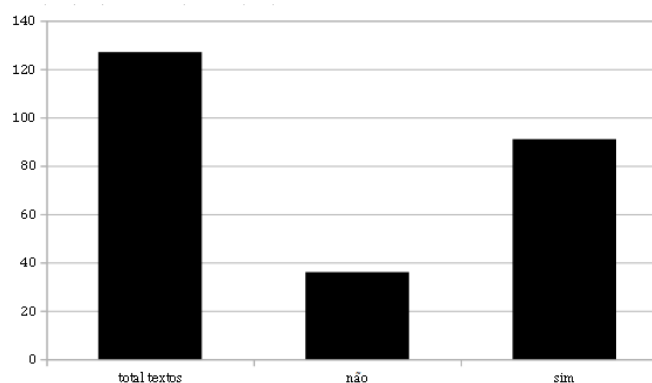
GRÁFICO 5: Idiomas encontrados sobre o tema



Fonte: elaboração própria

Na 5ª e última etapa adentramos o conteúdo e analisamos se ele dava conta de responder a questão orientadora que é: **o RPG pode ser utilizado como estratégia tanto em design quanto em educação?** A partir da análise dos títulos palavras-chave e resumos foi decidido que dos 127 textos encontrados sobre o assunto, 91 deles dão conta de responder sobre o uso do RPG dentro deste recorte, seguindo para uma análise aprofundada. Ao analisar os resumos de todo o conteúdo achado, 36 deles não mostraram discutir assuntos totalmente pertinentes à questão orientadora, conforme o gráfico abaixo mostra.

GRÁFICO 6: Textos selecionados: descarte x análise



Fonte: elaboração própria

Com isso ficou evidente que o RPG é, sim, uma estratégia nas duas áreas. O material encontrado discorre sobre diversas formas de uso do RPG nessas duas áreas.

No Design, por exemplo, vemos o RPG ser aplicado como estratégia para cocriação colocando usuários como jogadores em situações-aventuras planejadas

para obter a participação deles no processo de criação. O RPG também é usado no Design como ferramenta para validação de produtos, serviços ou sistemas, colocando o usuário como jogador e propondo atividades narrativas para testar o produto, serviço ou sistema prototipado até então. O RPG também é utilizado para análise de cenários e situações que se tornam ambientes do jogo para serem melhor compreendidos. Ele também é usado como motor para a criatividade; em etapas do processo do projeto; e como ferramentas. Abaixo pode-se observar a nuvem de palavras gerada a partir das possibilidades encontradas do RPG como estratégia para o Design.

FIGURA 29: Nuvem de palavras sobre RPG como estratégia em Design



Fonte: elaboração própria

A nuvem de palavras apresentadas leva em consideração a quantidade de ocorrências tendo as maiores maior número de aparições.

Já na Educação o RPG pode ser usado como estratégia motivacional para que os alunos participem ativamente de alguma prática proposta; também como estratégia para a colaboração entre os envolvidos em dada situação-aventura ou situação-aula. Pode ser usado como veículo para a multidisciplinaridade trazendo diversos conceitos a serem trabalhados para um mesmo jogo. Há diversas outras formas do uso do RPG como estratégia para a Educação: trabalhar o lúdico; engajamento; socialização; experimentar vivências e cooperação. Abaixo pode-se

observar a nuvem de palavras gerada a partir das possibilidades encontradas do RPG como estratégia para a Educação.



FIGURA 30: Nuvem de palavras sobre RPG como estratégia de educação

Fonte: elaboração própria

No processo de pesquisa e análise desta revisão sistemática foram achadas algumas informações que merecem destaque para posterior estudo, além das que tangem a resposta à questão orientadora.

Em primeiro lugar cabe trazer destaque aos autores encontrados no processo. Abaixo, pode-se ver os sobrenomes destes, sendo que o destaque que recebem é equivalente à proporção que os mesmos apareceram nos resultados.



FIGURA 31: Nuvem de palavras das autoras dos textos

Fonte: elaboração própria

Em seguida, nuvem de palavras composta pelas palavras-chave que apareceram nos textos acadêmicos desta revisão sistemática. O objetivo é trazer luz ao tipo de conceitos, ideias, temas, áreas e assuntos atrelados ao RPG.



FIGURA 32: Nuvem de palavras das palavras-chave nos textos

Fonte: elaboração própria

Ao longo da revisão sistemática percebe-se que algumas teorias são tratadas dentro dos três temas, como, por exemplo: alteridade; empatia; cocriação; criatividade. Observar esta linha que perpassa os três temas pode ser um caminho para a investigação entre RPG, Design e Educação.


Percebeu-se, também, que o Design é utilizado diversas vezes como meio para que o RPG seja uma estratégia na Educação. O Design, aí, passa a ser técnica para desenvolver um projeto de ensino que o utilize. Este é mais um caminho possível a ser seguido para investigar os três temas.

Constatou-se que o Design é utilizado na criação e desenvolvimento de jogos e aventuras de RPG. Com isso podemos fazer uma análise inversa em que o Design é que se torna a estratégia para o RPG.

Outra descoberta foram as possíveis similaridades e diferenças que os três temas possuem entre si. Conforme as demais percepções, esta se torna mais um caminho a ser investigado. Em seguida, aparece tabela apresentando um quadro comparativo entre as semelhanças apresentadas nos três temas. Por exemplo, o RPG tem suas aventuras, o Design tem suas técnicas e a Educação seus métodos como ferramentas de desenvolvimento. Um coloca o jogador como protagonista, o outro o usuário e o outro o aluno. Uma é narrativa, o outro é processo e o outro,

trajetória. Enquanto um apresenta uma missão (desafio) a ser solucionado, o outro tem uma situação-problema e o último, projetos para aprendizagem.


QUADRO 10: Similaridades entre os principais temas

Similaridades		
Ler tabela nesse sentido 		
RPG	Design	Educação
Aventura	Técnica	Método
Jogador protagonista	Centrado no usuário	Aluno como centro
Cocriação	Cocriação	cocriação
Missão	Situação problema/Oportunidade	Ensino baseado em projeto
Narrativa	Processo	Trajetória
Narrador/Jogador	Designer/Usuário	Professor/Aluno

Fonte: elaboração própria

Os temas também apresentam diferenças conforme pode ser observado na tabela a seguir. A palavra diferenças aparecem entre aspas pois mesmo essas diferenças suscitam similaridades. A grosso modo, podemos dizer que o RPG é um jogo que conta uma história; o Design um projeto para chegar a um produto/serviço/sistema e a Educação são métodos para aprendizado. A partir dos conteúdos abordados nos textos encontrados pôde-se ver que os três temas, mesmo em suas diferenças, pressupõem **uma jornada para se chegar a um fim**. Há que se explorar este assunto para perceber se não existe uma correlação mais intrínseca entre o RPG, o Design e a Educação.

QUADRO 11: Diferenças entre os principais temas

Ler tabela nessa direção 	“Diferenças”		
	RPG	Design	Educação
	É Jogo	É Projeto	É Conhecimento
	Conta história	É Serviço	Tem Métodos
		É Produto	É Aprendizagem
		É Sistema	

Com esses questionamentos e novos caminhos para investigação, conclui-se a revisão sistemática proposta que visa fazer o levantamento de textos acadêmicos que respondam à questão: o RPG pode ser estratégia para o Design e/ou a Educação?

Os desdobramentos feitos a partir da revisão sistemática podem ser acompanhados no capítulo Teias Tecidas.

2.1.2 Exemplo de Aventura

Às vezes ficarmos no campo do abstrato é difícil para a compreensão, então achamos que seria produtivo (e legal) deixar um exemplo de como uma aventura/sessão clássica de jogo acontece.

Antes de a aventura começar, precisamos passar por algumas fases:

- Marcar o jogo. É necessário decidir que se quer jogar, o que quer jogar, quando e com quem.

- Preparação da aventura: o mestre precisa preparar o que irá ser jogado. É nessa hora que ele cria os NPC, os mapas etc. (claro que ele pode criar depois, cada um com seu tempo)
- Criação de personagens: o narrador informa qual é o mundo e algumas características-base para que os jogadores possam criar seus personagens, fichas e histórias.

Após isso, todos se reúnem para jogar. Uma sessão geralmente passa por os seguintes momentos (não necessariamente nessa ordem e podendo ocorrer mais de uma vez):

- Introdução: o mestre explica um pouco a aventura e a cena inicial em que os personagens estão.
- Ação dos personagens: a partir dessa primeira exposição cada jogador pode informar que ações farão com seus personagens, de acordo com o conceito criado para ele. O mestre só interfere na ação caso seja algo completamente impossível, como sair voando se o personagem não possui essa habilidade.
- Rolagem de dados: algumas ações dependem de habilidades e são passíveis de erro ou acerto, como escalar um muro para entrar na casa de um vilão. Para isso, cada sistema possuiu regras sobre como a rolagem de dados será feita. Mas no fim das contas é somente uma forma aleatória de dizer se um personagem conseguiu ou não fazer uma ação.

Dados De RPG

Queremos trazer aqui os dados de RPG e suas nomenclaturas. Geralmente estamos acostumados a dados de 6 lados, eles estão em jogos como War, Jogo da Vida ou Banco Imobiliário. Mas no RPG a gente possuiu dados com outros números de lados. Os básicos são os com 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados. Claro que temos variações como dados de 2 (moeda), 3, 100 etc. lados, mas esses não são comuns. Queremos deixar uma informação importante aqui: **nunca mexa ou use dados de alguém sem antes pedir!** É um não-não do mundo do RPG. Muitos jogadores têm seus dados preferidos e não gostam que ninguém encoste neles.



FIGURA 33: Set básico de dados utilizados no jogo de RPG

Fonte: Pixbay, uso livre.

- **Combate:** muitos jogos possuem cenas de combate em que os personagens dos jogadores precisam enfrentar algum inimigo. Nessas cenas geralmente há rolagem de dados para que os combates sejam emocionantes e decididos com um pouco de sorte.
- **Encerramento:** geralmente, as aventuras possuem mais de uma sessão, para isso o narrador encerra cada uma delas com um possível gancho para a próxima sessão.

Passemos a um exemplo curto: Aqui temos Tomás, o narrador, e 3 jogadores: Viviane, Carol e Gabriel. Os quatro amigos se reuniram na casa de Tomás para mais uma aventura de RPG. Depois deles trocaram amenidades e conversaram sobre algumas coisas, sentam-se para jogar. Os jogadores arrumam qualquer necessidade na ficha dos personagens (como passar de nível ou selecionar magias) e o narrador começa a sessão.

Tomas (Narrador): Vocês estão no pequeno vilarejo de Rosedale. É uma tarde ensolarada e os pássaros cantam alegremente enquanto vocês caminham pelas ruas de terra batida. O que vocês querem fazer?

Viviane (jogadora): Eu quero ir à loja de armas e ver se consigo comprar uma nova espada.

Tomas: Ok, você chega à loja e encontra o velho ferreiro. Ele te mostra uma bela espada de aço. Ela parece afiada e resistente. Você quer comprar?

Viviane: Sim, quero comprar!

Tomas: Ótimo, agora você tem uma nova espada! E vocês?

Carol (jogadora): Eu quero ir à taverna e ver se descubro alguma informação sobre o vilarejo.

Tomas: Ok, você entra na taverna e vê um grupo de homens bebendo e rindo. Você se aproxima do balcão e pede uma bebida. O taverneiro te olha desconfiado. 'O que você quer?'

Carol: "Eu quero saber se você ouviu alguma notícia sobre ataques de monstros ou algo do tipo."

Tomas: O taverneiro faz uma careta. 'Sabe, eu ouvi falar que tem um bando de goblins atacando os vilarejos da região. Mas ninguém sabe onde eles estão escondidos.'

Gabriel (jogador): Eu quero ir até o castelo e falar com o rei. Talvez ele saiba mais sobre os goblins.

Tomas: Vocês caminham até o castelo e são recebidos pelo rei. Ele parece preocupado e agradece a ajuda de vocês em combater os goblins. Ele dá a vocês um mapa dos arredores do vilarejo e oferece uma recompensa de 5 moedas de ouro para cada um se conseguirem combater os goblins ou trazer mais informações. Vocês decidem passar a noite na taverna, se preparando para o que virá pela frente. Vocês partem no dia seguinte.

Carol: Quero olhar o mapa para ver por onde podemos ir e ver se há algum perigo.

Tomás: Tudo bem, pegue um dado e role sua habilidade de sobrevivência.

Carol: *rola o dado* Deu 12 e eu tenho 4 de sobrevivência, então deu 16.

Tomas: Você analisa o mapa e traça o caminho mais seguro para irem para um ponto onde você acredita que possa haver goblins escondidos. Vocês seguem durante dois dias e duas noites dormindo na floresta. No meio da segunda noite vocês são acordados por um barulho. Quando percebem, estão cercados por 5 goblins com armas em punho. Eles atacam!

Viviane: Eu pego minha espada e parto para cima de dois deles.

Gabriel: Eu pego minha maça e corro na direção de outro.

Carol: Eu aguardo algum vir na minha direção para atacar.

Com isso o combate se dá, os jogadores rolam dados para atacar e se defender, assim como os NPCs monstros. Por fim, eles derrotam os 5 goblins, mas Gabriel está gravemente ferido.

Tomás: Vocês precisam decidir o que fazer com o companheiro de vocês. Transportar ele irá atrasar sua viagem em 2 dias e pode gerar mais complicações

nos ferimentos. Continuar sem ele significa o deixar aguardando vocês irem e voltarem e passar cerca de 3 dias sozinho e ferido.

Tendo o debate se instalado entre os jogadores, Tomás decide encerrar a sessão e continuar a partir da próxima sessão com a decisão do grupo.

2.1.3 *Brincar*

Em todo capítulo que inicio, digo que foi o mais difícil. Não sei se este aqui beira as outras dificuldades, mas tem sua adversidade própria. A questão de falar sobre o brincar é que ele é muito profundo, remonta às épocas longínquas, já foi estudado sob diversos primas, e há vários autores que pesquisam e falam sobre o assunto. Para não nos perdermos e acabarmos fazendo uma investigação sobre o brincar, vamos definir o que estamos falando. Trataremos aqui da importância do brincar (enquanto jogos) para a apreensão do sujeito.

Fortuna pesquisa sobre o brincar e nos auxilia a definir nossa perspectiva.

Brincar é uma atividade fundamental no ser humano, a começar porque funda o humano em nós: aquilo que o define – inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação, para listar apenas alguns de seus atributos – constitui-se pelo jogo e pelo jogo se expressa (FORTUNA, 2018)

O brincar, para as crianças, é uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Quando vamos envelhecendo, jogos e brincadeiras deixam de ser um dos pontos centrais das nossas vidas, dando lugar à “assuntos de adulto”. Obviamente isso não constitui a totalidade dos adultos, afinal temos eu e a LM de exemplo aqui. Mas o que é naturalmente aceito pela sociedade é deixar a brincadeira na infância. Fontoura mostra as origens desse costume.

gradualmente a igreja e os moralistas recriminariam o jogo, contrariando o que a maioria da população pensava, mas, com o Renascimento e os jesuítas, aproveitando a imagem da criança-santa e do menino Jesus, as brincadeiras "boas" aparecem como forma de preservar a moralidade dos miniadultos. O prazer, característico do brincar, passou a ser visto como componente da ingênua personalidade infantil, e a brincadeira como a forma da criança estar no mundo: próxima da natureza e portadora da verdade. (FORTUNA, 2018)

Porém, mesmo que seja utilizado por adultos, o jogo não perde sua potencialidade de desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Nós, adultos, apenas paramos de buscá-lo e tentamos redirecionar a necessidade humana do brincar para outras áreas – interações sociais, happy hours, redes sociais, crosfit. Está ali à vontade (necessidade?) do brincar, mas não é normal ver adulto brincar e isso se perde. Huizinga já nos falava que o brincar tem um papel fundamental na sociedade, pois é base da cultura, aprendizado e desenvolvimento. Precisamos remodelar nossa ideia enraizada de que o brincar e o sério é antagônico.

Tratá-la exatamente como ela é, isto é, com seriedade (porque em nenhum momento estamos tão compenetrados e tão sérios quanto quando brincamos) e paixão (porque nada nos arrebatava tanto quanto a brincadeira, onde estamos inteiros).

Provável que essa dicotomia nos leve ao pensamento que aprender não pode ser coligado ao brincar, porque aprender é sério. Acreditamos que cabem dois erros nesse pensamento. Primeiro que brincar pode, e é, sério; aprender não precisa ser acoplado ao sério, ao que é laboral, ao que não pode se divertir ao fazer. Aprender precisa ser chato? Se você está se divertindo, então não está aprendendo? Nós crescemos dentro de um mundo que busca na Educação a formação de mão de obra. Que a fase da escola é só um preparatório capitalista para o mercado de trabalho. E se o trabalhador precisa trabalhar, brincar e se divertir ele o faz na hora vaga ou no recreio. Nós crescemos assim, e por estarmos, indissociavelmente, ligados ao meio em que estamos, perpetuamos o que sabemos e nos foi ensinado. Com isso, os educadores, em sua maioria, que também foram criados nesse meio e dessa forma acabam por reproduzir, mesmo que não queiramos essa oposição.

Convencê-los da importância para a aprendizagem, no entanto, não é simples. Muitos educadores buscam sua identidade na oposição entre brincar e estudar: os educadores de crianças pequenas, recusando-se a admitir sua responsabilidade pedagógica, promovem o brincar; os educadores das demais séries, do ensino fundamental ao superior, promovem o estudar. Alguns professores, tentando ultrapassar esta dicotomia, acabam por reforçá-la, pois, com frequência, a relação jogo-aprendizagem invocada privilegia a influência do ensino dirigido sobre o jogo, descaracterizando-o ao sufocá-lo.

É uma pena, pois o brincar, os jogos, possuem capacidade como excelentes ferramentas ou estratégias para desenvolver algum aspecto de forma fácil e divertida. Tão divertido que nem parece que é sério, alguns podem dizer, mas exatamente aí reside a potência do brincar. Fontoura nos lembra que “brincando, é possível experimentar comportamentos que em situações normais talvez jamais fossem tentados por medo do erro ou da punição, devido à menor pressão social existente na brincadeira.”.

O brincar tem muitos poderes, um deles é chamado de “círculo mágico” e é fundamental compreender sua capacidade para entender o leque de possibilidades que existe num jogo de RPG. Huizinga desenvolve esse termo para explicar a suspensão tempo-espacial que o brincar proporciona. Dentro do círculo mágico o tempo-espaço é outro, com outras regras e objetivos. O círculo mágico é o mundo da fantasia, aquela realidade suspensa que só existe ali naquele brincar/jogar, onde a vida real não interfere. É a partir dele que o envolvimento profundo da experiência lúdica acontece. É com ele que de repente você levanta a cabeça e vê que já passou horas. Que você percebe que a aula passou tão rápido quanto o recreio. O círculo mágico proporciona, também, um ambiente seguro para que os jogadores se expressem livremente e experimente realidades outras.

No caso do RPG, o círculo mágico propicia uma real interação de todos os participantes. Mesmo que em outros jogos todos possuam a possibilidade de interferir nesse espaço-tempo, o objetivo do RPG reside nessa interferência constante.

O RPG é um jogo que possibilita experimentações e vivências. Desenvolvimento de habilidades a partir dos seus personagens. Exercitar a criatividade com sua história criada em conjunto. Auxilia na **capacidade social, empatia, resolução de problemas, no pensamento crítico e na tomada de decisões.**

Outro auxílio primordial do brincar é sua capacidade de apresentar e desenvolver a autonomia do sujeito. Fontoura diz que “Descobrimos nossa humanidade no jogo, proclama Buytendijk (1977), já que é pelo jogo que percebemos nossa capacidade de fazer algo por conta própria, o que implica, por sua vez, uma relação livre com o mundo.”. E, lembremos, autonomia é fundamental para a prática de uma pedagogia que busca a liberdade.

Finalizando o subcapítulo sobre RPG queremos destacar alguns pontos importantes apreendidos ao longo do processo.

Assim como nos veremos outros dois temas centrais da pesquisa, o RPG, é atravessado pela **empatia**, **alteridade**, **cocriação** e **criatividade**. Há empatia e alteridade em vivermos outras vidas de outras pessoas (personagens); de reconhecermos o mundo que nos cerca na aventura e, em contrapartida, entendemos o nosso. Lidamos com outros sujeitos e aprendemos a mediar nossas vontades em relação à vontade do outro, aprendendo, assim, uma cocriação que valoriza o sujeito outro e o que se cria na coletividade. Exercita a criatividade na busca de soluções, das mágicas às práticas, para situações que ocorrem. Afia o raciocínio, pois nos exercita a dar conta de si, do que se quer, de quem é o outro e o que ele quer, cocriando assim, a história-aventura que está sendo jogada.

Apontamos, assim como faremos no Design e na Educação, os achados referentes à **mediação**, **autonomia** e **construção/ (transformação)** do sujeito e do coletivo que pertencem e permeiam o fazer RPG. O sujeito que narra a história dialoga com o sujeito que joga a história, nessa conversa ora um atua contando e o outro apreende o que se passa, ora o outro conta e o sujeito anterior aprende. E o sujeito que se constrói através dessa vivência já não pode deixar de sê-lo, Levará dentro de si o que foi apreendido dentro da aventura.

Pensamos sobre a **transdisciplinaridade**, **cocriação** e **gerúndio** que o RPG tem em sua essência. Tecendo sua narrativa ele busca em diversos locais de conhecimento saberes para serem usados como material para a história. Quando falamos isso, podemos falar dos saberes sobre criar mapas, entender estrutura de funcionamento de cidades ou ainda de construir uma história com começo, meio e fim. Mas acreditamos que essa transdisciplinaridade vai muito além, reside nas trocas e sinergias de conhecimentos variados que cada sujeito leva ao sentar em uma mesa de RPG. A cocriação é inerente à ideia do RPG. Esse jogo tem, em sua essência, o intuito de coescrever uma história a partir do mestre e dos jogadores. E o RPG é gerúndio, ele está sendo de forma contínua, como uma história, que mesmo que comece com “era uma vez” já havia outra vez que tinha sido antes. Uma aventura de RPG não tem fim, assim como uma história que termina com “viveram felizes para sempre” tem um dia seguinte após esse pra sempre. Mesmo que o

personagem morra (e em muitos casos pode voltar à vida), há uma continuidade após ele. A história possui personagens, ela existe antes e continua depois do personagem. Assim como jornadas, narrativas...

Conclusão do subcapítulo RPG

Relação com a pesquisa	Explicar um dos temas centrais da pesquisa, o RPG, e seu desdobramento como o brincar
O que foi feito para cumprir o objetivo	Explicamos o que é RPG, expusemos a revisão sistemática que fizemos sobre o tema. Demos um exemplo de aventura e falamos da importância do brincar.
Resultados encontrados	Entendemos que o RPG pode ser correlacionado com o brincar. A vivência e experiência que isso acarreta e as possibilidades que isso tem no sujeito e no coletivo. Comentamos sobre a alteridade, empatia e criatividade que são possíveis no RPG. Falamos sobre mediação, autonomia, construção/ (trans) formação, transdisciplinaridade, cocriação e gerúndio, a partir do ponto de vista do RPG. Expusemos dados quantitativos por meio da revisão sistemática e, a partir dela, começamos os primeiros desdobramentos de achados sobre RPG, Design e Educação.

2.2 Design

Objetivo do subcapítulo

Design	Falar sobre o Design que estamos observando nessa pesquisa: o design enquanto processo.
---------------	---

O campo do Design é relativamente novo, originado na Revolução Industrial (?). Esse campo, ainda em debate e desenvolvimento, possui varias vertentes de lentes pelo qual olhá-lo, como podemos ler nas palavras dos autores do livro Design Studies: a reader: “[...] a história do design como um campo maior, que foi estabelecido há mais de trinta anos²³, mas que ainda continua sendo objeto de debate entre os acadêmicos.” (Clark, Hazel; Brody, David, 2009). Aqui vamos discutir por qual lado estamos olhando o Design, como visualizamos esse conceito

²³ Ano de 1979, visto que a publicação é de 2009.

nessa pesquisa. Pontuamos que não estamos indicando qual design é o “design certo”, pois A Verdade não existe, o que existe são formas de olhar. Os autores levantam que os estudos de design são muitos:

Walker começou seu livro reconhecendo a “problemática” da história do design, ou seja, a definição de seus quadros teóricos e ideológicos dentro dos quais a disciplina ganhou seus valores de significado. Ele não vai tão longe quanto Margolin ao ampliar o escopo da história do design para os estudos do design, mas mesmo assim reconhece que a história do design não tem um único objeto de estudo homogêneo. É claro que a questão maior é, como ele explica neste trecho, que não há consenso sobre o significado e o escopo do termo/conceito design. (CLARK, HAZEL; BRODY, DAVID, 2009)

Os autores, também levantam a onipresença do design na atividade humana, como podemos ver abaixo no trecho:

Todos os homens são designers. Tudo o que fazemos, quase o tempo todo, é design, pois o design é básico para toda atividade humana. O planejamento e padronização de qualquer ato em direção a um fim desejado e previsível constitui o processo de design. Qualquer tentativa de separar o design, de torná-lo uma coisa por si só, funciona contra o fato de que o design é a principal matriz subjacente da vida. Design é compor um poema épico, executar um mural, pintar uma obra-prima, escrever um concerto. Mas design também é limpar e reorganizar uma escrivaninha, arrancar um dente impactado, assar uma torta de maçã, escolher os lados de um jogo de baseball e educar uma criança. (CLARK, HAZEL; BRODY, DAVID, 2009)

Sabemos que o Design tem campo de estudo dentro da Educação, mas deixaremos para falar sobre Design **na** Educação depois, colocando-o dentro do subcapítulo referente a Educação, para assim, tratarmos os dois assuntos juntos. Fizemos essa escolha pois queremos buscar na Educação as fertilizações que nasceram da união do Design e acreditamos que o lugar para desenrolarmos esse fio seja mais propício lá do que aqui. Pontuo novamente a dificuldade de escrever, de forma linear, um pensamento-pesquisa que se dá em rede e teias.

O que queremos nesse capítulo é somente contextualizar sobre qual design estamos falando para alinharmos nossa pretensão na pesquisa. Feita essa escolha, passamos a delinear as formas desse design que trazemos para a pesquisa. **Design enquanto processo.**

Talvez tudo na vida seja processo? Talvez, não sei responder. Mas aqui falamos do reconhecimento, preparação e estruturação do processo. É a habilidade

de desenhar (não ilustrar) um processo tendo como finalidade um objetivo. É projetar e se preparar para alcançar esse fim. É o fazimento desse desenho e o fazimento do caminhar para chegar onde se quer. É também saber que saber que essa estrada-projeto a ser percorrida não é linear (poucas coisas na vida são lineares, se é que existe algo linear nessa “realidade”). Nas palavras de Miller (1998):

Conforme apresentado nesta definição, design é a atividade de criação, em oposição ao produto de criação. É uma sequência, ou conjunto, de eventos e procedimentos cheios de pensamento que levam à criação daquilo que está sendo projetado. [...] Em outras palavras, design não é "produto"; "produto" é, antes, a saída do design. aquilo que tem foi criado não é "um projeto", é o que é (uma casa, um automóvel, um computador, uma unidade de saúde programa, uma peça musical, etc.); é uma "entidade" em si mesma. Design é o processo usado para criar aquela entidade. (MILLER,1988)

Queremos trazer, também, mais dois autores que corroboram a ideia de design enquanto processo, para embasar nosso conceito dentro da pesquisa. Friedman (2000) tem uma fala precisa e cirúrgica sobre o entendimento do design como processo.

O design é, antes de tudo, um processo. O design do verbo descreve um processo de pensamento e planejamento. Este verbo tem precedência sobre todos os outros significados. A palavra “design” teve um lugar a língua inglesa por volta de 1500. A primeira citação escrita do verbo “design” data de o ano de 1548. Merriam-Webster (1993: 343) define o verbo design como “conceber e planeje na mente; ter como um específico propósito; conceber para uma função específica ou fim.” (FRIEDMAN,2000)

Por fim, no livro, Conceitos-chave em Design, organizado por Coelho (2008) achamos diversas formas de interpretar o termo/area Design. Abaixo você lê o trecho que fala sobre nosso recorte do tema.

Para o design, o processo representa a sequencia de operações, ou encadeamento ordenado de fatos e fenômenos, obedecendo a um certo esquema, com a finalidade de produzir um resultado específico de CONCEPÇÃO e PRODUÇÃO de objetos – estes entendidos como produtos bi ou tridimensionais. (COELHO, 2008)

Esse Design vai pra frente e volta pra trás, vai de um lado pro outro e rodopia, como numa dança. Esse processo apresenta um começo, meio e fim alegóricos. Um

ponto onde começamos, etapas pelas quais passamos e um fim/resultado a se obter. Mas como são alegóricos, podem mudar, não são fixos. Nesse design há um antes que precede o começo. E o fim é só um momento de escolha para parar, mas há um depois além do fim.

Esse Design que trazemos conosco aqui para a pesquisa, é um Design centrado no usuário. Entendendo esse usuário enquanto sujeito e, muitas vezes, protagonista e participante do processo.

Esse Design/processo não é feito para si (sujeito-designer) e sim para o mundo, afinal, os resultados desse processo, sejam abstratos ou concretos, serão postos e somados à realidade em que habitamos. E tanto o mundo, quanto os usuários para o qual se projeta, é complexo. Fazendo, como dissemos anteriormente, com que todo esse processo não seja linear, seja uma enorme teia cheia de conexões. Um lugar de exploração, experimentações e descobertas.

Outra faculdade do Design é sua transdisciplinaridade intrínseca. O Design bebe de outras áreas de conhecimento para gerar e coletar material para que seu processo possa se dar de forma que contemple a resolução do objetivo. A transdisciplinaridade do Design é integrativa e mediadora, que busca unir e por em sinergia diferentes conteúdos em prol de uma causa.

Coelho (2009) traz o conceito de *interdisciplinaridade*, colocando dentro da família semântica a transdisciplinaridade e a multidisciplinaridade.

Aquilo que estabelece relações entre várias ciências ou disciplinas entendidas aqui como ramos específicos de conhecimento [...] costuma-se atribuir ao design a natureza interdisciplinar, justamente porque a atividade cruza diferentes práticas profissionais e conhecimentos teóricos de diferentes naturezas. (COELHO, 2009)

Optamos, aqui, usar o prefixo *trans*, ao invés do *inter* ou *multi*. O prefixo *multi* fala sobre muitos enquanto o prefixo *inter* fala sobre entre uma coisa e outra. Mas o prefixo *trans* tem um significado que acreditamos casar melhor com o design pois significa algo além. Esse *além* é mais que a soma de duas partes interconectadas ou multifacetadas. Ele é a possibilidade da sinergia entre saberes.

Sinergia	Essa palavra é o máximo. Diz sobre somas de duas partes, mas vai um pouco além. Ela fala sobre duas coisas se somarem e, ao fazer isso, se tornarem mais. Assim como as
-----------------	---

	ideias do Nicolau que apresentamos na Introdução.
--	---

Da mesma forma que o Design sorve de outras áreas de conhecimento para dar conta do que se pretende em um projeto, o Design também pode nutrir outras áreas. A partir dos seus métodos, práticas e conceitos, o design pode fertilizar outros saberes com suas práticas de: reconhecimento da importância do sujeito para o qual se está projetando; agregamento e sinergia de conteúdos diversos e fazimentos repletos de intelectualidades e manufaturas que ele possui.

A transdisciplinaridade do Design é parte do material que proporciona ao Design ser um processo criativo. A curadoria de conhecimentos outros, a soma e sinergia desses, as reformulações ao longo do processo, as possibilidades que são geradas são outras partes que formam a criatividade que tanto se fala na área do Design.

Outra parte inerente ao Design é a existência de sujeitos em seus processos. Sejam em processos de codesign ou não, os sujeitos estão presentes e são os fazedores (os que fazem o fazimento) na jornada de um projeto. E esse sujeito não deve ser esquecido, pois ele traz experiências pessoais e únicas para as construções e execuções de processos. E, aqui, como falamos de Design centrado no usuário, temos que lembrar que o usuário também é um sujeito integrante dessa equação e que traz ingredientes preciosos para essa criação conjunta. Nessa pintura que estamos fazendo, o design é um sujeito-mediador, da mesma forma que o usuário é um sujeito-protagonista do processo

Para finalizar o subcapítulo sobre Design, queremos trazer novamente os atravessamentos que a área tem pela **alteridade**, **empatia** e **criatividade**. Ao percorrermos os caminhos dos processos de um projeto lidamos com alteridade e empatia ao nos depararmos com o sujeito outro. E a partir da necessidade que os fazimentos e objetivos dão nesse processo, a criatividade se faz necessária para dar conta do projeto.

Como fizemos anteriormente no RPG e iremos fazer na Educação, queremos falar sobre a mediação existente dentro do processo de design. Essa **mediação**, desempenhada pelo sujeito-designer auxilia o **protagonismo** e a **autonomia** do sujeito-usuário. A partir das trocas realizadas no diálogo de **cocriação** que permeiam os fazimentos do Design.

Os sujeitos desse processo tem sua **construção/ (trans) formação** a partir da vivência dessa jornada em busca de um objetivo em comum onde os dois apreendem e ensinam a partir do que são para se tornar/fazer o que serão.

E assim como o RPG e a Educação, o Design está em **gerúndio**. Ele tem algo que o precede e o seu fim é somente uma escolha ou possibilidade, entretanto há Design após o Design.

Conclusão do subcapítulo Design

Relação com a pesquisa	Queríamos delinear o Design que estamos pesquisando
O que foi feito para cumprir o objetivo	Trouxemos autores que conceituam o Design como um processo
Resultados encontrados	Entendemos que o Design está e é para o mundo. Que há sujeitos dentro do processo de criação do design: o usuário e o designer e os dois são fundamentais para a cocriação da jornada almejando um objetivo. Vimos que o designer pode ser um mediador dentro desse panorama, assim como o usuário deve ser o protagonista e exercer/construir sua autonomia nesse processo de (trans) formação. Vimos que a criatividade, alteridade e empatia são partes do Design que pesquisamos e que tem como características a transdisciplinaridade, a cocriação e a possibilidade de não se findar.

2.3 Educação

Objetivo do subcapítulo

Educação	Identificar a Educação que propomos em contrapartida ao cenário da educação brasileira que exploramos anteriormente
-----------------	---

Anteriormente nós falamos sobre o cenário macro da Educação atual no Brasil. Agora queremos trazer um ideal de Educação a se buscar no sentido de tentar mudar o curso que apresentamos. Para isso propomos um recorte, já que a área da Educação (assim como a área do Design) é extensa. O primeiro passo,

adentrando o mundo da Educação, é o construtivismo. Para isso buscamos em Freire sua contrapartida à educação bancária: a educação libertária.

Quando falamos de uma educação libertária, estamos falando de uma Educação que consiste em no diálogo ensino-aprendizagem. Onde os dois pontos dessa troca não podem ser desassociados. Onde o educando aprende com o educador, mas ensina ao educador enquanto aprende. E o educador, enquanto ensina esse educando também aprende com ele. O educando deixa de ser agente passivo no próprio processo de aprendizagem e o educador deixa de ser o agente principal no ato de educar. É uma conversa, uma dança.

Falamos também de uma Educação que, além de colocar o aprendente dentro do processo de ensino-aprendizagem, faz questão de colocá-lo como protagonista, afinal ele é o sujeito para o qual essa dança está sendo feita.

E ainda estamos falando de uma educação que busca desenvolver o senso crítico do aprendente, para que esse não seja um repositório e reproduzidor de informação, mas desenvolvedor do próprio pensar.

Queremos fazer o recorte em uma Educação que busca emancipar o sujeito, tornando ele protagonista não só da sua educação, mas protagonista e construtor da sua própria vida. Que seja autônomo para se criar no processo da sua educação.

Esta Educação é, ainda, colaborativa onde os diversos atores que estão envolvidos nela (escola, professores, alunos e família) fazem parte desse processo de ensino-aprendizagem. Assim, ela não se torna um ato isolado, mas uma relação em que os sujeitos envolvidos se encontram em um processo de transformação mútua.

Essa educação não visa somente repassar conteúdos, ela quer que os aprendentes sejam construtores do conhecimento com autonomia e liberdade para caminhar sua trajetória educacional.

E nessa Educação se busca uma pedagogia crítica e libertadora que busca uma participação ativa e autônoma dos educandos, onde o educador tem o papel de mediador. Esse mediador-educador está ali no processo como estimulador da criatividade e curiosidade do aprendente para que esse busque construir o próprio conhecimento, pois “Ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo.” (FREIRE)

E é com essa autonomia advinda da educação libertária que esse sujeito apreende o conhecimento, pois esse conhecimento agora faz parte desse sujeito. O

aprendente relaciona seus próprios conhecimentos, sua experiência, trajetória com o que está sendo dialogado no ensino-aprendizagem, e com isso, constrói um significado significativo para o que está sendo estudado.

E nesse caminho da educação libertária cruzamos com outra estrada, a do Design **na** Educação. Estrada que começa com o possível uso de ferramentas do campo do Design dentro do ensino-aprendizagem. Nessa estrada tem o aprender projetando, onde o aprendente coloca mão na massa para apreender e com isso faz com que se aproprie mais ainda o que está sendo ensinado, pelos ouvidos, olhos e mãos. É uma forma de Educação que auxilia o diálogo próprio da educação libertária quando traz a materialidade para o processo educacional, tirando-o do campo do abstrato. Mesmo que esse projeto não seja um artefato palpável, mesmo que ele seja um faz de conta, traz tangibilidade ao que é intangível durante o processo. As autoras Martins e Couto (2016) são duas pesquisadoras dessas fertilizações possíveis entre design e educação. Elas falam que

[...] existe uma relação entre os princípios do Design e as características do paradigma educacional contemporâneo donde pode-se notar que a natureza desta atividade - seus princípios, metodologias, interações e práticas favorecem sua apropriação no contexto escolar como estratégia projetual integradora de conhecimentos multidimensionais e como meio de interrelacionar professores e alunos orientando-os no processo emancipatório de buscar soluções para problemas autênticos de seu contexto (comunidade, região etc.). (MARTINS; COUTO, 2016)

Nesse caminho podemos perceber, além do uso de fazimentos e projetos, o intuito de desenvolver o senso crítico dos atores envolvidos, além da resolução de problemas e a criatividade. O design traz a sua transdisciplinaridade para dentro desse diálogo que também é transdisciplinar, visto que a bagagem da jornada de cada um dos autores são outros temas que interferem no processo de ensino. As autoras, em outro artigo, comentam que:

Após investigar os contornos e propriedades das aprendizagens ativas, temos base para salientar que a natureza das atividades desenvolvidas durante um processo de Design também podem enquadrar-se como um tipo especial de aprendizagem ativa. (MARTINS; COUTO, 2015)

O entrelaçamento entre o Design e a Educação propicia diálogos palpáveis e relevantes para o aprendente enfatizando a colaboração. O que nos retorna a ideia

de que ninguém aprende sozinho. Essa costura das duas áreas nos indica um ensino-aprendizagem em que existem vivência e experimentação nesse processo. O processo de projetar se entrecruza com o processo de apreender. As autoras comentam:

Nosso olhar para estes casos nos levaram à elaboração de aproximações ao conceito da Aprendizagem Baseada em Design como sendo uma estratégia pedagógica que articula o objetivo da aprendizagem à proposição de uma solução de Projeto de Design que pode ter profundidade e ênfase apropriada à necessidade em questão. (MARTINS; COUTO, 2016)

Como vimos dentro da nossa tabela de similaridades (pág. 105) tanto o educador quanto o designer são mediadores em um processo, então, dentro dessa educação que estamos delineando aqui podemos ver esse educador-mediador como um professor-designer. Esse professor-designer projeta seu ensino-aprendizagem de forma mediadora, cocriadora e para dar autonomia ao sujeito aprendente.

O Design na Educação está no diálogo existente na prática educativa de ensino-aprendizagem e também como estratégia para a própria educação, pois possibilita ao educador se equipar com a transdisciplinaridade e técnicas do Design para desenvolver o que pretende mediar.

E uma dessas estratégias/projetos pode ser o brincar. E, com isso, o RPG. Sendo ele usado como uma estratégia para fazimento em sala de aula ou como técnica para desenvolvimento do ensino-aprendizagem.

Delineamos essa Educação Libertária com Design e RPG como possibilidade outra a educação tradicional conteudista que contextualizamos anteriormente. Já dizia José Pacheco, em muitas de suas entrevistas e apresentações, que não há um problema de aprendizagem. Se a maior parte das crianças tem dificuldade em aprender, o problema não está com elas na aprendizagem. O problema é na ensinagem.

Uma possibilidade para sanar isso é que o aprendente deixe de ser um mero expectador na sua própria jornada educacional e passe a ter autonomia mediada pelo Educador. E esse educador não é mais o possuidor do conhecimento e sim, dialoga com o aprendente para mediar todo esse processo.

Essa é a Educação que observamos e da qual estamos falando. É esse diálogo de ensino-aprendizagem que desenvolve o sujeito com auxílio da alteridade e amplia a empatia. Sujeito educando ou educador, pois os dois fazem papel de ensinar e aprender conforme dançam. Essa Educação que inquirir e busca o pensar, que quer desenvolver a criatividade.

E nesse ensino-aprendizagem há geração de autonomia e mediação, por parte de quem aprende tanto quanto por parte de quem ensina. Afinal os sujeitos envolvidos nessa dança ora ensinam, ora aprendem. Mas, como essência, coloca o educador no papel de mediador e o aprendente como protagonista da própria jornada educacional visto que ele é sujeito de si mesmo. E é nesse diálogo que o sujeito(s) (e o coletivo) se constrói e se (trans) formam.

É nesse ensino-aprendizagem que são buscadas novas estratégias para aprendê-lo, trazendo a transdisciplinaridade como parte fundamental do processo, para que o que se precisa para aprender seja buscado mesmo que em outro lugar e de outra forma. É essa Educação que possibilita a cocriação dos sujeitos entre si e por si. E essa construção é contínua. O aprender está conosco desde o início de nossas vidas, até o fim delas. Por isso pensamos nessa Educação como um gerúndio, que permanece, está e continua.

Conclusão do subcapítulo Educação

Relação com a pesquisa	Entendemos necessário explicar os pormenores de qual educação estamos falando nessa pesquisa
O que foi feito para cumprir o objetivo	Definir as principais características desse ensino-aprendizagem possibilitador.
Resultados encontrados	Delinear o ensino-aprendizagem como uma vertente da Educação que visa práticas libertárias; autonomia e protagonismo do sujeito aprendente; que faz dialogo entre aprendente e ensinante colocando cada hora um em cada papel; que busca desenvolver o pensamento crítico; que se utiliza do Design como possibilitador para suas práticas e objetivos. E, por fim, que não há um problema de aprendizagem e sim de ensinagem.

2.4 Contação de histórias

Objetivo do subcapítulo

Histórias	Queremos trazer o conceito de história perpassando a narrativa, construção coletiva e do sujeito.
------------------	---

Nas histórias reside o que une o RPG, o Design e a Educação

As histórias estão por aí, sendo contadas, desde o tempo que os animais falavam. Os mitos remontam aos princípios da humanidade. Nós humanos, juntamos a nossa capacidade de criação com a linguagem e desenvolvemos uma habilidade única na natureza: contar histórias.

Seja para representar o desconhecido, para passar adiante ensinamentos ou registrar fatos, a contação de história esta ai desde sempre e teve/tem um papel fundamental no desenvolvimento humano pois permite a elaboração concreta da abstração que reside na criatividade. Ela é uma forma de representação simbólica do mundo a partir da subjetividade humana. Com isso, as histórias permitem que formemos não somente a nossa compreensão do que está fora de nós como, pela alteridade, o entendimento de quem nós somos.

Nesse capítulo abordaremos características da contação de histórias. Queremos esmiuçar o conceito de narrativa, simpoiese e construção. Para melhor andamento do texto, vamos primeiro discutir sobre simpoiese, pois é um termo novo fora da área da biologia, e então passaremos a falar da trajetória do narrar e da construção que essas histórias/narrativas possibilitam, tanto no sujeito, quanto no coletivo.

2.4.1 *Simpoiese e Ubuntu*

Existe uma autora muito doida (no sentido magnífico da palavra) pela qual eu sou completamente apaixonada. O nome dela é Donna Haraway e ela mistura questões sociais com biologia e ficção científica. Eu (Rafaela) acho, particularmente, os textos dela muito difíceis de ler, mas valeu a pena insistir em cada um deles, são magníficos.

Mas como essa pesquisa não é sobre a Haraway e sim sobre conceitos que ela desenvolveu vamos à simpoiese.

De forma resumida simpoiese é o conceito que fala sobre a criação conjunta colaborativa de sentido e significado. Mas se explorarmos o conceito podemos encontrar várias coisas. Nas palavras da autora:

Simpoiese é uma palavra simples; significa “fazer-com”. nada faz em si; nada é realmente autopoietico ou auto-organizado. [...] Simpoiese é uma palavra própria para sistemas históricos complexos, dinâmicos, responsivos, situados. É uma palavra para mundo-com, em companhia. A simpoiese envolve a autopoiese e a desenvolve e estende generativamente. (HARAWAY, 2016a)

A simpoiese pode falar, de forma mais intelectual, sobre a integração de diversas áreas de conhecimento, a possibilidade de criação que a transdisciplinaridade dá. Fala também além de áreas de conhecimento, mas de saberes localizado, que podem ser acadêmicos, intelectuais ou vivências experienciada. Haraway (2016b) fala sobre “sistemas simpoiéticos (não autoconstruídos, não autopoieticos), criação em sinfonia, fazendo-com, nunca um, sempre em loop com outros mundos.”

O que importa é que voltamos lá para Nicolau, que teve uma ideia e que compartilhou essa ideia gerando ideias outras. E esses frutos simpoiéticos não são apenas a soma de dois fatores que o precedem, mas a metamorfose sinérgica que nasce desse acasalamento de fatores. É onde mora a criatividade, é onde as supernovas da inovação são criadas. É a beleza do diálogo entre sujeitos gerando uma construção coletiva de significado.

Num mundo complexo no qual vivemos, a simplicidade de $2+2=4$ já não da conta de responder as questões que aparecem. É necessário o conceito da simpoiese para podermos compreender as conexões profundas da realidade.

Queremos trazer um outro conceito que nos parece harmonizar com a ideia de simpoiese: o conceito filosófico e ético africano, Ubuntu. O conceito de Ubuntu quer dizer:

ubuntu evoca a ideia do Ser, entendido de um modo dinâmico, integral, anterior às manifestações particulares ou modos de existência. O termo ntu já indica toda manifestação particular, os modos distintos de existência. Vale destacar que ubu está invariavelmente orientado para ntu. Ou seja, na acepção de ubuntu toda a realidade está integrada. Com efeito, a tradução de ubuntu por “humanismo” não nos oferece toda a dimensão da palavra. Em linhas gerais, “ubu” indica tudo que está ao nosso redor, tudo que temos em

comum. “Ntu” significa a parte essencial de tudo que existe, tudo que está sendo e se transformando. (NOGUEIRA, 2012)

E dentro dessa filosofia podemos recorrer a uma frase: Umuntu Ngumuntu Ngabantu. Que é uma máxima dos povos Xhosa e Zulu que quer dizer: Uma pessoa é uma pessoa através de outras pessoas. (NOGUEIRA, 2012)

A ideia do “eu sou porque nós somos” mostra a inerência indissociável entre o sujeito e o coletivo. Não podemos ser sem o outro, não existimos se não há o outro a ser olhado.

Não é a toa que o conceito de Ubuntu é base da ideologia de software livre. Ideologia essa que tem como princípio a liberdade e autonomia dos usuários; o trabalho e a troca para o crescente da sociedade (por exemplo, de software livre); é a soma dos sujeitos formando o coletivo e o coletivo permitindo a formação dos sujeitos.

A alteridade e coletividade do Ubuntu casa perfeitamente com a sinergia entre saberes da Haraway. Ambos enfatizam a conexão entre indivíduos e seu ambiente e são parte da cocriação de experiências dos sujeitos e coletivo.

2.4.2 *Narrativa*

Outro ponto que queremos abordar na contação de histórias é a narrativa em si. O caminho pelo qual a história percorre ao ser contada. E também o antes e o depois dessa narrativa, porque as narrativas estão sendo, nós recortamos elas em histórias para dar conta do que precisamos, mas existe um antes do era uma vez e do felizes para sempre. E o que existe, provavelmente, são narrativas outras que contaram histórias outras.

A narrativa também tem o papel importante no auxílio de construção de conhecimento, passando as informações de forma concreta para frente. Ela constrói significado e permite a organização do entendimento do que nos cerca para que tenha uma estrutura compreensível permitindo, assim, que os sujeitos deem significado ao que está fora, e assim, ao que se é. Lung e Portugal (2012) nos lembram que:

Segundo o cineasta alemão Wim Wenders - um inventor de imagens incomuns - muitas imagens, uma vez que entram em nós, continuam a viver dentro de nós como memórias vivas, compondo acervos,

criando as nossas narrativas individuais para o resto de nossas vidas. (IUNG; PORTUGAL, 2012)

Narrativas são caminhos que se cruzam e nos levam por nossas vidas, no qual construímos nossas trajetórias e influenciados na construção do sujeito outro, além da nossa identificação enquanto sujeito. São construídas por meio de símbolos, metáforas e personagens. Nós usamos a narrativa, cotidianamente e em todos os momentos da nossa vida para dar estrutura às nossas experiências e significado ao nosso conhecimento. Maddalena (2018), em sua tese, comenta que:

Jérome Bruner (1998, 2014) sustenta que vivemos imersos em um mar de histórias as quais dão forma e sentido às nossas experiências vitais. É nessas histórias que nos relacionamos com “o outro”, estabelecemos laços, socializamos e aprendemos. (MADDALENA, 2018)

E é a partir da interpretação das narrativas que chegam até nós, e que construímos, é que o sujeito pode desenvolver seu pensamento crítico. É com a interpretação das narrativas que vemos possibilidades, entendemos outros cenários, criamos novas ideias e cocriamos outras narrativas. E com a possibilidade que a narrativa traz de compreensão das nossas experiências individuais e coletivas somos levados a questionar a vivência e considerar possibilidades outras.

2.4.3 *Construção*

Vimos, em nosso capítulo de contextualização do cenário brasileiro atual da educação que muito se tenta alcançar a formação do aluno, principalmente para o mercado de trabalho. Queremos aqui falar sobre construção do sujeito e não sobre formação do sujeito.

A ideia é que, quando falamos em formação, levamos o nosso pensar para a ideia de dar forma a algo que ainda não tem. Nos leva a dicotomia aluno vs professor, onde um possui o conhecimento para moldar o cérebro do outro que nada possui e é um receptáculo vazio. Mas quando falamos de construção, falamos de criar, concatenar ideias para produzir algo. Vemos a criação do sujeito como a busca de materiais (em conjunto) para darmos conta de produzir um projeto.

E nessa construção, podemos buscar a ideia de transformação, também, visto que a transformação é um processo de mudança em algo que já é e não de algo que

precisa ser ainda elaborado, que não existe. A construção e a transformação dão a ideia de continuidade, de algo que está em processo, que não é o fim, mas que está em movimento.

E trazendo a ideia de construção, queremos falar não só do sujeito (seja ele aluno ou professor), mas também do coletivo. Da construção intrinsecamente os dois, onde um é formado pelo outro e não existe sem o outro. Não ha coletivo sem sujeitos e não há sujeitos que não estejam inseridos em um coletivo.

Esse sujeito é um ser multifacetado, um indivíduo autônomo capaz de tomar decisões e agir livremente, mas que é construído por meio das relações que estabelece com outros indivíduos e com o coletivo(s) do qual faz parte. O coletivo é a soma desses sujeitos que, unidos por algo em comum, dialogam entre si.

E com esses diálogos os sujeitos se constroem e constroem o coletivo no qual se inserem e que participa de sua construção. A partir desas relações sociais, do olhar o outro e do estar em um coletivo o indivíduo se constrói e é construído.

Sendo essas relações contínuas o sujeito não é um 'eu' fixo e sim uma construção em andamento. Algo que é e está sendo a cada momento. Assim como o coletivo e os demais sujeitos que o cercam pois a existência de sujeito-coletivo é interdependente. Pois o sujeito só é sujeito na medida em que se relaciona com sujeitos outros e com isso construindo o coletivo que os constrói. Estando as identidades coletivas e singulares sempre em construção entendemos que são mutáveis, não estão pronto e absorvem o outro e o contexto em que estao como forma de se desenvolver. A construção do sujeito é um processo de descoberta, uma jornada de conhecimento e reflexão sobre si, o outro e o que o cerca.

O que queremos deixar registrado é que a formação do sujeito não é feita por outras pessoas que o tratam como depositário de conhecimento. A construção do sujeito é feita em conjunto e tendo a participação do sujeito que se constrói, nesse processo.

Para fechar este subcapítulo, queremos misturar os conceitos que trouxemos: simpoiese+ubuntu+narrativa+construção.

Salvo algumas diferenças, as similaridades desses conceitos são visíveis. Todos falam de como o sujeito e o coletivo estão interligados e como um é

necessário para a criação contínua do outro. Eles falam que precisamos do outro para, em um contraponto, podermos delinear quem somos. Um sujeito não se faz sozinho, precisa estar inserido em um coletivo para se construir e construir esse coletivo. Fala sobre como nós damos significado às coisas a partir da narrativa que percorremos e como vemos o mundo a partir dela. E como essa trajetória é uma narrativa, pessoal e compartilhada, vamos construindo-a enquanto ela nos constrói.

Aqui, novamente aparece a alteridade pois precisamos do outro para olhar e, a partir daí, construir nossas histórias. A empatia chega trazendo a capacidade de ver o outro e, com isso, multiplica olhares outros para o que se conta. A criatividade reside na arte de criar novas histórias, de contar coisas novas e de olhar com outro olhar para o que se viveu. A mediação se torna essencial para a apropriação da história, para que ela seja NOSSA e não MINHA, para que haja cocriação nesse processo. Para que essa cocriação se dê, precisamos lembrar da autonomia e protagonismo dos atores-sujeitos dessa trajetória. A construção de si a partir das histórias é o entendimento do que se experiencia e se vivencia a partir da própria narrativa. A contação de histórias tem berço na transdisciplinaridade quando junta olhares diversos e outros em uma cocriação coletiva de diversos sujeitos com suas narrativas próprias. Por fim, uma história contada é “apenas” um recorte que foi feito num mar de histórias que se entrelaçam, que possuem um antes do “era uma vez” e um depois do “viveram felizes para sempre”.

Conclusão do subcapítulo Contação de histórias

<p>Relação com a pesquisa</p>	<p>Em primeiro lugar, o RPG é uma forma de contar histórias. Entretanto, também podemos ver o processo de design e o ensino-aprendizagem como formas de contar uma história, seja de um produto ou de uma matéria.</p>
<p>O que foi feito para cumprir o objetivo</p>	<p>Investigamos alguns conceitos: simpoiese, Ubuntu, narrativa e construção.</p>
<p>Resultados encontrados</p>	<p>Compreendemos que: simpoiese é um termo da Biologia que foi trazido por Haraway para a área de Ciências Humanas e significa fazer com (o outro, o meio); Ubuntu é um termo africano que fala sobre o indivíduo somente ser a partir do coletivo (eu sou porque nós somos); narrativa é uma construção que</p>

utilizamos para dar entendimento ao meio, à questões e a nós mesmos; construção pressupõe que o sujeito se constrói, mas não sozinho, se constrói a partir da identificação do sujeito outro e do contexto que o cerca, e ao mesmo tempo que se constrói, participa da construção do sujeito outro e do coletivo.

Neste capítulo intitulado ‘Jornada’ percorremos uma gigantesca estrada. Começamos delineando o cenário macro da Educação brasileira atual para termos um contraponto quando falarmos de Educação com RPG e Design na Educação. Depois apresentamos a Ludus Magisterium para dar vida ao contraponto. Navegamos pelo RPG falando sobre o que é, como acontece. Trouxemos um exemplo de aventura e uma revisão sistemática sobre o tema. Passeamos pelo Design definindo-o como processo, etapas, meio para se chegar a um fim. Falamos sobre a Educação identificando-a como ensino-aprendizagem, tendo o Design na equação. Falamos por último sobre contação de histórias e, então, apresentamos a simpoiese, Ubuntu, a narrativa e a construção como as entendemos em nossa pesquisa.

Após esse longo caminho, conseguimos mapear algumas palavras e conceitos constantes em cada um dos subcapítulos. Alteridade, empatia e criatividade aparecem como características que se desenvolvem em cada um dos temas abordados. Vimos que a mediação, a autonomia e o protagonismo do sujeito auxiliando na sua construção e transformação. Percebemos que os temas abordados são, em sua essência, transdisciplinares. E muito dessa transdisciplinaridade advém da cocriação que eles permitem. Por fim, entendemos que esses temas/processos são contínuos. Que existem antes e depois de algum recorte que possamos fazer para ver uma parte do todo. Eles estão acontecendo, sendo assim, gerúndios.

Conclusão do capítulo JORNADA (Referencial teórico)

Relação com a pesquisa	A parte de pesquisa bibliográfica é essencial para aprofundarmos nosso conhecimento sobre os temas e áreas que a pesquisa se debruça
O que foi feito para cumprir o	Nós fizemos um levantamento teórico para dar conta de estudar os temas da pesquisa (RPG, Design e

<p>objetivo</p>	<p>Educação). Buscamos dados para expor nosso contexto, tanto o da educação atual brasileira quanto a Ludus Magisterium. Fizemos, também uma revisão sistemática sobre RPG para podermos cobrir a maior parte do que foi desenvolvido academicamente sobre o assunto.</p>
<p>Resultados encontrados</p>	<p>Tem é coisa, mas vamos ao resumo. Definimos o cenário macro da educação brasileira atual entendendo que está é deficiente, não alcança bons resultados e há uma grande disparidade em relação ao aprendizado brasileiro e as métricas médias de educação para o mundo. Falamos sobre o início da Ludus Magisterium em 2019 e falamos um pouco dos seus membros e duas atividades sobre jogos e educação. Dentro do tema de RPG, fizemos uma revisão sistematica que nos levou a diversos achados, incluindo similaridades e diferenças entre os 3 temas da pesquisa: RPG, Design e Educação. Exemplificamos uma aventura para explicar como é e como se dá o RPG e falamos sobre a importância do brincar para a auto construção. Passamos para a área do Design e definimos que, para essa pesquisa, iríamos entendê-lo como processo. Já na Educação fizemos o recorte dela dentro da área do ensino-aprendizagem, mais propriamente dito, do ensino com Design. Por fim, falamos do contar histórias e trouxemos a simpoiese (construir com), Ubuntu (eu sou porque nós somos), narrativa (estrutura de compreensão de si, do outro e do entorno) e a construção em si, como esse processo se dá de forma coletiva, tendo o sujeito a necessidade do sujeito outro e do coletivo para se construir (e assim, auxiliar a construção do sujeito outro e do coletivo em que está inserido).</p> <p>Por fim, queremos trazer algumas palavras/conceitos que apareceram ao longo da nossa pesquisa bibliográfica. São elas: Alteridade, empatia, criatividade, mediação, autonomia, protagonismo, construção/transformação, transdisciplinaridade, cocriação e gerúndio. Todas essas palavras/conceitos apareceram e se destacaram e cada uma dos temas pesquisados.</p>

3 DIÁLOGOS (busca de dados)

“Se o seu fundamento é o mesmo que o meu, lá na frente a gente se encontra.”

(Mano Brown)

Objetivo do capítulo

<p>DIÁLOGOS (coleta e análise de dados)</p>	<p>O intuito é buscar dados advindos de professoras do grupo Ludus Magisterium para que possamos ter material sobre a prática do ensino-aprendizagem com RPG, para, posteriormente, cruzar estes com o material teórico.</p>
--	--

O saber está tanto na teoria (livros, textos, artigos, conceitos, pesquisas) quanto na prática (dia a dia, conversas, experiências, vivências, oralidade). Por isso, nessa pesquisa decidimos investigar tanto a teoria quanto a prática, para isso realizamos, primeiramente, um questionário direcionado aos membros da Ludus Magisterium, para, além de conhecê-los, saber quais desses utilizam o RPG como estratégia no ensino-aprendizagem. Num segundo momento fizemos diversas entrevistas com membros da LM que usam RPG no ensino-aprendizagem, assim como, outros educadores que usam narrativa. Optamos por esse grupo de “controle” para que pudéssemos ter mais material para análise posterior.

O resultado foi 54 respondentes no questionário; 1 entrevistado alfa; 6 entrevistados da LM; e 2 entrevistados “controle”. Com isso, entendemos que havia material o suficiente para contrapor com a pesquisa bibliográfica. Esse entrelaçamento entre a teoria e prática será discutido mais profundamente no capítulo Teias Tecidas.

3.1 Questionário

Objetivo do subcapítulo

<p>Questionário</p>	<p>O questionário foi escolhido para ser uma porta de entrada com as professoras da Ludus Magisterium, conhecer quais dessas usam o RPG (especificadamente) no ensino-aprendizagem e deixar uma ponte para que pudéssemos entrevistá-las depois.</p>
----------------------------	--

O questionário foi o ponto de partida para uma aproximação da pesquisa com a Ludus Magisterium. Apesar de termos contato com o grupo elas não estavam cientes da pesquisa sobre RPG ainda e nós não tínhamos ideia de qual era o perfil das professoras que usavam RPG no ensino-aprendizagem.

O questionário foi pensado para que conseguíssemos coletar dados a fim de formar um perfil das professoras da Ludus Magisterium que utilizam o RPG nas suas práticas educativas; entender um pouco de como isso se dá; ver se há algum conhecimento prévio sobre o Design; e ver quais delas estariam abertas para uma entrevista para aprofundar o assunto.

Primariamente fizemos um teste alfa e um beta com as orientadoras desta pesquisa e com um grupo focal, respectivamente. Após isso enviamos o questionário para os grupos da Ludus Magisterium solicitando a participação na pesquisa.

Nossas perguntas buscaram trabalhar somente com respondentes que concordassem com os termos da participação da pesquisa, que fossem membros da LM e que fossem professoras. Após essas perguntas que determinavam quem iria continuar ao longo do questionário, buscamos entender quais são as matérias lecionadas por essas educadoras.

O retorno do questionário nos trouxe 54 respondentes. Em uma comunidade com 181 participantes²⁴, 54 membros respondendo o questionário significa quase 30% dos membros totais. Acreditamos que essa foi uma grande vitória em nossa pesquisa.

Um ponto interessante é que tivemos 14 respondentes que informaram que não eram professores, o que suscita a dúvida do porque escolheram participar da Ludus Magisterium.

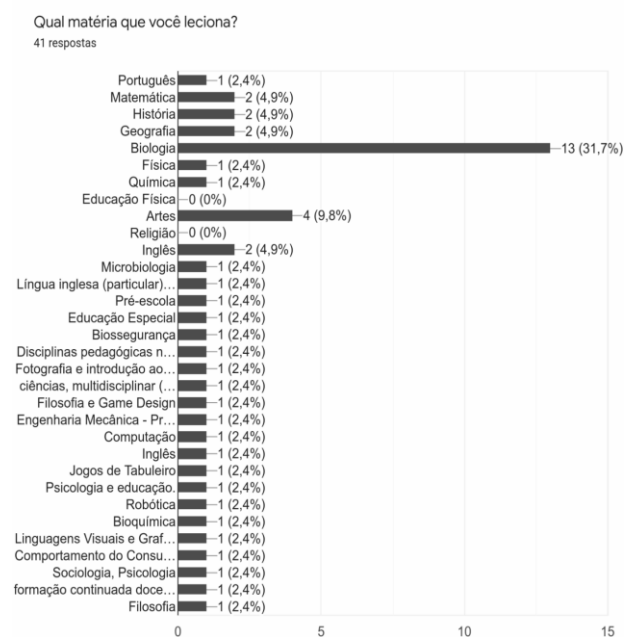
Na figura abaixo, pode-se ver o resultado. Cabe salientar dois pontos: o primeiro é que essa pergunta possuía o campo [outros] para ser preenchido caso houvesse necessidade, o que gerou todos os inputs abaixo da resposta [Inglês]. Visto que por uma questão de diagramação não é possível ler todas as respostas segue uma lista das matérias apresentadas como [outros]:

- Biologia, Biossegurança

²⁴ Número apurado em abril/2022.

- Biologia, Pré-escola
- Bioquímica
- Comportamento do Consumidor
- Computação
- Educação Especial
- Engenharia Mecânica - Processos de Fabricação
- Filosofia
- Filosofia e Game Design
- Física, Robótica
- Fotografia e introdução ao game design
- Geografia, formação continuada docente
- Geografia, Sociologia, Psicologia
- Jogos de Tabuleiro
- Língua inglesa (particular) e disciplinas da pós
- Linguagens Visuais e Graficas
- Matemática, ciências, multidisciplinar (anos iniciais), formação docente,
- Microbiologia
- Psicologia e educação.
- Química, Disciplinas pedagógicas na formação de professores.

GRÁFICO 7: Resultado da 1ª pergunta investigada no questionário



Fonte: elaboração própria

O segundo ponto a ser destacado é um fenômeno particular da Ludus Magisterium que ainda buscamos entender completamente. O altíssimo número de professores de biologia dentro do grupo. Além desse ponto fora da curva podemos destacar a matéria de artes apresentada como segunda resposta mais votada.

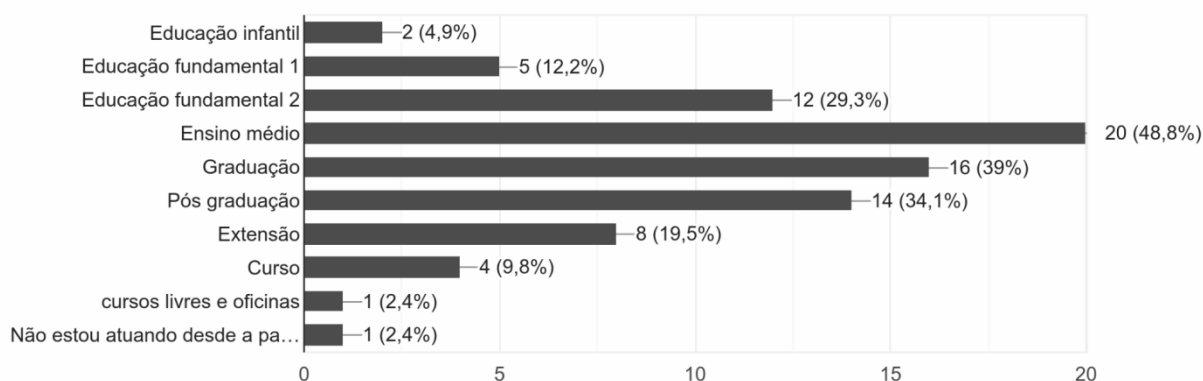
É interessante perceber que professoras de religião e educação física não aparecem nas respostas. Nas matérias básicas da escola, física, química e português aparecem menos que matemática, história e geografia.

Na pergunta seguinte pode-se gerar o seguinte gráfico (Gráfico x) onde se percebe que a maioria das professoras são do ensino médio seguido pela graduação. entretanto, quando soma-se a atuação na educação básica vs a educação superior, temos 39 atuantes na educação básica e um total de 38 atuantes na educação superior. O que nos faz perceber que há um equilíbrio entre as professoras que atuam com crianças e adolescentes e as professoras que atuam com adultos

GRÁFICO 8: Resultado da 2ª pergunta investigada no questionário

Qual o nível de ensino você atua?

41 respostas



Fonte: elaboração própria

É interessante perceber, quando analisamos as respostas mais a fundo, que diversas professoras atuam em mais de um segmento educacional. Para expor essa informação montamos o quadro abaixo:

QUADRO 12: Atuação das professoras por segmento educacional

Aula em 1 segmento	15 professoras	1 do fundamental 1; 1 do fundamental 2; 5 no ensino médio; e 1 em curso
Aula em 2 segmentos	14 professoras	
Aula em 3 segmentos	8 professoras	
Aula em 4 segmentos	4 professoras	

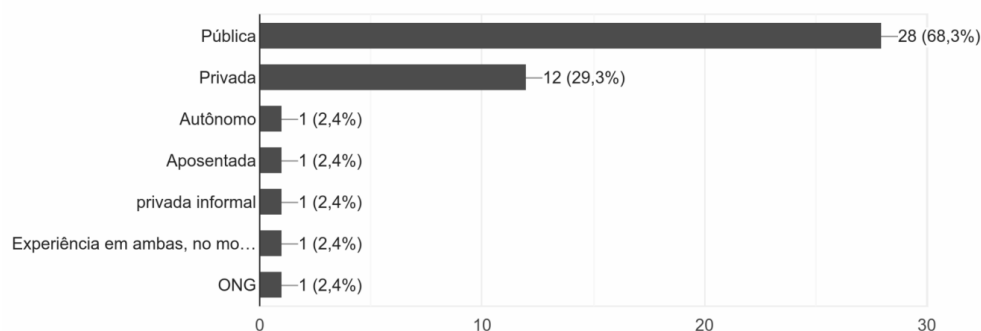
Fonte: elaboração própria

A próxima pergunta, conforme vista no gráfico x, nos mostra que a Ludus Magisterium tem maior representatividade nas escolas públicas, sendo mais do que o dobro das respostas das escolas privadas.

GRÁFICO 9: Resultado da 3ª pergunta investigada no questionário

Sua instituição de ensino é

41 respostas



Fonte: elaboração própria

As professoras que atuam na escola privada ministram aulas de: jogos de tabuleiro, física, robótica, matemática, história, inglês, educação especial, biologia e comportamento do consumidor. Já na escola pública temos: biologia, artes, psicologia, educação, filosofia, história, linguagens visuais e gráficas, química, engenharia mecânica, biossegurança, fotografia, game design, geografia, matemática, ciências, português, inglês e sociologia. Quatro das respondentes atuam tanto nas escolas públicas quanto nas privadas.

GRÁFICO 10: Resultado da 4ª pergunta investigada no questionário

Você segue alguma linha pedagógica?

41 respostas



Fonte: elaboração própria

O gráfico x acima nos traz resultados dos tipos de linhas pedagógicas que nossas respondentes seguem, ele é resultado de uma pergunta fechada, propondo os 7 tipos mais comuns de linhas pedagógicas (Tradicional/conteudista;

comportamentalista; construtivista; democrática; montessori; waldorf; freirean) e tendo o campo [outros] aberto para preenchimento caso necessidade.

O maior retorno foi de que não possuem uma linha pedagógica (11 respostas), seguida pela freiriana (9 respostas), construtivista (6 respostas), tradicional/conteudista (4 respostas) e a democrática (2 respostas). As demais entradas possuem somente uma adepta.

A quinta pergunta visa saber quais professoras da LM utilizam o RPG na sala de aula. Apenas 12 respondentes afirmaram que sim. Logo, 70% das educadoras que fazem parte de um grupo de uso de jogos em sala de aula NÃO usam RPG como estratégia pedagógica. O porquê dessa pergunta tentará ser respondido durante as entrevistas.

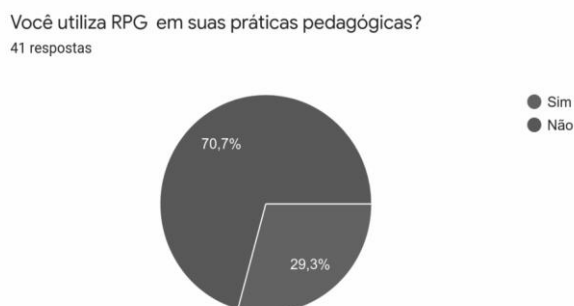


GRÁFICO 11: Resultado da 5ª pergunta investigada no questionário

Fonte: elaboração própria

Os segmentos de atuação das professoras que usam RPG na sala de aula são:

QUADRO 13: Profissionais da educação por segmento

Segmento	Professoras
Educação Infantil	0
Educação fundamental 1	1
Educação fundamental 2	6
Ensino Médio	7
Graduação	3
Pós-Graduação	4
Extensão	4
Cursos	3

Fonte: elaboração própria

Das professoras que usam o RPG em aula 4 seguem a linha Freiriana, 3 não seguem linha específica, 2 são construtivistas, 1 usa material bilíngue, 1 usa perspectiva histórico-cultural, e 1 sócio-interacionista.

Todas as que utilizam a linha tradicional/conteudista e as que seguem a linha democrática não usam RPG em aula.

As matérias lecionadas pelas professoras que usam RPG na sala de aula são: Biologia, artes, psicologia, educação, história, inglês, comportamento do consumidor, matemática, ciências, formação docente, português, geografia e sociologia.

Destas 4 atuam nas escolas públicas e privadas; 4 somente em escolas públicas; 3 em escola privada; e 1 é autônoma.

A próxima pergunta “ Em caso positivo, você pode contar como utilizou o RPG em atividades pedagógicas?” foi nossa primeira pergunta aberta.

Com ela podemos fazer uma lista de usos do RPG nas atividades pedagógicas:

- Introduzir novos temas/conteúdos;
- Revisão de conteúdo;
- Demonstração para outros docentes sobre uso do rpg em sala;
- Transdisciplinaridade entre materiais;

- Base para desenvolvimento de histórias;
- Método para solucionar problemas;
- Interação com a comunidade local;
- Auxílio na pesquisa;
- Narrativa interativa;
- Na formação docente;
- Análise de contexto;
- Prática na oralidade de outros idiomas;
- Para estudo de tópicos da matéria;
- Representação da realidade;
- Como experiência de ensino;
- Como aula;
- Atividade extracurricular.

Cabe destacar algumas respostas:

“Em uma turma fizemos um tabuleiro em pano. Pintamos o cenário da faculdade de educação com cola colorida. Os peões eram tampas de pasta de dente e o percurso era feito real na faculdade pq dava aula à noite”

Essa foi uma turma de pós-graduação tendo atividades lúdicas como no ensino infantil.

“RPGs antecedem estudos de caso, simulando papéis de análises e construção de sistemas de decisão.”

Nessa turma de pós-graduação, o RPG é utilizado como estratégia de design ao ser empregado para análise de estudo de caso.

“Já utilizei o RPG como proposta para desenvolvimento de histórias tendo como base a educação ambiental; os alunos eram pessoas que viviam em um determinado local que estava passando por vários problemas e, com isso, eles deveriam pesquisar e solucionar alguns problemas...”

Essa turma também usou o RPG como estratégia de design ao usar para pesquisa e solução de problemas.

“Na graduação para prática da oralidade em inglês e retomada de conteúdo apresentado em aulas expositivas. No ensino fundamental para introduzir conteúdo de forma sutil antes de apresentar estruturas linguísticas.”

Essa professora consegue atuar com crianças e adultos usando o RPG.

Nos gráficos x e x introduzimos o tema do Design. Das respondentes 23 já sabem o que é design, 16 sabem um pouco sobre o assunto e apenas duas dizem não saber nada sobre o tema.

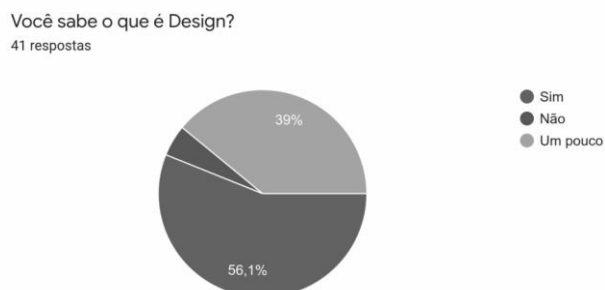


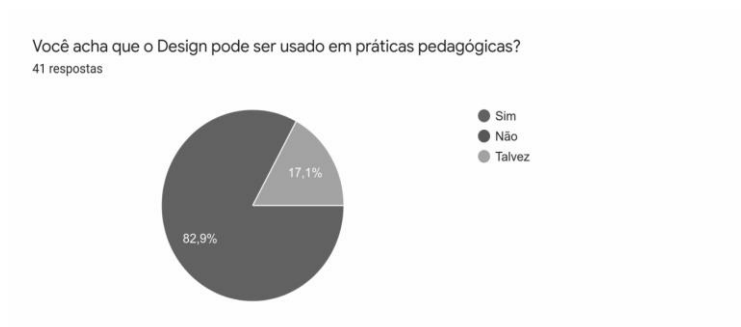
GRÁFICO 12: Resultado da 7ª pergunta investigada no questionário

Fonte: elaboração própria

Quando questionadas se o Design pode ser usado em práticas pedagógicas nenhuma das respondentes teve resposta negativa, 34 disseram que sim e 7 disseram que talvez.

Cabe destacar que todas as professoras que acreditam que o Design pode ser usado nas práticas pedagógicas usam o RPG na aula. E todas que mostraram incerteza do uso do Design não usam o RPG como prática pedagógica.

GRÁFICO 13: Resultado da 8ª pergunta investigada no questionário



Fonte: elaboração própria

A próxima série de perguntas são dados demográficos que se resumem a gênero, região e idade. Na tabela abaixo pode-se conhecer a idade das respondentes.

QUADRO 14: Faixa etária dos participantes

Faixa etária	Respondentes
20- anos	1
20-24 anos	0
25-29 anos	1
30-34 anos	5
35-39 anos	12
40-44 anos	9
45-49 anos	4
50-54 anos	4
55-59 anos	2
60-64 anos	3
65+ anos	0

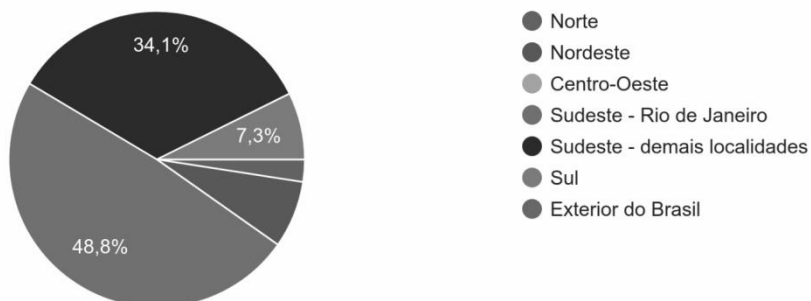
Fonte: elaboração própria

Conforme esperado a maior parte dos integrantes da Ludus Magisterium residem no Rio de Janeiro, visto que foi o berço do seu nascimento, entretanto fica claro a sua disseminação pelo Brasil.

GRÁFICO 14 : Regiões dos respondentes

Qual região do Brasil você reside?

41 respostas



Fonte: elaboração própria

Sudeste (Rio de Janeiro) teve 20 respondentes, Sudeste (demais localidades) 14, Nordeste 3, Sul 3, Norte 1. Não houveram respondentes do Centro-Oeste e do Exterior do Brasil.

GRÁFICO 15: Gênero dos respondentes

Qual seu gênero?

41 respostas



Fonte: elaboração própria

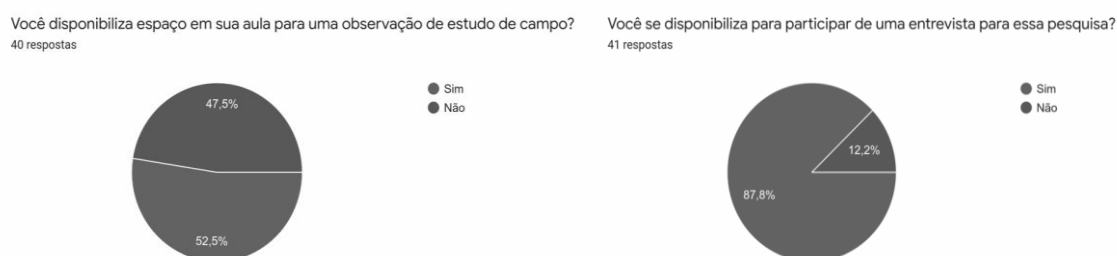
A maioria dos respondentes é do gênero masculino (23), seguido por feminino (17), e agênero (1).

Por fim, perguntamos se a respondente se disponibiliza para uma entrevista para a pesquisa e se disponibiliza a sala de aula para observação de estudo de campo.

Quase 90% dos respondentes totais (36) se disponibilizaram a fazer uma entrevista e cerca de 52% se disponibilizaram para ter a aula observada (21).

Dos respondentes que usam RPG todos se prontificaram a participar da entrevista e somente 4 não se disponibilizaram para a observação participante em suas aulas.

GRÁFICO 16: Disponibilidade dos respondentes para entrevista



Fonte: elaboração própria

Assim conclui-se a análise de dados do questionário e a partir dessa nasceram questões a serem investigadas:

- Porque algumas professoras, mesmo que façam parte de um grupo de professoras que usam jogos na sala de aula, não utilizam o RPG?;
- Qual a receptividade das crianças e adultos com o uso do RPG, similaridades e diferenças?;
- Qual a receptividade das escolas públicas e privadas com o uso do RPG? Similaridades e diferenças;
- Porque tantas biólogas?
- Porque não há religião e educação física?
- Porque o ensino médio e fundamental 2 possuem mais professoras que usam RPG na sala de aula?
- Quais os motivos do uso do RPG com crianças e com adultos, são os mesmos?
- Como os usos do RPG em práticas pedagógicas listados se dão de fato, porque essa escolha do uso do RPG?

- O que as professoras entendem por Design e como elas acham que pode ser usado nas práticas pedagógicas?

Enfim, diversas perguntas que só poderão ser sanadas com conversas.

Conclusão do subcapítulo Questionário

Relação com a pesquisa	Foi escolhido, para o primeiro contato, o uso do questionário para saber quais membros da LM utilizam o RPG como estratégia de ensino-aprendizagem. Com isso teríamos uma ponte para contato posterior com esses educadores para as entrevistas e teríamos um panorama da LM
O que foi feito para cumprir o objetivo	Foi feito um questionário pelo Google Form. O primeiro passo foi fazer testes com o questionário e depois solicitar aos membros da Ludus Magisterium que participassem da pesquisa.
Resultados encontrados	Conseguimos dados para entender um pouco mais a LM e para entender quais são as professoras que usam RPG como estratégia para ensino-aprendizagem. Conseguimos gerar dados quantitativos sobre essas educadoras e algumas pontes para as futuras entrevistas.

3.2 Entrevistas

Objetivo do subcapítulo

Entrevistas	Tem o intuito de aprofundar o material coletado para análise da prática com a teoria e responder questões que, tanto apareceram a partir dos resultados do questionário, quanto as questões da pesquisa.
--------------------	--

A etapa de entrevistas foi dividida em três partes. A primeira foi uma entrevista alfa, in loco, com um membro da LM. Para a segunda, selecionamos, a partir do questionário, as professoras a serem entrevistadas a partir das que utilizam o RPG como estratégia para ensino-aprendizagem. Enviamos 11 convites e obtivemos 6 entrevistas. E a terceira foi a possibilidade que surgiu de entrevistar professoras,

fora do grupo da LM, que usam a narrativa como estratégia para o ensino-aprendizagem. Acreditamos que esse último grupo poderia trazer mais material para análise e comparação entre teoria e prática, então, entrevistamos 2 professoras.

Passemos a coleta e análise dos dados das entrevistas.

A entrevista teste foi bem agradável e descontraída e ocorreu em abril de 2022. Ela foi orientada a entender mais sobre as professoras da LM e sua relação com o RPG na Educação. A partir dessa experiência pudemos observar que as perguntas (roteiro disponível na seção Apêndices) são condizentes com a investigação da pesquisa, mas que o tema Design deixou de ser abordado nessa primeira entrevista, o que foi corrigido para as próximas etapas.

Nesta primeira entrevista entendemos que o entrevistado utiliza o RPG como ferramenta pedagógica em sala de aula, mas também em locais onde ministra atividades voluntárias. Percebemos uma paixão tanto pelo ensino quanto pelo trabalho voluntário a partir de grupos e coletivos. O RPG faz parte da vida do entrevistado desde o começo de sua vida adulta e foi primordial para desenvolver amizades e laços de longa duração. Pareceu natural ao entrevistado mesclar o RPG com a sua vida profissional visto que ele já permeava todo o restante da sua vida.

O entrevistado acredita que o RPG é fenomenal para diversos usos no aprendizado e que auxilia o conteúdo a ser melhor assimilado pelo educando. Ele continua a usar, pois continua a ver resultados. Ele entende que em alguns momentos o RPG não é viável de se usar, como em grupos muito grandes ou com pessoas que não apreciam o jogo em si, mas nos demais momentos o uso do RPG sempre trouxe grandes recompensas para ele como educador, e para os alunos também. Conta que o RPG tem um viés marcante, que faz com que as aulas se destaquem. Mencionou 2 aulas que teve no colégio há mais de 30 anos em que as professoras usaram técnicas interativas de interpretação, ele lembra como foi, seu conteúdo e informou que não lembrava de outras aulas além dessas.

Após a Qualificação, reorganizamos as perguntas para as entrevistas, conforme se pode ler abaixo:

- 1) Qual a sua relação com ensino-aprendizagem e como ele se dá no seu cotidiano profissional.
- 2) Como foi sua chegada na Ludus Magisterium, por que entrou e por que ficou.
- 3) Qual o seu objetivo com o uso do RPG no ensino e como você usa?

- 4) Quais são seus propósitos quando constrói uma proposta educacional que tenha RPG?
- 5) Quais são os retornos que você recebe com esse uso, tanto em relação ao aluno como em relação a você ou ao meio?
- 6) Quais as diferenças que você nota quando usa e quando não usa o RPG no ensino?
- 7) O que você entende por Design?
- 8) Você nota o Design de alguma forma dentro do seu trabalho com ensino?
- 9) Você poderia me contar até três situações do uso do RPG no ensino que você tenha proposto? Do momento de criação, passando pela execução e finalizando com os resultados obtidos.
- 10) Por fim, existe alguma coisa que você queira falar sobre o assunto que acha que não foi contemplado nas outras perguntas?

Pode-se encontrar o roteiro completo, com Introdução, Termo de Consentimento e fechamento das entrevistas nos links no capítulo APÊNDICE. Lá também estão as transcrições das entrevistas, todas com as identidades dos entrevistados preservadas.

Conforme contei no capítulo sobre os métodos que utilizamos para executar as entrevistas, tivemos muita dificuldade para iniciar o processo, mas aqui, neste capítulo, vamos falar sobre a coleta, resultados e análises das 9 entrevistas que fizemos no total, além de retornarmos ao questionário para trazer resultados significativos a essa fase da pesquisa.

Além da entrevista alfa-teste que realizamos antes da Qualificação (já mencionada neste capítulo), fizemos mais 6 entrevistas com professoras da LM que utilizam RPG como estratégia de ensino-aprendizagem. Após isso, buscamos professoras que NÃO fazem parte da Ludus Magisterium e que NÃO usam o RPG propriamente dito como estratégia para ensino-aprendizagem. Afinal, o RPG não precisa ser literalmente um jogo, pode ser um contar de histórias. No lugar do RPG, elas usam narrativas como estratégia. O objetivo era ter material de controle e comparação para o nosso foco que é a LM e ter informações sobre o que a narrativa (cerne do RPG) corresponde para essas entrevistadas “controle”.

Por fim, após a transcrição e análise dos resultados encontrados, retornamos ao questionário inicial da pesquisa para buscar, nas perguntas abertas, material para análise a partir do fichamento que fizemos nas entrevistas.

Como já havíamos salientado a pesquisa não é uma linha reta e sim uma grande teia de assuntos pesquisados, autores levantados, métodos utilizados, resultados encontrados. Com isso, se torna extremamente difícil escrever em uma linha reta (o texto), o que fizemos de forma sobreposta (a prática).

Dito isso, vamos trazer a ideia que nos auxiliou a tecer o quadro no qual pretendemos pendurar as entrevistas feitas. Conforme havíamos dito, na pesquisa bibliográfica nos deparamos com alguns termos e conceitos que apareceram repetidamente nos diversos temas pesquisados. Entretanto esses termos não apareceram somente em forma de letras no papel, mas também em forma de vozes nas entrevistas. São 9 termos que, a essa altura, você já deve estar familiarizada com eles:

- Alteridade
- Empatia
- Criatividade
- Mediação
- Autonomia/protagonismo
- Construção/(trans)formação
- Transdisciplinaridade
- Cocriação
- Gerúndio

Vamos utilizar esses termos para serem alicerces da nossa análise dos resultados das entrevistas, como foram usados de lentes para observar o conteúdo teórico. Vamos apresentar e analisar os resultados das entrevistas, de forma crua neste capítulo e, posteriormente, iremos entrelaçar o que escutamos com o que lemos dentro do capítulo que discute os resultados alcançados com a pesquisa.

Outro ponto a destacar é o modo como a análise das entrevistas foi feita: dividida em três partes:

1. uma que busca confluência individual de cada entrevistado, em cada uma das perguntas, em torno dos 9 termos investigados
2. uma que busca uma confluência coletiva de todos os entrevistados, em cada um dos 9 termos investigados, dividido em perguntas
3. a última é uma seleção de insights gerais que obtivemos ao longo do processo.

Você pode conferir abaixo, no esquema, a explicação visual do que fizemos:

FIGURA 34: Exemplo ilustrado do processo

	Abstração	Essência	Condições	Mediação	Autonomia	Construção/Transformação	Transdisciplinaridade	Coortação	Gerindio
EA	vim de uma família de professores //		a gente inventa a escada através da tecnologia	Como é que você pode usar essas ferramentas dentro da metodologia, dentro dos objetivos didáticos que ele tem		o que a gente aprende na nossa geração, enquanto cultura, o passado para as gerações seguintes.	trabalhar a socialização através de jogos // Elas abrigar o maior número possível de ferramentas e metodologias a serem aplicadas	podendo trocar experiências	o que a gente aprende na nossa geração, enquanto cultura, é passado para as gerações seguintes.
E1M				bom eu acredito que a relação de ensino-aprendizagem é uma relação aluno professor e professor aluno os dois sentidos // acho que o professor ele tem que ser mais que um facilitador e orientador do processo de aprendizagem // se baseia na professor e no diálogo e respeito de ambos os lados		ele tem que ensinar o aluno Como reconhecer boas fontes // quando encontra um conhecimento material ele possa compreender e também é fazer juízo de valor // processo na aprendizagem é um processo que vai ser construído		não acredito naquele modelo que o professor adota o tudo para o aluno como se ele não fosse uma lula. Raia que precisasse então receber todo o conhecimento	
E2LM		respeito de ambos os lados			respeito de ambos os lados		algumas atividades e gente pode considerar às vezes lúdica né além dos jogos de tabuleiro		processo na aprendizagem é um processo que vai ser construído
E3LM					"senti o gostinho", e me apaixonei // no estágio me apaixonei mais ainda				
E4LM					cada vez que eu posso fazer algum curso de especialização ou formação continuada		penso sobre educação mais relacionados aos sistemas midiáticos se são das mídias na educação popular		
E5LM					procuro sempre me manter atualizado sobre novas e melhores alternativas de ensino				procuro sempre me manter atualizado sobre novas e melhores alternativas de ensino
E6LM	educação com crianças e adolescentes com dificuldades de aprendizagem e na psicologia escolar				trabalho com formação de professores		Eu sou psicólogo		
E7C			um diálogo rico, de transformação, de criação, de desenvolvimento emocional e cognitivo. // Que narrativa escolher selecionar trabalhar para uma pessoa lecionada num setor desse tipo			um diálogo rico, de transformação, de criação, de desenvolvimento emocional e cognitivo, // como aprendizado para modificação de situações aparentemente inmodificáveis // a oportunidade de modificação de si, da vida, do mundo	das áreas de Educação, de literacia, de leitura, narrativas, metodologia de pesquisa e escrita criativa. // eu trabalho no hospital no setor de maternidade de alto risco	quem ensina quem aprende, essa relação mestre aprendiz, quem é o aprendiz // um diálogo rico, de transformação, de criação, de desenvolvimento emocional e cognitivo, // tanto a nível prático singular, do sujeito, quanto como consequência de um desenvolvimento coletivo.	ligado com a questão do ensino aprendizagem, 365 dias por ano, eu quero 24 horas por dia
E8C	isso também se estende ao meu ambiente e do meu trabalho // sou professora universitária e acabei seguindo nessa mesma perspectiva		isso produtiva tanto para mim quanto para os estudantes que me acompanha nessa jornada	tenho fazer da maneira mais didática. Tenho adiversidade funcional para os meus estudantes // utilizando o máximo de recursos criativos que eu posso		a gente vai ao longo da vida desenvolvendo que a gente chama de safta Educacional // para conseguir construir conhecimento junto com os estudantes		a gente vai ao longo da vida desenvolvendo que a gente chama de safta Educacional // não produtiva tanto para mim quanto para os estudantes que me acompanha nessa jornada	a gente vai ao longo da vida desenvolvendo que a gente chama de safta Educacional // não produtiva tanto para mim quanto para os estudantes que me acompanha nessa jornada

Fonte: elaboração própria

Para a análise dos resultados das entrevistas dividimos todas elas em suas 10 perguntas; 9 entrevistadas e 9 temas. Colocamos um quadro representativo de cada pergunta aqui, no texto, mas para melhor leitura indicamos que acessem o link da análise das entrevistas que está nos Apêndices.

Pergunta 1: Qual sua relação com o ensino-aprendizagem e como ele se dá no seu cotidiano profissional

É interessante perceber durante a análise da pergunta que os entrevistados percebem a própria construção pessoal interligada ao trabalho de ensino-aprendizagem. Essa construção é vista como um processo que se caracteriza a partir de trocas e diálogos entre os sujeitos. Esse processo também está vinculado a construção coletiva onde os sujeitos inseridos no contexto participam das criações e construções pessoais dos outros sujeitos e do coletivo em que estão inseridos.

Podemos perceber também que essas formações são processos contínuos que não estão prontos e que o são em tempo integral. As transformações que são pontuadas são possibilitadas a partir da narrativa para si e para o outro. E para que haja essa possibilidade é necessário pensar no outro como sujeito dentro desse processo.

Alteridade e empatia se mostram presentes a partir do momento que o educador precisa entender o outro e a si mesmo para que o processo de ensino-aprendizagem seja potencializador na construção de si. A mediação e a autonomia aparecem interligadas ao uso da alteridade e empatia para criar um ambiente onde haja protagonismo do sujeito aprendiz no próprio processo de aprendizagem. A criatividade aparece como necessária para que a criação de ferramentas e estratégias para esses processos sejam possíveis. A construção e transformação aparecem coligadas a cocriação onde, a partir do outro e de quem somos, construímos o si mesmo e o contexto em que estamos inseridos. É uma ação, é um processo continuado de uma ação conjunta. Vemos que os educadores entrevistados utilizam a transdisciplinaridade não somente na criação e produção de estratégias e ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, mas também para uma construção múltipla de si mesmo com o objetivo de dar conta da ensinagem. Por fim o gerúndio se mostra presente quando observamos que o ato de ensinar e aprender é um processo contínuo, vamos nos produzindo ao longo da vida.

Pergunta 2: Como foi sua chegada na Ludus Magisterium, por que entrou e por que ficou

Analisando a pergunta 2 percebemos que os educadores sentem uma necessidade de troca de conhecimento e um diálogo entre sujeitos que se inserem no mesmo coletivo ou seja educadores que utilizam o lúdico como estratégia para ensino aprendizagem. Essa troca também se mostra importante para que os sujeitos não se sintam Descolados de um coletivo e sozinhos nas suas práticas educacionais. Esse envolvimento coletivo também se mostra impulsionador de desenvolvimento pessoal ou seja de uma construção de si a partir do coletivo. Essa troca de conhecimento produz uma sinergia de conteúdo coletivo isso se dá a partir da abertura para saber os outros o que potencializa as construções pessoais e coletivas. Novamente o aprender e o ensinar se mostram enfaticamente coligados a partir das falas dos entrevistados.

E assim, a autoridade e a empatia se mostram necessárias para o entendimento de si e do outro e para que o diálogo seja efetivo em todo esse processo contínuo de apreensão do conhecimento. Neste diálogo é aprendido e ensinado o caminho para descobrir a própria voz, o entendimento da própria voz e ouvir a voz do outro. Com isso, agregam-se diversos conhecimentos transdisciplinares num processo de construção contínua.

Pergunta 3: Qual o seu objetivo com o uso do RPG no ensino e como você usa?

Na terceira pergunta quando adentramos o tema de RPG podemos ver que os entrevistados o colocam como um possibilitador de entendimento de si, do outro e de mudança. Encaram-no como ferramenta ou estratégia para a possibilidade, a socialização, a facilitação e a potencialização de processo. O RPG vem como um vetor de novas possibilidades para atingir de forma mas contundente o propósito final de ensino-aprendizagem. A ludicalidade que o RPG carrega proporciona a participação dos sujeitos e aproximação deles da proposta de apreensão de conhecimento. A troca e o diálogo se tornam mais presentes possibilitando a construção de si a partir de experiências outras por meio da vivência do personagem que é e não é o próprio sujeito. O RPG também potencializa o uso da criatividade constante pelo sujeito possibilitando olhares diferenciados para os sujeitos que o cercam e o espaço que ele ocupa. O RPG como ampliador de diálogo proporciona uma mediação mais imersiva onde a alteridade e a empatia se fazem constante nas trocas abundantes que o jogo proporciona. E nesse brincar a narrativa se coloca como fio condutor e possibilitador de transformações tanto do sujeito quanto do coletivo. E esse processo de cocriação é contínuo e uma ponte para o diálogo.

Pergunta 4: Quais são seus propósitos quando constrói uma proposta educacional que tenha RPG?

Nesta pergunta podemos entender o porquê do uso do RPG como proposta ou estratégia educacional no ensino-aprendizagem. Isso se dá pois o RPG é um possibilitador de vivências outras e isso é um combustível para criatividade e um catalisador para a construção e transformação do sujeito. Nessa simulação de realidade o aprendente ganha protagonismo e ganha um facilitador para a transformação do que é abstrato em algo concreto. Essa autonomia adquirida no

processo do RPG que o sujeito desenvolva a análise crítica do conhecimento que está sendo exposto e a partir disso a análise crítica de si, do outro e do mundo que o cerca. Com a criação de personagens há um incentivo para um entendimento do que se é; o entendimento do sujeito existente seja a si próprio, seja o sujeito outro. O uso e abuso da criatividade na construção da Fantasia e da Imaginação possibilita a construção e cocriação de vivências novas que possibilitam a apreensão das nuances de se conviver em conjunto e de que os conhecimentos são construídos não só a partir do coletivo de sujeitos, mas também a partir do coletivo de conhecimentos outros possíveis, a partir da transdisciplinaridade.

Pergunta 5: Quais são os retornos que você recebe com esse uso, tanto em relação ao aluno como em relação a você ou ao meio?

Os entrevistados apontam que o RPG possibilita a transformação e o desenvolvimento dos sujeitos que estão inseridos no processo lúdico de ensino-aprendizagem que esse proporciona. As trocas e diálogos possuem um caráter de horizontalização das relações o que auxilia o desenvolvimento delas entre os sujeitos desse coletivo. O RPG aterra e dá significado ao que está sendo ensinado; com isso há uma apreensão do conhecimento e a possibilidade de transformação do sujeito aprendiz a partir do que agora é parte dele. O RPG também facilita a correlação dos conhecimentos ensinados consigo mesmo e com coisas diversas fazendo com que ele deixe de ser abstrato. Isso é pontuado como um fator para o aumento da participação, pois o sujeito aprendiz se sente parte do que está acontecendo e logo se sente inserido no processo da própria trajetória de aprendizagem. O RPG proporciona momentos que vão além do ensino-aprendizagem da sala de aula mostrando que as coisas são interligadas entre si e não pertencem a uma bolha desconectada de tudo o que está fora da sala de aula. O RPG possibilita o uso da criatividade de forma intensiva não só pela parte do aprendiz, mas também pela parte do educador, quando esse desenvolve estratégias e práticas para serem usadas no ensino. Através do RPG e da vivência de experiências que esse proporciona a durabilidade do conhecimento Adquirido é mais profunda pois essas vivências são análogas as experiências vivenciadas na vida fora do Círculo Mágico do RPG ou seja estão introjetadas da mesma forma. As trocas a partir do RPG capacitam um diálogo entre sujeitos que se enxergam e que tem um olhar crítico sejam eles o aprendiz ou o educador. O RPG também

proporciona o empoderamento pessoal a partir do momento que o sujeito pode ser a partir do personagem sujeito os outros muitas vezes do cunho do impossível o que coloca o aluno como protagonista e como o sujeito possível de ser coisa outra. As construções e transformações que o RPG possibilita são construções coletivas onde há uma apropriação do que se é aprendido ao longo do processo de se aprender.

Pergunta 6: Quais as diferenças que você nota quando usa e quando não usa o RPG no ensino?

A pergunta 6 visou trazer parâmetros comparativos para que pudéssemos entender se há e quais seriam as diferenças do uso do RPG como estratégia no ensino-aprendizagem com as aulas tradicionais do tipo conteudistas. Entrevistados que usam RPG observam conquistas e crescimento por parte dos sujeitos envolvidos no processo, e do coletivo como um todo. As trocas e diálogos se mostram mais presentes assim como a participação e o entusiasmo Por parte dos aprendentes. Eles informam a dicotomia entre a aula dita como normal e a aula com RPG onde, em uma, o conhecimento fica no campo do abstrato e, na outra, o aprendente tem a possibilidade de pôr em uso real o que foi aprendido. Um dos pontos fundamentais da diferença do uso do RPG na Educação é o divertimento e entusiasmo que ele gera E com isso possibilita maiores trocas e envolvimento dos alunos. O RPG proporciona também um espaço seguro a partir do seu “círculo mágico” e a partir dessa segurança gerada há uma maior possibilidade de cocriação e participação dos envolvidos. Outro ponto destacado é a capacidade de transformar a prática em teoria, pois mesmo numa aventura fictícia os personagens estão executando e vivenciando situações e os seus jogadores recebem aquilo como experiências próprias. Há que se ressaltar da criatividade em maior escala com o uso do RPG no ensino-aprendizagem: o uso da Imaginação é constante e a cocriação das narrativas são um processo contínuo. O RPG também proporciona o entendimento e uma análise crítica maior sobre a alteridade a partir do momento que o personagem usado pelo jogador é um sujeito outro ao mesmo tempo que é o próprio sujeito em si. O RPG também facilita o uso de diversas disciplinas ou cruzamento de conhecimentos cotidianos diferentes no mesmo momento, dando o corpo e significado ao que se está aprendendo.

Pergunta 7: o que você entende por Design?

A pergunta 7 traz o tema do designer e, com isso, é necessário dizer em primeiro lugar que há poucos achados nas falas dos entrevistados. Isso pode ter ocorrido por diversos fatores, mas pontuaremos dois deles. Um dos entrevistados não possuiu essa pergunta o que faz cair o número total de possíveis respostas de 9 para 8. Em segundo lugar, vem a hipótese de que o Design, por ser uma área recente e ainda em intensa exploração por parte dos próprios designers, não tem ampla disseminação das suas possíveis e múltiplas aplicações. Sendo os entrevistados na sua maior parte da área da Educação e o entendimento popular do designer residir na área gráfica, acredita-se que culminou nos resultados apresentados.

Dito isso, podemos ver que o designer é trazido como fonte criadora e artística, entretanto, também é pontuado como coligado a projetos e processos, além de ser modo de pensar e mediar. O designer é pontuado como possuidor, e logo desenvolvedor, de olhar crítico e possuir técnicas para auxiliar na construção. Assim, a mediação aparece não só entre os sujeitos, mas para com o processo em si; um meio para se chegar a um fim. Levanta-se também a necessidade do uso do Design em tempo integral enquanto método de pensar e, com isso, o entendimento da continuidade eterna da construção dos processos e desenvolvimento contínuos da vida.

Pergunta 8: Você nota o Design de alguma forma dentro do seu trabalho com ensino?

Na pergunta 8 buscamos ligar o Design à área da Educação. Os resultados analisados são os seguintes: na Educação se pode ver os conceitos de Design sendo usados nos processos de criação para as práticas educativas. Em contrapartida, manter os diálogos que são possibilitados pelo ensino-aprendizagem permite a apreensão de diversos conceitos de Design. Podemos ver também, quando analisamos o planejamento e construção de uma aula como sendo um projeto, pois além de possuir etapas do processo, possui um objetivo final ao ser alcançado. E, quando pensamos na transdisciplinaridade inerente ao ensino-aprendizagem formador do sujeito, vemos um reflexo na área do Design enquanto agregador transdisciplinar nas suas práticas. De forma mais prática, o Design também aparece na forma com que esse conhecimento é apresentado e proposto pensando no aprendente como um usuário do aprender.

Pergunta 9: Você poderia me contar até três situações do uso do RPG no ensino que você tenha proposto? Do momento de criação, passando pela execução e finalizando com os resultados obtidos.

A pergunta 9 nos traz para um campo mais prático quando perguntamos eventos vivenciados com o uso do RPG nas práticas de ensino-aprendizagem. O primeiro ponto a ser levantado na análise é do incrível potencial criativo que esse uso tem, tanto por parte do sujeito aprendente, quanto por parte do sujeito ensinante. Pode-se ir desde análise de situações reais em mundos fantásticos e míticos. Há que se destacar o potencial de desenvolvimento empático com o uso do RPG quando colocamos os sujeitos em diferentes papéis em uma história. A autoridade é vivenciada de forma crítica e intensiva. O RPG também aparece como um possibilitador de transformação, pois possibilita que o sujeito experiencie algo novo apreendido por ele, que o viveu. O RPG, por ser essencialmente uma forma de criação conjunta e coletiva, propicia autonomia do sujeito que deixa de ser passivo para ser um ator protagonista no que está vivenciando.

Pergunta 10: Por fim, existe alguma coisa que você queira falar sobre o assunto que acha que não foi contemplado nas outras perguntas?

A pergunta 10, que encerra as entrevistas, busca entender se alguma informação foi deixada para trás nesse processo investigativo. Mais uma vez nesse momento os entrevistados levantam a potencialidade do RPG como uma ferramenta capaz de criar realidades e o poder que reside nisso. Cabe aqui levantar também as dificuldades que às vezes aparecem quando pensamos em tons grandes ou mesmo em como criar um jogo de RPG que dê conta de se chegar no objetivo pretendido. Devemos sempre lembrar que apesar de a teoria e prática precisarem andar junto, às vezes há um abismo entre elas.

Como parte final dessa análise que foi debruçada diretamente nas perguntas e respostas dos entrevistados, gostaríamos de pontuar as partes que acreditamos merecer destaque (e para fazer aquele resumo que adoramos). São elas:

- Construção é processo contínuo e ação conjunta;
- A narrativa de si é parte inerente da construção do sujeito;

- A construção de si está interligada com a construção do outro e com a construção do coletivo. Participamos da construção do outro ao mesmo tempo que o outro participa da nossa construção e, de forma conjunta, o coletivo é construído e influencia a nossa construção;
- A formação profissional não se separa da construção pessoal;
- A transdisciplinaridade também está na construção múltipla de si mesmo;
- Ser sujeito é um processo constante, pois vamos nos produzindo ao longo da vida;
- Para que se construa um conhecimento sinérgico são necessários a troca e o diálogo entre os sujeitos participantes do coletivo;
- Troca e diálogo são fundamentais;
- Para que possamos fazer o processo coletivo de construção de si, do outro e do coletivo precisamos desenvolver uma análise crítica que, imbuída nela, a alteridade e a empatia;
- Obviamente, a relevância de que o aprender e o ensinar são coligados um ao outro;
- Não há como ser sujeito sem o sujeito outro;
- O diálogo é uma forma de afeto;
- Mediação para que o outro seja capaz de descobrir a própria voz;
- Entendimento de que se possui uma voz, mas de que é necessário também ouvir;
- Os conhecimentos estão conectados entre si; são um grande e diverso conglomerado;
- O aprendizado, assim como a construção, é um processo sem fim, contínuo;
- Eu não entender o outro que temos a possibilidade do entendimento e mudança de si mesmo;
- O lúdico possibilita maior participação e socialização;
- Apreensão de vivências fictícias como experiências vivenciadas por si mesmo;
- A ludicidade do RPG traz o uso constante da criatividade;
- A narrativa é o fio condutor e possibilitador de transformações;
- O RPG é um facilitador da troca do diálogo;
- O que transforma o sujeito altera o coletivo em que ele está;

- RPG é um veículo transdisciplinar;
- RPG facilita a transformação do que é abstrato e pode não ser entendido em algo concreto que pode ser assimilado. Ele traz significação do que está sendo apreendido com relação ao conhecimento consigo mesmo;
- RPG traz a horizontalidade e cocriação;
- É necessário praticar a teoria e o RPG possibilita isso;
- Entendimento da continuidade eterna das construções dos processos e desenvolvimentos contínuos da vida.

Passamos agora a destacar algumas falas dos entrevistados para podermos debater *insights* alcançados a partir delas.

Retomando a nossa conversa sobre o cenário atual do ensino brasileiro gostaríamos de levantar que os educadores ressaltam particularidades negativas conforme a pesquisa tinha levantado anteriormente, no capítulo que analisa o cenário da educação brasileira atual, comparando-o à educação bancária do Paulo Freire.

O RPG muitas vezes não pode ser utilizado, pois as turmas são compostas de mais de 40 alunos, o que inviabiliza o seu uso.

Gosto de turmas em torno de 20 alunos, mas normalmente tenho turmas de Graduação grandes demais (>40) (E1LM)

É levantado também, conforme já havíamos notado, que o ensino conteudista que trata o aluno como um repositório que precisa ser preenchido do conhecimento do professor, é um método a ser deixado no passado

não acredito naquele modelo que o professor adotou o ensinar tudo para o aluno como se ela fosse uma tábua rasa que precisasse então receber todo o conhecimento (E1LM)

Mas talvez haja uma questão anterior a sala de aula em que o professor quer transmitir o conhecimento para o aluno. Devemos lembrar que esse professor também passou por uma sala de aula, uma não, duas, em que foi aluno. Primeiramente na formação escolar e depois na formação como professor. É levantado por um dos entrevistados, que existe um contexto normatizador dentro da cultura pela qual passamos e na qual vivemos

A gente vive numa cultura que rapidamente a gente é inserido numa lógica de ensino-aprendizagem normatizadora (E2C)

Mudando de tópico, quando falamos sobre narrativa, um dos entrevistados nos lembra como esse conceito é intrinsecamente ligado a humanidade. O contágio de histórias é utilizado na comunicação, na troca de experiências, na observação, na análise desde tempos remotos. O RPG é somente uma das formas de contar história. Seria o ensino aprendizagem outra?

É o hábito da humanidade sentar em volta de uma fogueira e conversar, trocar experiências, trocar conversas, trocar narrativas, observar determinados acontecimentos do ponto de vista do outro, mesmo que você também estivesse lá, entender como é que o outro estava lá. E RPG tem muito disso (EA)

Ainda no campo da narrativa devemos lembrar que uma das formas de utilizá-la é para possibilitar, tentar suscitar no outro algo que temos como objetivo. Cabe salientar que não é uma fórmula exata, onde definimos o que queremos e chegamos a um resultado, é também uma construção coletiva entre quem narra e quem ouve e o que pode surgir daí.

a seleção das narrativas sejam muito bem pensadas e a narrativa selecionada escolhida né, ela seja bem trabalhada para que a gente encontre na interpretação as possibilidades de, digamos assim, beliscar o outro que está conosco compartilhando a leitura (E1C)

Por fim para levantar mais uma maravilha das possibilidades da narrativa, devemos lembrar que um mesmo livro pode ser lido de novo e o que é lido ser outra coisa. Obviamente sabemos que as palavras escritas naquelas páginas são as mesmas, o objeto é o mesmo. Não são as palavras impressas que estão diferentes são as palavras lidas que são outras, é quem lê que é outro, é a narrativa que precisa ou deve ser apreendida que é outra.

eu posso ler o mesmo livro e a leitura ser outra (E1C)

Passando da narrativa para o RPG, uma forma de narrativa em particular, trazemos alguns pensamentos. O RPG não é só um recurso para Educação no desenvolvimento e aplicação de atividades na sala de aula. Ele vai além de ser um

potencializador de "visualizar diferentes conteúdos sendo aplicados na sala" (E6LM). Ele pode ser um potencializador para o próprio educador, pode ser capaz de possibilitar o desenvolvimento profissional do professor

P: Será que o jogo potencializa essa possibilidade do educador estar aprendendo?

Eu acho que sim. Eu não só acho, eu tenho certeza, porque eu sei que é o seguinte, Rafa, você tá numa sala de aula, você não sabe a realidade dos meninos. Por mais que você conheça que os alunos algum tempo, você não sabe como eles reagem a situações específicas [...] E aí você se diverte com isso e quer ser situações engraçadas e você vai jogando e você vai pegando aqueles alunos. Isso te torna um profissional melhor, porque você conhece melhor os seus alunos e sabe o que eles precisam, ao que eles respondem. (EA)

O RPG proporciona um diálogo horizontal onde o aprendente vê o educador para além da sala de aula ver esse educador como uma pessoa, que pessoa é essa que tem falhas que não sabe tudo, assim como o aprendente se vê não sabendo as coisas na sala de aula não sabendo tudo.

P: e alguma forma aproxima não só o professor do aluno, mas aproxima o aluno do professor, né? Porque tem uma coisa que o professor é uma coisa que coloca dentro da sala de aula e só existe ali para dar aula, né? Quando as crianças também veem o professor como o cara que está ali na mesa jogando com ele, sim.

[...] essa parte do mapa eu não pensei e o cara me olha. é meta jogo? é meta jogo. mas sabe te ver como ser humano, você não sabe todas as respostas e tudo bem, não sabia das respostas (EA)

Duas falas interessantes uma do ponto de vista do educador e outra do ponto de vista do aprendente estão a seguir. A primeira nos relembra, mais uma vez, que a teoria e a prática devem andar juntas, mas podem possuir um abismo entre elas. Podemos ler, reler, conhecer todas as teorias pedagógicas e psicanalíticas da construção de conhecimento do sujeito, mas é só na sala de aula que deixamos de apenas conhecer para entendê-las, apreendê-las.

Em segundo lugar, também falando do RPG como um auxiliador nos processos, a ludicidade dele como uma forma de atenuar os processos intensos de aprendizagem

fui entender Piaget na prática, apesar de ter formação em psicanálise infantil.

(EA)

Alguns relatam que sem as campanhas de RPG não saberiam se aguentariam a carga de trabalhos e estudo do semestre (E5LM)

Conforme já vimos e levantamos anteriormente, o RPG proporciona o engajamento dos aprendentes nos próprios processos de aprendizagem, e talvez um dos motivos seja a capacidade de aterrar, de tirar do abstrato o que está sendo aprendido

aumenta a possibilidade de compreensão de entendimento de desenvolvimento conceitual epistemológico teórico a partir de uma narrativa que tenta trazer de maneira mais didática e às vezes lúdica né aquilo que a gente tá trabalhando ao longo da disciplina (E2C)

é que há obviamente o engajamento do corpo docente mais quando a narrativa é utilizada como recurso pedagógico (E2C)

Interessante como um RPG pode nos mostrar que necessitamos da coletividade para a construção de algo, às vezes do próprio coletivo. Com suas infinitas possibilidades de simulação o RPG pode apresentar situações em que a transdisciplinaridade (múltiplos conhecimentos) aparece de forma notável para se chegar a um resultado

o RPG pode ser uma ferramenta extremamente importante em situações que desejamos simular o mais próximo possível o mundo real (mesmo que de forma fantástica), principalmente nas questões onde cada pessoa tem um pedaço do conhecimento ou um pedaço das capacidades, e o grupo deve se unir para chegar a um objetivo comum (E1LM)

Por fim, no que tange o RPG, queremos trazer dois pontos levantados pelos entrevistados que mostram que nem tudo são flores. A primeira fala nos mostra que o RPG não pode ser aplicado em todas as situações. Às vezes os alunos podem não querer jogar RPG, e tá tudo bem. Por outras, o número de estudantes pode ser tão grande que inviabilize o uso do RPG como fomentador de conhecimento. E na segunda fala o entrevistado traz a vontade de levar o RPG para dentro da sala de aula mas que é desestimulada pela complexidade que o RPG pode apresentar ao ser usado como estratégia no ensino-aprendizagem.

em sala de aula com uma turma de 20 alunos Olha que eu tô falando dos pequenos né porque tem até turma de 35 alunos, 40 alunos mas principalmente para turmas de pelo menos 20 pessoas bem complicado (E2LM)

aí o tempo para preparar isso para montar uma aventura e estabelece uma série de coisas eu realmente já pensei em algumas vezes utilizar mas acabei que nunca fui para frente por não conseguir me dedicar a tempo suficiente para preparar alguma coisa que eu considere que seja adequado não vou fazer de qualquer jeito então acabei que eu nunca apliquei de fato (E2LM)

Ao levantar frases dos entrevistados que se correlacionam com Design vemos a comparação possível entre o ato de educar e o de fazer design. **Processos métodos técnicas planejamento forma função preparação. Quando falamos essas palavras estamos nos referindo a design ou a educação? Indo mais a fundo, para aqueles que jogam RPG, essas palavras estão falando de design educação ou o processo de construção de uma aventura feito pelo narrador?**

o design faz parte da Praça do professor que cria suas aulas , seus planejamentos, suas relações, né? Então eu acredito que é diretamente ligado assim a atuação do professor e a minha principalmente porque eu não consigo pensar numa aula que eu não tenho que parar e desenvolver algo pensar em um formato, (E6LM)

Um dos entrevistados levanta ainda uma outra possibilidade a correlação do Design com o contar história. Nesse caso, o Design seria o próprio processo da construção narrativa

o design tem para comunicar alguma coisa para achar uma solução para alguma coisa eu posso imaginar que o próprio design pode ser uma contação de histórias né pode ser uma forma de expressar processualmente a narrativa sobre alguma coisa (E2C)

Há uma comparação também por parte dos entrevistados entre o Design e o processo metodológico educacional, levantando o fato de que, talvez, a essência do processo de Design possa ser correlacionada com as metodologias educacionais utilizadas no processo de ensino-aprendizagem

eu tô com uma turma de crianças que é uma turma chamada pela escola de problemática e eu tenho que preparar esse texto para que o texto fale mais alto do que a inquietação corporal digamos assim daquela turminha considerada problemática entender eu desenho uma forma de procedimento para trazer a riquezas do texto e objetivar diálogo então isso para mim é design né sem ser o design praticamente dito é a metodologia que vai se construindo aos poucos porque foi necessário para aquele grupo foi o grupo que provocou o tal possibilidade de ação (E1C)

É interessante perceber, quando explicamos a teoria de Design que reside no processo, como o sujeito educador que ouve passa a se questionar se não pratica o Design nos seus processos profissionais

eu nunca tenha pensado nisso que eu respondi na pergunta anterior e como isso se aplica no meu trabalho mas se eu parar para pensar agora eu tô fazendo isso o tempo todo só que não como profissional dessa área do conhecimento como profissional de uma outra área do conhecimento (E2C)

Pensar num RPG, mesmo que super simples para aplicar numa situação de aula onde se queira fazer um "estudo de caso" mais ativo, é fazer Design? (E3LM)

Finalizamos essa parte de insights trazidos a partir das falas dos entrevistados e, mais uma vez, vamos trazer nossa listinha resumo com os pontos que apareceram além dos achados na análise primária.

O cenário macro atual da Educação brasileira levantado anteriormente por base de dados quantitativos e por meio de falas de outros autores que qualificam esse cenário em relação com a educação bancária é, mais uma vez, corroborado a partir da fala dos entrevistados.

Levanta-se a questão de que os problemas conteudistas passivos que ocorrem na sala de aula são somente um ponto da cadeia de eventos conteudistas passivos que o próprio educador vivenciou em estágios diferentes na sua vida.

Observamos que o RPG é uma das possíveis formas de contar história e nos questionamos se o ensino-aprendizagem poderia ser outra.

Por mais que o RPG apresente diversos pontos positivos, há pontos negativos também. Às vezes não é possível aplicá-lo por conta do número de alunos que temos nas salas de aula do Brasil; às vezes o trabalho de se preparar e aplicar o uso do RPG na sala de aula é tamanho que desmotiva o educador.

Processos, métodos, técnicas, planejamento, forma, função, preparação – quando falamos essas palavras, estamos nos referindo a Design ou a Educação? Indo mais a fundo, para aqueles que jogam RPG, essas palavras estão falando de Design, Educação ou o processo de construção de uma aventura feito pelo narrador?

Foi levantada a possibilidade de que o design seria o próprio processo da construção narrativa. E além, seria a narrativa um possível processo de Design?

Foram comparados Design e processo metodológico educacional, onde talvez a essência do processo de Design possa ser correlacionada com as metodologias educacionais utilizadas no processo de ensino-aprendizagem.

É necessário destacar os questionamentos por parte dos entrevistados que são educadores sobre ao se entender Design enquanto o processo se perguntar se não fazem design o tempo todo.

Conclusão do subcapítulo Entrevistas

<p>Relação com a pesquisa</p>	<p>Já levantamos algumas vezes o quanto achamos necessário que a nossa prática esteja alinhada com a nossa fala e por isso acreditamos que a teoria e a prática são lados da mesma moeda e precisam conversar. Por isso o capítulo traz não só a fala de diversos educadores sobre suas experiências e vivências, quanto uma análise dessas entrevistas.</p>
<p>O que foi feito para cumprir o objetivo</p>	<p>O capítulo foi dividido em 3 partes: a primeira foi uma revisita ao método utilizado nas entrevistas; uma na qual nos debruçamos diretamente nas respostas dos entrevistados e as analisamos, separando-as em nove grupos que correspondem a achados durante o levantamento teórico: alteridade, empatia, criatividade, mediação, autonomia, construção, transdisciplinaridade, cocriação, gerúndio. Depois, por último, destacamos algumas falas que nos sustentaram em insights e os desenvolvemos.</p>
<p>Resultados encontrados</p>	<p>Ao analisar as entrevistas levantamos diversos pontos que nos pareceram importantes destacar e muitos outros que levantaram novos questionamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construção é um processo contínuo e ação conjunta • A narrativa de si é parte inerente da construção do sujeito • A construção de si está interligada com a construção do outro e com a construção do coletivo. Participamos da construção do outro ao mesmo tempo em que o outro participa da nossa construção e, de forma conjunta, o coletivo é construído e influencia na nossa construção • A formação profissional não se separa da construção pessoal • A transdisciplinaridade também está na construção múltipla de si mesmo

- Ser sujeito é um processo constante, pois vamos nos produzindo ao longo da vida
- Para que se construa um conhecimento sinérgico são necessárias a troca e o diálogo entre os sujeitos participantes do coletivo
- Troca e diálogo são fundamentais
- Para que possamos fazer o processo coletivo de construção de si do outro e do coletivo precisamos desenvolver uma análise crítica que tem, em si, a alteridade e a empatia
- Obviamente a fortificação de que o aprender e o ensinar são coligados um ao outro
- Não há como ser sujeito sem o sujeito outro
- O diálogo é uma forma de afeto
- Mediação para que o outro seja capaz de descobrir a própria voz
- Entendimento de que se possuem uma voz, mas de que é necessário ouvir
- Os conhecimentos estão conectados entre si; são um grande e diverso conglomerado
- O aprendizado, assim como a construção, é um processo sem fim, contínuo
- Eu não entender o outro que temos a possibilidade do entendimento e mudança de si mesmo
- O lúdico possibilita maior participação e socialização
- Apreensão de vivências fictícias como experiências vivenciadas por si mesmo
- A ludicidade do RPG traz o uso constante da criatividade
- A narrativa é o fio condutor e possibilitador de transformações
- O RPG é um facilitador da troca do diálogo
- O que transforma o sujeito altera o coletivo em que ele está
- RPG é um veículo transdisciplinar
- RPG facilita a transformação do que é abstrato e pode não ser entendido em algo concreto que pode ser assimilado. Traz significação do que está sendo apreendido com relação ao conhecimento consigo mesmo
- RPG traz a horizontalidade e cocriação
- É necessário praticar a teoria e o RPG possibilita isso
- Entendimento da continuidade eterna das construções dos processos e desenvolvimentos contínuos da vida

	<ul style="list-style-type: none"> • Foi levantada a possibilidade de que o designer seria o próprio processo da construção narrativa. E, além, seria a narrativa um possível processo de Design? • Houve comparação entre Design e o processo metodológico educacional, onde talvez a essência do processo de design possa ser correlacionada com as metodologias educacionais utilizadas no processo de ensino-aprendizagem • Destaque para os questionamentos, por parte dos entrevistados que são educadores, sobre ao se entender Design enquanto processo e perguntar se não fazem Design o tempo todo
--	---

Finalizamos aqui mais uma parte da nossa trajetória, encerrando o capítulo Diálogos onde coletamos dados dos educadores, os analisamos e produzimos resultados/ questionamentos a partir deles. Foi um caminho difícil, principalmente para alguém introvertida, com marcas da pandemia ainda e se recuperando de um Burnout. Mas chegamos juntos aqui ao fim, felizes. Felizes por conseguir trazer a nossa ação mais para perto da nossa fala pois sempre dizemos que a teoria e a prática devem andar juntas, e conseguimos investigar a parte prática no contexto da nossa pesquisa. Sigamos.

Conclusão do capítulo DIÁLOGOS (coleta e análise de dados)

Relação com a pesquisa	Falamos mais uma vez que buscamos manter a teoria e a prática perto uma da outra, por isso buscamos com os educadores entender um pouco mais sobre a prática que é relativa à pesquisa que estamos fazendo.
O que foi feito para cumprir o objetivo	Fizemos para isso um questionário para os membros da Ludus Magisterium, ou seja, quase 30% dos membros totais do grupo, na época. Desse 54 total, obtivemos 12 respondentes na sala de aula e seus contatos para futura entrevista. Na parte de questionário tivemos como resultado 10 gráficos e 5 tabelas. A partir dos resultados encontrados no questionário, juntamente com a investigação feita na pesquisa, estruturamos a entrevista com 10 perguntas feitas a entrevistados diferentes. Após as entrevistas analisamos os dados obtidos em comparação com os achados na parte teórica e levantamos alguns insights novos.
Resultados	De forma sucinta, encontramos como resultado do

encontrados

capítulo Diálogos, um panorama dos membros da Ludus e das práticas destes no uso de RPG na sala de aula. Entendemos também o que o Design representa para esse educadores. Podemos perceber como o RPG é importante no ensino-aprendizagem e as formas que ele pode ser abordado. Obtivemos também diversos exemplos de uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem. Com isso, levantamos diversos questionamentos e apontamos fatos que entendemos relevantes. Para uma compreensão maior do que foi apreendido no questionário e nas entrevistas aconselhamos a leitura do quadro de conclusão dos subcapítulos respectivos (é muita coisa para botar aqui e ficaria repetitivo).

4 TEIAS TECIDAS (discussão e resultados)

*“Aquele que luta com monstros deve acautelar-se
para não tornar-se também um monstro.
Quando se olha muito tempo para um abismo,
o abismo olha para você.”*
(Friedrich Nietzsche)

Objetivo do capítulo

TEIAS TECIDAS (discussão e resultados)	o intuito desse capítulo é expor e discutir os resultados encontrados ao longo da pesquisa.
---	---

4.1 Os temas da pesquisa

Objetivo do subcapítulo

Os temas da pesquisa	Nesse primeiro subcapítulo queremos discutir os achados relacionados aos termos iniciais da pesquisa: RPG, Design, Educação e os temas que se desdobram a partir deles: brincar, alunos, Magistério, o cenário atual da educação brasileira, contação de história. Narrativas, simpoiese e Ubuntu.
---------------------------------	--

O objetivo inicial desta pesquisa, que é o objetivo que ainda acreditamos ser, era investigar o que perpassava por três temas: RPG, Design e Educação – o conjunto de achados da pesquisa tem como receptáculo maior esses três temas em conjunto. Entretanto, antes de chegar no trio, esses temas se esbarram em duplas. Então, antes de adentrar ao pacote maior, queremos falar antes dos encontros que se dão em pares. Vamos lembrar que o RPG do qual falamos é o RPG de mesa que configura uma criação conjunta de uma narrativa. O Design que trazemos nessa pesquisa é um Design visto como processo, como construção do pensar e do agir. Já a nossa Educação pesquisada reside dentro da educação libertária, tendo enfoque na parceria entre o design e a educação, design como prática educativa, onde esses estão interligados no processo de ensino-aprendizagem.

Dito isso, passamos a falar sobre RPG e Design. Abordamos essa dupla de duas formas diferentes: olhamos o RPG no Design, ou seja, o RPG como fomentador, ferramenta, prática ou estratégia no Design. Com isso levantamos diversas técnicas e métodos, que possuem a essência do RPG, da narrativa desse, e da prática de cocriar histórias, possíveis de ser usadas dentro do Design. Como jogadora e narradora de RPG que adentrou no mundo do Design, digo que foram as habilidades que o RPG me auxiliou a desenvolver que me ajudaram ao longo da faculdade. Seja no momento de construir uma narrativa para apresentação de um projeto, seja para ter ideias inusitadas a partir de coisas fantásticas.

Podemos usar o RPG, por exemplo, como ferramenta para explorar cenários e inclusive analisá-los; podemos, a partir da criação de personagens do RPG, utilizar técnicas para a criação das personas do Design; ainda como ferramenta, podemos usar o RPG para prototipagem e testes de usabilidade e funcionalidade; podemos ainda buscar auxílio no RPG para a geração de ideias e de ação de produtos; a partir das habilidades apreendidas no RPG podemos desenvolver cenários mais fiéis, personagens mais elaborados, ideias mais inovadoras. Podemos ainda utilizar elementos do RPG no Design, para, a partir daí, projetar práticas de ensino-aprendizagem. Abaixo segue uma lista das possibilidades que levantamos na pesquisa:

- Exploração de cenários
- Prototipagem
- Colaboração e cocriação
- Aprendizado e desenvolvimento de habilidades
- Geração de ideias e inspiração
- Brainstorming e Ideação
- Criação de Personagens e personas
- Testes de Usabilidade
- Educação
- Criação de cenários e personagens mais elaborados
- Desenvolvimento de regras mais claras e intuitivas
- Utilização de elementos de storytelling

Quando invertemos esse quadro e passamos ao olhar as potencialidades que o Design traz para dentro do RPG, vemos que podemos utilizar técnicas do Design na produção tanto de aventuras, quanto de jogos em cima (novos sistemas).

Aqui, nesse momento, falo mais uma vez como Rafaela. Como jogadora de RPG há mais de duas décadas e designer formada. Meus jogos de RPG, seja quando eu narro ou quando eu jogo, ou quando estou projetando Mundos tiveram melhorias drásticas. A capacidade holística que o Design desenvolve nos seus profissionais possibilita um jogo mais harmônico, mais diverso, e com muita atenção nos detalhes.

Quando usamos Design no RPG podemos fazer personagens, cenários, aventuras e histórias muito mais elaboradas utilizando os métodos e técnicas que o Design ensina; passamos a possuir um entendimento maior da jogabilidade, do planejamento e estrutura das partes inerentes ao RPG; podemos inventar inovações com maior potencialidade; e por outro lado, se formos criadores de RPG, podemos desenvolver sistemas com melhor jogabilidade e, ainda, na parte visual e de objetos, com maior apelo estético e mercadológico. As possibilidades são inúmeras, abaixo seguem algumas:

- Criação de personagens
- Criação de cenários
- Criação de aventuras
- Desenvolvimento da narrativa
- Criação de sistemas
- Jogabilidade
- Geração de insights
- Planejamento e estrutura
- Inovações
- Criação de objetos físicos para o jogo

Quando juntamos o RPG com a Educação também temos duas possibilidades: o RPG como facilitador na Educação ou a Educação como alimento para o RPG. Aqui iremos adentrar no âmbito que mais condiz com essa pesquisa: o RPG como estratégia para o ensino-aprendizagem. Deixaremos o outro lado da

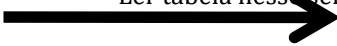
moeda para outro momento, pois acreditamos que tudo que aprendemos, que sabemos, que estudamos é material a ser usado no RPG e não investigamos nenhuma prática educacional propriamente dita para fazer uma coligação com o RPG.

Ao olharmos o RPG como fertilizador na Educação, podemos listar uma série de auxílios que o jogo sede ao aprender. Ao longo de toda a pesquisa lemos e ouvimos muitos deles. Abaixo segue um resumo sobre o que vimos até aqui sobre esse assunto.

- Desenvolvimento de habilidades socioemocionais
- Desenvolvimento de habilidades sociais
- Aprendizagem de história e cultura
- Desenvolvimento da criatividade e imaginação
- Aprendizagem de línguas estrangeiras
- Desenvolvimento do pensamento crítico
- Simulação de situações reais
- Aprendizagem interdisciplinar

No começo desta pesquisa fizemos uma revisão sistemática sobre o que havia sido publicado dentro desses três temas em conjunto. Com isso, percebemos pela primeira vez itens que perpassavam esses três temas. No fim da revisão podemos chegar a dois quadros que de alguma forma tratam sobre os atravessamentos dos três temas. No primeiro quadro analisamos as similaridades que descobrimos nesse processo. Abaixo você pode ver essa primeira tabela

QUADRO 15 : Similaridades do processo

Similaridades		
Ler tabela nesse sentido 		
RPG	Design	Educação

Aventura	Técnica	Método
Jogador protagonista	Centrado no usuário	Aluno como centro
Cocriação	Cocriação	Cocriação
Missão	Situação problema/Oportunidade	Ensino baseado em projeto
Narrativa	Processo	Trajectoria
Narrador/Jogador	Designer/Usuário	Professor/Aluno

Fonte: elaboração própria

No quadro traçamos 6 linhas de itens que entendemos existir de forma análoga ou similar em cada um dos temas.

No campo de estrutura e processo, o RPG possui a aventura que é a cama onde a história (produto do RPG) vai ser criada e desenvolvida. Em contrapartida temos, no Design, as técnicas que são os facilitadores que o designer USA para desenvolver e criar no seu projeto. E na Educação encontramos os métodos que embasam o desenvolvimento e criação dos planos para o ensino. Nessa primeira linha entendemos que os três temas principais possuem análogos ferramentais, cada qual com o aparato que lhe cabe.

Na segunda linha da tabela temos um cruzamento entre o que pode ser entendido como o sujeito destinatário/ alvo que o tema tem para si. Em primeiro lugar o RPG tem o jogador como protagonista. Apesar de muitos verem o narrador como dono da história, na verdade todo o jogo do RPG circula em torno dos jogadores para que esses desfrutem da Aventura. Já no Design temos o usuário como Ponto Central da área. O Design está ali para o usuário obter algum benefício. E na educação libertária o aluno, ou seja, o aprendiz é o protagonista da jornada. Aquele momento de ensino existe para que o aluno apreenda algum conhecimento específico.

Na terceira linha temos basicamente a cocriação. Todos os três temas se desenvolvem a partir da cocriação e da cooperação dos sujeitos envolvidos. No

RPG o jogador cocria com o narrador a história; no Design o usuário com o designer, o produto; na Educação o aprendente cocria com o educador o conhecimento. Nos três temas investigados a cocriação entre os sujeitos do contexto é necessária para que o objetivo final possa ser alcançado.

Na quarta linha podemos fazer um paralelo entre a forma que é utilizada para transcorrer a trajetória. No RPG nós temos a missão, um objetivo que é dado pelo narrador ou externado pelo jogador; no Design nós temos uma situação problema ou uma oportunidade que é delimitada pelo designer ou explicitada pelo usuário; e na Educação que estamos investigando nós temos o ensino baseado em projeto (como um exemplo) que é a forma que o educador desenvolve para conhecer ela aprendizagem ou o próprio aprendente demonstra interesse.

Na quinta linha nós temos o que podemos entender como a jornada, o caminho que percorre o sistema. No RPG nós temos a narrativa como fio condutor do jogo; no Design nós temos o processo fazendo o papel desse fio condutor que leva, ou que pretende levar, o projeto; e na Educação temos a trajetória do aprendizado que é o fio condutor do conhecimento que está sendo apreendido.

Na sexta linha que propomos está a relação de mediação e autonomia dos três temas. No RPG nós temos o narrador como mediador do desenvolvimento da autonomia do jogador para que esse desenvolva seu personagem e desfrute da Aventura; no Design nós temos o designer como mediador para que o usuário tenha autonomia na criação de um produto para seu benefício próprio; e na Educação nós temos o professor ou educador como mediador para que o aluno ou aprendente desenvolva sua autonomia e possa ser protagonista na jornada do seu processo pedagógico.

Passemos ao quadro de diferenças entre os três temas. Esse quadro foi proposto para contrapor o quadro de similaridades, pois tentamos ao máximo trazer contrapontos na pesquisa para não pautá-la somente em pontos positivos. Esse quadro de diferenças foi muito difícil de ser feito pois existe uma facilidade/obsessão da mestrandia dessa pesquisa em buscar conexões entre as coisas. A dificuldade residiu em deixar esse hábito de lado para analisar o que não se conecta entre os temas observados. Abaixo você pode observar o quadro de diferenças.

QUADRO 16: Diferenças do processo

Ler tabela nessa direção 	“Diferenças”		
	RPG	Design	Educação
	É Jogo	É Projeto	É Conhecimento
	Conta história	É Serviço	Tem Métodos
		É Produto	É Aprendizagem
	É Sistema		

Fonte: elaboração própria

O primeiro ponto a ser observado nesse quadro é que o título “diferenças” está entre aspas. Essas aspas estão ali para lembrar que se olharmos por tempo suficiente para esses contrastes algumas linhas conectivas podem começar a aparecer. Esse quadro é lido a partir das suas colunas separando os três temas entre si. Na primeira coluna temos o RPG que definimos como sendo um jogo e que conta uma história. Diferente do Design e da Educação que não o são. Já na coluna do Design o definimos como sendo projeto ou serviço ou produto ou o sistema, e mais uma vez sendo diferente do que é o RPG e a Educação. Na última coluna, da Educação, podemos defini-la como sendo conhecimento, como tendo métodos próprios e sendo aprendizagem. O que a torna diferente do que é RPG e do que é Design.

Continuando esse subcapítulo sobre os temas da pesquisa nós temos os desdobramentos que surgem a partir dos temas principais. Em primeiro lugar, temos a Ludus Magisterium que utilizamos como uma janela de observação da prática de ensino-aprendizagem. Ao longo da pesquisa expusemos o que é esse grupo e quem o compõe. Aqui, na parte onde apresentamos resultados, queremos falar de forma mais subjetiva sobre esse grupo. Queremos, aqui, exaltar a importância da existência desse grupo. É fundamental o encontro desses educadores subversivos que se utilizam, contra tudo e contra todos, de formas lúdicas dentro dos seus

processos de ensino-aprendizagem. Esse grupo é a reunião de pessoas fundamentais para tentarmos combater, ou ao menos contrabalancear, a educação bancária que assola o ensino. Esse grupo possui educadores que são Pontes para que a mediação aconteça dentro da sala de aula e para que os aprendentes possam ter voz dentro do próprio processo de aprendizagem. São educadores assim que têm a possibilidade de fazer com que o aprendizado de conhecimento não seja algo distante e repulsivo para aquele que aprende e, sim, algo que cativa e que busca horizontalizar os diálogos entre os sujeitos desse processo. A LM é um lugar e material onde esses educadores subversivos podem se encontrar e trocar, seja conhecimento, experiência ou dores advindas dessa prática controversa que é transformar o ensino em algo prazeroso, divertido e que o aprendente se sinta apaixonado por vivenciar. A LM é trazida aqui, para essa pesquisa, não somente para ser a janela para observar a prática, mas para registrar e possibilitar a disseminação da sua existência.

Esta pesquisa também trouxe uma análise do cenário macro atual da Educação brasileira buscando fazer uma paridade com a educação bancária proposta por Paulo Freire. Dados e pesquisas foram apresentados para fazer essa comparação e mostrar que os resultados que estamos obtendo na Educação brasileira são alarmantes. Aqui queremos pensar em conjunto sobre os porquês desses resultados e os possíveis caminhos para que eles deixem de existir. Nos perguntamos se os resultados de algo não são provenientes da forma que o processo é conduzido. Será que a educação brasileira está apresentando esses resultados porque tratamos o ensino da forma que tratamos? Se sim, como tratamos? Tratamos o ensino como uma forma de construção de pessoas minimamente capacitadas para adentrarem e fazerem parte do mercado de trabalho? Definimos o ensino como uma série de habilidades e competências pré-definidas que acreditamos serem necessárias e fundamentais para todos e quaisquer cidadãos independente do contexto em que estejam inseridos? Será que os professores são formados a partir de práticas de ensino-aprendizagem conteudistas e só estão replicando o que aprenderam? Será que os educadores aprenderam dentro da escola, quando eram crianças e adolescentes, da mesma forma que ensinam? Será que o ensino é visto de forma verticalizada não só na sala de aula, quando se pensa o professor possuidor do conhecimento e o aluno como receptáculo vazio que irá receber passivamente esse conhecimento, mas

também de forma institucionalizada onde o estado é que determina e direciona o que e como vamos aprender, sem ouvir ou levar em consideração o que os educadores têm a dizer sobre o tema que dominam? Será que o problema é um ciclo vicioso que reside em "eu aprendi assim, sempre foi assim e é assim que eu vou ensinar"? Será que temos um problema de aprendizagem no nosso sistema educacional, ou temos um problema de ensinagem?

Cabe salientar aqui que essa pesquisa decidiu não adentrar as questões econômicas que afetam a Educação pois essa seria uma viagem longa e profunda para ser feita em dois anos junto com os demais temas pesquisados e analisados.

Queremos trazer também aqui considerações sobre o brincar que acreditamos ser diretamente relacionado com o RPG e que achamos maravilhoso que seja utilizado em conjunto com o ensino-aprendizagem. Entendemos o brincar como uma prática milenar da humanidade e fundamental para o desenvolvimento desta, seja na apreensão de conhecimento de forma leve e divertida, quanto para abrandar e contrabalancear o peso que desenvolver conhecimento pode ter. Entendemos que o brincar gera um espaço seguro e mágico onde sujeitos que o integram criam laços fortes e que o conhecimento que é apreendido por meio do brincar é capaz de criar raízes profundas porque o brincar é intrínseco ao ser. Nos perguntamos por que o brincar é silenciado ao longo do nosso processo de aprendizagem. Ele aparece na nossa infância mas é arrancado de forma abrupta quando ficamos mais velhos e passamos a ter que aprender "de verdade". Por que que não é interessante para o nosso sistema de ensino e social que mantenhamos o brincar nas nossas vidas? Por que é necessário uma luta para utilizar brincadeiras dentro do processo de ensino-aprendizagem? Por que o brincar é visto como algo infantil e não como algo inerente a sociedade e a construção do sujeito? Ensinar e aprender precisam ser práticas hierarquizadas e de luta de poderes, ou podemos fazer isso de forma divertida e prazerosa?

Queremos conversar também sobre a contação de histórias, outra prática milenar inerente à humanidade. A contação de história foi usada para passarem ensinamentos adiante, para explicar experiências, para, de forma subjetiva, possibilitar a construção do sujeito. Talvez caiba a pergunta sobre a possibilidade de uma confusão no entendimento do ato de contar história e a possibilidade de termos transformado isso no processo de educação conteudista, em que o conhecimento é passado de alguém que sabe para alguém que não sabe? O contar histórias é uma

construção coletiva mesmo quando a história é contada através de um livro. Essa construção coletiva se dá a partir do momento que a palavra impressa está sendo lida por um sujeito. Ela deixa de ser algo que é, faticamente, para algo que pode ser, dependendo de quem ler. Se isso já é possível através da palavra lida, imagine as possibilidades a partir da contação de história oral, onde há dois sujeitos participantes do processo. E mais, imagine essa história contada num processo onde os dois participam da criação concreta do que está sendo contado. Imagine as possibilidades que o RPG nos traz ao combinar o brincar e a contação de história criada por mais de um sujeito. Imagine.

Interessante quando trazemos aqui na pesquisa a contação de história e a narrativa. Obviamente não conseguimos trazê-las como coisas diferentes entre si, mas com nomes e em momentos diferentes. Há um propósito por trás disso. Queríamos falar, ao longo da pesquisa, sobre a ação em si de contar histórias. Mas também queríamos trazer a essência e o conceito que existe na história contada. Queríamos tratar essa história contada não só como verbo, com uma ação, mas também como um substantivo, um sistema. E essa narrativa, que é um substantivo, que é um sistema, nos traz a possibilidade de analisar narrativa do ponto de vista de objeto, coisa. E foi essa a narrativa que nos possibilitou investigar o RPG não somente como uma prática dentro do ensino aprendizagem, mas como uma estratégia que é escolhida, dentre outras, para ser usada. Essa narrativa, que não é verbo, nos permitiu observar a história contada dentro de outras ações, de outros verbos, que não o de contar histórias. Observamos aqui a narrativa como possibilitador não dentro da sua casa ancestral que é o contar história, mas como possibilitador dentro da prática do ensino-aprendizagem.

Nesse primeiro momento, dos temas e subtemas do que pesquisamos, trouxemos também o conceito de Ubuntu. A cocriação é peça fundamental nessa pesquisa e a filosofia Ubuntu traz de forma poética a ideia de que só é possível ser com o outro. Que só é possível ser em coletivo. Trouxemos essa forma de pensar não só para olharmos a cocriação. Trouxemos por dois motivos: o primeiro é que a forma como a ideologia Ubuntu é proposta, de forma subjetiva e poética, nos proporciona a possibilidade de analisar a cocriação de forma orgânica e na sua essência. O segundo motivo é por ser uma filosofia africana e essa pesquisa pontua desde o primeiro capítulo a necessidade de decolonialidade, então fomos buscar lá na origem da humanidade saber os outros a serem estudados.

Trouxemos também o conceito de simpoiese que nasceu na Biologia mas foi apreendido como conceito social. Correlato à filosofia Ubuntu, diz não só da existência de si vinculada à existência do outro, mas sobre as possibilidades sinérgicas que existem a partir dessas coexistências.

Esses estudos proporcionaram a criação de uma narrativa sobre linhas e decidimos compartilhar aqui os desdobramentos do nosso pensar a partir da observação do que uma linha pode ser.

As linhas, os fios, eles podem ser condutores. Eles podem ser o caminho pelo qual uma jornada acontece. Nós nos utilizamos de um fio condutor para orientar a trajetória dessa pesquisa. Mas serão os fios possíveis de serem outras coisas além de fios? Seria ao fio só possível o conduzir? E estaria ele sempre ligado às trajetórias? E quando vários fios se encontram? Esses questionamentos são onde nascem as metáforas. Com tanta pesquisa sobre temas que abordam o fantástico, a criatividade e o imaginário, nos permitimos passar algum tempo questionando a simbologia do que estamos pesquisando.

Trazemos o fio aqui não só como o fio condutor que orienta a pesquisa, falamos do fio que promove processos, sistemas. O fio que acompanha as narrativas, que se desenrola no pensar projetual do designer e nos caminhos que se desenrolam ao planejar como o ensino-aprendizagem pode se dar. O fio é presente ao longo da pesquisa não só nos caminhos que orienta, mas nas costuras que possibilita a partir do encontro de diversos fios condutores. Esse fio pode ser representado de diversas formas e, simbolicamente, nesse fio exploramos algumas possibilidades que queremos compartilhar.

Haraway nos traz o fio entrelaçado na cama de gato. Com seus escritos pensamos em como os fios tomam forma na mão de cada sujeito e só há possibilidade da transformação em coisa ou outra se passarmos esse fio que formamos para outra pessoa. E essa outra pessoa que tem o fim em suas mãos, e que deu a forma que quis, ou que conseguiu, nos passa esse fio de volta para dar continuidade num processo de mudança e transformação.

Ainda na autora podemos ver esses fios como os tentáculos que ela traz. Tentáculos vindos de abismos ancestrais, tentáculos cheios de poder e sabedoria de outrora. Tentáculos que querem comunicar algo mas nós não conhecemos as línguas ancestrais. Nós só conseguimos fazer uma leve ideia do que eles querem dizer pois a língua que falamos na modernidade é descendente da língua deles mas

que foi tão modificada que já não é a mesma. Só nos fica a sensação do que quer ser dito.

Temos o fio mitológico do conto das Três Parcas, o fio que possui um começo, um meio e um fim – fim esse que se dá só quando ele é cortado.

Obviamente podemos falar do fio que costura uma colcha de retalhos, mas devemos lembrar que esse fio não está só na costura pois o próprio tecido é feito de fios.

Temos também a teia ou a rede que conecta coisas a partir de fios interligados. Conexões. Ela serve não só para levar as coisas de um ponto a outro na forma de hiperlinks deixando a inconsistência da linearidade para trás. Ela serve para apanhar coisas ou para aprisioná-las.

Por fim, sonhamos sobre o nó górdio. O nó impossível. Um emaranhado tão profundo de um fio com si mesmo, que não pode ser desfeito.

Essas foram as coisas pensadas a partir da metáfora do fio, o impulsionamento da Imaginação. Ideias e o que eu vou fazer com isso? Não sei. O que você vai fazer com isso? Espero que você descubra. E compartilhe.

Conclusão do subcapítulo Os temas da pesquisa

Relação com a pesquisa	Após a pesquisa bibliográfica e a exposição dos achados pertinentes à pesquisa, viemos agora conversar sobre o que pensamos e o que questionamos a partir disso.
O que foi feito para cumprir o objetivo	Observamos os temas principais da pesquisa e os subtemas que se seguem a partir deles, lembrando brevemente o que foi dito e desenvolvendo pensamentos e questionamentos partir daí.
Resultados encontrados	Falamos sobre o RPG como potencializador do Design e o Design como potencializador do RPG. Falamos sobre o RPG como potencializador na Educação e refletimos sobre similaridades e diferenças entre os três temas. Discorremos sobre a importância do registro da existência da Ludus Magistério; da subversão de usar o lúdico como estratégia no ensino-aprendizagem; e de ter um espaço de troca entre os educadores que utilizam essas práticas. Ainda, analisamos o cenário atual da educação brasileira e nos questionamos os porquês dessa situação e o que se pode fazer para mudar.

Visitamos o brincar e a importância que ele tem para a humanidade e para a formação do sujeito; falamos sobre a contação de histórias, sua ancestralidade e a importância na construção do sujeito. A partir daí, levantamos a possível potencialidade que o RPG carrega sendo fruto do brincar e do contar história. Comentamos sobre as nossas análises acerca da narrativa enquanto possibilitadora e veículo no ensino e na formação do sujeito. Falamos novamente sobre a cocriação do ponto de vista da filosofia Ubuntu e da simpoiese, onde não podemos existir sem o outro, só é possível existir com o coletivo e que só é possível existir a partir da sinergia entre os sujeitos. Terminamos o capítulo num possível devaneio sobre metáforas e simbologias que o fio pode carregar: o fio pode ser condutor, fios podem se encontrar e desenrolar em outro fio; podem formar camas de gato, onde é necessário a troca entre sujeitos para transformação do fio; podem ser tentáculos abissais aos quais não conseguimos compreender mais; pode ser o fio das parcas que têm começo, meio e fim, mas só podem ser finalizados quando cortados; temos o fio da colcha de retalho que não só costura o tecido mas também é o próprio tecido; temos também a teia ou a rede que interliga, conecta apanha e aprisiona coisas; por fim temos o nó, em especial o górdio, que não pode ser desfeito.

4.2 Transversalidades e entrelaçamentos

Objetivo do subcapítulo

Transversalidades e entrelaçamentos	Esse subcapítulo irá tratar sobre as transversalidades e entrelaçamentos encontrados entre os três temas principais da pesquisa:, RPG, Design e Educação.
--	---

Após achar similaridades e diferenças, que apresentam um caráter lógico e comparativo entre itens que compõem parte de cada um dos três temas principais da pesquisa, nos voltamos para observar as possíveis costuras e entrelaçamentos que poderiam ser feitos além dessa comparação prática e linear. Com isso buscamos, na pesquisa bibliográfica que foi feita e nos achados da produção de dados, indícios e possibilidades de ver caminhos transversais ao que está sendo pesquisado.

Em primeiro lugar cabe identificar que cada um dos temas pode possuir influência sobre os demais temas, estejam eles juntos ou separados. Com isso queremos dizer que o RPG pode ter influência dentro do Design por si só ou da Educação e, ainda, do Design relacionado a Educação. Da mesma forma, o Design pode ser colocado nesse lugar de influenciador com a Educação. Isso quer dizer que cada um dos três temas agrega, fomenta ou fertiliza os outros temas da pesquisa, como pode ser lido no subcapítulo anterior.

Outro ponto a ser destacado é a importância dos sujeitos e, logo, do coletivo dentro dos processos advindos de cada um dos três temas em separado. E, mais ainda, quando os temas conversam. Como estamos falando das narrativas do contar história do RPG, dos processos de fazimento do Design e nas trajetórias de aprendizagem da Educação, estamos falando de jornadas percorridas. E esse caminhar é feito por sujeitos. E quando você fala de sujeitos falamos no plural pois, como já vimos, não há como ser sujeito de forma solitária e desconectado de sujeitos outros. E quando falamos desse diálogo subjetivo, ou não, entre sujeitos estamos falando do coletivo que os cerca, no qual eles estão inseridos, que é potência geradora da formação do sujeito, da mesma forma que esse sujeito é vetor de construção do coletivo em que está inserido.

Queremos dizer com isso que quando pensamos RPG, Design ou Educação, estamos falando de processos executados por sujeitos e que, por serem executados por esses, viram matéria-prima de possibilidade da construção dos próprios sujeitos que executam.

Posto essa ligação entre os três temas construídos pelo sujeito e que constroem este sujeito, passamos a falar das nove transversalidades/entrelaçamentos que foram encontrados durante a leitura bibliográfica e, concomitantemente, com os dados levantados através das entrevistas.

Como já foi dito, esses nós de pontos de conexão são: a alteridade, a empatia, a criatividade, a mediação, a autonomia/protagonismo, a construção/transformação, a transdisciplinaridade, a cocriação e o gerúndio. A seguir, vamos percorrer brevemente sobre o que significa cada um deles sozinhos e cada um deles em comunhão com cada um dos temas da pesquisa. Após isso, levantaremos alguns questionamentos possíveis a partir desses achados.

Às nove transversalidades podem ser divididas em três grupos. O primeiro deles seria inerente a possíveis habilidades que o sujeito possui. São elas:

alteridade, empatia e criatividade. Essas habilidades incidem diretamente na capacidade que o sujeito tem de construção. A partir da alteridade ele se entende, a partir da empatia ele entende o outro e a partir da criatividade ele cria.

O segundo grupo é composto por habilidades possíveis de serem desenvolvidas a partir do diálogo com o sujeito outro. São elas: a mediação, autonomia/ protagonismo e a construção/transformação. A mediação sendo usada no diálogo entre o sujeitos é a possibilitadora. E uma das possibilidades é o desenvolvimento da autonomia do sujeito outro inserido nesse diálogo. Essa autonomia é geradora de protagonismo e assim permite que o sujeito autônomo tenha participação horizontal no diálogo. E é a partir desse diálogo recheado de mediação e autonomia que nasce a possibilidade da construção/ transformação dos sujeitos que dialogam. Cabe lembrar que quando falamos de diálogo, de forma metafórica, estamos falando de troca. E nessa troca entre sujeitos o papel de mediador e de protagonista não é fixo. Ora um sujeito media para que o outro desenvolva sua autonomia, ora o sujeito outro é mediador para o protagonismo do sujeito inicial.

O terceiro grupo pode ser conceituado como características que os próprios processos dos temas pesquisados possuem. Características são: a transdisciplinaridade, a cocriação e o gerúndio. A transdisciplinaridade se faz presente quando pensamos em processos, em jornadas que são, foram ou serão percorridas. E para a construção desse processo- trajetória se faz necessário o beber de fontes outras para, assim, ter material/ conhecimento tanto para criar esse processo, quanto para percorrê-lo. A cocriação é trazida aqui como uma representação do que já levantamos anteriormente, os sujeitos, as coisas e os contextos não são e não podem ser criados de forma solitária. Mesmo que um criador se tranque no alto de uma torre e não tenha contato com ninguém durante a criação da sua obra, ele não a criou sozinho. Essa obra só foi possível a partir do sujeito criador, e esse sujeito criador só é porque foi criado a partir do diálogo com sujeitos outros e com o coletivo em que se insere ou se inseriu. Por fim, mas sem fim, trazemos o gerúndio como forma de representar a continuidade temporal que existe nos processos. Os processos são um recorte no espaço tempo de algo maior. Algo esse que possui um antes do que foi recortado e possuirá um depois desse recorte.

**Espaço
Tempo**

é um conceito da Física que nasceu a partir do relativismo de Albert Einstein. Essa ideia quer dizer que o espaço, ou a matéria física, não pode ser separado do tempo. As coisas existem de uma forma (parte espacial), em um lugar (parte espacial também) e em um momento (parte temporal). Algo que é agora pode não mais ser, ou ser diferente em outro momento. Aquela pessoa que pulou no rio, quando tenta pular no rio pela segunda vez, não consegue. Isso se dá porque nem o rio nem a pessoa são mais os mesmos daquele espaço tempo anterior.

Tendo exposto de forma mais subjetiva as transversalidades encontradas entre os temas passamos para o entrelaçamento de cada uma delas em relação aos temas da pesquisa. A alteridade, quando compreendida do ponto de vista do RPG, é colocada como a possibilitadora ou capacitadora da busca e do achado do fio condutor da narrativa que pretende ser construída. É com o entender de si que podemos colocar no mundo criações possíveis de serem trabalhadas em conjunto. Já a empatia possibilita o entendimento do outro que está a brincar, nos lembrando de que o processo desse jogo não é solitário e sim coletivo. Já a criatividade é a força motora que faz com que a fantasia e a imaginação aconteçam. É através da criatividade que podemos alcançar o círculo mágico, o fantástico, fundamentais para que o RPG possa acontecer. E quando jogamos RPG não estamos sós, e este não está só, pois precisa da habilidade da mediação para que o processo possa se desenrolar de forma horizontal. E, a partir da mediação, podemos chegar na autonomia ou protagonismo de um dos sujeitos em dado momento, mantendo um diálogo de trocas entre os participantes do jogo. A partir dessas trocas que podem acontecer num jogo de RPG esses sujeitos constroem e transformam seus personagens e a história que está sendo cocriada. Aqui foi dito sobre a importância do sujeito e do coletivo e como esses estão interconectados entre si e precisam um do outro para existirem dentro do espaço tempo. A partir daí dividimos as nove transversalidades em três grupos assim:

- habilidades possíveis no sujeito: composto pela alteridade empatia e criatividade;

- habilidades possíveis de serem desenvolvidas: mediação, autonomia/protagonismo, construção/ transformação;
- características dos processos: transdisciplinaridade, cocriação e gerúndio.

Após essa divisão em grupos passamos a olhar cada um dos atravessamentos sob o ponto de vista dos três temas principais da pesquisa apresentada. E quando o sujeitos fazem isso eles constroem, transformam a si mesmos também por serem parte desse contexto que está sendo modificado. Dentro do brincar do RPG é necessário a construção de uma história; esta narrativa que vai sendo construída de forma coletiva está imbuída de conhecimentos diversos, sejam eles conhecimentos pesquisados para que a história tenha vivacidade ou sejam eles os saberes pessoais dos sujeitos que constroem essa história. Como falamos desde o início o RPG é, intrinsecamente, a construção coletiva de uma história. Não podemos pensar o RPG se não pensarmos a cocriação da narrativa. Com isso é possível afirmar que o RPG não existe se não for cocriado.

Para concluir as transversalidades a partir do ponto de vista do RPG, temos o gerúndio. O RPG tanto como processo narrativo quanto como ato de brincar são momentos no tempo espaço que podem se perpetuar de duas formas: a primeira, quando olhamos a aventura do RPG como uma história que está sendo (gerúndio) construída e que não tem como objetivo intrínseco chegar a um fim; a segunda, quando refletimos sobre sua continuidade e falamos sobre como o RPG possibilita o desenvolvimento de frutos das vivências que seus participantes podem alcançar.

Passando para o segundo tema central da pesquisa, o Design, temos a autoridade e a empatia como duas habilidades fundamentais para que o processo de Design possa ocorrer. Muito se fala da empatia e da necessidade de entender o usuário para desenvolver projetos de Design, mas, como já falamos, não podemos entender o outro sem o entendimento, em contrapartida, de nós mesmos. É no se perceber que é possível receber o outro, e assim, desenvolver projetos em que seja levado em conta as necessidades do usuário, as diferenças existentes no mundo e, por fim, entender o que de si é colocado no Design que está sendo feito. A criatividade, longe de ser um dom ou um talento inato que o designer tem, é habilidade pertencente ao cerne nos desenvolvimentos relacionados ao Design. É a partir dela que podemos juntar ideias e saberes díspares em algo inovador e necessário para um fim.

Entendemos que o Design é um processo onde há um fazimento para o outro, e para que esse fazimento faça sentido, precisamos desse outro participando do processo (o que pode ser feito de inúmeras formas diferentes). Esse outro, muitas vezes, não é um designer, mas possui saberes próprios. Esses saberes próprios, e o entendimento das próprias necessidades, fazem do outro parte fundamental da cocriação nesse processo de Design. Entretanto, como, muitas vezes esse outro não é designer, precisamos do auxílio da mediação para acessar os fatores necessários que precisam ser colocados no projeto. Aqui o designer não é um detentor de todo o saber, ele é o sujeito que irá mediar os saberes, necessidades, possibilidades, contextos e o processo como um todo. E nesse processo existe um diálogo, assim como já foi dito anteriormente, em que existe a dança entre a mediação e a autonomia – autonomia que precisa existir para que um dos sujeitos durante essa dança consiga se colocar como ator no diálogo. Podemos pensar nesse momento sobre o usuário que muitas vezes pode não ter voz dentro de um processo de Design que não carrega a cocriação em si, mas essa autonomia e mediação passa tanto pelo designer quanto pelo usuário porque, para que haja uma construção coletiva, é necessário a troca desses papéis ao longo do diálogo. Quando estamos falando assim, já estamos dizendo sobre cocriação, sobre construção. Dizendo desta dança no processo de fazimento onde é necessário mais de um sujeito para dar conta de criar. Falamos também da construção não só do suposto objeto de Design, mas da construção e transformação inerente ao processo de criar e que incidem diretamente nos sujeitos inseridos nesse contexto.

Já a transdisciplinaridade é formativa do campo do designer, pois é um campo que busca os saberes de diversos lugares para dar conta de produzir o que se pretende.

Por fim, o gerúndio aparece quando pensamos o Design como um projeto que reside em um recorte do espaço tempo, mas que tem um antes que pode ser constituído por saberes, pelos sujeitos inseridos no processo e mesmo pelos produtos e materiais que são utilizados ao longo do projeto. E há também um depois que pode ser visto no produto deixado no mundo, nos novos saberes que foram criados, ou nas mudanças ocorridas nos sujeitos ou nos contextos ao longo desse recorte de espaço tempo.

E chegamos ao último tema a ser analisado a partir das transversalidades e entrelaçamentos que achamos ao longo da pesquisa: a Educação.

Quando falamos de Educação, vamos lembrar que estamos falando de uma educação libertária que se baseia no binômio ensino-aprendizagem e que é uma Educação fertilizada pelo campo do Design.

Nesse sentido, quando falamos de alteridade, estamos falando do olhar para o outro e do entendimento de si no campo da aprendizagem e do ensino. Ou seja, a compreensão de que os saberes são apreendidos de formas diferentes pelos sujeitos. É aqui que é possível entender que o ensino-aprendizagem é tão múltiplo quanto o número de sujeitos que estão inseridos nesse diálogo. E, com isso, a criatividade é peça fundamental para a criação dessa multiplicidade, um trabalho complexo de criar, recriar e inovar para dar conta de entender as necessidades específicas que aquele ensino aprendido necessita naquele dado momento do espaço tempo.

E para que isso funcione é necessário que se entenda que o que foi criado para dar conta do apreender é mutável e não pode ser uma estrutura sólida e fixa criada por um sujeito sozinho para ser empurrada no sujeito outro. É o oposto disso. É uma proposta que vai ser dialogada com o uso da mediação para gerar autonomia e, a partir disso, possibilitar um diálogo horizontal que é troca entre quem aprende e quem ensina. Lembrando que todos os sujeitos inseridos nesse processo de aprendizagem tanto ensinam quanto aprendem.

E é a partir dessa dança que se torna possível a construção e a transformação não só do conhecimento alvo do processo, mas dos sujeitos que se modificam ao participarem e passarem por esse processo. A Educação que importa nesta pesquisa é uma educação plural, que leva em consideração os diversos saberes dos diversos sujeitos que existem em diversos contextos. Uma educação plural também quando observamos que os conhecimentos existentes são pontos de conexão entre os fios existentes em uma teia maior e ampla de saberes. Os conhecimentos não existem de forma afastada na realidade em que estão, logo, são participantes dessa teia e transdisciplinares. Nesta Educação, há que se lembrar, o conhecimento não pode ser apreendido de forma isolada e solitária. O aprendido é construído, transformado ou modificado a partir de um processo conjunto dos sujeitos do diálogo do ensino-aprendizagem. Então, a cocriação é característica basilar do ato de aprender.

E o gerúndio aparece quando lembramos que o ato de aprender, seja na sala de aula, seja na vida, seja num processo de Design ou em uma aventura de RPG, é

um ato contínuo, ininterrupto. E que o sujeito o executa ao longo de toda sua vida, misturado ao ato de construir a si mesmo, enquanto se constrói coletivamente e o meio é construído.

Conclusão do subcapítulo Transversalidades e entrelaçamentos

Relação com a pesquisa	Aqui buscamos trazer as nossas considerações e pensares sobre os achados e os buscados da pesquisa.
O que foi feito para cumprir o objetivo	Relembramos os temas e trouxemos as transversalidades e entrelaçamentos que achamos entre eles e discorremos sobre a investigação feita.
Resultados encontrados	<p>Aqui foi dito sobre a importância do sujeito e do coletivo e como esses estão interconectados entre si e precisam um do outro para existirem dentro do espaço tempo. A partir daí dividimos as nove transversalidades em três grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • habilidades possíveis no sujeito: composto pela alteridade empatia e criatividade; • habilidades possíveis de serem desenvolvidas: mediação, autonomia/ protagonismo, construção/ transformação; • características dos processos: transdisciplinaridade, cocriação e gerúndio. <p>Após essa divisão em grupos, passamos a olhar cada um dos atravessamentos sob o ponto de vista dos três temas principais da pesquisa.</p>

Com isso fechamos o capítulo das teias que foram tecidas a partir das investigações da pesquisa. Foi um mergulho profundo, muitas vezes fomos para águas desconhecidas (o que é comum nas pesquisas), mas em muitas outras fomos para além delas e nos sentimos perdidos. Talvez tenha sido nesses momentos que a observação de conexões mais profundas e as metáforas mais instigantes foram criadas. E talvez, por isso, tenha sido fundamental se perder no processo. Ao mesmo tempo, para nós foi importantíssimo termos um fio condutor, pois foi a partir dele que conseguimos retornar das nossas desorientações.

Este capítulo encerra (mas em forma contínua e em gerúndio como comentamos até agora) a pesquisa. A partir daqui vamos buscar enumerar as possibilidades nascidas dessa pesquisa no capítulo das Considerações Finais. Nos vemos lá.

Conclusão do capítulo TEIAS TECIDAS (discussão e resultados)

<p>Relação com a pesquisa</p>	<p>Esse capítulo existe para dar conta de falarmos das nossas ponderações e questionamentos particulares que foram fertilizados e nasceram ao longo dessa pesquisa.</p>
<p>O que foi feito para cumprir o objetivo</p>	<p>Para isso navegamos novamente nos temas principais da pesquisa e nos subtemas que deles nasceram. Relembramos brevemente quais eram e levantamos questionamentos e apontamentos sobre eles. Após isso adentramos as similaridades e diferenças encontradas sobre os temas principais e discorremos sobre as transversalidades e entrelaçamentos que encontramos no caminho.</p>
<p>Resultados encontrados</p>	<p>Os resultados encontrados formam o que colhemos ao longo dessa pesquisa-jornada. Para um resumo detalhado aconselhamos ler o quadro de conclusões dos subcapítulos do tema.</p>

5 EPÍLOGO (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

“42”

(Resposta para a questão fundamental da vida, do universo e tudo o mais que levou 7,5 milhões de anos para um super computador calcular.
Guia do Mochileiro das Galáxias, ADAM, Douglas)

Objetivo do capítulo

EPÍLOGO (considerações finais)	Recapitular a trajetória da pesquisa, apresentar nossas considerações finais e possíveis desdobramentos da pesquisa.
---	--

Uma das formas mais conhecidas de contar uma história é narrar o **começo**, após isso o **meio** e depois o **fim**. Fizemos isso ao longo de todo o texto da pesquisa. Traremos agora uma retrospectiva de todos os passos que percorremos para depois apresentar nossas considerações finais e possíveis desdobramentos.

Começamos com o problema de pesquisa e o cenário que é papel de fundo para a pesquisa. Nesse momento determinamos o contexto da pesquisa, que é o uso do RPG como prática educativa; delimitamos o cenário na educação tradicional conteudista que vigora no Brasil a partir da BNCC; e olhamos ela através da lente da educação bancária de Paulo Freire; determinamos que não usaremos e falaremos sobre os termos gamificação e design thinking por não fazerem parte do cenário que estamos investigando; e expomos onde a pesquisa se assenta.

Passamos para a questão orientadora e definimos onde, quem, o que e como iríamos investigar dentro do cenário e contexto da pesquisa. Chegamos a uma questão-oportunidade para guiar nossa pesquisa que é: Quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem, pelas professoras da Ludus Magisterium, a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas?

Nossos objetivos foram estruturados para auxiliar a orientação da pesquisa a fim de alcançarmos respostas que dessem conta de responder nossa questão-oportunidade.

Para isso definimos 1 objetivo principal, 5 específicos e 9 ações para alcançá-los.

Relatamos os porquês de escolhermos os objetivos que escolhemos e como daremos conta de chegar a eles.

Justificamos a nossa pesquisa apontando sua relevância. Chegamos a cinco justificativas: pela paixão pelo RPG, Design e Educação; para gerar conhecimento; para trançar teorias diferentes entre si; para registrar a Ludus Magisterium; e para criar material que corrobore o uso do lúdico no ensino.

Para nossa proposta metodológica enumeramos os métodos usados e fizemos uma breve explicação do porquê da escolha destes. Escolhemos a pesquisa exploratória que foi dividida em duas sessões: a primeira é o referencial teórico onde foi utilizada a revisão sistemática e a pesquisa bibliográfica; a segunda parte foi composta pela produção de dados, com uso de questionário, entrevista, análise de dados e comparação destes com a teoria levantada.

Definimos o caminho que iríamos percorrer na revisão de literatura dividindo-a em três grupos: 1) Revisão sistemática sobre RPG no Design e/ou Educação; 2) Levantamento de material sobre Design, Educação e Design-Educação; 3) Conceitos sobre narrativa e sua colaboração com a formação.

Tudo isso foi apresentado na Introdução da pesquisa, onde foi exposta toda a nossa jornada desde antes do seu começo, passando pelo início do Mestrado e culminando nos material que analisamos. Um resumo de toda a trajetória da pesquisa.

O primeiro capítulo expõe os métodos usados na pesquisa. Para isso explicamos como foi feita a revisão sistemática e como foi selecionado o material da pesquisa bibliográfica e como foram feitos o questionário e as entrevistas, e como tratamos esses dados obtidos. Basicamente, o capítulo fala sobre o caminho que percorremos na parte prática da pesquisa e o que fizemos com ele.

O capítulo intitulado Jornada comenta sobre a parte teórica da pesquisa. Buscamos trazer o entendimento do cenário em que estamos, tanto no contexto da educação brasileira atual quanto na contextualização do nosso grupo para produção de dados, a Ludus Magisterium. Para a Educação utilizamos dados quantitativos, de diversas fontes, e diversas vozes de autoras que comparam a educação brasileira atual com a educação bancária. Para a Ludus Magisterium reunimos material que já possuíamos a partir do questionário feito com membros e buscamos em um autor,

que já havia escrito sobre a LM, mais informações.

Continuando o capítulo teórico, explicamos os temas centrais da pesquisa. Primeiro o RPG, e o desdobramento dele como o brincar. Explicamos o que é RPG, expusemos a revisão sistemática que fizemos sobre o tema. Demos um exemplo de aventura e falamos da importância do brincar. No fim, entendemos que o RPG pode ser correlacionado com o brincar. A vivência e experiência que isso acarreta e as possibilidades que isso tem no sujeito e no coletivo. Comentamos sobre a alteridade, empatia e criatividade que são possíveis no RPG. Falamos sobre a mediação, autonomia, construção/(trans)formação, transdisciplinaridade, cocriação e gerúndio a partir do ponto de vista do RPG. Apresentamos também dados quantitativos a partir da revisão sistemática e, a partir dela, começamos os primeiros desdobramentos de achados sobre RPG, Design e Educação.

O segundo tema que trouxemos foi delinear o Design que estamos pesquisando. Trouxemos a fala de autores que conceituam o Design como um processo. Entendemos que o Design está e é para o mundo. Que há sujeitos dentro do processo de criação do Design: o usuário e o designer – e os dois são fundamentais para a cocriação da jornada almejando um objetivo. Vimos que o designer pode/deve ser um mediador dentro desse panorama, assim como o usuário deve ser o protagonista e exercer/construir sua autonomia nesse processo de (trans)formação. Vimos que a criatividade, alteridade e empatia são partes do Design que pesquisamos e que tem como características a transdisciplinaridade, a cocriação e a possibilidade de não se findar.

Após isso, entendemos ser necessário explicar os pormenores de qual Educação estamos falando nessa pesquisa. Para isso, definimos as principais características desse ensino-aprendizagem possibilitador. Delineamos o ensino-aprendizagem como uma vertente da Educação que visa práticas libertárias; a autonomia e o protagonismo do sujeito aprendente; que faz diálogo entre aprendente e ensinante, colocando cada hora um em cada papel; que busca desenvolver o pensamento crítico; que se utiliza do Design como possibilitador para suas práticas e objetivos. E, por fim, que não há um problema de aprendizagem e sim de ensinagem.

Por fim, trouxemos nosso entendimento que, em primeiro lugar, o RPG é uma forma de contar histórias. Mas, que também podemos ver o processo de Design e o ensino-aprendizagem como formas de contar uma história, seja de um produto ou de

uma matéria. Por isso investigamos alguns conceitos relacionados ao contar história que achamos pertinentes ao estudo. São eles: simpoiese, Ubuntu, narrativa e construção. Compreendendo que: simpoiese é um termo da Biologia que foi trazido por Haraway para a área de Ciências Humanas e significa fazer com (o outro, o meio); Ubuntu é um termo africano que fala sobre o indivíduo somente ser a partir do coletivo (eu sou porque nós somos); narrativa é uma construção que utilizamos para dar entendimento ao meio, à questões e a nós mesmos; construção pressupõe que o sujeito se constrói, mas não sozinho, se constrói a partir da identificação do sujeito outro e do contexto que o cerca, e ao mesmo tempo que se constrói, participa da construção do sujeito outro e do coletivo.

Finalizamos a jornada teórica reforçando que a parte de pesquisa bibliográfica é essencial para aprofundarmos nosso conhecimento sobre os temas e áreas que a pesquisa se debruça. Por isso nós fizemos um levantamento teórico para dar conta de estudar os temas da pesquisa (RPG, Design e Educação). Buscamos dados para expor nosso contexto, tanto o da educação atual brasileira quanto a Ludus Magisterium. Fizemos uma revisão sistemática sobre RPG para podermos cobrir a maior parte do que foi desenvolvido academicamente sobre o assunto.

- Definimos o cenário da educação brasileira atual entendendo que esta é deficiente, não alcança bons resultados e há uma grande disparidade em relação ao aprendizado brasileiro e as métricas médias de educação para o mundo.
- Falamos sobre o início da Ludus Magisterium em 2019 e falamos um pouco dos seus membros e duas atividades sobre jogos e educação.
- Dentro do tema de RPG, fizemos uma revisão sistemática que nos levou a diversos achados, incluindo similaridades e diferenças entre os três temas da pesquisa: RPG, Design e Educação.
- Exemplificamos uma aventura para explicar como é e como se dá o RPG.
- Falamos sobre a importância do brincar para a auto construção.
- Passamos para a área do Design e definimos que, para essa pesquisa, iríamos entendê-lo como processo.
- Já na Educação a recortamos como ensino-aprendizagem, dito mais apropriadamente, do ensino com Design.

- Por fim, falamos do contar histórias e trouxemos a simpoiese (construir com), Ubuntu (eu sou porque nós somos), narrativa (estrutura de compreensão de si, do outro e do entorno) e a construção em si, como esse processo se dá de forma coletiva, tendo o sujeito a necessidade do sujeito outro e do coletivo para se construir (e assim, auxiliar a construção do sujeito outro e do coletivo em que está inserido).

Por fim, trouxemos algumas palavras/conceitos que apareceram ao longo da nossa pesquisa bibliográfica. São elas: alteridade, empatia, criatividade, mediação, autonomia, protagonismo, construção/transformação, transdisciplinaridade, cocriação e gerúndio. Todas essas palavras/conceitos apareceram e se destacaram em cada um dos temas pesquisados.

No capítulo denominado Diálogos abordamos o questionário inicial e as entrevistas realizadas, assim como a análise dos resultados encontrados nessa etapa. O questionário foi escolhido para o primeiro contato. Recorremos a ele para saber quais membros da LM utilizam o RPG como estratégia de ensino-aprendizagem pois, com isso, teríamos uma ponte para contato posterior com esses educadores para as entrevistas e teríamos um panorama da LM. O questionário foi feito pelo Google Form. O primeiro passo foi fazer testes com o questionário e depois solicitar aos membros da LM que participassem da pesquisa. Por fim conseguimos dados para entender um pouco mais a LM e para entender quais são as professoras que usam RPG como estratégia para ensino-aprendizagem. Conseguimos gerar dados quantitativos sobre essas educadoras e algumas pontes para as futuras entrevistas. Abaixo segue Uma lista de questionamentos que surgiram ao analisarmos os resultados do questionário.

- Por que algumas professoras, mesmo que façam parte de um grupo de professoras que usam jogos na sala de aula, não utilizam o RPG?
- Qual a receptividade das crianças e adultos com o uso do RPG?
*similaridades e diferenças
- Qual a receptividade das escolas públicas e privadas com o uso do RPG?
*similaridades e diferenças
- Porque tantas biólogas?

- Porque não há Religião e Educação Física?
- Porque o Ensino Médio e Fundamental 2 possuem mais professoras que usam RPG na sala de aula?
- Quais os motivos do uso do RPG com crianças e com adultos; são os mesmos?
- Como os usos do RPG em práticas pedagógicas listados se dão de fato, por que essa escolha do uso do RPG?
- O que as professoras entendem por Design e como elas acham que pode ser usado nas práticas pedagógicas?

O capítulo seguinte é o das entrevistas e foi dividido em três partes: a primeira foi uma revisita ao método utilizado nas entrevistas, na qual nos debruçamos diretamente nas respostas dos entrevistados e as analisamos separando-as em nove grupos que correspondem a achados durante o levantamento teórico: alteridade, empatia, criatividade, mediação, autonomia, construção, transdisciplinaridade, cocriação, gerúndio. Depois, destacamos algumas falas que nos sustentaram em sites e desenvolvemos eles.

Ao analisar as entrevistas, levantamos diversos pontos que nos pareceram importantes destacar e muitos outros que levantaram novos questionamentos:

- Construção é um processo contínuo e Ação conjunta
- A narrativa de si é parte inerente da construção do sujeito
- A construção de si está interligada com a construção do outro e com a construção do coletivo. Participamos da construção do outro ao mesmo tempo que o outro participa da nossa construção e, de forma conjunta, o coletivo é construído e influencia nossa construção
- A formação profissional não se separa da construção pessoal
- A transdisciplinaridade também está na construção múltipla de si mesmo
- Ser sujeito é um processo constante, pois vamos nos produzindo ao longo da vida
- Para que se construa um conhecimento sinérgico é necessário troca e diálogo entre os sujeitos participantes do coletivo
- Troca e diálogo são fundamentais

- Para que possamos fazer o processo coletivo de construção de si, do outro e do coletivo precisamos desenvolver uma análise crítica que tem dentro de si alteridade e empatia
- Obviamente a relevância do aprender e do ensinar são coligados um ao outro
- Não há como ser sujeito sem o sujeito outro
- O diálogo é uma forma de afeto
- Mediação para que o outro seja capaz de descobrir a própria voz
- Entendimento de que se possui uma voz, mas de que o ouvir é necessário
- Os conhecimentos estão conectados entre si; são um grande e diverso conglomerado
- O aprendizado, assim como a construção, é um processo sem fim, contínuo
- É ao entender o outro que temos a possibilidade do entendimento e mudança de nós mesmos
- O lúdico possibilita maior participação e socialização
- Apreensão de vivências fictícias como experiências vivenciadas por si mesmo
- A ludicidade do RPG traz o uso constante da criatividade
- A narrativa é o fio condutor e possibilitador de transformações
- O RPG é um facilitador da troca do diálogo
- O que transforma o sujeito altera o coletivo em que ele está
- RPG é um veículo transdisciplinar
- RPG facilita a transformação do que é abstrato e pode não ser entendido, em algo concreto que pode ser assimilado. Ele traz significação do que está sendo apreendido com relação do conhecimento consigo mesmo
- RPG traz a horizontalidade e cocriação
- É necessário praticar a teoria e o RPG possibilita isso
- É entendimento da continuidade eterna das construções dos processos e desenvolvimentos contínuos da vida
- Foi levantada a possibilidade de que o designer seria o próprio processo da construção narrativa. E, além, seria a narrativa um possível processo de Design?
- Foi comparado também o Design e o processo metodológico educacional, onde talvez a essência do processo de Design possa ser correlacionada com

as metodologias educacionais utilizadas no processo de ensino-aprendizagem.

- É necessário destacar os questionamentos dos entrevistados que são educadores sobre se entender Design enquanto processos e suas reflexões a respeito de estarem ou não fazendo Design o tempo todo.

O último capítulo apresentou as discussões e resultados encontrados na pesquisa. Aqui costuramos os tecidos da jornada. Dividido em duas partes – em uma analisamos as similaridades dos temas principais da pesquisa e também suas diferenças; na outra analisamos os entrelaçamentos e atravessamentos encontrados. Primeiro observamos os temas principais da pesquisa e os subtemas que se seguem a partir deles, lembrando brevemente o que foi dito e desenvolvendo pensamentos e questionamentos a partir daí.

Aqui falamos sobre o RPG como potencializador do Design e o Design como potencializador do RPG. Falamos sobre o RPG como potencializador na Educação e elaboramos um quadro de similaridades e diferenças entre os três temas. Discorremos sobre a importância do registro da existência da Ludus Magistério; da subversão de usar o lúdico como estratégia no ensino-aprendizagem; e de ter um espaço de troca entre os educadores que utilizam essas práticas. Visitamos uma análise do cenário atual da educação brasileira e nos questionamos os porquês dessa situação e o que pode ser feito para mudar. Refletimos sobre o brincar e a importância que ele tem para a humanidade e para a formação do sujeito; falamos sobre a contação de histórias, sua ancestralidade e a importância na construção do sujeito. A partir daí levantamos a possível potencialidade que o RPG carrega sendo fruto do brincar e do contar história. Comentamos sobre a narrativa enquanto possibilitadora e veículo no ensino e na formação do sujeito. Falamos novamente sobre a cocriação do ponto de vista da filosofia Ubuntu e da simpoiese onde não podemos existir sem o outro, só é possível existir com o coletivo e o que é possível existir a partir da sinergia entre os sujeitos.

Terminamos o capítulo num possível devaneio sobre metáforas e simbologias que o fio pode carregar: pode ser condutor, podem se encontrar e desenrolar em outro fio; podem formar camas de gato onde é necessário a troca entre sujeitos para transformação do fio; podem ser tentáculos abissais aos quais não conseguimos compreender mais; pode ser o fio das parcas que tem começo, meio e fim mas só

podem ser finalizados quando cortados; temos o fio da colcha de retalho que não só costura o tecido mas também é o próprio tecido; temos também a teia ou a rede que interliga, conecta, apanha e aprisiona coisas; por fim temos o fio que parece não poder ser desfeito.

E no segundo momento relembramos os temas e trouxemos as transversalidades e entrelaçamentos que achamos entre eles e discorremos sobre a investigação feita. E aqui foi dito sobre a importância do sujeito e do coletivo e como esses estão interconectados entre si e precisam um do outro para existirem dentro do espaço tempo. A partir daí dividimos as nove transversalidades em três grupos:

- habilidades possíveis no sujeito: composto pela alteridade empatia e criatividade;
- habilidades possíveis de serem desenvolvidas: mediação, autonomia/protagonismo, construção/ transformação;
- características dos processos: transdisciplinaridade, cocriação e gerúndio.

Após essa divisão em grupos passamos a olhar cada um dos atravessamentos sob o ponto de vista dos três temas principais da pesquisa.

Com isso, finalizamos a retrospectiva da pesquisa e passamos diretamente a revisar os objetivos, etapas e questão orientadora a fim de identificar se o proposto inicialmente foi contemplado.

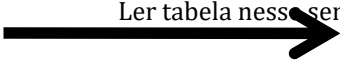
O nosso objetivo principal foi investigar possibilidades que se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem, pelas professoras da Ludus Magisterium, a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas. O que conseguimos cumprir a partir da pesquisa bibliográfica, com o questionário, as entrevistas e a análise mostrando os resultados encontrados. Entendemos, de forma superficial, o porquê das coisas de usar RPG como estratégia em cima aprendizagem. Muitas falas nas entrevistas, conforme analisamos, mostram essa escolha, sendo feita, por parte dos educadores, para dar conta de aproximar o diálogo de ensino-aprendizagem do aprendente.

Analisamos ainda o brincar como ferramenta construtiva do sujeito e a narrativa do RPG como estratégia na apreensão deste. Delineamos ainda parte da história da LM para manter o registro desse grupo.

Conseguimos investigar os cruzamentos, conexões, e, ainda, as dissonâncias entre o RPG, o Design e a Educação. Além dessa investigação, conseguimos costurar os achados teóricos com a prática culminando em dois quadros comparativos e uma lista de características que entrelaçam os três temas.


Abaixo, novamente, o quadro de similaridades e diferenças entre os temas, além das nove características que os perpassam.

QUADRO 17: Similaridades

Similaridades		
Ler tabela nesse sentido 		
RPG	Design	Educação
Aventura	Técnica	Método
Jogador protagonista	Centrado no usuário	Aluno como centro
Cocriação	Cocriação	Cooperação
Missão	Situação problema/Oportunidade	Ensino baseado em projeto
Narrativa	Processo	Trajectoria
Narrador/Jogador	Designer/Usuário	Professor/Aluno

Fonte: elaboração própria

QUADRO 18: Diferenças

Ler tabela nessa direção 	“Diferenças”		
	RPG	Design	Educação
	É Jogo	É Projeto	É Conhecimento

	Conta história	É Serviço	Tem Métodos
		É Produto	É Aprendizagem
		É Sistema	

Fonte: elaboração própria

QUADRO 19: Características em comum

Alteridade
Empatia
Criatividade
Mediação
Autonomia/protagonismo
Construção/(transformação)
transdisciplinaridade
cocriação
gerúndio

Fonte: elaboração própria

Com isso acreditamos que demos conta da questão orientadora que visava investigar quais possibilidades se revelam a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem, pelas professoras da Ludus Magisterium, a partir da ótica do Design, da Educação e das fertilizações que já foram estudadas entre as duas áreas. Fizemos um levantamento grande mas inicial das interseccionalidades possíveis e as características únicas, e também as que podem ser unificadas, dentro dos temas debruçados no contexto proposto a partir de uma ótica do Design, da Educação já fertilizada pelo Design e do RPG enquanto o processo narrativo.

Possíveis desdobramentos

A partir do estudado e do encontrado, os desdobramentos possíveis se tornam inúmeros. Entendemos que sejam pontes para:

- Investigar os achados teóricos comparando-os com as práticas não só dos educadores, mas dos aprendentes e dos designers. Além das dos jogadores de RPG.
- Entender mais a fundo o porquê do uso e da escolha de não usar o RPG dentro da sala de aula pelos educadores da LM.
- Por que ainda há um certo tipo de preconceito com o uso do lúdico no ensino-aprendizagem.
- É possível ter uma forma de mostrar o RPG para professores que não conhecem para usarem em sala de aula?
- Aprofundar o entendimento do RPG como ferramenta para desenvolvimento do senso crítico.
- Investigar de forma mais aprofundada, visto que só arranhamos a ponta do iceberg, sobre similaridades, diferenças, transversalidades e entrelaçamentos entre RPG, Design e Educação.
- Ainda a possibilidade de desenvolver um grupo de estudos com outros educadores e aprendentes para investigar em coletivo e ter achados em conjunto sobre essas investigações.
- É possível também a criação de um material para fora do mundo acadêmico com o que aqui foi encontrado.
- Narrativa, o brincar, a formação coletiva e cocriada do sujeito – também são temas profundos para serem mais investigados.

Resultados pessoais vivenciados

Os pessoais também apareceram. Um dos primeiros foi perceber que o recorte é necessário e não é uma diminuição do trabalho. O recorte precisa ser feito para que se possa dar conta de pesquisar o propósito. Bem vinculado à percepção da necessidade do recorte, vem a capacidade de perceber quando parar a pesquisa. Conforme já falamos processos não têm fim, são apenas um pedaço de espaço tempo, por isso precisamos entender quando parar porque o fim real não vai chegar. Houve um aprendizado muito grande de mim mesmo também. Primeiro porque estávamos em uma pandemia, depois porque não consegui me recuperar bem da pandemia como muito dos colegas acadêmicos que vi. Mas isso fez com que eu conhecesse mais de mim mesmo e agora sei mais do que sou capaz e do que não

sou e aceito melhor as minhas qualidades e os meus defeitos. Houve também o receio muito grande de não ter o texto aceito pela forma como ele foi escrito.

Por fim quero terminar dizendo que se pudesse voltar ao começo não faria as escolhas que fiz. Ainda bem que eu não posso voltar ao começo.

Conclusão do capítulo EPÍLOGO (considerações finais)

Relação com a pesquisa	Texto para recapitulação, amarração e fechamento da pesquisa e dissertação
O que foi feito para cumprir o objetivo	Revisitamos todos os capítulos, trazendo seus pontos importantes e buscamos um encerramento (mesmo que temporário (afinal, tudo continua))
Resultados encontrados	Amarração final de toda a pesquisa

“Até mais e obrigado pelos peixes”

(mensagem final dos golfinhos para a humanidade –
O Mochileiro das Galaxias, Douglas Adams)

REFERÊNCIAS

Fonte. CABEÇA, vozes da minha.

(meme)

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11 ed. São Paulo: Loyola, 2003.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais** 4.ed. Porto Alegre: Artmed, 1994.

AMITRANO, Geórgia Cristina; CONCEIÇÃO, Edilene Maria da. **A relação entre a identidade narrativa de Paul Ricoeur e a identidade política de Hannah Arendt**. *In: R. Estudos Filosóficos*, n.6, 2011, p. 65-74. São João Del-Rei, MG: DFIME-UFSJ, 2011. Disponível em: <https://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistaestudosfilosoficos/art4_rev6.pdf>.

BERNARDINO-COSTA, Joaze. **Decolonialidade e interseccionalidade emancipadora: a organização política das trabalhadoras domésticas no Brasil**. *Sociedade e Estado*, v. 30, n. 1, p. 147-163, 2014.

BITTENCOURT, Rodrigo do Prado. **Educação a serviço da alienação: projetos de lei que ameaçam a educação transformadora sonhada por Paulo Freire**. *In: R. Educação*, vol. 43, n. 1, p. 41-54, 2018.

BOWMAN, Sarah Lynne. **The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity**. McFarland, 2010.

BRASIL. **Anuário Brasileiro da Educação Básica**. São Paulo: Editora Moderna. 2020. Disponível em: <<https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2020/10/Anuario-Brasileiro-Educacao-Basica-2020-web-outubro.pdf>>. Última visualização: maio, 2023.

BRASIL, Lei 9394, de 20 de Dezembro de 1996. **Dos Princípios e Fins da Educação Nacional**. Disponível em: <https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm>. Última visualização: maio, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 7 jul. 2023.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo complexo**. 1. Ed. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARVALHO, Arnaldo V.; COSTA, Leonardo E. O.. **Representação, papéis e jogos:** coletânea de textos e trabalhos do II Simpósio Fluminense de Jogos e Educação. Niterói, RJ: Ludus Magisterium, 2021.

CLARK, Hazel; BRODY, David (eds). **Design Studies: a Reader**. Londres: Berg Publishers, 2009.

COELHO, Luiz Antonio Luzio; et al. (Org.) .**Conceitos-chave em Design**. Rio de Janeiro e Teresópolis: Editora PUC-Rio e Editora Novas Idéias, 2008.

COELHO, Luiz Antonio Luzio. **Design método**. Rio de Janeiro e Teresópolis: Editora PUC-Rio e Novas Idéias, 2006. 184p

CORREIA JUNIOR, G. M. ; BRAGA, L. ; COUTO, R. M. S. . **O Designer como mediador**. In: PROJÉTICA, v. 11, p. 90-108, 2020.

COUTO, Rita Maria. **Fragmentação do conhecimento ou interdisciplinaridade:** ainda um dilema contemporâneo?. Revista faac, v. 1, n. 1, p. 11-19, 2011.

COUTO, Rita. Conversa com Rita Couto (LIDE - PUC-Rio): **Fertilizações recíprocas entre Design e Educação**. Rio de Janeiro: ESDI, 2022. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=ZruHrr-IXPQ>>. Última visualização: maio, 2023.

DAHLSTRÖM, Anna. **Storytelling in Design: Defining, Designing, and Selling Multidevice Products**. California: O'Reilly Media, Incorporated, 2019.

DETERDING, Sebastian; ZAGAL, José (Ed.). **Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations**. Routledge, 2018.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar é aprender**. Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2018. P. 47-71, 2018.

FRANDOLOSO, Pablo; GONÇALVES, Marília; FIALHO, Francisco. **Projetando histórias:** um levantamento das definições e aplicações do storytelling nos processos de design. In: **Temática**. n. 13, 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança:** um reencontro com a Pedagogia do oprimido. São Paulo, SP, Paz e Terra.1992

FREIRE, Paulo. **Museu da Pessoa entrevista Paulo Freire**. São Paulo: Museu da Pessoa, 1993. Disponível em <<http://acervo.paulofreire.org:8080/xmlui/handle/7891/1909>>. Última visualização: maio, 2023.

FREIRE, Paulo. **Palestra realizada no auditório do CDCC**. São Paulo: IFCS-USP, 1994. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=2C518zxDAo0>>. Última visualização: maio, 2023.

FREIRE, Paulo. **Paulo freire, escola viva entrevista**. 1993. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=bwvHZJLfYE>>. Última visualização: maio, 2023.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro: Terra e Paz, 1987.

FRIEDMAN, Ken. **Creating design knowledge: from research into practice**. In: IDATER, n. 12. United Kingdom: Loughborough University, 2000

GAVILON, Póti Quartiero. **Teorias cognitivas não representacionistas e relações de ensino e aprendizagem: autopoiese, enação, simpoiese e enação autopoética**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2019.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HARAWAY, Donna J. 5th annual feminist theory workshop. **Keynote Speaker for the Women's Studies Program**. Duke University, 2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=nUSOvVBsX8g>>. Última visualização: maio, 2023.

HARAWAY, Donna J. **Birth of the kanell: cyborgs, dogs and companion species**. Switzerland: European Graduate School EGS, Media and Communication Studies department program, 2000. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-yxHIKMI70&list=PLC017E496EEE63132>>. Última visualização: maio, 2023.

HARAWAY, Donna J. **Ficção Científica, Ficção Especulativa, Figuras de Corda, e Além1**. 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/45545955/Fic%C3%A7%C3%A3o_Cient%C3%Adfica_Fic%C3%A7%C3%A3o_Especulativa_Figuras_de_Corda_e_Al%C3%A9m_por_Donna_Haraway>. Última visualização: maio, 2023.

HARAWAY, Donna Jeanne, **Manifestly Haraway**, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2016B

HARAWAY, Donna J. Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *In: Cadernos pagu*, n. 5, p. 7-41, 1995.

HARAWAY, Donna J. **Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene**. Duke University Press, 2016.A

HARAWAY, Donna J. **Staying with the trouble: Sympoiesis, String Figures, Multispecies Muddles**. Research-creation working group think-tank event. Canada, University of Alberta, 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=Z1uTVnhIHS8>>. Última visualização: maio, 2023.

HARAWAY, Donna J: **STORY TELLING FOR EARTHLY SURVIVAL**. Fabrizio Terranova; Ellen Meiresonne. Belgica, Icaros Film, 2016.

HUIZINGA, Johan . **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2014.

INEP. **Panorama da Educação**: destaques do *Education at a Glance 2021*. Brasília, DF: INEP, 2021.

ITAÚ SOCIAL. **Education Policy Outlook**: Brasil – Com Foco Em Políticas Internacionais. 2021. Disponível em: <<https://www.oecd.org/education/policy-outlook/country-profile-Brazil-2021-INT-PT.pdf>>.

IUNG, Eliane Jordy; PORTUGAL, Cristina. **Cultura visual e o cenário das narrativas e memórias**. Cultura Visual, p. 27-39, 2012.

JUNIOR, Francisco de Assis Nascimento; PIETROCOLA, Maurício. **O papel do RPG no ensino de Física**. 2005. Disponível em: <https://sites.usp.br/nupic/wp-content/uploads/sites/293/2016/05/Francisco_de_Assis_Nascimento_Junior_O_PAP_EL_DO_RPG.pdf>. Último acesso: jul 2021.

KASTRUP, V.. **A circularidade entre a atenção cartográfica e a aprendizagem inventiva**. In: Allan de Carvalho Rodrigues; Simone Berle; Walter Kohan. (Org.). *Filosofia e educação em errância: inventar escola, infâncias do pensar*. 1ed. Rio de Janeiro: NEFI, 2018, v. 1, p. 483-496.

KASTRUP, V.. *Autopoiese e Subjetividade: Sobre o Uso da Noção de Autopoiese Por Deleuze e Guattari*. In: **R. do departamento de psicologia da UFF**, Rio de Janeiro, v. 7, n.1, p. 87-97, 1995.

KASTRUP, V.. **Aprendizagem, arte e invenção**. In: *Psicologia em Estudo* (Impresso), Maringá, v. 6, n.1, p. 17-27, 2001.

KLIMICK, Carlos; BETTOCCHI, Eliane; REZENDE, Rian. **Projeto incorporais: método e material lúdico-didático para professores e estudantes do ensino médio**. In: *R.Triades*, n.2, 2016. Disponível em: <<https://triades.emnuvens.com.br/triades/article/view/29>>.

KLIMICK PEREIRA, C. E.. **TNI (Técnicas para Narrativas Interativas)**. In: *Boletim Técnico Do Senac*, n. 33, p. 72-85, 2007. Disponível em: <<https://www.bts.senac.br/bts/article/view/294>>

KROEFF, Renata; MARASCHIN, Cleci. **Construindo pistas sobre aprender a ensinar**: das ciências cognitivas à formação de professores. Manuscrito não publicado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

LAURA, A. **IBGE - Educa | Jovens**. Disponível em: <<https://educa.ibge.gov.br/jovens/conheca-o-brasil/populacao/18317-educacao.html>>. Última visualização: maio, 2023.

LUCKESI, Cipriano. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese.** 2003. Disponível em: <http://luckesi002.blogspot.com/2020/09/07-educacao-ludicidade-e-prevencao-das_10.html>.

MADDALENA, Tania Lucía. Digital Storytelling: **uma experiência de pesquisa-formação na cibercultura.** 2018. 198 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

MALHEIROS, Ana Paula dos Santos, *et al.* **Um olhar freireano para a base nacional comum curricular de matemática.** *In:* R. Olhar de Professor, 2020, vol. 23. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/journal/684/68464195058/68464195058.pdf>>.

MARTELETO, Regina Maria; NÓBREGA, Nanci; MORADO, Denise. **Cultura informacional: demarcações de uma linha de estudos de cultura, informação e sociedade.** *In:* ALBAGLI, Sarita (Org.). Fronteiras da Ciência da Informação. Brasília: IBICT, 2013. p.78-106.

MARTINS, Bianca. **Artigo de revisão: os fundamentos da aprendizagem baseada em design: uma estratégia multidimensional apropriada à abordagem de problemas do mundo contemporâneo.** *In:* RECITE - Revista Carioca de Ciência Tecnologia e Educação, v. 1, 2016.

MARTINS, Bianca Maria Rêgo; EMANUEL, Bárbara. **Aprender projetando como uma prática educativa insurgente: experiências do Grupo Design & Escola.** *In:* R. Arcos Design, v.15, n.1, 2022. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/65059>>.

MARTINS, Bianca Maria Rêgo; COUTO, Rita. **Aprendizagem Baseada em Design: uma pedagogia que fortalece os paradigmas da educação contemporânea.** *In:* Design International Conference. 2015.

MARTINS, Bianca Maria Rêgo; COUTO, Rita. **Discursos orientadores do uso do Design em práticas educativas.** *In:* RECITE - Revista Carioca de Ciência Tecnologia e Educação. Rio de Janeiro, p. 1-13. 0 set. 2018. Disponível em: <<https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/36/46>>. Último acesso em: jul 2021.

MARTINS, Bianca Maria Rêgo; COUTO, RM de S. **Design como prática educativa: estudos de caso da Aprendizagem Baseada em Design.** Blucher Design Proceedings, v. 2, n. 9, p. 5625-5638, 2016.

MARTINS, Bianca Maria Rêgo; NOLASCO-SILVA, Leonardo Âmaro . **O Professor-designer de experiências de aprendizagem: autoria docente e uso de recursos lúdicos na formação de professores.** *In:* RECITE - Revista Carioca de Ciência Tecnologia e Educação, v. 2, 2017.

MILLER, William R. **A definição de design**. 1988. Disponível em: <<http://feiramoderna.net/ufes/projeto1/MILLER-A-definicao-de-Design.pdf>>. Acesso em: maio 2023..

MILLER, Willian R.. **A definição de design**. Buckminster Fuller Institute's, 1988.
MONTOLA, Markus; STENROS, Jaakko; WAERN, Annika. **Pervasive games: theory and design**. CRC Press, 2009.

MORAES, Camille. **Design Simpoiético e campanhas de saúde: uma reflexão sobre a prática dos designers em tempos turbulentos**. In: 3º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI, 2017.

MOREIRA, Denise Lima. **Dificuldade de aprendizagem: um conceito oriundo da educação bancária**. 2016. 81 f. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Ciências da Educação e Saúde, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2016.

NECYK, Barbara; MARTINS, B. M. R. . **Design Participativo como uma abordagem pedagógica**. In: ACTAS DE DISEÑO, v. 36, p. 116-119, 2021.

NÓBREGA, Nanci. No espelho, o Trickster. In: SANTOS, F.; NETO, J.; RÖSING, T. **Mediação de leitura: discussões e alternativas para a formação de leitores**. São Paulo: Global, 2009.

NOGUERA, Renato. **Ubuntu como modo de existir: elementos gerais para uma ética afroperspectiva**. Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as (ABPN), v. 3, n. 6, p. 147-150, 2012.

OCDE. **A educação no Brasil uma perspectiva internacional**. 2021. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/wordpress/wp-content/uploads/2021/06/A-Educacao-no-Brasil_uma-perspectiva-internacional.pdf>.

OLIVEIRA, Arthur Barbosa de. **Reflexões acerca do roleplaying game (RPG) na educação: revisão de literatura e outros desdobramentos**. Dissertação (Mestrado em Educação). Palmas: Universidade Federal do Tocantins, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2019.

PACHECO, José Augusto. **A avaliação dos alunos: algumas reflexões com os professores**. 1995.

PACHECO, José. **A reforma do sistema educativo: alguns aspéctos da reorganização dos planos curriculares dos ensinos básico e secundário em Portugal e Espanha**. In: Revista Portuguesa de Educação. n.4. Portugal: Universidade do Minho, 1991.

PACHECO, José. **Aprender em Comunidade**. Fortaleza: TEDxFortaleza, 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=NMNVc0Yz434>>. Última visualização: maio, 2023.

PACHECO, José. **Aula, fato ou mito?**. Passo Fundo: TEDxPassoFundo, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=cYrgbptYcho>>. Última visualização: maio, 2023.

PACHECO, José. **Aula não ensina, prova não avalia**. São Paulo: Namu, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=rcH8YXGDeB8>>. Última visualização: maio, 2023.

PACHECO, José. **Dicionário de valores em Educação**. Material cedido pelo autor, 2012.

PACHECO, José. Entrevista com José Pacheco: **por um outro olhar na educação**. Rio de Janeiro: Revista Educação, 2020. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=vFOTVePMHf4>>. Última visualização: maio, 2023.

PACHECO, José. **Novas construções sociais de aprendizagem**. Rio de Janeiro: TEDxPetrópolis, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-AgRdue4Zj4>>. Última visualização: maio, 2023.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change**. Londres: Thames & Hudson, 1985.

PATZLAFF, Cassiane; MEDEIROS, Ligia Maria. **Apontamentos a partir de um exercício de revisão sistemática**. In: 2o Simpósio de pós-graduação em design da Esdi, 2016.

PICCOLO, Paula T.; CARVALHO, Arnaldo V. (orgs). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

PIRES, Julia; LIMA, Renata Vilanova. **Teoria e prática da leitura, apreensão e produção de texto**: para um tempo de “PÁS” (Programa de Avaliação Seriada). Brasília, DF: Universidade de Brasília / São Paulo: Imprensa Oficial, 2001.

PITT, I. **BNCC: UM DIÁLOGO ENTRE A PROMESSA E A REALIDADE**. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/2095/1dlauson_Pitt_TCC_PLS_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: maio 2023..

PORTUGAL, Cristina; COUTO, R. M. S. . **Design em situações de ensino-aprendizagem**. In: Estudos em design (online), v. 18, p. 01-22, 2010.
PRAHALAD, Coimbatore K.; RAMASWAMY, Venkat. **Co-creation experiences: The next practice in value creation**. Journal of interactive marketing, v. 18, n. 3, p. 5-14, 2004.

QEDU. **Dados Educação Brasil**. 2023. Disponível em: <<https://qedu.org.br/brasil>>. Última visualização: maio, 2023.

RICOEUR, Paul. **A identidade narrativa e o problema da identidade pessoal**. Trad. Carlos João Correia. Arquipélago, n. 7, p. 177-194, 2000.

RICOEUR, P. A. **O si-mesmo como um outro**. Campinas: Papyrus, 1991.

SAMPAIO, RF; MANCINI, MC. **Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica**. *In*: Rev. bras. fisioter., São Carlos, v. 11, n. 1, p. 83-89, jan./fev. 2007.

SANTOS *et al.* **Crítica à “Concepção Bancária da Educação” embasada na neurociência cognitiva**. 2009. Disponível em:
<https://www.ibb.unesp.br/Home/ensino/departamentos/educacao/critica_a_concecao_bancaria.pdf>

SCHMIT, Wagner; MARTINS, João. **RPG e Vigotski**: Perspectivas para a prática pedagógica. 2011. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/publication/233776798_RPG_e_Vigotski_Perspectivas_para_a_pratica_pedagogica>.

SILVA, Dulciene Anjos de Andrade e. Educação e ludicidade: um diálogo com a Pedagogia Waldorf. *In*: **Educar em Revista**, n. 56, p. 101-113. Curitiba: UFPR, 2015

SILVA, Edu Dias da; DERING, Renato. (2019). **A perspectiva de Educação Bancária de Freire e seus impactos na formação do sujeito frente à BNCC**. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Renato-Dering/publication/338374796_A_perspectiva_de_Educacao_Bancaria_de_Freire_e_seus_impactos_na_formacao_do_sujeito_frente_a_BNCC/links/5e0f7ffd92851c8364b003f4/A-perspectiva-de-Educacao-Bancaria-de-Freire-e-seus-impactos-na-formacao-do-sujeito-frente-a-BNCC.pdf>. Última visualização: maio, 2023.

SOUZA, Monique Anara Siqueira de; SILVA, Boniek Venceslau da Cruz. **O uso do RPG no ensino de física**: a diversão de contar histórias. Disponível em:
<https://www.researchgate.net/profile/Boniek_Venceslau_da_Cruz_Silva/publication/254861840_O_USO_DO_RPG_NO_ENSINO_DE_FISICA_A_DIVERSAO_DO_CONTOAR_HISTORIAS/links/00b7d51fe73c95a320000000/O-USO-DO-RPG-NO-ENSINO-DE-FISICA-A-DIVERSAO-DO-CONTAR-HISTORIAS>. Último acesso: jul 2021.

STEFANI, Jaqueline. **A constituição do sujeito em Paul Ricoeur**: uma proposta ética e hermenêutica. 2006.

SZANIECKI, Bárbara *et al.* **DESIGN.COM**: práticas simpoiéticas no design contemporâneo. *In*: 7º Simpósio Design Sustentável. Recife, 2019. Disponível em:
<https://www.academia.edu/43480059/DESIGN_COM_pr%C3%A1ticas_simpoi%C3%A9ticas_no_design_contempor%C3%A2neo?from=cover_page>

VARELA, Francisco J.. **Conhecer**: as ciências cognitivas: tendências e perspectivas. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

APÊNDICE A – Primeiro questionário enviado para Ludus Magisterium

Questionário para membros da Ludus Magisterium

Termo de consentimento livre e esclarecido:

Olá, eu sou Rafaela Gonçalves da Nóbrega, mestranda pela ESDI/UERJ, orientada pela professora Bianca Martins e co-orientada pela professora Barbara Necyk. Convido você a participar da minha pesquisa de pós graduação "RPG como estratégia para Design e Educação".

Este questionário tem o intuito de identificar quais membros da Ludus Magisterium utilizam o RPG como prática pedagógica; compreender como esse uso se dá; e verificar seu conhecimento sobre a atividade de design.

Este questionário tem 13 perguntas e leva cerca de 10 minutos para ser respondido.

A sua participação é de extrema importância para o andamento da pesquisa.

A sua participação neste estudo é voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento.

As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas por pessoas autorizadas, sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e mantida a confidencialidade.

Você terá a garantia de que quando os dados/resultados obtidos com este estudo forem publicados, não aparecerá seu nome.

As despesas necessárias para a realização da pesquisa não são de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela sua participação.

As normas indicadas na LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei no 13.709/2018) serão seguidas com extremo rigor.

No mais, vamos lá e obrigada :)

Você leu e concorda com os termos acima e aceita participar da pesquisa?

Você é membro da Ludus Magisterium?

Você é professor?

Qual matéria que você leciona?

Qual o nível de ensino você atua?

Sua instituição de ensino é

Você segue alguma linha pedagógica?

Você utiliza RPG em suas práticas pedagógicas?

Em caso positivo, você pode contar como utilizou o RPG em atividades pedagógicas?

Você sabe o que é Design?

Você acha que o Design pode ser usado em práticas pedagógicas?

Qual sua faixa etária?

Qual região do Brasil você reside?

Qual seu gênero?

Você se disponibiliza para participar de uma entrevista para essa pesquisa?

Você disponibiliza espaço em sua aula para uma observação de estudo de campo?

Se você respondeu sim em alguma das duas perguntas anteriores, deixe aqui seu email para contato.

Agradecemos enormemente a sua participação.

Qualquer dúvida, interesse ou comentário entre em contato pelo email:

rafaelanobrega83@gmail.com

APÊNDICE B – Termo de consentimento livre e esclarecido

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Olá, eu sou Rafaela Gonçalves da Nóbrega, mestranda pela ESDI/UERJ, orientada pela professora Bianca Martins e coorientada pela professora Barbara Necyk. Convido você a participar da minha pesquisa de pós graduação "Observando a Ludus Magisterium: RPG como estratégia para Design e Educação".

Essa pesquisa visa entender quais fertilizações podem ser observadas entre o Design e a Educação a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem pelas professoras da Ludus Magisterium. O objetivo da entrevista é gerar insumo para investigar o papel do Design dentro dessa relação. Pra isso, as perguntas irão visar qual a relação do RPG com o ensino que o membro da Ludus Magisterium desenvolve. A partir daí os resultados obtidos serão analisados a partir da ótica do Design.

Essa entrevista poderá ocorrer por meio físico ou virtual. Fisicamente, somente será possível se for dentro da cidade do Rio de Janeiro. Nas demais localidades a entrevista será virtual por intermédio da plataforma de videoconferência Jitsi (o link será enviado por e-mail). Caso o entrevistado queira, mesmo que more na cidade do Rio de Janeiro, poderá solicitar para que a entrevista aconteça virtualmente.

É possível que você experimente algum desconforto por permanecer durante muito tempo na entrevista. Visando minimizar o desconforto podem ser acrescentadas pausas no meio da entrevista, caso o participante solicite.

A sua participação neste estudo é voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado.

O material obtido – imagens e vídeos – será utilizado unicamente para essa pesquisa. As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas por pessoas autorizadas, sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e mantida a confidencialidade. Você terá a garantia de que quando os

dados/resultados obtidos com este estudo forem publicados, não aparecerá seu nome.

As despesas necessárias para a realização da pesquisa não são de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela sua participação. As normas indicadas na LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei no 13.709/2018) serão seguidas com extremo rigor.

Eu, _____ li esse Termo de Consentimento e compreendi a natureza e o objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre para interromper minha participação a qualquer momento sem justificar minha decisão e sem qualquer prejuízo para mim.

Eu concordo, voluntariamente, em participar deste estudo.

_____, _____ de _____ de 2022

Assinatura

APÊNDICE C – Roteiro da entrevista

Olá.

Aqui é a Rafaela Nóbrega, da Ludus Magisterium.

Estou entrando em contato pois você participou da primeira fase da minha pesquisa de Mestrado e deixou contato para podermos fazer uma entrevista.

Primeiro, quero agradecer esse momento que você separou para me auxiliar nessa pesquisa. É muito importante para mim.

Em segundo lugar quero dizer que essa entrevista será um pouco diferente. Por questões de alinhamento de agendas e prazo vou enviar as perguntas por aqui, no WhatsApp e você pode responder por aqui mesmo.

Estou te enviando, também, o termo de consentimento livre e esclarecido para você preencher e assinar concordando, ok?

A ideia é você ir respondendo cada uma das perguntas que vou mandar separadamente. Por áudio mesmo, no seu tempo.

A sua participação neste estudo é voluntária e se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado.

O material obtido será utilizado unicamente para essa pesquisa.

As informações relacionadas ao estudo poderão ser conhecidas por pessoas autorizadas, sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e mantida a confidencialidade.

Você terá a garantia de que quando os dados/resultados obtidos com este estudo forem publicados, não aparecerá seu nome.

As despesas necessárias para a realização da pesquisa não são de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela sua participação.

As normas indicadas na LGPD (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, Lei no 13.709/2018) serão seguidas com extremo rigor.

Ok?

A entrevista:

A proposta são 10 perguntas. O tempo para a entrevista é difícil de especular, mas a mas você pode responder em áudios diversos para que se evite cansaço e fugir completamente do tema.

O projeto:

Estou fazendo mestrado na ESDI-UERJ e sou orientada pela Bianca Martins e coorientada pela Brabara Necyk. Sou Designer e pesquiso sobre RPG vinculado ao dueto Design e Educação.

Os três temas da pesquisa são:

- Design, como processo;
- Educação, como formação do sujeito (e logo, do coletivo);
- RPG, de mesa como estratégia para educação

A questão orientadora, fio condutor da pesquisa tem sido:

Quais fertilizações podem ser observadas entre o Design e a Educação a partir do uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem pelas professoras da Ludus Magisterium

Objetivo:

Estou em busca de evidências para investigar as possíveis fertilizações que acontecem entre o Design e a Educação com o uso do RPG como estratégia de ensino-aprendizagem.

Meu recorte está sendo a Ludus Magisterium e a partir dela quero ter insumo para poder averiguar onde o Design aparece e contribui nessa relação.

Pra isso quero entender:

- porque o RPG é usado pelos membros da Ludus Magisterium
- como ele é usado
- o que os professores esperam com esse uso
- o que isso incide na aprendizagem
- como é quando não usa, quais são as diferenças.
- como os professores veem o design.

Perguntas:

- 1) Qual a sua relação com ensino-aprendizagem e como ele se da no seu cotidiano profissional
- 2) Como foi sua chegada na Ludus Magisterium, porque entrou e porque ficou.

- 3) Qual o seu objetivo com o uso do RPG no ensino e como você usa?
- 4) Quais são seus propósitos quando constrói uma proposta educacional que tenha rpg?
- 5) Quais são os retornos que você recebe com esse uso, tanto em relação ao aluno como em relação a você ou ao meio?
- 6) Quais as diferenças que você nota quando usa e quando não usa o RPG no ensino?
- 7) o que você entende por Design?
- 8) Você nota o design de alguma forma dentro do seu trabalho com ensino?
- 9) Você poderia me contar até 3 situações do uso do RPG no ensino que você tenha proposto? Do momento de criação, passando pela execução finalizando com os resultados obtidos.
- 10) Por fim, existe alguma coisa que você queira falar sobre o assunto que acha que não foi contemplado nas outras perguntas?

Quero agradecer novamente a sua participação, e quero deixar o canal aberto para qualquer feedback que queira me passar e fico a disposição para passar os resultados da pesquisa quando ela chegar ao “fim”.