



RPG
COMUNATIVO

**>> Um Jogo Arte
para a educação
contemporânea <<**



eco coletivo

CIP - Catalogação na Publicação

Gottfried, Alissa

RPG Comunitativo - Um jogo arte para a educação contemporânea / Alissa Gottfried. -- 2019.

64 f.

Orientadora: Claudia Zanatta.

Coorientador: Andrea Hofstaetter.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Licenciatura em Artes Visuais, Porto Alegre,
BR-RS, 2019.

1. Gamificação. 2. Jogo de Interpretação de Papéis.
3. Educação para o futuro. 4. Ecosofia. 5. Arte
Social. I. Zanatta, Claudia, orient. II. Hofstaetter,
Andrea, coorient. III. Título.



>> Um Jogo Arte para a Educação
Contemporânea <<



Alissa Gottfried

RPG COMUNATIVO

Um jogo arte para a educação contemporânea

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Artes Visuais, pelo Curso de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora:

Profª Dra. Claudia Zanatta

Banca Examinadora:

Profª. Drª. Andrea Hofstaetter

Profª. Drª. Paula Mastroberti

Apresentado em 18 de Julho de 2019
na Cirkula Editora, Livraria e Café.

**Porto Alegre
2019**

Agradeço e dedico esse trabalho às raízes e a alguns galhos da minha árvore:
meu Portal Sagrado Vera Alice Guimarães, meus Irmãos: Isa, Mano e Kevin pela
companhia nessa caminhada e nas outras...
ao meu companheiro de todas as horas Felipe Nunes, pela parceria criativa e
jardinagens poéticas afetivas.

às minhas tias Adélia e Sandra e meus avós pelo apoio ancestral
às minhas madrinhas Ada e Vanessinha.
à Celina, Cris, Yo e Sandra Sou pela força matriarcal.

A Ecoaeco Coletivo: (Felipe Nunes, Mishta Ecoaeco, Manatit Ecoaeco, Hugo
Varela, JIra Marley, Eduardo Arruda e Andrézinho pela coautoria nesse processo
criativo

Aos amigos pelas parcerias nos projetos:
Marcio Pereira, primeira pessoa que me mostrou um jogo de RPG e Rafa Gil pelo
sentido profundo que dá à palavra amizade.
Cristiano Varisco, Adri Seadikleemann, maetra Fabiola Vilte, Diego Fiorenza,
Chica, Jota, Dita e Diogo Belmonte.

Aos amigos artistas que mudaram meu caminho:
Mônica Nador, Silvia Leal, Mauricio Corbalan, Etienne Delacroix,
Antônio Augusto Bueno e o Jabutipê e ao Coletivo i-motirô no RJ pelo projeto
fronteiras imaginárias.org e me fazer migrar.

Ao ex Presidente Lula e seu governo hacker com Gilberto Gil, pelos programas
Cultura Digital, Ação Griô e o Grãos de Luz, Cultura Viva, Pontos de Cultura,
à Casa de Cultura Tainã, Lab Hacker, Pontão da ECO, Ponto de Cultura Som das
Comunidades, Instituto Sociocultural Afro-Sul Odomode e NCC Belém.

Ao movimentos Metareciclagem, Software Livre, a ASL.org os fisl's, a Rede
Biodiversidade, Sítio da Amizade e Banda Panapanã, ao Bosque e a Kuna, à
Escola Porto Alegre EPA e EMEF Saint Hilaire.

A CEU e à UFRGS
A(o)s profs: Andrea Hofstaetter, Claudia Zanatta, Nilton Bueno Fischer, Rosangela
Cruz, Fausto Barbosa e Renato Ribas pelos novos sentidos e direções que deram
pro meu barco...

Aos amigos indígenas Vera Lucia Kaninhka Kaingang por me tratarem como
alguém da família, Jaider Esbell e Anapuaka Muniz Tupinambá pela Rádio Yandê.
À(o)s mestras, mestres e aprendizes griôs: Mestre Chico, Paula, Tusilé e Dona
Sirley, Mestre Paraquedas e Zé do Rio e Claudinha Lulkin, Mestre Jorge e Mestre
Renato, Felipe Bischoff, Margareth, pela educação afetiva da oralidade que nos
conecta com a ancestralidade e a Máttria.

Autoria Compartilhada
Inventiva
Autopoiése
Metareciclagem
RPG Pedagógico
Commons
Participação
Mimosa Grito
Transformação social
Gamificação
Autonomia
Paulo Freire
Ação Propositiva
Hacker
Cidadania
Oralidade
Cultura Popular
Produção Literária
Bem Comum
Félix Guattari
Colaboração
RPG Comunitativo
Protagonismo Jovem
Pesquisação
Compartilhamento
Educação Popular
Ecosofia
jogo Arte
Leituração
Low Tech
Soluções
Transdisciplinaridade
Filosofia Software Livre
Processo Criativo
Utopia
permanência Crítica
Escrita Coletiva
Artesofia
Cidadania

RESUMO

No presente trabalho de conclusão de curso, a gamificação na educação é pesquisada a partir de uma prática educativa, em ação continuada, com o jogo de criar e escrever histórias baseadas na realidade, RPG COMUNATIVO. Gamificação é entendida aqui como a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos na rotina profissional, escolar e social do indivíduo, onde o jogo é deslocado da função de distração e assume novo papel e importância na sociedade. Busca-se com este trabalho identificar autores que desenvolvem o pensamento crítico, ecológico e transdisciplinar como referência teórica para apresentar um jogo que propõe a compreensão do mundo e nosso papel nele, através de um método que torna a aprendizagem mais criativa, divertida, engajada e inventiva. O delineamento da pesquisa é descritivo e reflexivo e a prática educativa da pesquisa é contextualizada no campo das Artes, da Educação e da Filosofia, ao dialogar com autores como Paulo Freire, Edgar Morin e Félix Guattari. Durante a produção deste trabalho, foram desenvolvidas duas edições do jogo como experimentação; tal produção foi adaptada ao contexto da educação formal. Ao final do trabalho, identifica-se a gamificação apresentada como uma experiência de educação contemporânea engajada.

Palavras-chave: RPG Pedagógico. Ecosofia. Gamificação. Transdisciplinaridade. Educação para o futuro.

SUMÁRIO

Introdução	12
1. Ambientação: localizando o problema	16
1.1 jogo estamos falando?	19
1.2 Diálogo com mestres	23
1.3. Como o RPG articula as três ecologias?	26
2. O jogo no cenário das Artes Visuais	27
3. Sobre o jogo RPG Comunativo	32
3.1. Relatando a experiência	35
3.2. Edições e histórias	37
4. Ações	40
4.1. Ação 1 - Estágio	40
4.2. Ação 2 - Projeto de Extensão	41
Conclusão	46
 Bibliografia	 48
 Apêndices	 51
1. Histórias	51
2. Como jogar	51
2.1. Cartografia inicial e identificação de personagens e cenários: ..	51
2.2. iniciando a leitura e escrita com Dada Outra Poesia.....	52
2.3. Definindo o papel de Mestre, Narrador, Jornalista, ou Escritor ..	55
2.4. Multimídia como linguagem	56
2.5. Ecoando o futuro	58
3. Jogo de Cartas	60

Manifesto da ArtEcosofia em busca de uma arte profunda por Ecoaeca Coletivo¹

Como um caminho na paisagem humana artecosófica,
a Arte-Utopia enquanto roteiro:

Ondas de um rio aterrado em lugares amplos
Fumaça de trem cobrindo periferias
Misérias ocasionadas pela indústria
Em resposta a natureza muda.
Sucata invade territórios humanos transfigurados
Sucata ideológica, Tecno(i)lógica.
Uma relação tensa entre o lugar que se vive,
ambiente comum e nossos aparelhos tecnológicos.

Pegamos o trem para jogar fora o disco rígido,
na aridez das portas paralelas
Janelas fechadas para o outro, para o meio e para si...

Depois dessa viagem como pessoas isoladas
Somos levados a repensar o espaço comum e a ética...
Fomos todos em busca de outra realidade,
Menos cinza, menos concreta.

[A tv ficou parada na mesma imagem]

Multidão como escultura
Arranjo meditativo
Retorno às origens,
Arte rupestre contemporânea

Castelos de areia
Surfe na pororoca,
Batatas Colhidas em um role de bicicleta.

Retomamos o diálogo da natureza humana
com seus artifícios de sobrevivência artecosóficos
Menos paisagem artificiais, mais ambientes naturais.
Humanos artísticos de novo nativos, originários.
Uma civilização em equilíbrio com o ecossistema planetário...

[Como obra de arte as performances de uma laranjeira
prestigiada no acampamento]

¹ Manifesto tecido a partir do poema coletivo "Dominó Geopoético" feito experimentação do jogo Dada Outra Poesia como oficina desenvolvida pela autora na 8a Bienal do Mercosul no Espaço Ycon Game/GEODÉSICA, em 2011.

Mas, pela ganância de trocar a Mãtria matriz pela matrix
 Esse roteiro parece nunca ter dado certo
 Repetimos o erro e caímos na ilusão
 Cores muito poluentes foram um erro...

Ainda sim,
 à humanidade resta um vilarejo remoto
 Onde sobreviventes da enchente cultivam romãs
 Num reencontro com a natureza dentro de casa
 Onde surge a Nano Humanidade
 Mensageiros da natureza
 Humanidade gnoma que sabe ouvir a Terra
 Tece a sabedoria grio de guardar memórias
 Pelo máximo de tempo em um suporte que suporte as máximas do tempo:

CORPO SUTIL E

BIBLIOTECA DE NOVO FLORESTA!
BIBLIOTECA DE NOVO FLORESTA!
BIBLIOTECA DE NOVO FLORESTA!

Como estado da arte ecosófica profundista façamos com que

A união floral existente entre as mulheres,
 A tecelagem das palhas guaraníticas
 A mandinga na pedra redonda do berimbau,
 O hexágono que acolhe arquitetonicamente a arte das abelhas,
 E o soar ritualístico do grito das cigarras
 Estejam presentes e incorporados nos nossos corpos na Arte pós patriarcal, pois:

Toda Abelha é Rainha,
Todo Pássaro é Pajé,
Toda Aranha é Xamã,
Toda Borboleta é Trans,
Toda Flor é Poesia,
Toda Árvore é Escola,
Toda Floresta é Soberana,
Toda Estrela é Destino,
Toda Pedra é Memória,
Toda Semente é Utopia,
Toda Utopia é Caminho,
Todo Caminho é Paêbirú e
Todo Agroglofo é um Smile Cósmico!

Introdução

No presente trabalho de conclusão de curso, apresenta-se uma pesquisa sobre gamificação² na educação com o jogo de interpretação de papéis, RPG³ Comunitivo, com o qual é desenvolvido um método para tratar conceitos da educação contemporânea.

O jogo RPG Comunitivo surge como uma experimentação de RPG do tipo LARP⁴, baseado no jogo de interpretação de personagens com caráter pedagógico que potencializa a capacidade criativa de jovens e crianças à idealização e realização de ações criativas e transformadoras no contexto comunitário. Desenvolvido para a construção coletiva de histórias elaboradas num meio real comunitário, criadas com jogadora(e)s coautora(e)s que acabam encontrando-se como artistas comunitária(o)s, ao criar poesias, músicas, desenhos, histórias, publicações, que refletem o lugar em que vivem, além de atuarem como empreendedora(e)s, articuladora(e)s que criam parcerias, soluções e projetos de futuro para suas comunidades.

Opto-se por esse tema, pois minha atuação como artista e educadora popular inicia em 2006 com a elaboração de um jogo que se mantém até hoje em desenvolvimento numa pesquisa-ação permanente, gerando acúmulo de experiências e histórias escritas e publicadas a partir da gamificação que o jogo realiza em diversos contextos. Esta pesquisa-ação permaneceu esses anos todos em desenvolvimento através de vários fomentos contemplados em programas e editais do Ministério da Educação e Ministério da Cultura, também de bolsas de pesquisa pela UFRGS e IFRS, em eventos nacionais de Cultura Digital⁵ e exposições de Arte, como

² O termo *gamification* é criado pelo programador britânico Nick Pelling, em 2003. Gamificação traduzido no português significa a aplicação de elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo, ou seja, na realidade do dia a dia escolar, social e profissional do indivíduo.

³ A sigla *RPG* (em inglês: *Role Playing Game*) significa jogo de interpretação de papéis, define um estilo de jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas, que geralmente leva o nome de mestre do jogo.

⁴ LARP que quer dizer ao vivo, é um tipo específico de jogo de interpretação de papéis vivenciado no plano real.

⁵ A Cultura Digital para além de ser um conceito em si que está ainda em desenvolvimento foi um forte movimento histórico inaugurado no Brasil pelo ex ministro da cultura Gilberto Gil, no primeiro mandato do ex presidente Lula, que fomentou políticas de desenvolvimento tecnológico com viés democrático e cultural que tinha como uma de suas pautas a promoção do software livre. Nestes endereços podem ser encontradas algumas documentações do movimento <http://culturadigital.br/movimento/> e <http://culturadigital.br>.

no programa educativo da 8ª Bienal do Mercosul, além de ações independentes realizadas pela Ecoaecoa⁶, coletivo este formado por pessoas que aplicam o jogo em ambientes de aprendizagem em comunidades nas periferias de Porto Alegre e Rio de Janeiro.

Atualmente, em 2019, o contexto sócio político encontra-se extremamente fragilizado, em processo de enfraquecimento do poder público e das instituições de ensino e pesquisa. Num quadro de mínimo fomento para a arte, cultura e educação somos levada(o)s a buscar novas estratégias de trabalho na defesa da educação e dos direitos humanos. Ao criar, aplicar, estudar e apresentar um novo jogo de RPG pedagógico voltado à educação engajadora e transdisciplinar penso estar contribuindo para uma educação com responsabilidade social.

Através do estudo de autores e autoras dos campos da arte, educação e filosofia pôde-se atualizar a pesquisa trazendo um embasamento teórico para a pesquisa prática. Tem-se como principal objetivo pensar a experiência prática de gamificação na educação com o Jogo RPG Comunitativo e contextualizar pautas que o jogo propõe, alinhadas à busca de uma educação para o futuro. Para isso, os objetivos específicos no trabalho foram:

1. Identificação e relação de conceitos e autores(as) que referenciam a proposta educativa com o jogo RPG Comunitativo;
2. Sistematização do jogo pesquisado, com apresentação do histórico, recursos didáticos e conceitos ligados à arte, educação, áreas transversais;
3. Desenvolvimento de duas novas ações do jogo;
4. Montagem dos livretos com histórias e jogo de cartas, que está sendo criado para facilitar a usabilidade do jogo por outras pessoas.

A participação da pesquisadora se deu como jogadora, em substituição ao papel de “mestre”, que nos jogos de RPG convencionais é um jogador que cria a trama em que os personagens deverão atuar. Assim, se possibilita que a trama seja criada colaborativamente, sendo que o jogador-pesquisador apenas orienta os jogadores quanto ao formato do

⁶ O surgimento da Ecoaecoa enquanto um coletivo surge como desdobramento deste processo criativo com o jogo quando as histórias produzidas começam a demandar um trabalho de editoração e publicação para circularem nas comunidades em que eram desenvolvidas. Essa demanda é suprida com a criação da Editora Educadora Ecoaecoa, onde uma técnica simples de diagramação e publicação é desenvolvida pela autora utilizando ferramentas digitais livres para arte gráfica. Essa técnica foi ensinada para outros(as) arte educadores(as) que colaboraram na aplicação do jogo e que tornam a Ecoaecoa um Coletivo de Arte Educação que geram ações educativas e publicações com autoria compartilhada. Site da Ecoaecoa: <http://ecoaecoa.art.br>

jogo, mas tem o mesmo poder dos demais jogadores na hora das tomadas de decisões e rumos da história que será desenvolvida. Kurt Lewin publicou, durante a década de 1940, trabalhos que defendem:

[...]uma investigação que caminhe na direção da transformação da realidade, implicada diretamente na participação dos sujeitos que estão envolvidos no processo, cabendo ao pesquisador assumir os dois papéis, o de pesquisador e o de participante, e ainda sinalizando para a necessária emergência pedagógica da consciência dos sujeitos na direção de mudança de percepção e movimento. (FRANCO, 2005, p. 487).

Sobre os pressupostos metodológicos de uma pesquisa que se insere no campo usando a estratégia lúdica dos jogos de RPG como método de pesquisa de intervenção, cita-se a noção apresentada por Joycimara de Moraes Rodrigues:

No RPG, a relação entre os jogadores é definida pelos papéis adotados por estes. O papel principal é o do narrador, que conduzirá os fatos do jogo, articulando o tema abordado com os jogadores. Como é de responsabilidade deste narrador a condução e o enredo do jogo, é imprescindível que esse papel caiba a um narrador experiente que tenha tanto conhecimento sobre a mecânica do jogo quanto sobre os temas que serão abordados. Logo, é necessário que o pesquisador assuma o papel de narrador. Deste modo, o pesquisador se envolverá diretamente na pesquisa, relacionando-se com o sujeito constantemente e os direcionando no decorrer das sessões de jogo. Considerando então os pressupostos dessas abordagens, a relação entre o pesquisador e os sujeitos, a base epistemológica e a adequação do objeto, essa nova pesquisa será uma pesquisa-ação, ou seja, uma pesquisa de intervenção. (RODRIGUES, 2014 p.16).

A pesquisa-ação possui uma base investigatória criada através de uma relação estreita com uma ação, ou com desenvolvimento e resolução de um problema coletivo, de modo cooperativo ou de forma participativa. É através da pesquisa-ação que o pesquisador tem condições de refletir de forma crítica e analítica sobre suas ações, mobilizar seus participantes, construindo novos saberes. Na década de 1980, tal metodologia foi definida por alguns pensadores como "pesquisas nas quais há uma ação deliberada de transformação da realidade" ou pesquisas que possuem duplo objetivo: de "transformar a realidade e produzir conhecimentos relativos a essas transformações"⁷. Estas premissas são observadas tanto no desenvolvimento do jogo como no método de desenvolvimento do presente trabalho de conclusão de curso estruturado em quatro capítulos organizados da seguinte forma:

⁷ Hugon, Seibel, 1988, p. 13, apud BARBIER, 2002, p.17.

No primeiro capítulo, são apresentadas as questões da pesquisa com o jogo em diálogo com as perspectivas dos autores Paulo Freire, a educação popular e seu método de ensino da escrita e leitura de mundo; Félix Guattari, com a noção das três ecologias, que traz da ecologia profunda o conceito ecosofia⁸ que pensa a ecologia nas três dimensões do ser: pessoal, social e ambiental e Edgar Morin, com os sete saberes necessários para a educação do futuro, que propõe o pensamento complexo como retorno ao holos para reconectarmos os conhecimentos na busca de uma prática educativa transdisciplinar e comprometida com o futuro planetário.

No segundo capítulo, o texto traz referências que mostram como o jogo está inserido no contexto das Artes Visuais apresentando obras e artistas relacionados ao jogo a partir de uma experiência que relata uma das edições do RPG Comunitivo.

Para se entender o processo criativo do jogo RPG Comunitivo, no terceiro capítulo é feito um relato da experiência da prática educativa e artística, onde o jogo e seu método são apresentados abordando os vários desdobramentos e técnicas experimentadas.

No quarto capítulo, são apresentadas duas novas edições do jogo realizadas, constituindo as práticas de campo deste trabalho que testam o jogo em contextos da educação formal e como o jogo pôde ser testado durante o desenvolvimento deste TCC. A primeira ação com o jogo ocorreu durante o estágio obrigatório do curso, como projeto de ensino de artes na educação formal; já a segunda, como projeto de extensão, ligado à disciplina "Laboratório de Construção de Material Didático", onde o jogo foi adaptado ao contexto universitário. Nesta atividade um livreto foi publicado com a história "Arca da Utopia", e um jogo de cartas com ilustrações do artista Eduardo Arruda⁹, foi experimentado para facilitar a escrita da história¹⁰, como recurso para aumentar a jogabilidade e aplicabilidade do RPG Comunitivo em novos contextos, potencializando assim a ação educativa de forma continuada e colaborativa.

⁸ Ecosofia é um conceito ainda bastante recente, elaborado nos anos 1960, e que está em plena fase de construção de seu sentido, não havendo uma definição única e exata à qual ele se refira. Sua origem pode ser ligada a dois filósofos chaves para a sua compreensão: o norueguês Arne Naess, pai da ecologia profunda, e o pós-marxista Félix Guattari, que aproxima a ecologia da filosofia, pois busca pensar o ser humano de forma integrada e compreensiva em todo o processo global em que estamos inseridos, compartilhando um mundo de diversas culturas e seres. Segundo Félix Guattari, Ecosofia é um modo de pensar a ecologia filosoficamente dividindo-a em 3 âmbitos: Pessoal, Social e Ambiental.

⁹ Parceiro da Ecoaeco Coletivo.

¹⁰ Jogo de cartas e livretos nos Apêndices.

Este trabalho realiza uma autoatualização¹¹ na práxis educativa da autora na busca de uma educação contemporânea que pensa e cria o futuro e contribui para se dar continuidade ao processo criativo experimentado pela gamificação como um meio de atuação permanente na arte educação.

1. Ambientação: localizando o problema

Levando em conta as inúmeras mudanças estruturais que estamos vivendo, geradas por instabilidades sociopolíticas e econômicas que enfraquecem a democracia no contexto histórico brasileiro, precisamos repensar nossos comportamentos diante dos problemas que estamos sofrendo ou causando em relação a nossa saúde mental, a manutenção da vida no planeta e as trocas sociais, incluindo os modos de ser e atuar no campo da educação.

Para um trabalho educativo em diálogo com seu tempo, precisamos aprender a pensar a partir de outra lógica; aprender a aprender, aprender a sentir e aprender a refletir a partir do que acontece em outros níveis de realidade. Aprender a dialogar com as emergências, a questionar nossas estruturas de pensamento, nossos sentimentos e emoções decorrentes. Aprender e desenvolver habilidades para unir e relacionar nossas perspectivas e conhecimentos, para além do pensamento único e com práticas pedagógicas instrucionistas.

Muitos dos problemas atuais da humanidade não são mais problemas técnicos, e sim, éticos. O que precisamos hoje não é mais uma educação centrada na transmissão dos conhecimentos, mas sim uma educação que fomente a ética e o pensamento crítico. Uma educação que saiba desenvolver o pensamento complexo que contextualiza e conecta a escola e a vida comunitária. Uma educação que relaciona informações e conhecimentos para compreendermos a vida, que nos conecte através do diálogo criativo e da valorização do outro, do diferente, ao encontro dos múltiplos saberes que cada personagem social traz na busca de soluções que precisamos realizar.

¹¹ O conceito autoatualização, do psicólogo humanista Abraham Maslow, significa a tendência do indivíduo para tornar-se em ato aquilo que ele é em potência. Esta tendência também pode ser descrita como o desejo de se tornar cada vez mais aquilo que se é, e de se tornar tudo aquilo que somos capazes de nos tornar. A forma específica através da qual as necessidades de autoatualização assumirão varia significativamente conforme a pessoa.

Concordo com a frase da filósofa Viviane Mosé, quando afirma que “o que o mundo nos pede hoje é análise, mas daqui a pouco será reflexão”¹². E entendo que depois da reflexão precisamos também agir.

Mas que saberes podem nos auxiliar a fazer uma educação contemporânea que nos engaje na construção do futuro?

Para Edgar Morin, precisamos estabelecer uma articulação entre os mais diversos campos de pesquisa e disciplinas para favorecermos o avanço de um conhecimento que se pretende profundo. É a partir daí que começamos a compreender a proposta de um pensamento transdisciplinar, como uma condição para compreendermos melhor como a realidade se manifesta e como se realizam os processos de construção do conhecimento e a aprendizagem.

Perante a emergência de acontecimentos ou de objetos multidimensionais, interativos e com componentes aleatórios, a pessoa vê-se obrigada a desenvolver uma estratégia de pensamento que não seja redutora nem totalizante, mas reflexiva, o que chamo capacidade de pensamento complexo. Este conceito opõe-se à divisão disciplinar e promove uma abordagem transdisciplinar e holística, mas sem abandonar a noção das partes constituintes do todo. A sistêmica, a cibernética e as teorias da informação sustentam o pensamento complexo. (MORIN, 2007 p.18)

A noção de transdisciplinaridade é tida como um princípio que propõe um pensamento que vá além de aspectos cognitivos tecnicistas. Trata-se de buscar nas intersecções das áreas do conhecimento uma visão mais ampla, para que o processo científico possa ecoar na subjetividade humana retomando, assim, um holos perdido pelas subjetividades fragmentadas, como cita Maria Cândida Moraes no artigo Transdisciplinaridade e Educação:

Mais do que nunca, necessitamos de um pensamento ecologizado, de um pensamento ecossistêmico, de um pensamento complexo e transdisciplinar, capaz de religar, não apenas os diferentes saberes, mas também as diversas dimensões do triângulo da vida - indivíduo/sociedade e natureza, a partir de nossas práticas educacionais. Em realidade, precisamos de um pensamento transdisciplinar que nos ajude a ver o mundo. (MORAES, 2010)¹³

¹² MOSÉ, Viviane. **Desafios contemporâneos – A educação**. Campinas: Cpfll Cultura, 2009. (49 min.). Disponível em: <<http://www.cpfllcultura.com.br/2009/12/01/integra-desafios-contemporaneos-a-educacao-viviane-mose/>>. Acesso em: 17 junho. 2019.

¹³ Transdisciplinaridade e educação - Rizoma freireano [Online]. Disponível em: <<http://www.rizoma-freireano.org/transdisciplinaridade-e-educacao--maria-candida-moraes>>. Acessado em 18 mai. 2019.

Para isso, precisamos de uma educação que possibilite, através do diálogo e da valorização do encontro, a conexão dos múltiplos saberes e estimule ações transformadoras para além da sala de aula. Que ensine e aprenda através da articulação das informações e conhecimentos pela abordagem do pensamento complexo¹⁴.

A partir desta reflexão, adoto como uma das bases teóricas neste trabalho a perspectiva da ecosofia e também o pensamento ecológico, que pensa os três níveis de ecologias como busca de uma ressignificação do nosso fazer na educação. Podemos entender melhor o termo apresentado por Guattari neste trecho do livro *As tres Ecologias*:

as três ecologias deveriam ser concebidas como sendo da alçada de uma disciplina comum ético-estética e, ao mesmo tempo, como distintas uma das outras do ponto de vista das práticas que as caracterizam. Seus registros são da alçada do que chamei heterogênesse, isto é, processo contínuo de ressingularização. Os indivíduos devem se tornar a um só tempo solidários e cada vez mais diferentes. (O mesmo se passa com a ressingularização das escolas, das prefeituras, do urbanismo etc). (GUATTARI, 1990, p.55)

Ponto, assim, que para atuarmos na área da educação, precisamos adotar uma visão ampla, que perceba a urgência de enfrentarmos a complexa tarefa de educar outros sujeitos em uma sociedade em desconstrução, em crescente complexidade e transformação, com papéis sociais em mutação. Tais desafios foram expressos nas diretrizes curriculares nacionais para a educação básica já em 2010:

(...) o desafio maior está na necessidade de repensar as perspectivas de um conhecimento digno da humanidade na era planetária, pois um dos princípios que orientam as sociedades contemporâneas é a imprevisibilidade. As sociedades abertas não têm os caminhos traçados para um percurso inflexível e estável. Trata-se de enfrentar o acaso, a volatilidade e a imprevisibilidade e não programas sustentados em certezas. (BRASIL, 2010 p.9)¹⁵

A questão de sabermos incluir a incerteza no trabalho educativo

¹⁴ A noção de pensamento complexo denominada pelo filósofo francês Edgar Morin, refere-se à capacidade de interligar diferentes dimensões do real.

¹⁵ BRASIL. CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. Diretrizes Curriculares Nacionais a Educação Básica. Brasília: MEC. BRASIL, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=5367-pceb007-10&category_slug=maio-2010-pdf&Itemid=30192> e acessado em <10 de junho de 2019>.

passa a ser uma das necessidades da educação contemporânea. Morin introduz a noção sobre a imprevisibilidade do futuro, no livro “Os sete saberes necessários para o futuro”, alertando sobre a necessidade de incluirmos o ensino das incertezas em nossas práticas pois quando ensinamos

precisamos aprender a navegar no oceano das incertezas do futuro, entre arquipélagos de certezas. (MORIN, 2000 p.91).

Ao identificar tais noções, inicia-se este trabalho que apresenta uma ação educativa que gamifica o mundo real; projetando o futuro através de um método próprio, que se relaciona com o método Paulo Freire, ao criar uma didática de leitura e escrita do mundo. Outro autor que relaciono neste projeto é Félix Guattari, com sua visão crítica da realidade, que propõe a ecosofia com os três níveis de ecologia: pessoal, social e ambiental, ao relacionar a filosofia com a ecologia como possível caminho para a humanidade.

Valorizo, nestes três autores, a atitude de ir além da crítica e problematização, apresentando uma proposta como alternativa para os problemas que apontam.

1.1 Mas de que jogo estamos falando?

O jogo RPG Comunitário, tratado neste trabalho é uma experimentação de RPG pedagógico aberto, transdisciplinar e participativo, elaborado com a articulação de conceitos como educação popular, arte educação e cultura digital, como prática educativa inventiva.

O objetivo na aplicação do jogo é criar novas subjetividades no jogador, ao invés de regras, guia-se por princípios como cooperação, autogestão, autonomia e desenvolvimento de projetos. As histórias são guiadas por princípios, é importante esclarecer isso; não se trata de imaginar qualquer coisa sem objetivo, ou qualquer coisa subjetiva; não é pura imaginação, pois considera-se o elo entre a imaginação e a realidade.

(...) trata-se, a cada vez, de se debruçar sobre o que poderiam ser os dispositivos de produção de subjetividade, indo no sentido de uma re-singularização individual e/ou coletiva, ao invés de ir no sentido de uma usinagem pela mídia, sinônimo de desolação e desespero. (GUATTARI, 1990, p.15)

No jogo RPG Comunitário, o enfoque na fantasia é substituído pela produção de utopias¹⁶ possíveis. Soluções criativas são elaboradas para problemas reais, identificados pelos participantes no processo de criação e ressignificação do fazer e do estar no mundo. Outra característica do jogo é não partir de uma história já escrita, como normalmente acontece nos jogos de RPG, mas iniciar o jogo com a leitura do mundo, da realidade do contexto local, o que é tomado como ambientação. Nas histórias o(a)s jogador(a)s interpretam a si mesmo(a)s, com suas próprias identidades somadas ao papel social que pretendem desempenhar num plano ideal para suas vidas. Projetam ações para que seus sonhos e projetos sejam realizados, dentro de uma trama coletiva que se dá na interação do grupo, nos cenários reais da comunidade onde o jogo está sendo realizado.

Com esse jogo, histórias baseadas na realidade são criadas como estímulo à reflexão crítica sobre a situação social local/global¹⁷, propondo uma forma transformadora e colaborativa de pensar e agir da pesquisa-ação, em busca da democratização, da comunicação, da ética e da cidadania.

Neste panorama, utiliza-se também a arte gráfica como ferramenta de construção de conhecimentos, na articulação e no compartilhamento dos saberes por meio de publicações que fomentam redes de aprendizagem autônomas. Nesse contexto, a ideia de usar um jogo do tipo RPG para praticar a escrita e a leitura criativa torna-se uma forma de valorizar os conhecimentos dos educandos e sua identidade cultural, alinhando com o pensamento de Freire, quando afirma que:

Uma das tarefas mais importantes da prática educativo-crítica é propiciar as condições em que os educandos, em suas relações uns com os outros, e todos, com o professor ou a professora, a experiência profunda de assumir-se. Assumir-se como ser social e histórico, como ser pensante, comunicante, transformador, criador, realizador de sonhos. (FREIRE, 1996, p.22).

Ao incentivar a leitura da realidade e atuação hipotética, podemos afirmar, a partir das observações de campo desta pesquisa, que o RPG

¹⁶ Entende-se utopia aqui como a forma de pensar um mundo melhor, sendo o estágio anterior à realização de projetos de mudança. Criar condições para a criação de utopias possíveis é tido neste projeto como uma condição necessária para sermos protagonistas na construção do futuro.

¹⁷ Segundo Paul Soriano, no "glocal", o "local" representaria os "nós" da rede global e integra as resistências, mas também as contribuições das formações identitárias locais e regionais à globalização. SORIANO, Paul. Le monde en 2020. Scénarios. Le sixième scénario [Online]. Disponível em: http://www.irepp.com/le-sixieme-scenario/article00432.html?decoupe_recherche=glocal. Acessado em: 18 de Junho de 2019.

Comunativo pôde provocar o desejo nos jogadores de transformar a realidade, sendo que, por diversas vezes, as ações do jogo ultrapassam a ficção para se tornarem ações na vida real. Da mesma forma, a aplicação desta tecnologia educacional pode ser testada, medida e observada pelos jogadores-pesquisadores, tendo sua práxis transformada a partir e durante estas experiências e reflexões. Seguindo, assim, o entendimento de que

o objetivo da pedagogia como ciência da educação será o esclarecimento reflexivo e transformador da práxis. (FRANCO, 2003, p. 489).

Através do processo criativo com o jogo, diversos desdobramentos e técnicas puderam ser experimentados, o que gerou um acúmulo de experiências, repertório e conhecimentos ligados à educação popular, à cultura digital e à arte educação. Desenvolve-se também neste projeto de arte educação e ecosofia, uma investigação teórica que propõe a criação de si mesmo e a elaboração da autopoiese coletiva.

A partir de leituras do mundo, busca-se uma ação significativa que tenta combater a falta de sentido da palavra que enfraquece o aprendizado, como aponta Freire (1969) em “Educação Como Prática de Liberdade”, ao ler o método tradicional da educação da seguinte maneira:

quase sempre ao se criticar esse gosto da palavra oca, da verbosidade da nossa educação se diz dela que seu pecado é ser teórica. Identifica-se assim absurdamente teoria com verbalismo, de teoria na verdade precisamos-nos, de teoria que implica numa inserção na realidade, num contato analítico com o existente, para comprová-lo, para vivê-lo e vivê-lo plenamente, praticamente. Nossa educação não é teórica porque lhe falta esse gosto da comprovação, da invenção, da pesquisa. Ela é verbosa, palavresca. É sonora. É assistencializadora. Não comunica, faz comunicados, coisas diferentes [...] ao propor que a educação exige respeito aos conhecimentos do educando e exige o reconhecimento e a assunção da identidade cultural deste. Os educandos se motivam ao trabalhar conceitos e linguagens que lhe são naturais ou familiares, de forma lúdica. (FREIRE, 1969, p. 93)

O jogo RPG Comunativo cria então um novo viés na produção de jogos de RPG, mais crítico e popular, que mistura sonho com realidade no convite à escrita e à idealização de futuros possíveis.

A inovação proposta neste trabalho é uma contribuição na atualização da educação e do fazer artístico-educativo, relacionando um método inicialmente com caráter de educação informal e agora também para a educação formal, como um possível recurso contra o analfabetismo funcional.

A relação dos conceitos que o jogo articula, tais como de Ecosofia, Educação Popular e Cultura Digital, são apresentados neste processo criativo como uma proposta para a Arte Educação contemporânea, principalmente para estudantes de licenciatura, para repensarmos o processo de criação e ressignificação do fazer no campo da educação, voltando-nos à complexidade atual e desafios ecológicos, materiais, sociais e subjetivos que estamos vivendo.

O que temos através deste jogo é algo que pode ser visto como um meio de transformar a normatividade já estabelecida aos sujeitos coletivos de enunciação¹⁸. É na micropolítica que o jogo promove o que pode vir a ocorrer como retomada subjetiva, como sujere Guattari nesta citação em as Três ecologias:

A subjetividade, através de chaves transversais, se instaura ao mesmo tempo no mundo do meio ambiente, dos grandes Agenciamentos sociais e institucionais e, simetricamente, no seio das paisagens e dos fantasmas que habitam as mais íntimas esferas do indivíduo. A reconquista de um grau de autonomia criativa num campo particular invoca outras reconquistas em outros campos. Assim, toda uma catálise da retomada de confiança da humanidade em si mesma está para ser forjada passo a passo e, às vezes, a partir dos meios os mais minúsculos. (GUATTARI, 1990, p.56)

Assim, ao possibilitar uma aprendizagem colaborativa conduzindo o pensamento crítico e transformador de forma inventiva, através da leitura e escrita do mundo e a busca de soluções para os problemas sociais, ambientais e subjetivos, que estimula o engajamento do indivíduo na busca de uma identidade coletiva, o jogo promove uma ruptura.

Para entender melhor como o jogo realiza esse ponto, relato o processo criativo e detalhes sobre o contexto que envolve o RPG Comunativo no qr code abaixo. Nele pode-se ouvir a entrevista onde falo na Feira do Livro¹⁹ de Porto Alegre em 2015:



¹⁸ Segundo a noção de Décio Rocha, (prof. Dr de linguística da UERJ) os agenciamentos coletivos de enunciação é um conceito de produção de subjetividade formulado por Guattari (1985) que tem a vantagem de nos permitir apreender pequenos deslocamentos na multiplicidade de produção de modos de subjetivação. ROCHA, Décio. Agenciamentos coletivos de enunciação em o homem que copiava. Psicologia em Estudo, 12(2) pág. 413. 2007.

¹⁹ <http://comunativo.blogspot.com/2014/11/entrevista-sobre-o-nao-livro-manefastos.html>

1.2 Diálogo com mestres

Na pesquisa em busca de autores que embasam teoricamente o que venho estudando na prática com o jogo RPG Comunativo, uma relação com o método e pedagogia de Paulo Freire, na metodologia do jogo ao trabalhar-se com o universo vocabular dos ambientes em é desenvolvido, assumindo um caráter forte de educação popular, ao trabalhar com temas e problemas emergentes tratados de forma crítica e reflexiva, mesmo com crianças.

Ao estudar o método de Freire e sua pedagogia da autonomia encontra-se, na essência de sua obra, a necessidade da ética e coerência na prática educativa, e identifica-se uma relação com os apontamentos feitos por Morin (2000) no livro *"Os Sete saberes necessários à Educação do Futuro"*²⁰. Morin muitas vezes se assemelha à forma de expressar-se de Freire (1996), trazendo a necessidade de reconhecimento desta ética humana, além da preocupação com a situação atual e futura do planeta.

Desta forma, ao identificar relações entre esses três autores, percebe-se uma sintonia com aquilo que se aprende na prática com o jogo. Relaciono a seguir as propostas do método de Freire e as noções trazidas por Morin (2000), que destaca os sete pontos-chave para a educação e, mais à frente, associa às propostas destes dois autores o ponto de encontro com a noção de Guattari, como pensamentos teóricos que nos auxiliam a compreender o método adotado no jogo.

A primeira relação direta do jogo com o Método Paulo Freire é quando propõe a identificação das palavras-chave do vocábulo dos alunos, o que ele chama palavras geradoras.

Na primeira fase do método, Freire propõe a investigação e levantamento do universo vocabular do grupo, através de uma busca conjunta entre professor e aluno das palavras e temas mais significativos da vida do aluno, dentro de seu universo vocabular e da comunidade onde ele vive. Nessa fase ocorrem as interações de aproximação e conhecimento mútuo, bem como anotação das palavras na linguagem dos membros do grupo, respeitando seu linguajar típico. Assim como elabora no 2º saber, Morin salienta a necessidade de que se valorize os conhecimentos vivenciados pelos alunos no seu dia-a-dia, pois são

²⁰ Os sete saberes necessários para o futuro segundo Morin são: 1º Saber: A necessidade de encontrar-se as cegueiras do conhecimento; 2º Saber: Entender o conhecimento pertinente; 3º Saber: Ensinar a condição humana, dentro de todos os aspectos e Óticas (ambientais, cósmica, social, afetiva); 4º Saber: Ensinar a identidade terrena; 5º Saber: Enfrentar as incertezas; 6º Saber: Ensinar a compreensão; 7º Saber: E a ética do gênero humano.

necessários e importantes ao trazerem pertinência e utilidade. Morin afirma também que para uma boa aprendizagem cabe ao educador verificar para que serve o conteúdo que está sendo apresentado e identificar se esse conteúdo vai contribuir de alguma forma para o grupo de alunos.

Já na segunda fase do método freireano, propõe-se a tematização com o momento da tomada de consciência do mundo, através da análise dos significados sociais dos temas e palavras. Há aqui uma escolha das palavras selecionadas, seguindo-se uma sequência gradativa das mais simples para as mais complexas, do comprometimento pragmático da palavra na realidade. Igualmente, no 5º saber de Morin, sugere-se que precisamos aprender e interpretar a realidade, ler o mundo para compreendê-lo, levando em consideração a incerteza do conhecimento.

Podemos ver uma relação direta com a proposta que se dá na prática com o jogo através de dois recursos didáticos do jogo RPG Comunitivo: o jogo dentro do jogo “Dada Outra Poesia”²¹, onde as crianças recortam palavras de revistas e jornais que representam o lugar que vivem e a oficina de fotografia onde as crianças fotografam sua comunidade numa saída com o grupo em aulas-passeios. Aqui as noções do jogo são colocadas através de poesia numa dinâmica rápida, quando não se tem tempo ainda de concluir uma história.

Na terceira fase do método, Paulo Freire sugere que o(a) professor(a) desafie e inspire o(a) aluno(a) a superar a visão mágica e acrítica do mundo, para uma postura conscientizada. Ocorre aqui a criação de situações existenciais vivenciadas através de simulações de situações problemáticas encontradas na comunidade, características do grupo devem ser discutidas com a intenção de abrir perspectivas para a análise crítica de problemas locais, regionais e nacionais. Dialogando-se com essa proposta, vimos àquilo que Morin trata no seu 6º saber: ensinar a compreensão por meio do diálogo e do entendimento, abrindo um canal para estas manifestações em sala de aula. Esta etapa o jogo RPG Comunitivo igualmente articula, através de simulações que colocam à prova situações problemáticas que são identificadas junto à(o)s jogadora(e)s.

Na quarta fase do método, Freire insere a criação de fichas-roteiro, que funcionam como roteiro para debates. Freire enfatiza a teoria dialógica, contrária à manipulação das classes menos favorecidas pela

²¹ Dada outra Poesia é um elemento do jogo RPG comunitivo, usado para um primeiro momento do projeto para levantamento de palavras-chaves e primeiras proposições poéticas da turma que se prepara para uma vivência de produção literária. Este recurso está descrito na metodologia do jogo, na seção de Apêndices.

“cultura”, através dos meios de comunicação. Portanto, fomenta a descoberta através de uma modalidade de ação cultural, problematizadora de si mesma em seu confronto com o mundo; isso significa primeiramente, que a pessoa se descubra como tal, reconheçam sua identidade com toda significação profunda que tem esta descoberta.

Neste ponto, dentro do jogo buscamos uma trama para a história que está sendo vivenciada, sistematizando a listagem de todos os personagens, cenários, problemas; elementos que surgiram até aqui para a proposição de soluções que, tomadas como trama, conectam todos os pontos da história. Este processo se dá através do diálogo onde o(a) educador(a) ou qualquer outro personagem assumem um papel de mestre-narrador do jogo. Inicia-se assim a escrita da história, que vai se traduzindo a partir da vivência, fazendo uso de perguntas, a partir das quais se registra, na linguagem escrita, os trechos da história que está sendo relatada.

O 7º saber aponta para a postura do professor como uma pessoa ética, ou seja, que transforma o ambiente escolar em um lugar para discutir e exercitar a ética. Aqui trabalhamos a reflexão sobre a sociedade; sobre como difundimos a cultura da compreensão, sendo um agente ativo em prol da compreensão da solidariedade do diálogo. Para isso, a introspecção e o autoexame são fundamentais. Edgar Morin, traz um conhecimento capaz de criticar o próprio conhecimento. “As cegueiras do conhecimento” seriam o erro e a ilusão. Cada pessoa está condicionada pelo seu próprio mundo emotivo, pelas suas percepções da realidade, pelo seu mundo cultural e por influências sociológicas. As teorias científicas não estão para sempre imunizadas contra o erro.

Os eixos que o jogo RPG Comunitário aborda, estão alinhados com a teoria desses autores, quando articula na prática conceitos como: educação crítica, ética, respeito ao saber dos alunos, leitura e escrita de mundo, protagonismo e a autonomia para uma cidadania planetária engajada no equilíbrio das relações consigo mesmo, com a sociedade e com a Terra. Assim também nos lembra de Morin no 3º saber, quando fala sobre a necessidade de reaprendermos a própria condição humana ao lembrar que o humano é conector da natureza. No 4º saber, Morin desenvolve melhor seu pensamento ecológico, quando propõe o ensino da identidade terrena, para reconhecermos a condição terrena, o meio ambiente e a sustentabilidade a partir da prática, que ensinam o quanto dependemos da natureza para viver. Morin propõe, também, que é necessário adotarmos práticas diárias para expandirmos a escola, levando

a educação para além dos muros da escola nas ações cotidianas para melhorar o mundo.

1.3. Como o RPG articula as três ecologias?

No jogo RPG Comunitativo, o aluno é instigado a pensar-agir no meio ambiente, a pensar-se em relação aos outros de forma cooperativa para a realização de projetos comuns que melhorem a condição real da comunidade e promovam a autonomia. Como aponta Guattari:

Uma mesma perspectiva ético-política atravessa as questões do racismo, do falocentrismo, dos desastres legados por um urbanismo que se queria moderno, de uma criação artística libertada do sistema de mercado, de uma pedagogia capaz de inventar seus mediadores sociais etc. Tal problemática, no fim das contas, é a da produção de existência humana em novos contextos históricos. A ecosofia social consistirá, portanto, em desenvolver práticas específicas que tendam a modificar e a reinventar maneiras de ser. (GUATTARI, 1990, p.15).

Neste ponto trazido no jogo, ocorre um alinhamento com o pensamento de Guattari, ao propor a ecosofia social no exercício de pensar através do diálogo e de identificar pontos de intersecção, em uma ferramenta de aprendizagem que respeita os saberes gerados na prática comunitária entre educandos; promovendo-se a abertura ao outro; empreendendo possibilidades poéticas de diálogos, como valorização da diferença. Trata da ecologia pessoal, quando se propõe a abertura ao inusitado, à discussão de problemas que dá enfoque ao reconhecimento do valor das emoções, da sensibilidade, da afetividade e da intuição no trabalho artístico de criar a si mesmo e sua participação no mundo. Trata-se também de ecologia ambiental quando lemos o mundo e identificamos problemas e danos causados pelos humanos aos outros seres e ao meio como um todo e social quando juntos criamos soluções para os problemas locais.

Sobre o fazer coletivo no jogo RPG comunitativo, opta-se nesta prática por uma atitude dialética com os indivíduos, agentes e grupos; quer dizer, indo no sentido de uma cogestão da produção da subjetividade e da identidade coletiva que constroem nos territórios que habitam. Afinal, “há uma pedagogicidade indiscutível na materialidade do espaço” (Freire 1990, p.50)

Na imagem a seguir estamos experimentando o jogo Dada Outra Poesia na oficina relampago realizada na 8ª edição da Bienal do Mercosul, de onde parte do poema-manifesto que está no prefácio deste trabalho.

Figura 01 - Oficina baseada no jogo RPG Comunitivo desenvolvida no espaço educativo da 8a Bienal do Mercosul



Fonte: elaborado pela autora (2011)

**Co-labor
trabalho compartilhado,
A Colaboração como modelo,
Colaborar como forma de reconhecer
o outro como a si mesmo.**

2. O jogo no cenário das Artes Visuais

Assim como ocorre com a educação, as estratégias das Artes Visuais também estão se atualizando, como apresenta Teresa Marin, na tese de doutorado Estratégias de criação coletiva na arte contemporânea:

En principio, cualquier estrategia creativa podría ser utilizada de forma colectiva o individual. Por ello, para identificar cuáles son las estrategias

más significativas de la creación colectiva, nos guiaremos por las propiedades que definen a que este tipo de creación. De tal modo, que si se consideran las peculiaridades de la creación colectiva, podrían destacarse como representativas las siguientes estrategias: el diálogo, el juego como instrumento de interacción, la estrategia collage como unión de múltiples enfoques y realidades, el uso de tecnología como mediación, y la autoría compartida. (MARIN, 2009)²²

A partir da tese de Marin, podemos compreender que o jogo é um elemento no contexto da Arte Contemporânea.

Mesmo antes de entrar para o curso de licenciatura em Artes Visuais, já se iniciavam meus primeiros passos na pesquisa com o jogo na arte contemporânea. Apresentarei a seguir duas referências nas Artes Visuais e experiências que tive no início da criação do jogo.

Em 2007, logo depois das primeiras experiências com o jogo RPG Comunativo pude vivenciar uma prática de RPG no contexto das Artes Visuais quando tive a sorte de identificar na 6a Bienal do Mercosul, em meio à total incompreensão que ela recebeu do público e dos mediadores na época, a obra Teatro do Chat descrita pela própria Bienal da seguinte forma:

O Teatro do chat é um jogo idealizado pela dupla de arquitetos argentinos m7red, Maurício Corbalán e Pio Torroja, para promover a discussão política a respeito de problemas urbanos. É um jogo de representação de papéis em que, como no teatro, os participantes atuam como protagonistas de um conflito urbano real em um chat ou espaço de conversação pela Internet.

O Teatro do chat pode ser usado para abordar qualquer assunto. O importante é que envolva atores sociais com distintos posicionamentos sobre um tema, a fim de que os participantes do jogo assumam diferentes posturas políticas para atuar na discussão por chat.

Nesta oportunidade, os integrantes de m7red²³ trabalharam com um grupo de pessoas de Porto Alegre. Juntos, escolheram o problema econômico e social do centro da cidade como cenário-modelo. Os participantes investigaram os diversos conflitos e interesses que confluem no problema do Centro e escolheram personagens (reais ou não), que foram encarnados pelos participantes em um intenso debate sobre soluções para a problemática de abandono, segurança e circulação no Centro de Porto Alegre.

²² <https://pt.slideshare.net/rapaces13/estrategias-de-creacio-n-colectiva-en-el-arte-contemporaneo> acessado em 15 de junho de 2019

²³ <http://www.m7red.info/>

Figura 02 - Frente do pôster da obra Teatro do Chat do coletivo de arquitetos argentinos m7red na 6a Bial



Fonte: elaborado pelo m7red (2007).

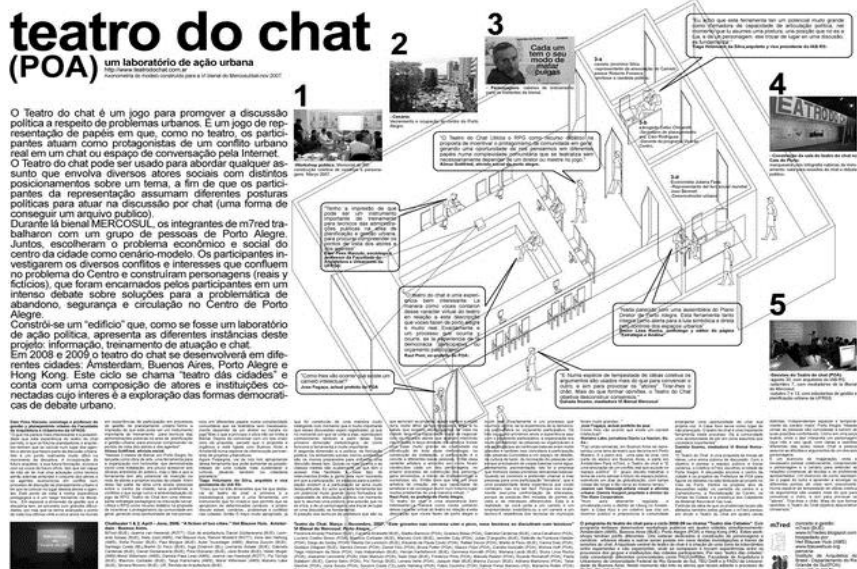
Encontrei a seguinte descrição da obra no caderno de atividades da ação educativa da 6ª Bial do Mercosul:

O trabalho de m7red parte da idéia de que a arte não deve ser reduzida a um objeto visual, mas que pode acontecer de muitas outras formas. A obra de m7red se baseia num esquema de jogo, no qual cada participante contribui com uma decisão inserida numa cadeia de decisões e na qual cada uma destas vai alterando a realidade para servir de base às decisões seguintes. Com isso, é estabelecido um processo claramente definido (...) cujo interesse está no fato de garantir resultados imprevisíveis²⁴

O Verso do Poster que resultou da exposição da obra:

²⁴ Teatro do Chat, no caderno de atividades da VI Bial do Mercosul, 2006 – Porto Alegre, Brasil.

Figura 03 - Imagem do verso pôster da obra Teatro do Chat do coletivo de arquitetos argentinos m7red na 6a Bial.



Fonte: elaborado pelo m7red (2007).

Em uma dessas caixas de texto, na imagem do verso deste pôster, os autores da obra inseriram o comentário que fiz na época, sobre o jogo arte Teatro Game, num blog que escrevia em 2007.

Nesses 3 meses de Bial em Porto Alegre, foi lançada como obra de arte uma ferramenta para a organização civil horizontal que, demonstrada como uma instalação, era pouco acessível aos olhares entretidos do público, mas o fato é que a ferramenta tem alto potencial de inserção na rede de atores e projetos sociais da cidade. Além disso, faz parte da obra uma ampla pesquisa sobre o centro da cidade, seus problemas e conflitos, o que surge como a ambientação do jogo de RPG. Teatro do Chat tem uma interessante estratégia pedagógica na educação social. Utiliza o RPG como recurso didático na proposta de incentivar o protagonismo da comunidade gerando uma possibilidade de nos pensarmos em diferentes papéis numa complexidade comunitária que se teatraliza sem necessariamente depender de um diretor ou mestre no jogo. A obra, à princípio, não se limita à Bial. Depois de conversar com um dos criadores da obra, percebi que a proposta é orgânica e está ligada com Buenos Aires e Amsterdã numa espécie de interlocução permanente de projetos urbanísticos. Agora "Poalegres", vai de nós nos apropriarmos dessa ferramenta, que pode aumentar as possibilidades de uma cidade mais sustentável e cultural, atuando também na cidadania planetária - Alissa Gottfried, ativista social.²⁵

²⁵ Comentário que fiz na época em um dos meus blogs, sobre o jogo, e que para minha surpresa foi inserido no pôster.

Já a dupla de autores do m7red descreve sua obra da seguinte maneira:

O que será visto é um “edifício” que, como se fosse um laboratório de ação política, apresenta as diferentes instâncias deste projeto: informação, treinamento de atuação e chat. Assim, ele apresenta-se como espaço área sessões de chat que serão desenvolvidas durante o período da Bienal. Para participar de uma sessão de chat contate os mediadores.²⁶

Outra vivência decisiva, e até iniciática que tive antes de criar o jogo foi quando fui assistente da artista Mônica Nador e seu coletivo JAMAC, de 2005 a 2007, quando ainda morava na CEU, Casa do Estudante da UFRGS. A experiência se deu a partir de uma iniciativa da Difusão Cultural da UFRGS, que levou Mônica e a artista gaúcha Lúcia Kock²⁷ para realizar um trabalho artístico nas Casas de Estudantes da UFRGS.

Figura 04 - Mônica Nador na fachada do JAMAC



Fonte: elaborado pela autora (2007).

²⁶ Informações encontradas nos sites: <http://www.m7red.info/het-blauwe-huis/> e <https://teatrodochatpoa07.wordpress.com> acessados em 28/06/2019

²⁷ Artista que na época também fazia parte do coletivo JAMAC - Jardim Miriam Arte Clube, e estava em fase de criação na época.

Na época, fui uma das poucas moradoras da CEU que participava da ação artística que realizam nos ambientes da Casa²⁸. Nesse contato com as artistas, fui convidada a participar de outros trabalhos como assistente da Mônica, como numa mostra em Curitiba, onde pintamos casas de recicladores na Vila dos Papeleiros de Curitiba. Outra ação na qual pude ser sua assistente foi em São Paulo, numa ação com o Coletivo Espanhol Basurama²⁹ quando pintamos e intervimos no bairro do Brás em 2007.

Hoje, consigo perceber a iniciação que a Mônica me proporcionou numa perspectiva de arte social, participativa e ecosófica o que está bem incorporado na minha atuação com o jogo, relatada a seguir.

3. Sobre o jogo RPG Comunitivo

O nome do jogo, “RPG Comunitivo”, faz alusão a uma ação local que mobiliza a busca de bens comuns ativos comunitariamente. Como o sentido dado em seu nome, o jogo RPG Comunitivo, desde que foi criado, esteve ativo como experimentação de uma proposta de educação inventiva, atualmente avançando para uma nova etapa de compartilhamento, para a formação de professores, educadores, multiplicadores, através da articulação de subjetividades, expressões, abstrações, conteúdos, conhecimentos, projetos e ações; bem como pela produção de escritas que articulam, de forma lúdica, a leitura de mundo e a elaboração de um plano ideal coletivo para o futuro. Ao misturar realidade com imaginação, pensamos o presente, ao criar numa ação coletiva, um futuro possível para a comunidade.

Além do educador, qualquer um pode vir a desempenhar o papel de mestre ao discutir os problemas acerca do cotidiano comunitário onde histórias baseadas na realidade são elaboradas num meio real comunitário ressignificado. O jogo incentiva, assim, a realização da utopia para que os jogadores encontrem-se como artistas empreendedores de cultura e cidadania na sua vida em comunidade, pois durante o jogo algumas ações idealizadas nas histórias tornam-se reais. As histórias são inspiradas na atuação ou na projeção de atuações culturais e cidadãs da(o)s participantes de cada comunidade onde o jogo é realizado. Quem joga é convidada(o) a observar suas próprias realidades, para a partir daí pensar formas poéticas de transformação cultural do lugar onde vive, trazendo,

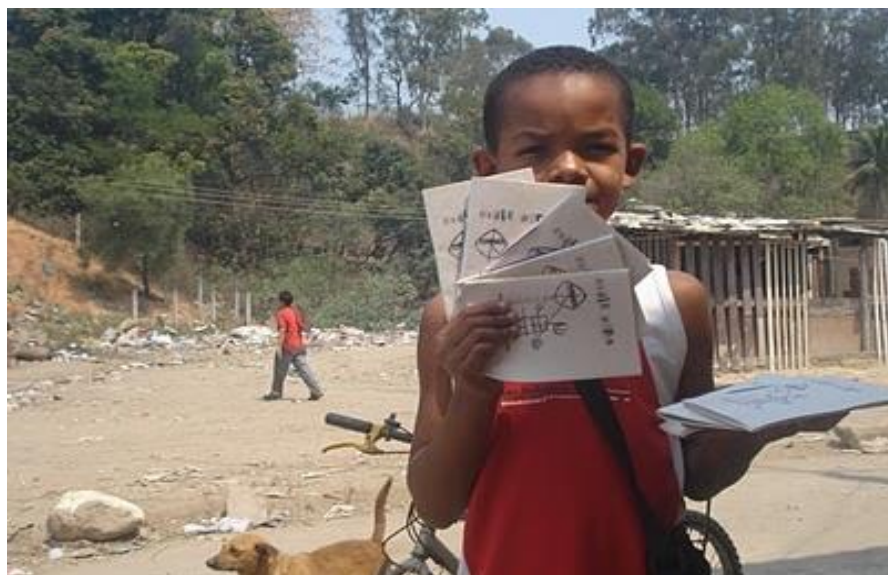
²⁸ Uma delas está até hoje nas paredes do hall do 6o andar, na qual participei.

²⁹ <http://basurama.org/pt-br/>

assim, suas demandas para dentro do processo de vivência, visando soluções para o bem comum. Na vivência, traduzimos as narrativas do jogo em uma trama escrita em linguagem literária.

**Assim iniciamos uma vivência
Que escreve no mundo
Que vira livro
Que escreve no mundo de novo³⁰**

Figura 05 - A publicação Rádio Pipa sendo segurada por um dos seus autores no Jardim Gramacho em 2010



Fonte: Foto por Tainá Vital. (2010)³¹.

Na imagem, apresento a edição do jogo desenvolvida no Jardim Gramacho em Duque de Caxias - RJ quando a história Rádio Pipa foi escrita. Esta edição com nome de Realidade Diminuída foi a primeira residência artística do projeto de curadoria EME >> Estúdio Móvel Experimental. No QR-Code abaixo é possível ver como o jogo é

³⁰ Como cito no Artigo que escrevi sobre a experiência com o jogo no Estágio curricular na EMEF Saint-Hilaire em 2017 (no prelo)

³¹ A utilização e reprodução das imagens de crianças no trabalho foram autorizadas pelos responsáveis. Na inscrição das crianças durante a execução das edições do projeto.

desenvolvido³²:



O lugar é onde os conhecimentos se encontram, é onde estamos juntos; onde podemos concordar e (co)transformar. O lugar é onde o jogo acontece, onde fazemos a história, onde a escrita se dá. Para ler o mundo saímos a andar, numa “aula passeio”, fotografando e visitando os lugares que queremos articular na história. Os cenários são traduzidos em uma maquete, como forma poética de plantar a utopia. Como sugerem Deleuze e Guattari com a desterritorialização:

[...] desterritorializar-se do papel já construído para reterritorializar-se de forma compositiva com outros sujeitos e contingências – livrar-se das representações pré-formatadas (DELEUZE; GUATTARI *apud* PAIM, 1996, p. 37-42).

Além do estímulo à valorização da identidade e da oralidade, uma das questões que impulsiona a elaboração desta pesquisa-ação é a estimulação dos jovens a desenvolverem suas proposições e significados através da escrita. Visa-se diminuir, assim, os índices de analfabetismo funcional, onde pessoas sabem ler e escrever e reconhecer as palavras, porém não são capazes de dar significado ao conjunto de palavras que formam o texto e, ao mesmo tempo, têm dificuldade em usar as palavras que conhecem para compôr um texto coerente, uma vez que, como cita Guattari, a forma como apreendemos o mundo, principalmente como é ensinado pela mídia, não está desempenhando este propósito:

a juventude, embora esmagada nas relações econômicas dominantes que lhe conferem um lugar cada vez mais precário, e mentalmente manipulada pela produção de subjetividade coletiva da mídia, nem por isso deixa de desenvolver suas próprias distâncias de singularização com relação à subjetividade normalizada. (GUATTARI, 1990, p.14)³³

³² ECOAECO Coletivo. EME >> Estúdio Móvel Experimental - Realidade Diminuída - Ecoaeco Coletivo no Gramacho [Online]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1RtwGvTljMo>

³³ Noção de Guattari, em *As Três Ecologias* (1990).

3.1. Relatando a experiência

A pesquisa com o RPG Comunitivo começou a partir da proposta para uma oficina no programa de extensão que inaugurou a implementação da política de cotas na UFRGS: Ações Afirmativas/Conexões de Saberes³, desenvolvido em parceria com a Unesco, em quatro periferias das cidades de Porto Alegre/RS e de São Leopoldo/RS. No qual tive a oportunidade de atuar como bolsista-cotista, no fim de 2006. Elaborei uma oficina de leituração (incentivo à leitura) para atuar no território Escola Aberta e iniciar as primeiras experiências com o método, que originou o jogo RPG Comunitivo. Desde então, mantendo-o em ação, pesquisando um jogo de RPG, pedagógico e autoral, como método de trabalho educativo que se dá na relação de áreas de conhecimento, técnicas, grupos e territórios.

Neste programa as oficinas foram elaboradas pelos alunos bolsistas; no entanto, partiam de duas temáticas prédefinidas pelo programa, as quais eram: Incentivo à Leitura ou Leituração e Direitos Humanos. O critério que selecionou os estudantes neste programa inaugurou a ação que veio a instaurar o sistema de cotas na UFRGS, ou seja, alunos de origem popular que eram minoria na universidade começaram a ser vistos, e uma ação de permanência começa a ser desenvolvida. Através dessa ação de Extensão, pôde-se atuar em diferentes territórios, tais como quilombos, aldeias indígenas e no programa Escola Abertas, em escolas públicas nas periferias de Porto Alegre e São Leopoldo.

Com o programa Escola Aberta surge a possibilidade de construção de relações entre os estudantes universitários de origem popular e estudantes das redes públicas de ensino básico. A participação de alunos com esse perfil seguiu a mesma proposta que possibilitou a minha inserção como bolsista na época e cotista de escola pública atualmente.

A aproximação desses públicos constitui uma efetiva possibilidade de troca de saberes, capaz de provocar a reflexão sobre as identidades sociais e sobre os processos de exclusão que atingem as populações de baixa renda, com repercussão direta na desigual distribuição dos bens econômicos e culturais. A participação no projeto foi feita em duplas, ministrando-se oficinas de Direitos Humanos e Leituração em escolas vinculadas ao Programa Escola Aberta. A equipe coordenadora manteve uma articulação permanente com gestores municipais do Programa, representantes das redes públicas e estudantes, no intuito de favorecer o

conhecimento mútuo e qualificar as atividades.

É nesta oportunidade que crio, como oficina de incentivo à leitura ou leituração, uma oficina inspirada na ação griô³⁴, que pretendia valorizar a oralidade a partir de uma vivência de produção literária onde as turmas atendidas pensavam sobre a realidade local através de uma maquete e se projetam juntos num futuro próspero e possível para sua comunidade.

O termo griô tem origem nos genealogistas, poetas e comunicadores sociais, mediadores da transmissão oral, bibliotecas vivas de todos os saberes e fazeres da tradição, sábios da tradição oral que como artistas do invisível, reinventou-se o griô africano, convidando a comunidade e escola para a roda da vida, um ritual onde passado e futuro se encontram no presente pleno de aprendizagem, contando mitos e símbolos que existem no inconsciente coletivo de nossas raízes afro brasileiras (Grãos De Luz)³⁵

A ideia inicial na criação do jogo foi desenvolver um trabalho em sintonia com a Ação Griô (programa de valorização da oralidade e do papel das anciãs como transmissoras comunitárias de sabedoria e cultura) no formato de oficina de leituração para estimular a leitura de mundo e escrita criativa ao tramar realidades coletivas. Mas como não se podia contar com a presença de outras pessoas das comunidades onde o jogo iria ser desenvolvido a solução foi que as próprias crianças e jovens fossem as griôs.

Assim, o jogo RPG Comunitativo recebeu esse nome, como um conceito de “busca do bem comum ativo pela comunidade”, como um jogo onde os participantes, criam uma história coletiva, baseada na realidade local, mas projetando um futuro comunitário. Misturamos passado, presente e futuro com realidade e ficção e no fim de cada jogo, tendo uma história que precisa ser publicada.

Neste momento, surge também a Ecoaeca Editora Educadora, visando publicar livretos de forma artesanal com as histórias que resultavam de cada edição do RPG Comunitativo, que podem ser vendidas pelos jogadores como alternativa de geração de renda e sustentabilidade.

³⁴ Abrasileiramento do termo *Griot* que, por sua vez, define um arcabouço imenso do universo da tradição oral africana. Foi utilizado pelos estudantes afrodescendentes franceses para sintetizar milhares de definições que abarca. É uma corruptela da palavra “Creole”, ou seja, Criolo, a língua geral dos negros na diáspora africana. Foi uma recriação do termo gritadores, reinventado pelos portugueses quando viam os griôs gritando em praça pública.

³⁵ <http://graosdeluzegrio.org.br/acao-grio-nacional/o-que-e-grio/> acessado em 20 de junho de 2019.

3.2. Edições e histórias

Como atitude que se pensa, se refaz e resiste na prática educativa, o jogo RPG Comunitativo tem se mantido *ativo*, com mais de 10 histórias³⁶ já criadas com o jogo, conforme apresentamos nas edições listadas abaixo:

Fase beta 0.1 - Quando o jogo foi criado: As primeiras edições do Jogo RPG Comunitativo em 2007 geraram quatro histórias elaboradas cada uma em duas visitas a cada escola que o jogo foi oferecido dentro do programa Conexões de Saberes UFRGS/Unesco no Escola Aberta em Escolas Públicas de Porto Alegre e São Leopoldo RS. As oficinas, nesta primeira edição, eram realizadas em apenas um encontro e resultaram cada uma em uma maquete e uma história coletiva, escrita no quadro que depois viram blogs. Em outra edição nesta primeira fase, o jogo foi aplicado durante oficinas educativas junto à Associação de Reciclagem Ecológica Rubem Berta. Um resultado parcial nesta edição foi o vídeo **“Eco-Lógica”**³⁷ onde a história criada durante o RPG é dramatizada pelos jogadores.

Fase beta 0.2 - Relação com os movimentos sociais: Nesta edição o Jogo é aplicado de forma orgânica e instantânea num período de 5 horas, com os Sem-Terrinhas durante o encontro da Juventude do MST e MTD na ocupação Ksa Rosa, em Porto Alegre, em 2007, onde fizemos a estória: **“O Vulcão, a Cobra e a Pedra Sagrada”**.

Fase beta 0.3 - O tempo de execução do jogo aumenta: Nesta edição o jogo é proposto como oficina de literatura desenvolvida num período de 8 meses, no programa Descentralização da Cultura da Prefeitura de Porto Alegre, na Vila Pinto/Bairro Bom Jesus, em 2008, onde fizemos a história: **“A Vila Pinto Vai à África”**;

Fase beta 0.4 - Testando o jogo com jovens e adultos: Nesta edição o jogo é desenvolvido numa turma de EJA em 2009, onde fizemos a história **“Minha Escola é a Restinga”**, desenvolvida na Restinga/PoA como estágio do curso de Qualificação de Educadores Populares FERES/UFRGS.

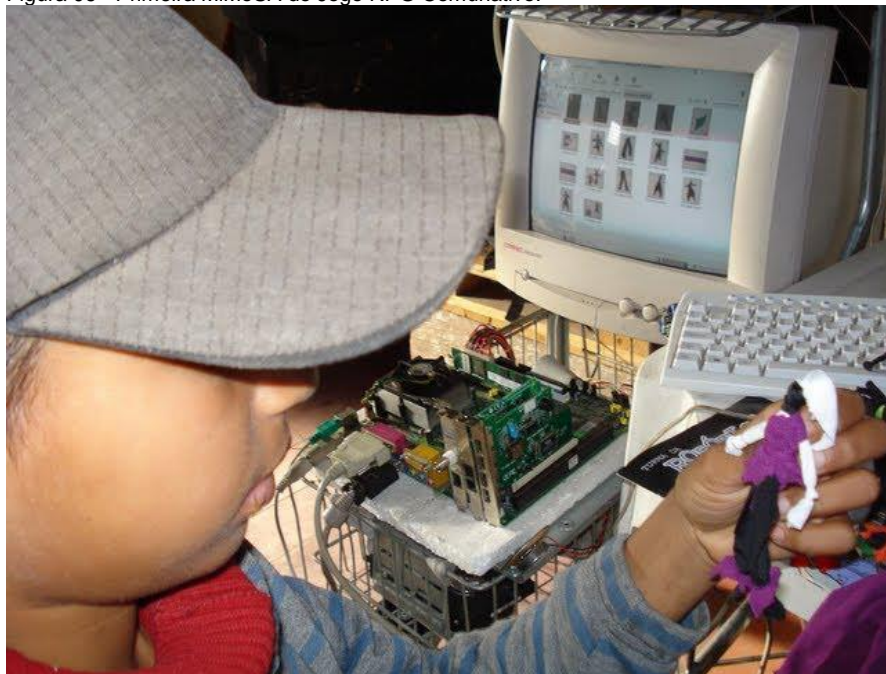
³⁶ Algumas dessas histórias podem ser lidas através do QR-Code, na seção de Apêndices (Apêndice 1').

³⁷ Eco-Lógica (Vídeo). Disponível em: <https://youtu.be/bKKR1aor55Y>

Fase 1.0 - Desenvolvimento da MiMoSA: no Ponto de Cultura

Odomodê: Na imagem a MiMoSA – Mídia Móvel S/A³⁸ no salão do Instituto Afro Sul Odomodê, na zona Leste de PoA, numa das aulas do RPG Comunativo. Na tela da MiMoSA Grio, um tutorial que o menino usou para fazer sua boneca Abayomi.

Figura 06 - Primeira MiMoSA do Jogo RPG Comunativo.



Fonte: elaborado pela autora (2009).

Fase 2.0 - Surge a Editora Educadora Ecoaeco para publicar as histórias do jogo e edições do jogo no Rio de Janeiro: A Editora Educadora Ecoaeco foi criada para publicar as produções literárias e visuais criadas com o jogo. Nesta fase duas edições são realizadas no Rio de Janeiro. A primeira em 2010, onde fizemos a história “*Rádio Pipa*”, como residência artística no projeto *EME >> Estúdio Móvel Experimental* premiado no edital Conexões de Artes Visuais 2010 da artista e curadora Sílvia Leal, executado no Gramacho em Duque de Caxias/RJ (num período

³⁸ Computador ressignificado e além. No QR-Code e no link, o conceito é melhor explicado pela autora: <https://youtu.be/OWDfy8lzUj8>. Na seção de Apêndices (Apêndice 2) também é disponibilizado um QR-Code que dá acesso à informações sobre a MiMoSA e a Metareciclagem.

de 2 semanas). A segunda história é de 2011: **“História Cantada Memória Animada”**, feita no edital aprovado Interações Estéticas em Ponto de Cultura, e executado no Ponto de Cultura Som das Comunidades.

Fase 3.0 - O jogo como link entre outros trabalhos educativos:

O jogo foi inserido como uma proposta de relação entre ações educativas distintas que já estavam sendo realizadas em um projeto de educação libertária, no qual a 7ª edição do Jogo RPG Comunitivo é realizada entre 2012-2013. Fizemos a estória **“Rádio Quilombo”** durante a pesquisa com bolsa PiBiT, oferecida e premiada como Jovem Pesquisador pelo IFRS executada na Restinga/PoA, resultando nesse projeto de coleção (num período de 18 meses), sendo esta edição do jogo na Restinga uma parceria entre IFRS – Restinga e a Rádio Quilombo. Um dos produtos finais desta etapa do projeto foi a publicação de sete livros reunindo histórias criadas com ele, proposta como forma de compartilhar e difundir esta tecnologia educacional.

Fase 3.1 - Testando o jogo em São Paulo: 8ª edição do Jogo RPG Comunitivo em 2015 - Edição em andamento até o fim de agosto com a criação da estória: **“LabHacker City - Onde tudo é Paz e Amor até surgir a Vovó Bucket”**. Desenvolvida em parceria com o Ponto de Cultura LabHacker e Ônibus Hacker, durante o projeto de oficina Colônia de Férias Hacker, que durou uma semana em julho de 2015.

Fase 4.0 - O jogo como projeto de contraturno na escola: 9ª edição do Jogo RPG Comunitivo em 2015-2016 - **“Porto Batista, a Primeira Cidade Heurística do Brasil”**. Edição da Escola Pública Jozué Machado dos Santos, localizada na zona Rural de Triunfo/RS, onde a trama da estória é a emancipação do vilarejo. O projeto foi contemplado no edital + Cultura nas Escolas, executado num período total de 15 meses.

Fase 5.0 - O jogo como projeto de ensino de Artes Visuais no estágio da Licenciatura: na 10ª Edição do jogo no estágio obrigatório curricular, em 2017, no bairro Lomba do Pinheiro na Escola Municipal de Ensino Fundamental Saint-Hilaire, de Porto Alegre (RS), relatada no capítulo a seguir, foram produzidas as histórias: **“Ryan e o Dragão na Lomba do Pinheiro”** e **“As Crônicas de Alan e a ONG Ajax”**.

Fase 6.0 - O jogo como projeto de Extensão para um público universitário: 11ª Edição em 2018 na UFRGS-EPA Escola Porto Alegre. Foi uma ação de Extensão do curso de Artes Visuais proposta em parceria com o professora Andrea Hoffstaetter na sala de aula da disciplina Laboratório de Construção de Material Didático. Nesta ocasião, finalizamos a história “*Arca da Utopia*”, produzida em 3 eventos diferentes.

4. Ações

Como já citado, duas ações investigativas foram realizadas como novas edições do jogo durante a produção deste trabalho. Uma como estágio curricular na Lomba do Pinheiro na qual saíram duas histórias (Ryan e o Dragão na Lomba do Pinheiro e As Crônicas de Alan e a ONG Ajax) e outra como projeto de extensão pelo Instituto de Artes da UFRGS, em parceria com a Escola Porto Alegre onde saiu a história Arca da Utopia. Entendidas como parte deste trabalho, resgatamos estas produções a seguir.

4.1. Ação 1 - Estágio

Em 2017, como comemoração dos seus 10 anos em processo criativo, este projeto retorna à Lomba do Pinheiro, onde é realizada através do meu estágio docente³⁹, em parceria com o professor de Música Cristiano Varisco, uma edição na EMEF Saint-Hilaire a edição do jogo na Escola Saint-Hilaire.

Como primeira ação do projeto, levei três mudas de araucária para plantar com as crianças em parceria com o projeto LIAU. Esse plantio é uma ação importante no processo criativo do jogo, pois *linka* as duas turmas nas quais o projeto de ensino esteve em desenvolvimento: na turma de 3º ano do ensino fundamental, o projeto Gnomos do Saint-Hilaire no cultivo e cuidado com a natureza; e noutra turma de 9º ano, onde alunos com autismo, síndrome de down e déficit de aprendizado são cientistas especialistas em dinossauros e visitam o museu de ciências da PUC pesquisando o elo perdido entre dinossauros e dragões.

³⁹ A documentação do estágio com aplicação do RPG Comunitivo está neste link: <https://artecosofia.wordpress.com>.

Figura 07 - Na foto estamos plantando uma araucária no pátio da escola Saint-Hilaire⁴⁰



Fonte: Foto do aluno Ryan (2017).

Através desse plantio, conversamos sobre a possibilidade de, daqui a vinte anos, estarmos com os filhos dos atuais alunos, comendo na festa junina da escola o pinhão da araucária que plantamos em 2017. Iniciou-se assim, o jogo na escola, que por dois meses esteve em desenvolvimento, resultando em três materiais impressos com histórias elaboradas com os alunos da C11: “Ryan e o Dragão na Lomba do Pinheiro”, “Crônicas de Alan e a ONG Ajax” e “Viva la Mujer”. Foi produzido também um vídeo *low-tech* feito com ilustrações da história que criamos sobre o encontro do Gnomo, Saci Pererê e Jacy Jeterê com a jaguatirica, que a turma A31 fez durante o jogo.

Um dos resultados dessa caminhada ao retornar à Lomba do Pinheiro. “Ryan e o Dragão na Lomba do Pinheiro” é uma das histórias resultantes da adaptação do RPG Comunitativo à educação formal pode ser lido no acesso pelo qr code:



4.2. Ação 2 - Projeto de Extensão

⁴⁰ Essa imagem é um print do resultados resultados do estágio inseridos numa apresentação que pode ser acessada no link <https://arteecosofia.wordpress.com/produtos-finais/>

Figura 08 - Print do mural do ambiente virtual onde a edição do jogo foi desenvolvida.



Fonte: elaborada pela autora (2018).

Através de uma experiência do jogo num contexto universitário, uma nova edição do jogo se deu como etapa prática e investigativa neste TCC, proposta como projeto de extensão em parceria com a professora Andrea Hofstaetter e a disciplina Laboratório de Construção de Material Didático.

Nesta edição, uma história foi construída em 3 etapas: a primeira parte da história foi criada na oficina do RPG Comunitivo, durante o Colóquio de Educação Libertária, realizado como projeto de extensão em 2009 na FAGED-UFRGS; acontece como aula experimental sobre o jogo, na disciplina construção de material didático realizada em 2017/2; e a finalização e publicação da história se dá então como projeto de extensão "*RPG Comunitivo - A Criação de Utopias Colaborativas através de Jogo Arte*", onde o material físico do jogo foi experimentado como recurso para escrita da história desta edição: Arca da Utopia.

Nas imagens a seguir, temos o RPG Comunitivo no Colóquio de Educação Libertária, que acontece na FAGED em 2009 e na aula especial na disciplina Laboratório de Construção de Material Didático.

Nesta edição, como extensão, o jogo foi inserido pela terceira vez no ambiente universitário onde a história "Arca da Utopia" é finalizada em 4 encontros totalizando 30 horas de atividade para um público alvo composto por pesquisadores sobre jogos na educação

Na atividade, experimentamos um jogo de cartas inserido como novo elemento, para facilitar a escrita e elaboração de soluções e utopias para problemas sociais e urbanos. A história Arca da Utopia apresenta soluções para a educação e moradia e gestão urbana para o centro de Porto Alegre.

Figura 09 - Cartaz do evento onde o jogo foi inserido pela 1ª vez no contexto universitário.

I Colóquio de Educação Libertária
100 ANOS DA MORTE DE FRANCISCO FERRER Y GUARDIA

DE 13 A 15 DE OUTUBRO
NA SALA 101 DA FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFRGS PORTO ALEGRI

- 13/10 -
14h às 18h
 Ferrer e a Educação Libertária
 com Doris Accioly (FEUSP) e Rodrigo Rosa (DIEES-SP)
 19h às 22h
 Exibição do documentário 'Viva a Escola Moderna'
 + conversa sobre o filme

- 14/10 -
14h às 16h
 Educação anarquista na atualidade
 com Guilherme Correa (MEN/UFSM)
 16h às 18h
 Inquietações anarquistas por um mundo livre
 com Daniel de Bem (PPGAS/UFRGS)
 19h30 às 20h30
 Exibição do documentário 'Escolas Modernas em São Paulo do Século XX'
 20h30 às 22h
 Vivenciando a comunidade através do RPG comunitivo
 com Alissa Gottfried

- 15/10 -
14h às 18h
 Sociedade disciplinar, educação e invenções anarquistas
 com Acácio Augusto (NUSOL/PUC-SP)
 Sociedade de controle, educação e anão estão
 as invenções dos anarquistas?
 com Edison Passetti (NUSOL/PUC-SP)
 19h30 às 22h
 Exibição do documentário
 'Francisco Ferrer Y Guardia, vida e obra'
 + conversa sobre o filme

- MOSTRA FOTOGRÁFICA -
 Ferrer e a Educação Libertária no Mundo
 Salão de Entrada da Faculdade de Educação
 de 28 de setembro a 15 de outubro de 2009

Maiores Informações
www.coloquioferrer.deriva.com.br

Realização: Comitê de Educação/UFRGS e Estudantes Autônomos
Apoio: Col. Idéias Plúreas, Rádio Avulso Negra, Editora Deriva, Protonia S.A. e TRAMSE

Fonte: Elaborado pelos autores do evento (2009).

Figura 10 - O jogo durante uma edição como aula experimental na UFRGS



Fonte: elaborado pela autora (2017).

Figura 11 - Cartaz do projeto de extensão

RPG COMUNITÁRIO

A CRIAÇÃO DE UTOPIAS COLABORATIVAS ATRAVÉS DE JOGO ARTE

VIVÊNCIA DE PRODUÇÃO LITERÁRIA E PUBLICAÇÃO COM O JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPEIS

TEMAS ABORDADOS DURANTE A EDIÇÃO DO JOGO:

Cartografia Literária | Ecofuturismo | Ecosofia | Arte vida | Jogo Arte
Educação Popular Inventiva | Utopia
Autopoiese | Arte Gráfica | Cultura Digital
Pedagogia Hacker | Heurística

Aos sábados, em 5 datas:
11, 18 e 25 de agosto,
01 e 15 de setembro de 2018
Horário: 09:00 às 12 horas
Local: Sala 316 do Anexo 1 da Reitoria
Mais informações: ecoaeoa@gmail.com

INSCREVA-SE AQUI:

REALIZAÇÃO:

Fonte: elaborado por Diogo Belmonte em colaboração com a Ecoaeoa Coletivo (2018).

Conclusão

Para além de um game over, uma reflexão para troca de fase.

*"A educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer o debate. A análise da realidade. Não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa."
(Paulo Freire 1983)*

O conjunto de experiências apresentado pretende-se transdisciplinar, no movimento que pensa-se e recria-se através da proposta de elaborar projetos de inovação social numa perspectiva ecosófica, gerando assim uma autoatualização na práxis com o jogo.

Como foi apresentado, pôde-se afirmar que o jogo RPG Comunitativo e o método educativo por gamificação inserem o lúdico no trabalho educativo, transformando o ambiente num lugar mais amigável e interativo que convida e entusiasma a(o)s aluna(o)s a um estudo sobre suas identidades individuais e coletivas além de facilitar a escrita propositiva e a elaboração de utopias possíveis. Algo que, como artista e educadora, considero de extrema importância, ainda mais quando nos roubam as perspectivas e possibilidades de crescimento.

Ler o mundo para escrevê-lo, reescrevê-lo e subscrevê-lo.

No sexto capítulo do livro *a Pedagogia Engajada*⁴¹, "Essencialismo e experiência", Bell Hooks aborda como aluna(o)s de grupos marginalizada(o)s têm tido suas vozes silenciadas dentro das instituições de saber. Neste capítulo, Hooks define uma estratégia pedagógica que assegure, por meio de diferentes ferramentas, que essa(o)s aluna(o)s possam falar e, para tanto, traz a necessidade de que suas experiências sejam relatadas a fim de produzir novas teorizações. Experiência, neste caso, sendo considerada a partir de um ponto de vista que não se subordina aos demais tipos de conhecimento, como os científicos.

⁴¹ Os pontos principais de uma pedagogia engajada, segundo Bell Hooks são: o pensamento crítico, entusiasta e libertador.

A pedagogia engajada é uma pedagogia crítica e sensível às questões sociais que considere holisticamente o ser inteiro, mente corpo e espírito; pedagogia que compromete o educador com a sua própria autoatualização⁴², condicionando uma boa educação à promoção do bem-estar do educador para esse, por sua vez, poder proporcionar o bem-estar nos estudantes.

A educação progressiva e holística, a “pedagogia engajada”, [...] dá ênfase ao bem estar. Isso significa que os professores devem ter o compromisso ativo com um processo de autoatualização que promova o seu próprio bem-estar. Só assim poderão ensinar de modo a fortalecer e capacitar os alunos (HOOKS, 1994, p.26).

Nesta pesquisa-ação, encontro-me como mestra de RPG, educadora popular conectiva, entusiasta da Educação Contemporânea Engajada do movimento Software Livre e da Arte Social Ecosófica. Esse personagem surge e só foi possível através do jogo estudado. Espero que esse jogo possa potencializar a transformação de muitos jovens na criação de seus papéis no mundo.

**Somos todos artistas
criadores de nossas próprias vidas,
da realidade que nos conecta
e criadores de um mundo melhor.
Criar utopias é uma arte.**

Agradeço pelas colaborações e espero que outro(a)s pesquisadore(a)s possam colaborar com esta pesquisa.

Os professores que abraçam o desafio da autoatualização serão mais capazes de criar práticas pedagógicas que envolvam os alunos, proporcionando-lhes maneiras de saber que aumentem sua capacidade de viver profunda e plenamente. (Hooks, 1994, p.267)

Assim, para projetarmos as próximas décadas para uma educação engajada na criação de um Ecofuturo, ofereço a vocês o RPG Comunitivo.

Vamos jogar?⁴³

⁴² Busca constante pela autorealização. É quando a pessoa é autônoma e capaz de realizar seu próprio projeto de vida, e à cada realização alcançada é capaz de continuar prosseguindo e aprimorando suas realizações.

⁴³ Mail para contato: ecoaeco@gmail.com.

Bibliografia:

AGUADO, Alexandre Garcia. **Educação Hacker**: Uma proposta para formação docente. Revista Inovaeduc, v. 3, 2015

ANDRADE, Flavio Mauricio. **"RPG: Fantasia e Socialização."** *Rio de Janeiro* (1997).

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Trad. Lucie Didio. Brasília: Plano Editora, 2002.

DIMANTAS, Hernani. **Zonas de colaboração: conversas da metareciclagem**. Senac, 2017.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. **Pedagogia da Pesquisa-Ação. Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005.

FREIRE, Paulo; **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa** - Editora: Paz e Terra, São Paulo, 1996 - 36ª edição coleção leitura edição especial de 2007.

_____**Educação como prática da liberdade**. 23ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1999.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação**. São Paulo em perspectiva, v. 14, n. 2, 2000.

GUATTARI, Félix. **As Três Ecologias**. Tradução Maria Cristina F. Bittencourt. Editora: Papirus, Campinas, 1990 12ª edição.

_____**Caosmose** – um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

HOOKS, Bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo. Editora WMF Martins Fontes, 2013.

MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro**. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MORAES, Maria Cândida Borges. **Ludicidade e transdisciplinaridade**. In.: Revista entreideias: educação, cultura e sociedade, v. 3, n. 2, 2014.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro** - São Paulo: Cortez. 2000.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. Biblioteca Latino-Americana de Cultura e Comunicação, v. 1, n. 1, p. 1-26, 2013.

PAIM, Cláudia; **Táticas de Artistas na América Latina: coletivos, iniciativas coletivas e espaços autogestionados** - Editora: Panorama Crítico, 2012.

_____. **Coletivos e iniciativas coletivas: modos de fazer na América Latina contemporânea**. 2009.

RODRIGUES, Carlos; **O que é método Paulo Freire**, Carlos Rodrigues Brandão (editor) - Editora: Brasiliense, São Paulo, 1981.

RODRIGUES, Sônia. **Roleplaying Game e a pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

Teses:

RODRIGUES, Joycimara de Moraes; **Narração e imaginação: a construção do saber histórico sobre a história e cultura africana e afrobrasileira através do role playing game**. 2014. 119f. – Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-graduação em Educação Brasileira, Fortaleza (CE), 2014 pg 16. (<http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/9001>)

MATTAR, Sumaya. **A deflagração de projetos criadores na arte e na educação uma perspectiva dialógica, inventiva, experimental e investigativa na formação de professores de arte no âmbito da graduação e da pós-graduação-USP**. 2011. (http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/sumaya_mattar.pdf)

MOTA, Sônia Rodrigues. **Roleplaying game: a ficção enquanto jogo**. 1 sem. 1997. Tese (Doutorado em Literatura) PUC-Rio, Departamento de Letras, 1997. 364p

Web:

MOSÉ, Viviane. **Desafios contemporâneos – A educação**. Campinas: Cpfll Cultura, 2009. (49 min.). Disponível em: <<http://www.cpfllcultura.com.br/2009/12/01/integra-contemporaneos-a-educacao-viviane-mose/>>. Acesso em: 17 junho. 2019.

Principal referência atual do RPG Comunitivo:
<http://labhacker.org.br/ludoteca.html>



Apêndices

1. Histórias⁴⁴

Para ler algumas das histórias produzidas com o jogo acesso o e-book neste QR-Code:

Figura 12 - Capas das histórias feitas no Rio de Janeiro



Fonte: elaborado pela Ecoaecoa (2011-15).

2. Como jogar

Um livro está sendo produzido com os passos mais detalhados de como jogar. Abaixo, a metodologia do jogo é apresentada resumidamente.

2.1. Cartografia inicial e identificação de personagens e cenários:

O jogo inicia com estudo de território; para isso, utiliza-se a construção de uma maquete produzida com materiais reciclados o que remonta os cenários inseridos na história. É o tabuleiro do jogo onde a trama comunitária é criada. O mapeamento poético das comunidades, feito pelos próprios moradores-jogadores, introduz as funções sociais os

⁴⁴<https://issuu.com/ecoaecoacoletivo/docs/textoautoral-contosdacolecaorpgcomu>

cenários e personagens introduzem no jogo - a maquete serve de base para a história que vai ser criada.

Figura 13 - Maquete feita na edição da história “História Cantada Memória Animada” no Rio de Janeiro



Fonte: elaborado pela autora (2011).

Nesta primeira fase, saímos andar para ler o mundo num percurso fotográfico, ou aulas-passeio. Navegações no *Google Maps* complementam essa etapa de ambientação e criação de cenários. Depois de construído o tabuleiro-cartografia-ambientação, iniciamos a vivência, onde o jogo se dá ao fazermos uma simulação da realidade, o que aponta o caminho das ações dos personagens na construção da história coletiva no jogo.

O olhar atento de todos para a estória que está sendo criada faz com que os personagens comecem a aparecer e com isso tudo o que eles desejam fazer e dizer apresenta o universo vocabular do grupo.

2.2. iniciando a leitura e escrita com Dada Outra Poesia

Primeiro recurso de introdução da escrita, no qual se coleta palavras e imagens inserida pelos jogadores como exercício de criação de frases e poesias que podem virar música, slogan, jingle, propaganda de outdoor, dependendo dos elementos que vão surgindo na história.

Figura 14 - Poema não linear produzido com o jogo Dada Outra Poesia na edição Zip Zap na UERGS Montenegro em 2012.



Fonte: elaborado pela autora (2019).

Dada Outra Poesia é um recurso didático inserido na segunda fase do jogo como meio para uma abordagem criativa de introdução da produção literária, como uma abertura para a escuta: uma folha em branco que receberá imagens e palavras geradoras, como no Método Paulo Freire.

Ao se buscar através do universo vocabular, temas geradores que são traduzidos, na cultura visual, em um universo vocabular imagético, através de recortes de revistas e materiais impressos descartados, são elaborados como fragmentos de realidade, que surgem para a leitura, escrita e diálogo criativo em busca da visão poético-propositiva sobre a vida.

Figura 15 - Foto das peças do Dada Outra Poesia produzidas na edição Rádio Pipa desenvolvida no Jardim Gramacho em Duque de Caxia/RJ.



Fonte: foto da curadora Silvia Leal (2010).

A chuva de palavras geradoras serve como um fio, uma síntese, e com elas os elementos, os cenários e os personagens aparecem recortados, fragmentados; o jogo dentro do jogo, recurso-dispositivo de criatividade poética “Dada Outra Poesia”, foi inspirado pelo método de criação de poesias proposto pelo movimento Dadá, que através de recortes de palavras e imagens, vão sendo criados e recriados textos.

No momento em que os participantes iniciam o processo elaboração de escrita com imagens. O jogo Dada Outra Poesia se desenvolve a partir da escolha e recorte de palavras e recortes de imagens de revistas, folders ou panfletos encontrados na própria comunidade e que os participantes achem interessantes. É proposto então que cada um monte uma poesia com as palavras que escolheu. Essas imagens e palavras selecionadas e através das frases formadas com as palavras introduzidas pelo jogo, busca-se uma identidade coletiva que facilite a criação da trama para a história que será criada durante o processo do RPG Comunitário.

Adicionalmente, uma ou mais publicações como livreto, zine e jornal, por exemplo, são produzidos pelo grupo na MiMoSA. Reflete a

identidade coletiva do grupo ao se transformar, por exemplo, em uma rádio comunitária, um carro alegórico ou na MiMoSA Griô, uma vovó que conta história para net(inho)s. Esta máquina ressignificada como MiMoSA, participa da trama, como um dos elementos da história que está sendo vivenciada e idealizada com o grupo.

Algumas ações criadas no jogo são transpostas para a vida real, sendo realizadas de fato. Todas as produções multimídia são armazenadas na MiMoSA e hiperlinkadas em um mapa multimídia (cartografia experimental utilizando a plataforma Fronteiras Imaginárias.org). Adicionalmente, uma ou mais publicações são produzidos (diagramação e impressão) pelo grupo utilizando softwares livres⁴⁵ na MiMoSA. O material produzido é organizado e publicado em uma versão impressa. Um livreto artesanal montado, costurado e envolvido no projeto, podendo ser vendido como alternativa de renda e sustentabilidade para a comunidade.

Através da didática do jogo “Dada Outra Poesia”, faz-se mais clara a possibilidade de se debater assuntos complexos, como propriedade intelectual, licenças de publicação, bem comum e cultura da dádiva. Tendo inicialmente a tesoura como navegador/cursor, num contexto, no qual, jogo propõe um diálogo criativo com a linguagem universal da imagem, como um tipo de arte postal com colagens descoladas editáveis analogicamente (e digitalmente) que dialogam através da MiMoSA, técnicas *low-tech* e *hi-tech* de uma forma aberta e livre, para ser útil na alfabetização verbal-imagética crítica e digital.

2.3. Definindo o papel de Mestre, Narrador, Jornalista, ou Escritor

Depois das primeiras fases do projeto, é possível reunir elementos suficientes para reconhecer alguns talentos em cada um dos integrantes do grupo, para poder ser definida, sugerida ou estimulada a criação dos personagens que devem ser baseados na identidade real dos jogadores. Como se eles apenas estivessem um pouco mais velhos, ou seja, num futuro próximo onde já conquistaram o futuro ideal que conseguem imaginar para suas vidas. Esses papéis sociais enaltecem cada

⁴⁵ Aplicativos criados por comunidades que militam na pauta da liberdade do conhecimento licenciando códigos com licenças livres como a GNU General Public License.

personagem ao auge de realização, ou seja o *flow*⁴⁶ de cada um, que depois de identificado, é estudado pelo grupo para que surjam parcerias e colaborações nas ações que projetam, a partir das suas profissões e elementos inseridos nos cenários da história.

Figura 16 - O jornalismo como papel do mestre no jogo. Foto tirada pela autora na edição do jogo que gerou a publicação “História Cantada, Memória Animada” no Rio de Janeiro.



Fonte: elaborado pela autora (2011).

A(o) facilitador(a)o, que ocupa o papel de mestra(e) no jogo é alguém que busca entender a história através de perguntas o que faz ao personagens para entender a história como se estivesse fazendo uma reportagem. Esse personagem ocupa um papel de jornalista, que traduz a vivência numa escrita em narrativa literária.

2.4. Multimídia como linguagem

Como o processo de produção literária que tem como produto final uma publicação em meio físico (livreto impresso) e em formato digital

⁴⁶ Flow é um estado no qual a pessoa se encontra completamente envolvida e absorvida por uma atividade extremamente agradável.

(hipermapa, blog, stop-motion, vídeo, fotografia digital, etc.) computadores obsoletos são reconstruídos, com uma nova função: ser uma MiMoSA. Quando construída, propõe uma nova relação com a máquina, diferente da que estamos acostumados, elaborada conforme a identidade do grupo, por exemplo. A MiMoSA pode ser uma rádio comunitária ou uma “vovó griô” que conta histórias. Por fim todas as produções de multimídias são armazenadas como uma memória coletiva. No QR-Code abaixo, é possível acessar um vídeo sobre a MiMoSA⁴⁷:



Adicionalmente, uma ou mais publicações como livreto, zine e jornal, por exemplo, são produzidos pelo grupo na MiMoSA. Reflete a identidade coletiva do grupo ao se transformar, por exemplo, em uma rádio comunitária, um carro alegórico ou na MiMoSA Griô, uma vovó que conta história para net(inho)s. Esta máquina ressignificada como MiMoSA, participa da trama, como um dos elementos da história que está sendo vivenciada e idealizada com o grupo.

Algumas ações criadas no jogo são transpostas para a vida real, sendo realizadas de fato, e todas as produções multimídia são armazenadas na MiMoSA e hiperlinkadas em um mapa multimídia (cartografia experimental utilizando a plataforma Fronteiras Imaginárias.org). Adicionalmente, uma ou mais publicações são produzidos (diagramação e impressão) pelo grupo utilizando softwares livres⁴⁸ na MiMoSA. O material produzido é organizado e publicado em uma versão impressa. Um livreto artesanal montado, costurado e envolvido no projeto, podendo ser vendido como alternativa de renda e sustentabilidade para a comunidade.

⁴⁷ <https://youtu.be/OWDfy8IzUj8>

⁴⁸ Aplicativos criados por comunidades que militam na pauta da liberdade do conhecimento licenciando códigos com licenças livres como a GNU General Public License.

Figura 17 - A MiMoSA Grió, feita no Ponto de Cultura Afro Sul Ododomê participando do encontro Conexões Globais, na Casa de Cultura Mario Quintana em 2012.



Fonte: elaborado pela autora (2012).

A aprendizagem proposta nesta fase do jogo pretende estimular a apropriação das tecnologias através do lixo eletrônico e da reciclagem de materiais e a construção de tecnologias sociais em proposições comunitárias, além de gerar incubadoras de ações poéticas e educativas com modelo cooperativo-colaborativo. A MiMoSA além de servir para a gestão e produção de conteúdos e também reúne todo o material multimídia gerado na edição do jogo.

2.5. Ecoando o futuro

Nessa fase a história escrita é diagramada e publicada; depois é hora de organizar o evento de lançamento com a produção de cartazes. Os livretos podem ser vendidos ou distribuídos gratuitamente para a comunidade poder ler e apreciar as soluções e projetos de futuro desenvolvidos pelo grupo durante o jogo. A possibilidade de venda dos livretos pela(o)s autora(e)s serve como alternativa de geração de renda e sustentabilidade, funcionando como fomento para as ações planejadas nas histórias.

Figura 18 - Na foto estamos montando o livro Rádio Pipa no Jardim Gramacho.



Fonte: Foto tirada pela artista curadora britânica Sílvia Leal (2010).

Figura 19 - Mostra de Arte Itinerante com os materiais do RPG Comunitivo e outros projetos da Ecoaeoa Coletivo.



Fonte: elaborado pela autora (2015)

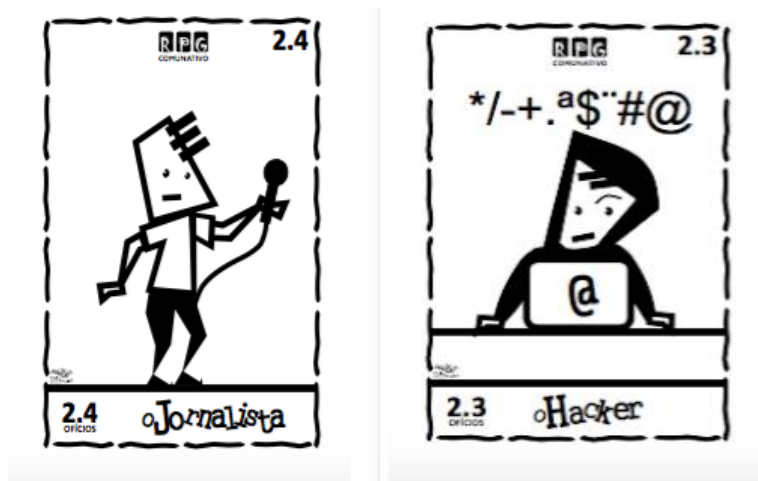
3. Jogo de Cartas

As cartas do jogo são categorizadas em 4 naipes representados por números na lista podem ser assessadas pelo qr code:

1. Cenários (Locais)
2. Ofícios (Papéis)
3. Demandas (Problemas)
4. Projetos (Soluções)



Figura 20 - A carta dos ofícios de jornalista e hacker, duas cartas para jogadora(e)s que querem desempenhar um papel de maestr(a) no jogo



Fonte: Elaborado por Eduardo Arruda (2017).

O método de utilização das cartas para facilitar a elaboração das histórias está sendo testado e logo será publicado no blog do jogo⁴⁹.

⁴⁹ <https://comunativo.blogspot.com/p/cartas.html>



eco
coletivo

a eco a