

TROCA DE SABERES NA APLICAÇÃO DE JOGOS INTERPRETATIVOS (RPG) EM CASAS DE CULTURA E NA UNIVERSIDADE¹

Exchange of knowledge in the application of role-playing games (RPG) in cultural centers and at the university.

Domingos Sávio Coelho

Universidade de Brasília - UnB

Sabrina Lima de Souza

Universidade de Brasília - UnB

Felipe Gonçalves Chaves

Universidade de Brasília - UnB

João Artur do Prado Mendes

Universidade de Brasília - UnB

RESUMO

O projeto articula ações educacionais e formativas na Faculdade de Ceilândia (FCE), no Campus Darcy Ribeiro, em Casas de Cultura (Casa Niemeyer, Casa de Cultura da América Latina, e no Memorial Darcy Ribeiro ou “Beijódromo”), estas geridas pela Diretoria de Difusão Cultural (DDC) da Universidade de Brasília (UnB), e em no Complexo Integrado de Reciclagem do Distrito Federal (CIR/DF) na Cidade Estrutural. A articulação é realizada utilizando jogos interpretativos (role-playing games ou RPG) que são conduzidos por bolsista da UnB com a utilização, dentre outros recursos lúdicos, de miniaturas e acervos das Casas de Cultura. Os jogos de RPG são destinados à formação de professores e estudantes (tanto da FCE quanto de escolas públicas) e a trabalhadores das cooperativas. Os objetivos são: proporcionar aos participantes a oportunidade de dominar a metodologia de gamificação do ensino por meio do RPG, apresentar materiais culturais disponíveis nas Casas de Cultura, e produzir, em parceria com cooperativas do CIR/DF, miniaturas através da impressão 3D de filamentos de garrafas PET para diversos fins, incluindo o uso em contextos de gamificação da educação básica e superior. Além da exemplificação do potencial de uso nas sessões de RPG na FCE e nas Casas de Cultura, o projeto é o ponto de partida para uma proposta de desenvolvermos modelos de negócios que coloquem as cooperativas e as escolas no centro da economia criativa brasileira.

Palavras-chave: Gamificação; Economia Criativa; Centros de Reciclagem; Casas de Cultura.

ABSTRACT

The project aims to coordinate educational and training activities at the College of Ceilândia (FCE), on the Darcy Ribeiro Campus, in Cultural Centers

¹ Trabalho apresentado no XIV Seminário Regional de Extensão Universitária da Região Centro-Oeste, realizado de 23 a 25 de agosto de 2023 na Universidade de Rio Verde (UnirV), Rio Verde, Goiás, Brasil

(Niemeyer House, Latin American Cultural Center, and Darcy Ribeiro Memorial or "Beijódromo"), managed by the Directorate of Cultural Diffusion (DDC) of the Universidade de Brasília (UnB), and at the Recycling Complex of the Federal District (CIR/DF) in Cidade Estrutural. The coordination is carried out using interpretative games (role-playing games or RPG) conducted by UnB scholarship holders, utilizing, among other playful resources, miniatures and collections from the Cultural Centers. The RPG games are intended for the training of teachers and students (both from FCE and public schools) as well as workers from cooperatives. The objectives are: to provide participants with the opportunity to master the gamification methodology of teaching through RPG, to introduce cultural materials available at Cultural Centers, and produce, in partnership with CIR/DF cooperatives, miniatures using 3D printing of PET bottle filaments for various purposes, including use in basic and higher education gamification contexts. In addition to showcasing the potential for use in RPG sessions at FCE and Cultural Centers, the project serves as the starting point for a proposal to develop business models that place cooperatives and schools at the center of the Brazilian creative economy.

Keywords: Gamification; Creative Economy; Recycling Centers; Culture Centers.

INTRODUÇÃO

Acervos culturais são ferramentas que arejam e impulsionam a cultura de um povo para enfrentar desafios, avançar no conhecimento do mundo e criar novos mundos. A maneira como se lida com tais acervos é o ponto chave de uma teoria da cultura. A ação educacional é uma das possibilidades de como lidar com acervos culturais. A ação que propomos é o jogo interpretativo (ou simplesmente RPG) utilizando o acervo cultural das três Casas Universitárias de Cultura da DDC/DEX/UnB. Jogos interpretativos permitem lidar com a tradição cultural de tal forma que o poder transformador do acervo seja acionado e atualizado para o presente ao invés da contemplação pura simples de aspectos formais, declarativos ou recitativos das obras. O momento pelo qual o Brasil atravessa exige um compromisso radical com valores democráticos, aprofundamento da liberdade expressiva e de comunicação de ideias e do corpo. Através da mudança de comportamento podemos apontar para novos caminhos da sociedade mirando a inclusão, equidade e diversidade em nossa sociedade e redução dos valores fascistas e antidemocráticos que estavam em voga no período 2019-2022. Jogos interpretativos são práticas culturais nas quais um narrador(a) conduz uma narrativa que permite extrema liberdade expressiva e corporal dos participantes (jogadores/as). Todos os jogadores de RPG precisam entrar em acordo acerca do mundo em que se encontram e trabalhar juntos durante as aventuras ou sessões. Para os estudantes bolsistas envolvidos, o impacto esperado é o do processo de criação em um de seus aspectos mais importantes: a disponibilidade para a criação colaborativa de uma narrativa aberta e contato com o acervo em um formato diferente do usual e que exige participação ativa e de reflexão crítica sobre as obras a partir do ponto de vista estritamente lúdico.

O projeto "Jogos Interpretativos com Acervo" (JIA) é derivado de uma iniciativa que começou em 2019 dentro de sala de aula. A base é usar o RPG como metodologia de ensino. O JIA é uma ação em que através de jogos de RPG, alunos aprendem sobre a arte de culturas latino-

americanas. Utilizando o acervo da Casa de Cultura da América Latina (CAL) os alunos experienciam uma história montada para conhecer o contexto de quadros, esculturas, bordados e etc., de países como Cuba, Venezuela, Argentina, México e outros.

O projeto com Cooperativas de Reciclagem em Ceilândia e Cidade Estrutural propõe que o aprendizado pode vir de outras formas além do ensino tradicional, inclusive, por meio de abordagens lúdicas e criativas. Através da incorporação do RPG (Role-Playing Game) os próprios estudantes são capazes de estudar para suas disciplinas, e também desenvolver competências fundamentais para o crescimento social e profissional, tais como criatividade, resolução de problemas e trabalho em equipe. Isso é possível pois o RPG envolve os estudantes em simulações de cenários específicos, desafiando-os a tomar decisões e compreender as consequências das próprias escolhas. O aluno é colocado no papel de protagonista em seu próprio processo de aprendizagem, e é estimulado a exercitar sua criatividade e pensamento crítico. O benefício não é apenas uma aprendizagem mais atrativa, mas também tão significativa quanto a do ensino tradicional.

DESENVOLVIMENTO

A metodologia para as diferentes casas consiste nos seguintes princípios: 1) diferentes espaços, diferentes narrativas: cada Casa de Cultura determinará, parcialmente, o mundo ou universo de jogo de RPG a ser construído. A arquitetura e localidade no entorno servirá de cenário e de campo de possibilidades de ação para o enredo ou campanha. 2) aprendizagem por observação dos jogadores e mestres: a proposta é gradualmente sair do interior das Casa de Cultura com a narrativa e realizar externamente aproveitando as características do entorno (população de rua, transeuntes, trabalhadores etc.) e convidar ou mostrar disponibilidade para incluir as pessoas para participarem do jogo. Ensinar as pessoas a jogarem pela observação do grupo que está jogando. 3) compor a paisagem do entorno social e ambiental das casas de cultura: dado que o jogo será criado para que as cenas ocorram no espaço externo das Casas de Cultura, pouco a pouco, o grupo irá compor mais um elemento da paisagem do local além de transeuntes, vendedores, comerciantes, moradores de rua. 4) trabalhar com surpresa que o jogo desperta: RPG possui vários elementos que surpreendem as pessoas que não conhecem este tipo de prática (miniaturas, figurinos, mapas musica etc.). A proposta é surpreender e aproximar as pessoas deste tipo de prática.

Na Faculdade de Ceilândia (FCE), um dos grupos do projeto se desenvolveu com 11 estudantes dos cursos de Farmácia, Fonoaudiologia e Engenharia de Software da Faculdade do Gama (FGA). Ao final do semestre, os estudantes foram avaliados por um método chamado de Jornada de Personagem, que consistiu em uma produção artística livre relacionada ao RPG. Os estudantes contestaram que a oportunidade ser avaliado de forma lúdica e criativa ainda era benéfico para a própria saúde mental.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em nossa última ação recebemos uma turma de ensino médio, do Instituto Federal de Brasília (IFB), na CAL. Durante a manhã eles fizeram três projetos diferentes, um deles o nosso. Quando chegaram foram recepcionados com um lanche, uma vez que muitos destes alunos dependem do colégio para terem uma refeição. Em seguida, assistiram uma interpretação do teatro do oprimido, e então puderam participar do nosso projeto, que se deu juntamente com a ação do muralismo mexicano.

Como preparativo, foi necessário conhecer a CAL e criar a história. O RPG precisa de uma narrativa previamente criada para que possa se adaptar aos jogadores desta. A narradora Sabrina Lima e o narrador André Gabriel foram até a CAL conhecer o acervo. Fizeram diversas perguntas e tentaram compreender o contexto por trás das artes que estavam ali expostas. Então, se juntaram para criar o roteiro. Foi decidido que os alunos seriam participantes da inauguração da CAL, parte como contribuintes, parte como críticos de arte. Estes precisariam interpretar pessoas de outros países, e ficaria a critério deles escolher de onde são (países da América Latina). As obras que seriam focadas foram selecionadas. Eles decidiram que os artistas iriam até as embaixadas de seus países para que pudessem criar uma obra que entraria para o acervo da CAL. Lá, também seria discutido com eles o que deveria ser representado da cultura daquele país em sua arte. André fez a pesquisa das obras selecionadas por ele e Sabrina para explicar o contexto para os alunos. Os dois também concordaram que os alunos não teriam acesso ao acervo, para que pudessem realizar as obras de acordo com sua visão de mundo e tentando imaginar como seria no contexto do país escolhido.

No dia da atividade, Sabrina e André se colocaram na figura de narradores e personagens, para que os alunos pudessem entender o contexto. Depois, foi perguntado a cada aluno o seu nome, profissão (ou o porquê de estar naquela exposição de arte) e de onde ele era. Note que, no momento, os alunos quiseram ser mais do que artistas e críticos, e isso foi permitido pelos narradores. O grupo era grande, então eles foram divididos em grupos de 5 a 6 pessoas, de acordo com sua nacionalidade, e então os narradores descreveram uma obra de arte que estava no acervo, referente a cultura escolhida. Após todas as artes serem feitas, os alunos foram levados ao acervo e puderam ver a arte original que eles “copiaram”, mesmo sem ter este conhecimento.

Durante a visita ao acervo, eles puderam identificar as obras que copiaram, e conseguiram assim, criar uma identificação com aquilo que estavam vendo, bem como julgar se estava parecido ou não. A ideia de mostrar a obra depois, foi para que eles pudessem se identificar com as obras no momento em que as visse, ter uma conexão de fato, ao invés de apenas observarem, como numa excursão normal.

Para avaliar o impacto do projeto aos estudantes na Faculdade da Ceilândia, foi aplicada uma escala likert sobre satisfação com a metodologia. Os resultados mostraram que a maioria dos alunos avaliou positivamente o impacto dos jogos de RPG em seu nível de diversão, criatividade, trabalho em equipe e habilidade de resolução de problemas.

CONSIDERAÇÕES

Avaliamos que a primeira etapa do projeto foi cumprida e que é possível seguir para a etapa seguinte que consiste em apresentar as trabalhadoras e trabalhadores das cooperativas as possibilidades de trabalho em parceria com estudantes e docentes que utilizam jogos em sala de aula. A proposta do projeto é que o sistema educacional brasileiro pode ser um dos grandes compradores dos produtos de reciclagem através do uso da metodologia de jogos em sala de aula. Mais especificamente, professoras e professores e estudantes poderiam ter suas necessidades de miniaturas, dados, máscaras, escudos de mestre, bottons, cenários e tabuleiros atendidas pela atividade das cooperativas de reciclagem. A expectativa é que em breve possamos narrar em Casas de Cultura jogos criativos com material reciclado impressos em cooperativas de reciclagem e utilizar miniaturas de material reciclado em sala de aula. Governos estadual e federal poderiam ser compradores destes materiais produzidos nas cooperativas.

REFERÊNCIAS

FELLINI, F. **Eu sou um grande mentiroso**. 1ª edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

GARIAZZO, C. & SOLVERO, M. **Viaje a la Semilla**. 1ª edição. Santiago: UTM, 2007

GOODMAN, N. **Linguagens da arte. Uma abordagem a uma teoria dos símbolos**. 1ª edição. Lisboa: Gradiva, 1976.

Contato dos autores:

Autor: Domingos Sávio Coelho
E-mail: dscoelho@unb.br

Autora: Sabrina Lima de Souza
E-mail: sabrinasltd@gmail.com

Autor: Felipe Gonçalves Chaves
E-mail: felipegchavs@gmail.com

Autor: João Artur do Prado Mendes
E-mail: sagadf02@gmail.com

Manuscrito aprovado para publicação em: 28/05/2024