

EDUTENIMENTO: O USO DO STORYTELLING E DO RPG
PARA COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Marcos Pereira Mulatinho

DISSERTAÇÃO SUBMETIDA AO CORPO DOCENTE DA COORDENAÇÃO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENGENHARIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO COMO PARTE DOS REQUISITOS NECESSÁRIOS PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM CIÊNCIAS EM ENGENHARIA DE PRODUÇÃO.

Aprovada por:

Prof. Marcos do Couto Bezerra Cavalcanti, DSc.

Prof. Michel Jean Marie Thiollent, Ph.D.

Profa. Raquel Borba Balceiro, D Sc.

Prof. André de Faria Pereira Neto, D Sc.

RIO DE JANEIRO, RJ - BRASIL

SETEMBRO DE 2005

MULATINHO, MARCOS PEREIRA

Edutenimento: o uso do Storytelling e do RPG
para compartilhar conhecimento [Rio de Janeiro] 2005

IX, 135 p. 29,7 cm (COPPE/UFRJ, MSc.,
Engenharia de Produção, 2005)

Dissertação – Universidade Federal do Rio
de Janeiro, COPPE

1 . Gestão do Conhecimento

I. COPPE/UFRJ II Título (série)

DEDICATÓRIA

Gostaria de dedicar este trabalho:

- Aos meus pais, Amando e Nancy, e à minha avó Alzira, por tudo o que fizeram e fazem por mim.
- À Rachel, por todo o seu amor, carinho e companheirismo.
- Ao Comandante Archanjo, por me ajudar a perceber algumas coisas óbvias, porém muito importantes.

A união faz a força.

Unidos somos invencíveis.

Um por todos e todos por um!

AGRADECIMENTOS

- Aos Professores Luís Pinguelli Rosa e Marcos Cavalcanti, pela oportunidade de desenvolver esta pesquisa, que tornou-se fundamental em minha vida acadêmica como docente.
- À Grande Mestra Maria, por seu trabalho incansável e carinho e Luz infinitas, que sempre me ajudaram em todos os momentos.
- À Professora e amiga Raquel Balceiro, por toda a força, amizade e apoio neste e em outros momentos.
- Aos demais professores do ITOI e meus companheiros de turma, com os quais muito aprendi nesta longa caminhada.
- Aos amigos Marcos e Ângela Braga, por toda a amizade, apoio e orientações.
- Ao amigo Manoel Magalhães, por sua ajuda em diversos momentos.
- E aos amigos que não se encontram aqui citados, mas que participaram de alguma forma no desenvolvimento desta dissertação.

Resumo da Dissertação apresentada à COPPE/UFRJ como parte dos requisitos necessários para a obtenção do grau de Mestre em Ciências (M.Sc.)

EDUTENIMENTO: O USO DO STORYTELLING E DO RPG
PARA COMPARTILHAR CONHECIMENTO

Marcos Pereira Mulatinho

Setembro/2005

Orientadores: Marcos do Couto Bezerra Cavalcanti
Raquel Borba Balceiro

Programa: Engenharia de Produção

Este trabalho visa apresentar a experiência do uso de atividades lúdicas para compartilhar conhecimento junto aos alunos dos Cursos de Desenho Industrial e Comunicação do Centro Universitário Carioca (UniCarioca), objetivando melhorar a qualidade da aprendizagem e o estímulo à leitura, nos alunos e nas comunidades agraciadas pelo Programa de Voluntariado da Unicarioca.

Abstract of Dissertation presented to COPPE/UFRJ as a partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Science (M.Sc.)

EDUTAINMENT:THE USE OF STORYTELLING
AND RPG TO SHARE KNOWLEDGE

Marcos Pereira Mulatinho

September/2005

Advisors: Marcos do Couto Bezerra Cavalcanti
Raquel Borba Balceiro

Program: Production Engineering

This work aims to present the use of ludic activities to share knowledge to Industrial Design and Communication students from Carioca University (UniCarioca), aiming to enhance learning quality and the stimulus of reading, in students and the communities under UniCarioca's Volunteer Program.

ÍNDICE DO TEXTO

Capítulo 01

INTRODUÇÃO

	Pág 01
Motivações para o estudo	Pág. 03
Objetivos e organização do trabalho	Pág. 07
Contribuição original	Pág. 09
Organização do trabalho	Pág. 10

Capítulo 02

GESTÃO DO CONHECIMENTO E EDUTENIMENTO

	Pág. 11
A Espiral do Conhecimento	Pág. 13
Entre a metáfora e o modelo	Pág. 16
Abordagens organizacionais para a Gestão do Conhecimento	Pág. 20
A Sociedade do Conhecimento	Pág. 23
O Profissional do Conhecimento	Pág. 24
A Educação	Pág. 27
Sala de aula interativa	Pág. 28
O novo papel do professor na aprendizagem colaborativa	Pág. 33
Edutenimento	Pág. 35
O Edutenimento e as Tecnologias de Informação	Pág. 37
Simulações didáticas	Pág. 39
A Utilização do Edutenimento e do Trabalho Colaborativo	Pág. 40
Curiosidade, Desafio e Fantasia: resolvendo problemas	Pág. 41

Capítulo 03

STORYTELLING	Pág. 43
Modalidades de Storytelling	Pág. 44
Tradição oral	Pág. 45
Contos de Fadas	Pág. 46
Histórias Ilustradas	Pág. 47
Histórias em Quadrinhos	Pág. 48
Jogos de tabuleiro	Pág. 49
Videogames	Pág. 50
Contadores de Histórias	Pág. 51
Cardgames	Pág. 52
Linha do Tempo (Timeline)	Pág. 53
Aplicações do Storytelling nas organizações	Pág. 54
Comunidades de prática e Storytelling	Pág. 57

Capítulo 04

JOGOS COOPERATIVOS	Pág. 61
Categorias de Jogos Cooperativos	Pág. 65
A simulação como base para o aprendizado	Pág. 70

Capítulo 05

ROLE PLAYING GAMES (RPG)	Pág. 72
Tipos de RPG	Pág. 73
Personagens	Pág. 76
Regras	Pág. 77
Enredo	Pág. 77

Ambientação	Pág. 78
Socialização	Pág. 78
Interatividade	Pág. 79
Narrativa	Pág. 79
Hipermídia	Pág. 79
Componentes do RPG	Pág. 80

Capítulo 06

ESTUDO DE CASO – UMA AVENTURA NA SALA DE AULA	Pág. 85
O Edutenimento na UniCarioca	Pág. 87
Oficinas de Criatividade	Pág. 88
Oficina da Aventura	Pág. 92
Projetos realizados – Aventuras no Mundo Fantapunk	Pág. 100
Incentivo à leitura – Provocar	Pág. 106
Inclusão Digital – Provocar	Pág. 115

Capítulo 07

CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS	Pág. 117
---------------------------------------	----------

Capítulo 08

GLOSSÁRIO	Pág. 124
------------------	----------

Capítulo 09

BIBLIOGRAFIA	Pág. 131
---------------------	----------

Capítulo 1

INTRODUÇÃO

Estamos fazendo história e nosso destino é enfrentar esse desafio

Kenichi Yamamoto – Chairman da Mazda

No cenário da Nova Economia, o processo de tomada de decisões tem que ser realizado com uma velocidade cada vez maior. Mas a base sobre a qual estas decisões serão fundamentadas nem sempre está disponível ou é capaz de acompanhar a velocidade com que as mudanças ocorrem. Importantes decisões, como a escolha de uma carreira por exemplo, estão sendo tomadas por indivíduos cada vez mais jovens sem o conhecimento adequado sobre as conseqüências dessas escolhas, para a sociedade e para o próprio indivíduo em si. E, mesmo depois de ingressarem em uma Instituição de Ensino Superior, estes indivíduos não recebem estímulos necessários à iniciativa própria, gerando profissionais que poderão apresentar, no seu dia a dia, grandes dificuldades de tomar decisões.

Segundo AMARAL, ZANCUL e ROZENFELD (1998), nas áreas de projeto e manufatura, as Instituições de Ensino Superior têm formado, em sua maioria, indivíduos cujo alto grau de especialização não é suficiente para solucionar os problemas de dinâmica competitiva vigentes no cenário atual. Para que um profissional adquira aquilo que denominamos como “competência”, é necessário que ele seja capaz de combinar os conhecimentos adquiridos durante a sua etapa de graduação com a sua habilidade em manipular estes conhecimentos e uma atitude pró-ativa. Mas os resultados da combinação destes três fatores, que podemos traduzir aqui como “experiência”, só podem ser alcançados com a

participação de um quarto fator, o tempo, indispensável para que o profissional possa adquirir a experiência desejada.

E é justamente a escassez do tempo, somada às novas tecnologias, em especial a informática, os fatores que vem causando diversos problemas nos ambientes e na organização do trabalho, tais como gerenciamento, trabalho em equipe e espírito de liderança. Com uma certa freqüência, estes especialistas ascendem hierarquicamente sem reunirem condições apropriadas, como por exemplo, uma visão mais clara do negócio, o funcionamento e as necessidades de outras áreas da organização, fazendo com que seu enfoque seja essencialmente técnico.

A busca por uma solução na formação de profissionais com competências gerenciais tem encontrado resistência em fatores como a formação de profissionais que possuam uma visão abrangente e integrada, além da sua formação técnica, atuando em equipes com profissionais de outras categorias. A maneira como isso poderá tornar-se possível é o grande desafio a ser proposto às Instituições de Ensino Superior – na formação de novos profissionais com esta visão mais abrangente - e às empresas – visando à reciclagem de seus quadros.

O uso cada vez mais intenso das Tecnologias de Informação e o surgimento de novos paradigmas em diferentes áreas como a Educação, a Comunicação e na própria sociedade, tornam necessária a criação de mecanismos que estimulem o processo criativo, a tomada de decisões e ajudem a desenvolver uma visão mais ampla sobre a atividade de projeto.

1.1 Motivações para o estudo

Em 1994, SÔNIA MOTTA iniciou seus estudos acadêmicos na área de Literatura, em torno do uso do RPG como ferramenta paradidática, resultando numa tese de doutorado pelo Departamento de Letras da PUC-Rio, no ano de 1997, com o título “Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo”. Esta foi a primeira tese de doutorado brasileira que teve o RPG como objeto central de estudo.

ALFEU MARCATTO (1996) foi o responsável pela primeira publicação, no Brasil, que se propunha a explicar os Role Playing Games para o público leigo, além de ensinar meios de utilizar esta modalidade de jogo na Educação.

Em 1999, ANDRÉA PAVÃO defendeu a sua dissertação de mestrado pelo Departamento de Educação da PUC-Rio com o título “A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Game (RPG)”, sendo seguida, em 2002, por ELIANE BETTOCCHI, que defendeu sua dissertação de mestrado pelo Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, com o título “Role Playing Game – Um jogo de representação visual de gênero”.

Por último, em 2003, CARLOS KLIMICK defendeu sua dissertação de mestrado, igualmente pelo Departamento de Artes e Design da PUC-Rio com o título “Construção de Personagem e Aquisição de Linguagem – O Desafio do RPG no INES”. Estas iniciativas, somadas a crescente quantidade de artigos relacionados ao contexto “RPG & Educação”, me estimulou a criar a minha própria iniciativa, buscando encontrar um segmento que ainda não tivesse sido explorado dentro deste contexto para concentrar o objeto de minha pesquisa.

A primeira vez em que tive contato com os RPGs foi em 1988, quando ainda era um aluno de graduação em Comunicação Visual (o que corresponde atualmente ao Curso de Desenho Industrial, habilitação em Programação Visual). Desde então pude perceber que, por suas características únicas de interação e de trabalho colaborativo entre seus participantes, os RPGs poderiam se tornar muito mais do que uma simples forma de entretenimento. Ao longo dos últimos dezessete anos, tive a oportunidade de participar de diferentes projetos ligados aos Role Playing Games, nas áreas de manufatura, editorial, eventos, vídeo, Internet e *game design*¹, adquirindo uma visão mais ampla sobre as potencialidades deste tipo de jogo.

Na área de manufatura, fundei, em 1989, a “IDD Miniaturas”, primeira fábrica brasileira que produzia as miniaturas metálicas usadas pelos jogadores para representar seus personagens durante as sessões de jogo. Através da comercialização destes produtos em diversas lojas no eixo Rio – São Paulo – Belo Horizonte, houve um aumento significativo na quantidade de pontos de vendas para os livros de RPG e, conseqüentemente, do número de jogadores.

Na área editorial, fui responsável pela criação, projeto e desenvolvimento de duas revistas: “RPG Magazine”, a primeira revista do gênero no Brasil, com distribuição em lojas especializadas, editada pelo Estúdio Taquara Editorial, do Rio de Janeiro, em 1994, e “The Universe of RPG”, editada pela Editora Ediouro, do Rio de Janeiro, em 1995, com distribuição nacional através de bancas de jornais. Além delas, colaborei com artigos

¹ Especialização na área de Design cujo objetivo principal é o desenvolvimento de jogos dos mais variados gêneros, tais como Role Playing Games (RPG), jogos para computador, videogames, jogos de tabuleiro e de estratégia, dentre outros.

para as revistas “Grimório” e “Arkhan”, ambas da Editora Escala, de São Paulo, em 2000 e 2001 respectivamente, e “Universo Fantástico do RPG”, da Editora Camargo e Moraes, de São Paulo, em 2003.

Na área de eventos, participei da organização da primeira convenção brasileira de RPG, a “RPG RIO”, realizada na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), no ano de 1992. Em 1994, numa parceria entre a revista “RPG Magazine” e a “Bucaner’s Miniaturas”, uma manufatura de miniaturas para RPG situada em Belo Horizonte, implementei o projeto “Caravana RPG”, uma convenção itinerante que iniciou suas atividades em Brasília e, posteriormente, circulou pelas cidades de São Paulo, Florianópolis e Rio de Janeiro, participando, inclusive, do “Encontro BBTeen de RPG”, a maior convenção do gênero realizada no Brasil.

Na área de vídeo, atuei como produtor e roteirista do programa “TV Mania”, um especial desenvolvido para a Multicanal de Belo Horizonte que abordava seriados antigos, novas tendências do cinema de animação e curiosidades. O programa possuía também um segmento inteiramente dedicado aos RPGs, explicando suas origens, modalidades de jogos e possíveis aplicações paradidáticas.

Na Internet, tive a oportunidade de participar de quatro projetos de websites dedicados aos RPGs: “Navegantes dos Mares do Destino”, “Green Ork – A Onda Verde”, “Portal RPG” e “RedeRPG”, atuando nos três primeiros como webdesigner e colunista e no último como designer dos seus netbooks ².

² Livros em formato digital sobre os mais variados assuntos, disponíveis através de websites. São geralmente produzidos com os softwares Microsoft Word ou Adobe Acrobat, nos formatos doc e pdf, respectivamente.

Finalmente, na área de game design, participo da criação e desenvolvimento de dois jogos: Equinox e Fantapunk. O primeiro, em co-autoria com Márcio Fiorito, Lúcio Nöthlich, Eduardo Peret e Marcelo Telles, enquanto que o segundo é de minha autoria.

Ao participar como designer instrucional de um projeto de informática educacional desenvolvido para o Professor Luís Pinguelli Rosa, da COPPE/UFRJ, sob o título “Fundamentos Físicos da Energia”, realizado entre os anos de 1998 e 2000, no Centro de Referência em Inteligência Empresarial (CRIE), tive a oportunidade de conhecer uma nova linha de pesquisa da área de Inovação Tecnológica e Organização Industrial, a Gestão do Conhecimento, implementada na COPPE pelo Professor Marcos Cavalcanti. À medida que pude ter acesso à literatura existente e os artigos produzidos pelos pesquisadores Raquel Balceiro, Cláudio D’Ipolitto e Einstein Lemos de Aguiar, dentre outros, alunos de doutorado orientados pelo Professor Marcos Cavalcanti, decidi investigar a possibilidade do uso dos RPGs e do Storytelling como ferramentas capazes de auxiliar o processo de Gestão do Conhecimento.

Quando iniciei meus estudos com estas duas metodologias, o RPG e o Storytelling, identifiquei que ambas atuam muito sobre o conhecimento tácito, seja através do contato com o real ou com situações simuladas, criadas a partir da combinação de elementos reais e ficcionais. Uma vez que o conhecimento organizacional é composto por nove processos de Gestão do Conhecimento (identificar, criar, desenvolver, coletar, transferir, compartilhar, proteger, manter e avaliar) busquei analisar como cada uma destas duas metodologias poderiam ser utilizadas em relação a estes processos.

O Storytelling com seu uso fundamentado principalmente em experiências reais possui um perfil mais tácito, podendo ser utilizado nos processos de identificar, coletar,

transferir, compartilhar e proteger, através do registro das experiências de indivíduos mais antigos em determinados postos de trabalho, por exemplo, e da transmissão destas experiências através da oralidade ou de registros áudio-visuais.

Os RPGs, por outro lado, agregando às experiências reais possibilidades ficcionais ou simuladas, adquire um perfil mais explícito, podendo ser utilizado para identificar, criar e desenvolver, além dos processos listados para o Storytelling. Seu uso ocorre através de uma experiência de representação da realidade dentro de uma história criada por um dos participantes e cuja narrativa é construída coletivamente pelos demais.

Objetivos e organização do trabalho

Esta dissertação tem como objetivo avaliar o uso de atividades lúdicas, em especial o Storytelling e o Role Playing Game (RPG), num ambiente de aprendizagem, contextualizando-os como ferramentas de Gestão do Conhecimento e demonstrando como ambos atuam no conhecimento tácito através da relação entre o real e o ficcional.

De acordo com RICHARD OLIVER (1994), o Storytelling é uma técnica de narrativa tradicional, na qual existe um narrador que relata uma história, verídica ou ficcional, para um público espectador. As origens desta técnica são comuns às mais antigas civilizações que, através da tradição oral, conseguiram perpetuar seus conhecimentos para as gerações posteriores. Recentemente, diversas instituições, dentre elas a C&Sul e a Volkswagen, estão se utilizando desta técnica, em especial a vertente conhecida como “linha do tempo”, como forma de transmitir informações estratégicas entre funcionários de um mesmo departamento e, até mesmo, de diferentes departamentos

além de disponibilizá-las para o consumidor através da Internet. No capítulo 03, o Storytelling e algumas de suas vertentes serão apresentados com mais detalhes.

Os RPGs são uma modalidade de narrativa diferenciada dos modelos lineares tradicionais. Neste caso, existe a figura de um narrador (aqui denominado como “Mestre”) que conta uma história para os demais participantes (aqui denominados como “Jogadores”). Entretanto, ao contrário dos modelos lineares que pressupõem uma participação ativa do narrador e passiva dos demais participantes, os RPGs tem como premissa a atuação ativa e a interatividade entre todos os seus participantes, Mestre e Jogadores. A atuação ativa ocorre na interferência sobre as narrativas uns dos outros, resultando na criação de uma história coletiva, enquanto que a interatividade, além de se manifestar durante a construção da narrativa, ocorre também através da participação de diferentes mídias, como ilustrações, trilhas sonoras, sons incidentais, filmes e desenhos animados, que podem ser utilizadas durante o jogo como forma de enriquecer a narrativa e que lhe conferem o caráter hipermidiático. Os RPGs serão apresentados com maiores detalhes no capítulo 05.

A principal diferença entre estas duas metodologias é que, no caso do Storytelling, o espectador precisa conhecer a história por inteiro antes de assumir o papel de um dos personagens e se questionar sobre o que teria feito se estivesse em seu lugar, enquanto que no RPG existe uma história com começo definido e um final esboçado, mas o desenrolar da história e até mesmo a sua conclusão dependerão das interferências dos participantes, que constroem a narrativa coletivamente.

O Storytelling e o RPG parecem ser complementares como metodologias e em um programa de Gestão do Conhecimento para uma empresa talvez seja possível considerar

a sinergia entre ambas. Devido ao fato de que sugerem uma combinação de atitudes de aprendizado ativas e passivas, as duas metodologias talvez possam estimular o desenvolvimento de diversas habilidades fundamentais ao profissional do conhecimento, tais como a seleção de informação, capacidade de articulação de idéias, argumentação, redação e apresentação de projetos e habilidade na tomada de decisões.

Contribuição original

Ao longo dos últimos anos, tenho observado o trabalho de diversos autores brasileiros que utilizam os RPGs no processo educacional, desde o ensino fundamental até os cursos de graduação, inclusive com desdobramentos junto a alunos portadores de deficiência auditiva.

Uma vez que a revisão bibliográfica das teses e dissertações de SÔNIA MOTTA, ANDRÉA PAVÃO, ELIANE BETTOCCHI e CARLOS KLIMICK não apontou a aplicação destas atividades lúdicas com o objetivo proposto, a **colaboração original** desta dissertação, portanto, concentra-se no estabelecimento de uma relação entre os RPGs e o Storytelling, enquanto atividades lúdicas, e a Gestão do Conhecimento. Este trabalho tem, portanto, como **objetivo**, a avaliação do uso dos RPGs e do Storytelling como ferramentas de Gestão do Conhecimento.

Organização do trabalho

Este trabalho está dividido e organizado em nove capítulos. No capítulo um está sendo apresentada a Introdução desta dissertação e no capítulo dois serão apresentados os conceitos sobre Gestão do Conhecimento e Edutainment, descrevendo o uso de atividades lúdicas no ambiente educacional. Já no capítulo três, será apresentado o Storytelling e suas diferentes modalidades, das mais rudimentares até aquelas que

utilizam os mais avançados recursos tecnológicos. O capítulo quatro apresenta os Jogos Colaborativos e suas possíveis aplicações, enquanto que o capítulo cinco apresenta o RPG, que embora possa também ser classificado como jogo colaborativo possui contornos muito mais complexos que exigem uma atenção diferenciada dos jogos colaborativos propriamente ditos. No capítulo seis, será apresentado um estudo de caso, realizado com os alunos dos Cursos de Desenho Industrial e de Comunicação Social, do Centro Universitário Carioca, no qual a aplicação das atividades lúdicas em sala de aula será descrita com maiores detalhes. O capítulo sete apresenta a conclusão desta dissertação, enquanto que no capítulo oito, serão relacionados os itens do Glossário e, por fim, no capítulo nove encontram-se as referências bibliográficas que foram utilizadas no desenvolvimento deste trabalho.

Capítulo 02

GESTÃO DO CONHECIMENTO E EDUTENIMENTO

Tudo dá certo no final. Se ainda não deu certo, é porque não chegamos ao final

Prof. Marcos Cavalcanti, ITOI/COPPE, citando o pai do Fernando Sabino.

2.1 Gestão do Conhecimento

Antes de falarmos sobre Gestão do Conhecimento, apresentaremos de forma simples e resumida o significado do termo “conhecimento”. De acordo com SVEIBY (1998) e CAVALCANTI e GOMES (2001), a conceituação do “conhecimento” tem ocupado a mente de filósofos ocidentais e orientais ao longo do tempo, sem que se tenha chegado a um consenso sobre uma definição da palavra que seja aceita de modo geral.

SVEIBY (1998) afirma que a palavra “conhecimento” pode possuir vários significados, como informação, conscientização, saber, cognição, sapiência, percepção, ciência, experiência, qualificação, discernimento, competência, habilidade prática, capacidade, aprendizado, sabedoria e certeza, dentre outros.

MELLO e BURLTON (2000) definem o “conhecimento” utilizando-se de uma “escada de conceitos” na qual itens como dado, informação e conhecimento são os seus degraus, conforme detalharemos a seguir:

- **Dado**

Este é um item básico, o degrau inicial da “escada de conceitos”, composto apenas por fatos estruturados, valores de parâmetros e medidas, geralmente sem um contexto de referência. Poderíamos defini-lo como a essência básica da informação.

- **Informação**

Quando agregamos um contexto de referência a um dado, estabelecemos um ou mais significados ou valores para o negócio ou indivíduo que esteja relacionado a ele, transformando este dado em uma informação.

- **Conhecimento**

Este é o terceiro “degrau”, no qual os indivíduos são orientados sobre o uso dos dados e das informações e suas aplicações em diferentes situações, seja para emitir julgamentos, tomar decisões ou realizar trabalhos.

O conhecimento pode, no entanto, apresentar um sentido duplo. De acordo com BARCLAY e MURRAY (1997), ele pode estar associado a um corpo de informações constituído por fatos, opiniões, idéias, teorias, princípios e modelos ao mesmo tempo em que pode também se referir à situação ou estado de um indivíduo em relação ao conjunto de informações, tal como ignorância, consciência, familiaridade, entendimento ou habilidade.

Segundo NONAKA e TAKEUCHI (1997), a diferença mais significativa entre a epistemologia ocidental e a oriental seria que a primeira dá mais valor às hipóteses e as teorias abstratas, enfatizando o conhecimento preciso e conceitual e as ciências sistemáticas, enquanto que a segunda adota linha do empirismo, valorizando a incorporação da experiência pessoal direta. Ainda de acordo com os autores, o conhecimento pode ser classificado em sua dimensão epistemológica em *conhecimento tácito* e *conhecimento explícito*. O conhecimento tácito é físico, subjetivo, o

conhecimento da experiência, específico ao contexto e de difícil formulação e comunicação. Já o conhecimento explícito está relacionado ao conhecimento da racionalidade e ao conhecimento transmissível em linguagem formal e sistemática.

A Espiral do Conhecimento

“A criação de novos conhecimentos envolve tanto ideais quanto idéias”.

Ikujiro Nonaka

Os novos conhecimentos têm sua origem nas pessoas, seja um pesquisador brilhante que tem um *insight* que redunde em nova patente ou um operário de fábrica que se baseia em muitos anos de experiência para sugerir alguma inovação expressiva nos processos de produção. Em ambos os casos, o conhecimento de um indivíduo foi convertido em conhecimento organizacional, valioso para a empresa como um todo e disponível para outras pessoas. E esta conversão é a atividade central de uma empresa do conhecimento.

O ponto de partida da inovação de NONAKA é o conhecimento tácito, que por ser altamente pessoal, apresenta uma dificuldade de formalização e de transferência para outras pessoas e que consiste na combinação de habilidades técnicas – o tipo de destreza informal e de difícil especificação incorporada ao termo *know-how*. Como por exemplo um mestre artesão que desenvolve uma perícia profunda com o passar dos anos, mas que é incapaz de explicitar princípios científicos ou técnicos subjacentes à sua capacidade.

O conhecimento tácito encontra-se profundamente arraigado na ação e no comprometimento do indivíduo com determinado contexto, seja o seu ofício, profissão ou

as atividades de um grupo ou equipe de trabalho. Este tipo de conhecimento possui uma importante dimensão cognitiva, composta de modelos mentais, crenças e perspectivas tão arraigadas que são tidas como algo certo, não sujeito a fácil manifestação e que exerce profunda influência sobre a maneira como o mundo é percebido pelo indivíduo.

A distinção entre conhecimento tácito e explícito sugere quatro padrões básicos de criação de conhecimento, em qualquer organização:

- ***De tácito para tácito***

Quando uma pessoa compartilha seus conhecimentos diretamente com outra, que os adquire através da observação, imitação e prática. Neste caso, o conhecimento torna-se parte da própria base de conhecimentos tácitos do observador, criando uma espécie de “socialização” no ofício.

Esta socialização é uma forma limitada de criação do conhecimento, pois apesar dos aprendizes absorverem as habilidades do mestre, nenhum deles, mestre e aprendizes, conseguiram agregar algum *insight* sistemático ao conhecimento do ofício. E justamente pela ausência desta sistematização, a organização não consegue alavancar o conhecimento com facilidade.

- ***De explícito para explícito***

As pessoas também são capazes de combinar componentes isolados do conhecimento explícito para a constituição de um novo todo. Por exemplo, quando o gerente de uma empresa coleta informações de toda a organização e as apresenta na forma de relatórios financeiros, esses documentos são novos conhecimentos no sentido de que sintetizam informações de muitas fontes diferentes.

Mas quando ocorre a interação do conhecimento tácito e explícito, acontece algo poderoso. As empresas japonesas são especialmente eficazes nesse tipo de intercâmbio entre o conhecimento tácito e o explícito.

- ***De tácito para explícito***

Quando um indivíduo for capaz de expressar os fundamentos técnicos de seu conhecimento tácito sobre um determinado assunto, ele o converterá em conhecimento explícito, permitindo assim o seu compartilhamento com outros indivíduos.

- ***De explícito para tácito***

À medida que um novo conhecimento explícito é compartilhado em toda a organização, ele começa a ser internalizado pelos funcionários, ou seja, utilizado para ampliar, estender e reformular seus próprios conhecimentos tácitos.

Na empresa criadora de conhecimento, todos esses quatro padrões estão presentes em constante interação dinâmica, constituindo uma espécie de espiral de conhecimentos. A externalização (conversão do conhecimento tácito em explícito) e a internalização (utilização do conhecimento explícito para a ampliação da própria base de conhecimentos tácitos) são as fases críticas da espiral do conhecimento, pois ambas exigem o envolvimento ativo do “eu”. Em outras palavras, o comprometimento pessoal.

Como o conhecimento tácito abrange modelos mentais e crenças, além do *know-how*, a evolução do tácito para o explícito é de fato um processo de articulação da própria visão de mundo – o que é e o que deveria ser. Ao inventarem novo conhecimento, os empregados também estão reinventando a si próprios, a empresa e até mesmo o mundo.

Entre a metáfora e o modelo

Converter conhecimento tácito em explícito significa descobrir meios de expressar o inefável. É uma das ferramentas gerenciais mais poderosas para a execução dessa tarefa costuma se encontrar entre as mais negligenciadas: o estoque de linguagem figurativa e de simbolismo a que recorrem os gerentes para a articulação de suas intuições e *insights*.

Segundo NONAKA e TAKEUCHI (1997), em 1978, a alta administração da Honda deflagrou o desenvolvimento de um novo conceito de carro com o slogan “vamos jogar”. A frase expressava a convicção dos executivos seniores de que os modelos Civic e Accord da Honda se tornavam muito triviais. Perceberam também que, com o ingresso da nova geração pós-guerra no mercado automobilístico, também chegava à maioria uma nova geração de jovens projetistas de produto, com idéias não convencionais sobre o que constitui um bom carro.

A decisão empresarial da Honda foi formar uma nova equipe de desenvolvimento de produto composta de jovens engenheiros e projetistas com idade média de 27 anos, que fosse capaz de criar um novo projeto de automóvel baseado em apenas duas instruções:

- Apresentar um conceito de produto que fosse fundamentalmente diferente de qualquer outra coisa que a empresa já tivesse feito anteriormente.
- Produzir um carro que fosse pouco dispendioso, mas que não fosse barato.

Apesar de parecer vaga, a missão infundiu um senso de direção extremamente nítido na equipe, cujo senso de desafio foi expresso através do slogan “Teoria da Evolução do

Automóvel”, cunhado por Hiro Watanabe, líder da equipe. Este slogan descrevia um ideal e lançava um questionamento que seria fundamental no processo de criação e desenvolvimento do projeto: se o automóvel fosse um organismo, como evoluiria? Os membros da equipe responderam com a criação de um novo slogan: “máximo de ser humano, mínimo de máquina”, explicitando que, segundo a crença da equipe, o carro deveria transcender, de algum modo, o relacionamento tradicional homem-máquina.

Esta “tendência evolutiva” resultou na criação do projeto de um carro que contradizia o estilo dos automóveis da época. Enquanto o padrão de sedans longos e baixos predominava no mercado, o Honda City, oriundo do conceito de produto que foi batizado de “Tall Boy”, apresentava um aspecto “alto e curto”, que acabou por ser tornar predominante no Japão.

A história do Honda City demonstra como as empresas japonesas utilizam a linguagem figurativa em todos os níveis da organização, adaptando-a de acordo com o nível e a fase de projeto. Uma das formas de linguagem figurativa é a metáfora, que é um método próprio de percepção, com o qual dois indivíduos situados em contextos diferentes e com experiências diversas compreendem algo mediante o uso da imaginação e de símbolos, sem a necessidade de análises ou generalizações.

O primeiro passo no processo de criação de conhecimento utiliza-se das **metáforas**. As pessoas são capazes de reunir seus conhecimentos sob novas formas, expressando o que sabem mesmo que não consigam fazê-lo através do uso de palavras. Esta característica da metáfora é altamente eficaz em estimular o comprometimento direto com o processo criativo nos primeiros estágios da criação do conhecimento, através da

fusão de duas áreas de experiências distintas e distantes em uma única imagem ou símbolo capaz de abrangê-las.

O filósofo e lingüista MAX BLACK (1967) descreve a metáfora como “duas idéias numa frase”, cuja conexão pode gerar uma discrepância ou conflito, devido ao fato de que pode envolver múltiplos significados, apresentando contradições, como no caso do slogan “Teoria da Evolução do Automóvel”, onde é proposto que uma máquina seja capaz de realizar algo inerente apenas aos organismos vivos. Mas ao contrário do que se possa esperar, esta característica torna-se o seu ponto forte, pois o conflito gerado pela metáfora desencadeia o processo criativo, estimulando as pessoas a definir seus *insights* com maior clareza e reduzir os significados conflitantes, resultando num primeiro passo para a conversão do conhecimento tácito em conhecimento explícito.

A transição entre a idéia, a pura imaginação e o pensamento lógico, de acordo com BLACK, nem sempre é um processo simples. Apesar de utilizar a intuição como força motriz e criar vínculos entre imagens aparentemente desconexas, a metáfora possui a capacidade de iniciar o processo criativo, mas não de concluí-lo sozinha. Para isso, é recomendável o uso da **analogia**, o segundo passo no processo de criação de conhecimento, que apresenta um processo mais reestruturado de reconciliação entre as contradições e de elaboração de distinções, facilitando a harmonização e o entendimento das contradições apresentadas pela metáfora.

O caso do desenvolvimento da minicopiadora da Canon, que viria a ser a primeira copiadora pessoal, pode ser usado como um exemplo do uso da analogia. Sua aceitação junto aos consumidores dependia fundamentalmente de sua confiabilidade e de seu bom funcionamento. Mas os projetistas sabiam que tinham pela frente um desafio: criar um

tambor fotossensível que fosse descartável. Esta peça, responsável por cerca de 90% dos problemas de manutenção, deveria ser de fabricação fácil e barata. A analogia e sua conseqüente “ruptura inovadora” ocorreu quando o líder da força-tarefa, Hiroshi Tanaka, que tomava cerveja junto com os demais membros da equipe de projeto, perguntou segurando uma lata de cerveja: “qual será o custo de fabricação desta lata?”. A pergunta desencadeou uma especulação entre os membros da equipe que resultou no desenvolvimento de uma tecnologia de processo capaz de produzir tambores de alumínio para copiadoras a um custo muito baixo.

O terceiro e último passo no processo de criação de conhecimento, concebido com uma rapidez maior do que a metáfora ou a analogia é o desenvolvimento de um **modelo** real, onde as contradições são resolvidas e seus conceitos transferidos através da lógica consistente e sistemática. Através do uso da metáfora, da analogia e do modelo podemos definir o processo pelo qual as organizações convertem o conhecimento tácito em explícito, num processo que envolve a vinculação de idéias e objetos contraditórios através da metáfora, seguido da resolução das contradições com o uso da analogia e, por fim, formalizando os conceitos emergentes através de um modelo, que torna este conhecimento disponível para o restante da empresa.

Redundância

Em seu estudo sobre as empresas japonesas, NONAKA (1997) aponta a redundância como uma prática de superposição consciente de informações, atividades e responsabilidades, como de fundamental importância para uma empresa criadora de conhecimento. Diferente da visão ocidental, que encara a redundância como um desperdício de tempo e recursos, os japoneses conferem-na uma grande importância devido ao fato de estimular o diálogo e a comunicação freqüentes entre os empregados,

fazendo com que seja criada aquilo que o autor denomina como “uma base cognitiva comum”, que facilita a transferência dos conhecimentos tácito e explícito para toda a organização.

Com esta abordagem, as diferentes áreas funcionais passam a trabalhar juntas, com uma ótica compartilhada de divisão de trabalho, que promove a proliferação de informação, acelerando a capacidade da organização de criar e implementar novos conceitos. A redundância pode ser implementada também através do rodízio estratégico, em especial entre diferentes áreas tecnológicas e funções como Pesquisa & Desenvolvimento e Marketing, auxiliando os empregados a compreenderem o negócio sob diferentes perspectivas, tornando o conhecimento organizacional de aplicação prática mais fácil.

O uso da redundância deixa claro que o valor da contribuição individual é determinado muito mais pela importância da informação que é oferecida para todo o sistema de criação de conhecimentos do que pela posição ocupada pelo indivíduo na hierarquia organizacional. Apesar de existirem diferenças entre papéis e responsabilidades, a criação de novos conhecimentos é o produto da interação dinâmica entre estes diferentes papéis.

Abordagens organizacionais para a Gestão do Conhecimento

Existem duas frentes principais, identificadas por SVEIBY (1998) para caracterizar as distinções mais importantes nas abordagens organizacionais para a Gestão do Conhecimento:

- *Gerenciamento da Informação*

Sua principal característica é que o conhecimento é tido como um componente que pode ser identificado e manipulado por sistemas de informação. O autor afirma ainda que esta tendência é recente e está em franca expansão devido aos investimentos em Tecnologia da Informação. Os adeptos desta abordagem geralmente possuem formação nas áreas da ciência e da engenharia da computação.

- *Gerenciamento de Pessoas*

Neste caso, a principal característica é o foco na avaliação, mudança e desenvolvimento das habilidades humanas e do comportamento, sendo que o conhecimento é tido como um conjunto de processos organizacionais em constante mutação. Os adeptos desta abordagem geralmente possuem formação em Filosofia, Psicologia ou Administração de Empresas, sendo que os psicólogos se preocupam com o conhecimento individual enquanto que os demais se concentram no conhecimento organizacional.

A proposta de SVEIBY (1998) foi posteriormente ampliada, com uma classificação em três grupos:

- *Abordagens Mecanicistas*

São focadas na aplicação de tecnologias e recursos no gerenciamento de uma empresa. Suas principais suposições de abordagem, que devem estar relacionadas aos sintomas do problema são:

- Focalizar na melhor acessibilidade da informação, sustentada por melhores métodos de acesso e nas facilidades para reciclagem/reutilização de documentos (hipertextos, banco de dados, etc.)

- Utilização de tecnologias baseadas em redes de computadores como prováveis soluções.

- *Abordagens Culturais/Comportamentais*

Este tipo de abordagem apresenta uma profunda identificação com os processos de reengenharia, tendendo a se concentrar mais na inovação e na criatividade do que na alavancagem dos recursos existentes ou na explicitação do conhecimento tácito.

SILVA (2000) relata que nesta abordagem as mudanças organizacionais e culturais são o principal foco para a solução dos problemas, enquanto que as tecnologias empregadas são relegadas para segundo plano.

- *Abordagens Sistemáticas*

Nesse caso, a modelagem é o ponto de partida para a solução da questão da Gestão do Conhecimento, o que significa que, para que possa ser utilizado, gerenciado e agregar valor, o conhecimento deve ser modelado. Tanto as questões culturais quanto as tecnologias são levadas em conta, sendo avaliada a necessidade de sua intervenção nesses assuntos e fazendo com que o conhecimento ultrapasse o domínio dos gerentes e se espalhe por toda a organização.

Definições sobre Gestão do Conhecimento

Diferentes autores deram sua descrição sobre a Gestão do Conhecimento. PROBST (2000) afirma que a necessidade da Gestão do Conhecimento deriva da percepção de que o conhecimento existente em uma organização é um elemento corporativo, ou seja, faz parte de seu contexto como um ativo. BARROSO e GOMES (1999) ressaltam que a

Gestão do Conhecimento apresenta raízes em várias disciplinas, em especial as ciências cognitivas, da informação, organizacionais e da administração.

Segundo MACINTOSH (1997), a Gestão do Conhecimento não se resume apenas a gerir ativos de conhecimento, mas também a gestão dos processos que atuam sobre estes ativos, incluindo desenvolver, preservar, utilizar e compartilhar conhecimento. Já ALLEE (1997) afirma que a Gestão do Conhecimento nos proporciona um novo ponto de vista sobre como as coisas ocorrem dentro de uma organização e que deve ser compreendido como um sistema complexo, no qual tudo está em constante mudança.

A Sociedade do Conhecimento

Uma corrente de escritores, dentre eles STEWART (1998), acredita na importância da informação e do conhecimento como instrumentos estratégicos. O conhecimento tornou-se o principal ingrediente do que é produzido, comprado e vendido. Como resultado, a sua gestão tornou-se a tarefa econômica mais importante dos indivíduos, das empresas e dos países.

Os avanços tecnológicos nos setores de comunicação e informação estão eliminando as fronteiras entre organizações e entre países e causando fortes impactos na vida dos indivíduos, nos seus ambientes profissionais, familiares e sociais. Diante de tantas transformações, a política, as leis e a educação precisam ser reformuladas de forma a se adequar às mudanças, dando especial atenção às novas necessidades da sociedade. Estes avanços ainda representam, segundo STEWART (1998), um desafio a todas as categorias de profissionais que trabalham em qualquer uma das fases do ciclo da informação, seja na fase de geração, de seleção, de coleta, de organização, de representação, de processamento e / ou uso, ou ainda na gestão deste processo. Diante

deste quadro, passemos a refletir sobre quem é este profissional que hoje é demandado pelas empresas.

O Profissional do Conhecimento

As transformações ocorridas no ambiente têm levado à ampla discussão sobre a importância do conhecimento para as organizações, sobre a necessidade de retê-lo e de valorizar os profissionais que o detêm. De acordo com BALCEIRO e ÁVILA (1998), esta nova abordagem está muito voltada para viabilizar o sucesso das empresas, aumentando sua vantagem competitiva diante dos concorrentes, o que envolve vários aspectos, dentre os quais encontra-se o gerenciamento e a qualidade do conhecimento que é empregado nas e pelas empresas.

O progresso tecnológico teve influência direta nas transformações econômicas e tecnológicas nas últimas duas décadas. Com o surgimento de uma economia globalizada, as empresas passaram a sofrer pressões diferentes das que caracterizavam aquelas existentes na Era Industrial. Este novo modelo econômico vem exigindo maior adaptabilidade, competência e capacidade de aprendizagem, tanto das empresas quanto dos seus empregados, além de permanente inovação e aumento da velocidade de realização de seus processos.

Paralelamente, o advento da chamada Sociedade do Conhecimento, vem sendo marcado pela evolução de setores produtivos, tanto de manufatura como de serviços, que estão estabelecendo como prioridade uma absoluta necessidade de reestruturação, modernização e inovação, visando maior produtividade. DRUKER (1988) previu que a grande organização típica teria menos da metade dos níveis gerenciais que possuía naquele momento e não mais do que um terço do número de gerentes, num espaço de

tempo de 20 anos. Além disso, “o centro de gravidade do emprego”, segundo o autor, “está se transferindo, rapidamente, de trabalhadores manuais e burocráticos, para trabalhadores com conhecimento, que resistem ao modelo de comando e controle que os negócios assumiram a partir do exemplo militar de cem anos atrás”.

Mas, afinal, quem é o profissional do conhecimento? SVEIBY (1998) define este profissional como alguém que é altamente qualificado e com alto nível de escolaridade. Segundo o autor, o trabalho deste profissional consiste, em grande parte, “em converter informação em conhecimento”, usando para tal, na maioria das vezes, as suas próprias competências, recorrendo esporadicamente aos fornecedores de informações ou de conhecimento especializado. Para as empresas cuja maioria de seus profissionais são profissionais do conhecimento, o valor de seus ativos intangíveis é muito maior do que o dos ativos tangíveis.

A boa gestão do capital intelectual das empresas (que corresponde aos ativos de mercado, de propriedade intelectual e de infra-estrutura, além dos ativos humanos) pressupõe integração entre as competências individuais de seus colaboradores, o que determina o diferencial competitivo que uma empresa pode construir em dado mercado.

Um novo modelo foi proposto por CAVALCANTI, GOMES e PEREIRA (2001), para as empresas na Sociedade do Conhecimento, denominado **Capitais do Conhecimento**. Este modelo é, segundo os autores, fruto da reflexão teórica dos conceitos expostos por SVEIBY (1998), STEWART(1998) e EDVINSSON (1998), além de observações práticas fundamentadas em experiências concretas desenvolvidas por alguns projetos de Gestão do Conhecimento realizados pelo CRIE – Centro de Referência em Inteligência Empresarial, da COPPE/UFRJ.

De acordo com CAVALCANTI, GOMES e PEREIRA (2001), o modelo dos Capitais do Conhecimento é composto por quatro capitais distintos que devem ser monitorados e gerenciados para que se obtenha uma Gestão do Conhecimento de uma empresa eficiente. Os Capitais do Conhecimento são:

. *Capital Ambiental*

Pode ser definido como o conjunto de fatores que descrevem o ambiente onde a organização está inserida, expressos pelo conjunto das características sócio-econômicas da região (nível de escolaridade, distribuição de renda, taxa de natalidade, etc.), pelos aspectos legais, valores éticos e culturais, pelos aspectos governamentais (grau de participação do governo, estabilidade política) e pelos aspectos financeiros (como o nível da taxa de juros e os mecanismos adequados de financiamento).

É de fundamental importância que a empresa conheça o ambiente no qual está inserida, para que possua uma definição clara de sua visão estratégica e de seu posicionamento no mercado. Outros fatores igualmente importantes são a flexibilidade, estar atento às mudanças, perceber as inovações tecnológicas e entender que informação e conhecimento são fatores estratégicos.

. *Capital Humano*

É uma combinação da capacidade, habilidade e experiência em relação ao conhecimento formal que os integrantes detêm e que agregam a uma empresa. Entretanto, este tipo de capital não é de propriedade da empresa; ele é um “ativo intangível” que pertence ao próprio indivíduo mas que pode ser utilizado pela empresa como forma de gerar valor.

As empresas devem, antes de tudo, definir suas competências necessárias à realização do negócio, para que possam captar, desenvolver e reter o capital intelectual encontrado em seus funcionários, para garantir que o negócio continue.

. *Capital Estrutural*

Pode ser definido como um conjunto de sistemas administrativos, conceitos, modelos, rotinas, patentes e sistemas de informática que pertencem à organização de maneira efetiva. É o mais fácil de mensurar, pois pode-se determinar o valor de um determinado software ou equipamento com relativa facilidade. De modo diferente do capital intelectual, o capital estrutural pode ser desenvolvido pelos funcionários, mas pertence à organização.

. *Capital de Relacionamento*

É composto da rede de relacionamentos de uma organização e de seus colaboradores com seus clientes, fornecedores e parceiros. Cada uma destas relações pode agregar diferentes tipos de valor, desde o retorno financeiro, retorno de imagem até a exigência de padrões de qualidade. Utilizando sua visão estratégica como ponto de partida, a empresa deve determinar quais os *relacionamentos-chave* para o sucesso de seu negócio, construindo uma estratégia de relacionamento com cada um deles.

2.2 A Educação

A educação sempre se constituiu em processo socializador. Cada sociedade define a educação de que precisa e não permite uma educação que possa colocar em risco a sua própria existência. Mesmo sendo tecnologias educacionais de eficiência reconhecida, a utilização do giz, do quadro-negro e da aula presencial já não são a resposta mais eficiente para atender à demanda de pessoas por melhores oportunidades na sociedade.

A UNESCO promoveu um encontro em Paris, com 4.000 educadores de todas as partes do mundo, no qual deixou clara a preocupação com questões sociais, a valorização da diversificação na educação, com o uso de métodos educativos e inovadores, estimulando o pensamento crítico e a expansão da criatividade.

Embora possam atuar individualmente, muitas das ações dos seres humanos na busca da sobrevivência são coletivas. Ao longo de seu período de evolução, a humanidade estabeleceu comunidades, sociedades, formas de comunicação, culturas e a comunicação de significados, fazendo com que os seres humanos desenvolvessem um processo constante de interação, seja com outros seres humanos, objetos ou com o meio ambiente. Para isso, são utilizados dois mecanismos básicos: a *organização*, que lhe permite escolher, em cada situação, o comportamento mais apropriado e eficiente e a *adaptação*, que torna possível sua sobrevivência nas condições adversas e com restrições do mundo em que vive.

De acordo com FURTH (1974), a adaptação compreende dois momentos ou processos que funcionam como mecanismos reguladores e mantêm o organismo em equilíbrio vivo e dinâmico: a *assimilação*, que consiste na incorporação de dados do meio ao organismo e a *acomodação*, que consiste na modificação do organismo à realidade particular do meio.

2.2.1 Sala de aula interativa

Para que possamos compreender melhor os mecanismos descritos anteriormente, dentre os diferentes segmentos educacionais e profissionais existentes vamos nos deter no Design Gráfico, também denominado como “Programação Visual”. Segundo o

ICOGRADA (International Council of Graphic Design Associations) ³, o Design Gráfico é uma atividade intelectual, técnica e de criação referente não apenas à produção de imagens, mas também à análise, organização e métodos de apresentação de soluções visuais para problemas de comunicação. Como a informação e a comunicação são as bases da vida nas esferas comerciais, culturais ou sociais, o designer gráfico tem como tarefa principal prover a resposta certa a problemas de comunicação visual, de qualquer natureza, em qualquer setor da sociedade.

Se estas são as características necessárias para o desenvolvimento profissional de um designer é de se esperar, portanto, que os alunos de graduação de Design Gráfico possuam uma postura pró-ativa em relação a construir ou desenvolver conhecimento, utilizando-se da criatividade associada a métodos de pesquisa e reflexão e investigando a realidade ao redor para poder atingir melhor os seus objetivos. Entretanto, observamos que acontece exatamente o oposto. Estes alunos apresentam alguns vícios crônicos de formação, tais como atitude passiva em relação à aprendizagem, falta de hábito de leitura, desconhecimento dos métodos de pesquisa e embotamento da criatividade, além de pouca ou nenhuma vontade de alterar o *status quo*.

Como consequência desta postura e da absorção de informações descontextualizadas e/ou desatualizadas, formam-se todos os anos profissionais desprovidos das qualidades básicas esperadas de um profissional da Era do Conhecimento e da Informação: capacidade de aprender, de inovar e de adaptar-se a novas situações, desenvolvendo soluções com o uso da criatividade, análise crítica, reflexão e inteligência.

³ Conforme registrado em 18/02/2005, em seu website: www.icograda.org

GARDNER (1995) define inteligência como “a capacidade de resolver problemas ou de criar produtos que sejam valorizados dentro de um ou mais cenários culturais” e advoga que, no mundo prático, o que possibilita ao indivíduo resolver problemas e criar produtos significativos é uma combinação das seguintes competências intelectuais relativamente autônomas, que ele chama de “*inteligências humanas*”:

- Inteligência lingüística – esta inteligência permite ao indivíduo expressar sua realidade e sonhos com maior clareza, tanto através do uso da fala quanto da escrita.
- Inteligência lógico-matemática – está relacionada diretamente com a capacidade lógica e matemática e também com a capacidade científica do indivíduo. Seu desenvolvimento permite o surgimento de novos modelos de pensamento e um aprimoramento na percepção dos elementos da grandeza, peso, distância, tempo e outros que envolvam ações sobre o ambiente.
- Inteligência espacial – é a capacidade do indivíduo de criar um modelo mental de um mundo espacial e ser capaz de manobrar e operar utilizando-o. Esta inteligência proporciona a compreensão mais ampla do espaço físico e temporal onde vive e convive o indivíduo, sensibilizando-o para a identificação de suas referências de beleza e fantasias.
- Inteligência musical – está relacionada às pessoas que costumam se expressar musicalmente, capazes de identificar sons, ler e criar músicas com facilidade.
- Inteligência corporal-cinestésica – é a inteligência que proporciona a resolução de problemas, a comunicação interpessoal ou a elaboração de produtos utilizando o corpo, seja por inteiro ou envolvendo apenas algumas de suas partes, com o controle dos movimentos e a manipulação de objetos com destreza. O aperfeiçoamento desta inteligência ensina ao indivíduo a diferença entre “ver” e “olhar”, uma vez que privilegia

dois campos complementares: o primeiro, a *sensibilidade ampla*, está ligado à força física, equilíbrio corporal, destreza e outras manifestações do corpo, enquanto que o segundo campo, a *sensibilidade fina*, está ligada ao tato, paladar, olfato, visão, atenção e outros componentes.

- Inteligência interpessoal – está relacionada à busca pela empatia e do controle emocional com o objetivo de responder adequadamente às atitudes, emoções, motivações e desejos de outros indivíduos, desenvolvendo a compreensão e tornando possível a identificação das motivações alheias, seu modo de trabalhar e como trabalhar cooperativamente com estas pessoas.

- Inteligência intrapessoal – ao contrário da Inteligência interpessoal, esta é uma capacidade introspectiva, direcionada para dentro do próprio indivíduo, com o objetivo de atingir o autoconhecimento e de formar um modelo acurado e verídico de si mesmo. Através deste modelo, o indivíduo pode operar efetivamente a vida, aprimorando a percepção da própria identidade, seu discernimento e o domínio das suas emoções.

Continuando seus estudos, após alguns anos, GARDNER (2002) relacionou mais três tipos de inteligências:

- Inteligência Pictográfica – é aquela observada em pessoas que conseguem expressar-se através da pintura, desenho, escultura ou imagens gráficas.

- Inteligência Naturalista – seria a capacidade do ser humano de entender o mundo e a natureza ao seu redor, percebendo e compreendendo a sua mortalidade, a vida de um modo mais complexo e as diferenças entre os diversos tipos de vida existentes no planeta.

- Inteligência Existencial – esta inteligência, através de questionamentos sobre a vida, a morte e o universo, capacitaria o indivíduo à compreensão integral do cosmos, do infinito e o infinitesimal. Compreenderia de forma mais aprimorada o significado da vida e da morte, o destino do mundo físico e psicológico e a relação do amor por um outro, pela arte ou por uma causa.

A definição destas inteligências quebrou paradigmas sobre a compreensão de como os indivíduos aprendem, demonstrando que a simples transmissão de informações não é suficiente para tornar as pessoas que as recebem mais inteligentes. Atualmente, a psicologia do processamento de informações, ou ciência cognitiva, fornece uma concepção muito mais dinâmica do que ocorre na mente humana, embora não conte com um fundamento teórico e desconsidere a biologia. Quase todos os problemas examinados são do tipo lógico-matemático e o interesse pela criatividade ainda é reduzido. VIGOTSKY (1984) entendia o processo de criação como uma contínua reelaboração do antigo e do novo, baseado na imaginação e manifestando-se tanto nas artes quanto na ciência e na técnica. Para ele, a criação é localizada no espaço e no tempo e é, portanto, um produto cultural. A deficiência recorrente em termos de criatividade observada nos alunos de Design Gráfico demonstra que, para ser solucionada, torna-se necessária a busca por novos modelos, por práticas que transformem a sala de aula em um lugar mais atrativo e que estimule os alunos a superarem suas próprias deficiências.

TIFFIN e RAJASINGHAM (1995) analisam a importância e o alcance das salas de aula dentro da Instituição escolar, bem como a expectativa que geram e seu efeito sobre as pessoas que ali se encontram, citando que

“quando um professor e um aluno iniciam uma troca didática numa sala de aulas, ambos estão conscientes de que os demais estudantes estão escutando. O professor leva isto em conta, desejando que a interação com o estudante tenha um efeito viciário sobre os outros.

(...)

O que valida a sala de aulas é a economia de escala proporcionada pela interação em grupo, possibilitada pelo quadro-negro, bem como a sedutora possibilidade de que, quando a interação é feita com perícia, haja uma sinergia que a faça no mínimo tão eficaz quanto a interação didática entre aluno e professor”.

(TIFFIN e RAJASINGHAM, 1995).

De fato, este é o sonho de todo professor: que o diálogo estabelecido com um único aluno contagie os demais e que aquele encontro se justifique, deixe marca. E para atingir este objetivo, o uso de novos métodos educacionais pode ser a solução.

2.2.2 O novo papel do professor na aprendizagem colaborativa

A aprendizagem colaborativa é um processo baseado na conversação, onde trabalhar é conversar e assumir compromissos, forçando o amadurecimento de todas as partes do processo. Se na visão construtivista o professor assumia o papel de *“facilitador”*, na aprendizagem colaborativa é exigido dele um esforço ainda maior, o de *“incentivador”*, exercitando habilidades diversas que são indispensáveis neste tipo de ambiente. Enquanto o facilitador abre caminhos e aponta direções, atuando sobre os indivíduos, o incentivador motiva, estimula e age em comunidades, gerenciando-as e avaliando as competências que os alunos podem desenvolver em conjunto e em determinados momentos.

Na “comunidade de aprendizes”, o envolvimento das pessoas é muito grande. Gerada por ambientes de aprendizagem colaborativa, este tipo de comunidade é solidária, compreensiva e estimulante, onde a comunicação torna-se rápida e eficaz, seja do ponto de vista coletivo (onde todos comunicam-se com todos) ou no particular (do professor com um aluno, de um aluno com o professor ou entre dois alunos).

Um dos fatos mais relevantes deste tipo de ambiente é conscientizar o aluno de seu papel como sujeito de seu próprio aprendizado. Além disso, ele atua também como parceiro dos demais alunos e do professor, levando ao fortalecimento da cidadania e contribuindo para formar profissionais mais competentes. Além de veicular conteúdos e construir significados, o trabalho colaborativo pode contribuir significativamente para formar cidadãos mais conscientes de seus direitos e de suas responsabilidades, mais participativos e envolvidos em questões coletivas, mais solidários e interessados no patrimônio cultural e ambiental comum, mais preocupados com a elevação de padrões de qualidade de vida.

Sobre aprendizagem colaborativa, LUKOWIECKI (2000) cita COLLINS que diz que

“ninguém é uma ilha e que não há um projeto tão simples que uma pessoa só possa realizar sozinha; e que aprender com os outros, reformulando o conhecimento a partir da crítica do outro, é importante para o fortalecimento das habilidades de comunicação e raciocínio.”

Pode-se afirmar que *“a noção de aprendizagem colaborativa é de que a aquisição de conhecimentos, habilidades ou atitudes não é um processo inerentemente individual, mas resulta da interação grupal”* (LUKOWIECKI, 2000). Esse tipo de aprendizagem pressupõe que cada participante tem conhecimentos e experiências individuais para

oferecer e compartilhar com os outros membros do grupo; cada um ajuda o outro a aprender; cada membro deve desempenhar e intercambiar papéis para realizar a missão do grupo.

Dentro desta abordagem de aprendizagem colaborativa, o desafio para os educadores seria implementar uma abordagem de ensino que oportunize aos alunos experiências concretas e contextualmente significativas, nas quais eles possam buscar padrões, levantar suas próprias perguntas e construir seus próprios modelos, conceitos e estratégias. Neste sentido, a sala de aula pode ser vista como uma mini-sociedade, uma comunidade de aprendizes envolvidos com atividade, discurso e reflexão.

2.3 Edutenimento

De acordo com ROBERT COTTON e RICHARD OLIVER (1994), o termo “Edutenimento” (edutainment, em inglês), um neologismo composto pelas palavras educação e entretenimento, foi provavelmente um dos primeiros gêneros a emergir da revolução da mídia interativa que se iniciou nos Estados Unidos na década de 1980. A combinação dos dois termos descrevia, inicialmente, um estilo de programação no qual as informações seriam apresentadas de uma forma lúdica, utilizando-se de todas as capacidades disponíveis dos sistemas multimídia interativos. Também conhecido como “entretenimento educacional”, o Edutenimento teve suas origens fundamentadas nas mídias impressas, tais como enciclopédias, atlas ilustrados, livros didáticos e livros infantis, que promoviam uma combinação entre informação textual e imagens com o objetivo de melhor ilustrar o assunto apresentado.

Com o surgimento do cinema e da televisão, novas modalidades de Edutainment foram sendo desenvolvidas, como por exemplo os documentários e as vídeo aulas, que até os dias atuais vem sofrendo constantes reformulações no modo de apresentar seus conteúdos. Os canais de televisão por assinatura, em especial o Discovery Channel, o National Geographic Channel e o History Channel, tem buscado inovar constantemente no formato de seus programas com o objetivo primordial de atrair – e reter – uma audiência crescente entre diferentes faixas etárias.

Para que este objetivo seja atingido com maior eficiência, os canais e suas produtoras associadas têm se utilizado de equipes multidisciplinares compostas por pesquisadores, fotógrafos, cineastas, roteiristas, designers e locutores, dentre outros, cuja combinação de competências tem resultado na produção de programas sobre os mais variados assuntos, utilizando-se de uma linguagem capaz de atingir seu público-alvo e fazê-lo compreender os conteúdos que lhe são apresentados. Além disso, existem programas que oferecem maiores informações a respeito dos temas abordados através da Internet, permitindo o aprofundamento do espectador no assunto por ele escolhido.

Como exemplo do uso do Edutainment em documentários veiculados por canais de televisão por assinatura, citamos os programas “Discovery na Escola”, “Dino Planet” e “Reescrevendo a História”, todos veiculados pelo Discovery Channel em diferentes horários. O primeiro, que apresenta o subtítulo “O Guia Completo”, aborda um tema a cada dia, sobre os mais variados assuntos, cuja formatação é claramente direcionada para alunos do ensino fundamental. Além de apresentar o conteúdo proposto, oferece também ao final de cada bloco perguntas e sugestões para pesquisas como forma de complementação.

O programa “Dino Planet” pode ser considerado um aperfeiçoamento dos similares apresentados na série “Paleomundo”, também veiculado por este canal. Abordando a Paleontologia, assim como os demais, a equipe de Dino Planet inovou ao transmitir seu conteúdo a partir do ponto de vista de um dinossauro, gerado através do uso da computação gráfica, enfocando como seria o seu dia a dia e apresentando, simultaneamente, informações sobre a geografia, fauna e flora da região onde habitava o dinossauro, realizando assim uma transmissão de conhecimentos muito mais abrangente. A formatação deste conteúdo, privilegiando simultaneamente o aspecto lúdico e informacional, permite que o programa seja assistido e apreciado por diferentes faixas etárias.

A proposta do programa “Reescrevendo a História” é a reavaliação de fatos históricos a partir da combinação de várias metodologias de pesquisa, que podem se utilizar desde a análise grafológica de documentos, passando pela análise acústica, recriação de condições climáticas, simulações feitas em computação gráfica e dramatização teatral com o objetivo de confirmar ou não a exatidão das informações históricas. A equipe de produção do programa procura reproduzir com fidelidade os figurinos, veículos, armamentos e outros itens relevantes ao assunto pesquisado, como forma de assegurar a fundamentação de suas análises.

2.3.1 O Edutainment e as Tecnologias de Informação

Com o desenvolvimento da informática e dos softwares multimídia, houve um grande aumento de aplicações possíveis a partir da combinação de diferentes tipos de arquivos digitais, como texto, imagens, animações, trilhas sonoras e filmes, que juntos poderiam ser utilizados para narrar ou ilustrar um conteúdo de informação. Os softwares

educacionais vem se utilizando desta combinação de diferentes mídias há alguns anos, mas a idéia de se utilizar este tipo de ferramenta data da década de 1970, com o lançamento do “Adventure”, o primeiro jogo de ficção interativa, baseado no RPG Dungeons & Dragons ⁴.

Com base nas transformações causadas pela Tecnologia da Informação, OLIVER (1994) afirma que *os educadores têm agora um novo papel a desempenhar e que a educação está se tornando uma parte do processo de negócio virtual*. Ainda segundo o autor, como as mudanças estão ocorrendo com grande rapidez, as companhias mais bem sucedidas serão aquelas que forem capazes de aprender mais rápido e que também forem mais eficientes em aprender coisas novas. Estas companhias sabem que treinar seus funcionários é uma vantagem competitiva e a velocidade com que elas conseguem aprender é fundamental numa área de competição.

Por este ponto de vista, o termo *negócio* já não possui o mesmo significado das décadas passadas, tornando-se cada vez mais um sinônimo de educação. Para manter e ampliar seus diferenciais competitivos, as companhias devem ser capazes não só de empregar, mas também de treinar e educar seus funcionários de uma forma que lhes seja prazerosa. Por esse motivo, OLIVER (1994) acredita que o próximo grande motor que irá impulsionar a economia será o Edutainment.

⁴ Primeiro RPG, criado em 1974 por Dave Arneson e Gary Gygax

2.3.2 Simulações didáticas

VICENTE (1999), cita o fato de que o prazer em aprender torna mais fácil o processo de assimilação de informações e conhecimentos, afirmando ser este o mecanismo que estimula o auto-didatismo, definido pelo mesmo como a capacidade de fazer conexões entre conceitos e idéias, a partir do prazer em pensar, em se desenvolver.

Os modelos convencionais de ensino causam justamente o efeito contrário, ou seja, associam no inconsciente dos alunos o uso de provas ao ato de aprender, criando uma associação involuntária de que o processo de aprender está necessariamente interligado com o sofrer, com ser posto em julgamento. O autor cita ainda que a escola pública foi criada na década de 1820 com o objetivo de treinar indivíduos oriundos do campo para que trabalhassem nas fábricas da cidade. Sua concepção era formar mão-de-obra para a indústria e não cidadãos com espírito crítico. Lamentavelmente, esta concepção continua a ser aplicada pelos governantes de diversos países, dentre eles o Brasil, apesar de já terem se passado quase duzentos anos desde a criação da escola pública.

Como atualmente uma grande parcela dos empregos está no setor de serviços, carente de empreendedores dotados de criatividade e iniciativa de tomar decisões, o modelo vigente não é mais capaz de atender à demanda, sendo indispensável um novo modelo que possa reverter este quadro, criando uma ligação íntima entre o ato de aprender e o estímulo prazeroso.

A princípio, todos aqueles que possuem acesso à educação e à informação estão, informal e naturalmente, se educando de maneira permanente. Eventos, notícias, filmes, livros, jornais, conversas, viagens, trabalhos, TV e Internet são, sem dúvida, elementos que ao portar informações, mesmo que se destinem ao mais puro entretenimento, nos

trazem novidades que podem suscitar ou transformar pensamentos e pontos de vista sobre determinados temas. No entanto, o ideal é que o indivíduo, no seu processo de educação, tenha desenvolvido uma formação crítica que lhe possibilite fazer leituras aprofundadas daquilo que o rodeia.

Uma das maneiras de utilizar este modelo de Edutenimento é através de jogos. O conceito de jogo é algo muito abrangente que inclui desde brincadeiras infantis até jogadas entre grandes empresas ou nações. Nesta dissertação, vamos focar especificamente três modalidades de jogos: os jogos baseados em Storytelling, os Jogos de Tomada de Decisão e os Jogos Cooperativos. VICENTE (1999) afirma que a maioria dos indivíduos que tem por hobby a prática destes tipos de jogos são autodidatas e que é grande a quantidade de mestres e doutores entre seus praticantes, em especial os de jogos de tomada de decisão, pois para estes indivíduos o ato de aprender tornou-se prazeroso.

2.3.3 A Utilização do Edutenimento e do Trabalho Colaborativo

A sala de aula desempenha um papel importante porque é o local onde os alunos se encontram para participar de uma atividade didática. Na maioria das vezes, eles pouco interagem ou apresentam o desejo de interagir, repetindo vícios crônicos de formação que os colocam numa posição de isolamento dos demais e, com isso, comprometendo o seu processo de aprendizagem. Mas, ao utilizarmos atividades lúdicas em sala de aula, estes mesmos alunos vão se tornando efetivamente mais presentes e participantes, buscando muitas das vezes espontaneamente interagir com os demais membros.

O uso do Edutenimento, ou de atividades lúdicas em sala de aula, pode ser feito de diversas maneiras. FOSNOT (1998) aborda o papel da representação na construção dos

significados, asseverando que todas as culturas representam o sentido da experiência de algum modo: por meio de símbolos, música, mito, narração de histórias, arte, linguagem, ciência. A experimentação desta abordagem pode ser feita em sala de aula através do uso de recursos multimídia, como por exemplo, CDs de áudio, filmes e animações.

FOSNOT (1998) ressalta ainda que nenhum ser humano pode ter um entendimento igual ao de outro ser humano, porque cada um tem experiências diferentes; mas a partir da linguagem, com histórias, metáforas e modelos, podem-se escutar e sondar os entendimentos uns dos outros e pode-se negociar significados que passem a ser tidos como partilhados. Este compartilhamento de conhecimentos e significados dentro de uma cultura ocorre porque

“à medida que as idéias são partilhadas dentro de uma comunidade, possibilidades novas são sugeridas ao indivíduo para serem levadas em consideração. Esses múltiplos pontos de vista podem oferecer às construções individuais um novo conjunto de correspondências e, às vezes, até mesmo contradições. (...) À medida que buscamos organizar a experiência para generalização e comunicação, nós nos empenhamos em coordenar pontos de vista, “em entrar na cabeça” dos outros, construindo assim abstrações reflexionantes adicionais e desenvolvendo significados que passam a ser “tidos-como-partilhados”. (FOSNOT, 1998)

2.3.4 Curiosidade, Desafio e Fantasia: resolvendo problemas

VICENTE (1998) apresenta, dentre outros fatores motivacionais para o processo de aprendizagem, o que eles chamam de “Desafio e Fantasia”, que envolvem o usuário num universo interessante e convidativo. Segundo os autores, estes dois aspectos estão mais relacionados, hoje, a jogos instrucionais e simulações. Outro fator motivacional é o da

Curiosidade, que está ligada à motivação intrínseca e pode ser considerada como um dos principais elementos propulsores da aprendizagem.

VICENTE (1998) cita uma metodologia que se apóia em pressupostos construtivistas denominada de Aprendizagem Baseada em Problemas, que possibilita ao estudante aprender a partir da colocação de um problema (real ou simulado), interagindo com o mesmo, obtendo dados, formulando hipóteses, emitindo julgamentos e tomando decisões. O usuário é estimulado a identificar, localizar, organizar, avaliar e usar a informação necessária para resolver um dado problema. Os ambientes fundamentados nesse método possibilitam que o usuário experimente a construção do conhecimento, decidindo os tópicos a serem explorados, seus níveis de profundidade e estratégias para a solução do problema.

Esses ambientes possibilitam também representações, soluções e decisões múltiplas e alternativas, dentro de contextos relevantes e realistas. Encorajam o aprendiz à apropriação e voz no processo de aprendizagem, ficando o professor com o papel de assessor. E, ainda, encorajam a autoconsciência do processo de aprendizagem, formando uma atitude reflexiva em relação aos fenômenos e problemas do mundo.

Capítulo 03

STORYTELLING

Imagine um mundo onde não existam vencedores nem perdedores; onde não exista a idéia de atacar ou defender; nenhuma terra a conquistar ou ser conquistada; imagine uma cultura onde um argumento é como uma dança. Este é o mundo do Storytelling

Lakoff & Johnson

O termo Storytelling significa “contar histórias”. Em sua forma original, trata-se de uma tradição oral espalhada por entre os povos de todo o mundo e que possui muitos pontos em comum entre estas diferentes culturas. Quando se fala em contar histórias, uma das primeiras coisas que vem à mente é o fato de que, na maioria das antigas tradições orais, esta atividade está relacionada com canções, músicas ou poemas épicos. As histórias podem ser contadas e/ou cantadas, com ou sem o acompanhamento de um instrumento musical e o papel representado pelos *músicos folclóricos* é muito mais profundo do que seus nomes deixam transparecer. Também conhecidos como bardos, estes indivíduos atuam, na verdade, como professores da espiritualidade, exemplos de comportamento, curandeiros, historiadores ou guardiões da tradição, dos quais as histórias e as canções são os veículos utilizados para transmitir o conhecimento.

Segundo RICHARD OLIVER (1994), a tradição oral do Storytelling deriva do xamanismo, um conjunto de crenças ancestrais que busca estabelecer contato com outros planos de consciência, a fim de obter conhecimento, poder, equilíbrio e saúde. Esta tradição busca transmitir conhecimentos através de histórias narradas para a tribo por seu chefe ou líder

espiritual e neste processo, o contar e recontar das histórias não seria simplesmente uma forma de exposição do conhecimento de recepção passiva. A tribo inteira deveria participar, fazendo perguntas, representando papéis e cantando passagens no decorrer da história, fortalecendo, com esta participação, o processo de aquisição do conhecimento.

Diferentes culturas e religiões possuem diferentes modos de descrever este processo, mas em geral as práticas são consideradas altamente secretas. MANDY BASTIAN (1999) cita como exemplo a cultura dos Manding, no oeste africano, que chamam este tipo de poder de “nyama”. Segundo os manding, este poder controla a natureza, as estrelas e o movimento das marés. Nyama seria o verdadeiro escultor do universo e enquanto ele molda a natureza em múltiplas formas, os nyamakalaw, que significa “os manipuladores do nyama”, podem alterar as formas do nyama em arte. Os nyamakalaw passam toda a vida aperfeiçoando habilidades secretas que são passadas de geração em geração, permitindo-lhes usar magia de forma tão habilidosa como os feiticeiros.

3.1 Modalidades de Storytelling

Às narrativas tribais sucederam-se outras formas de Storytelling, desde as lendas medievais até os jogos de computador interativos da atualidade. Em paralelo, foram sendo desenvolvidas novas aplicações práticas para o ato de contar histórias, como por exemplo atividades paradidáticas direcionadas para o ensino fundamental e médio e também no treinamento de funcionários de algumas empresas. Como o formato do Storytelling não obedece a contornos muito rígidos, existem diferentes formatações, ou modalidades, que podem ser adaptadas de acordo com o objetivo proposto:



Figura 01: Cantiga de Roda

Tradição oral

Conforme visto anteriormente, esta modalidade compreendia um grupo de pessoas reunidas em torno de um indivíduo, que tinha por objetivo transmitir conhecimentos de cunho social e educativo para aquela comunidade durante uma narrativa. Com o decorrer dos séculos a tradição oral assumiu novas formas, como as cantigas de roda infantis, nas quais temos a figura de um adulto que ensina e comanda a atividade, fazendo com que as crianças aprendam as canções e as cantem coletivamente. Por ser um processo de aprendizado fácil e prazeroso, permite que a figura do adulto se torne dispensável no decorrer do tempo e que as próprias crianças assumam o papel de coordenadores da atividade, ensinando as cantigas para outras crianças.



Figura 02: Página de abertura do conto “A Bela Adormecida”

Contos de Fadas

Depois da invenção da tipografia móvel por Gutemberg e o surgimento de livros com conteúdos não religiosos, o Storytelling sofreu uma grande mudança tornando-se cada vez mais uma forma de exposição de apenas uma via. A interatividade entre os participantes foi substituída pela absorção individual dos conhecimentos, numa comunicação solitária entre o autor e o leitor. O livro, por sua facilidade de transporte e manuseio, fez com que se perdesse, com o passar dos anos, o sentido de um evento social no qual os participantes se reunissem em torno de um autor para ouvi-lo contar suas histórias.

Como exemplo desta transformação causada pelo advento dos livros cito os contos de fadas, também chamados de contos maravilhosos, cujos conteúdos carregados de mensagens subliminares encantavam tanto as crianças quanto aos adultos em todo o mundo. Esta modalidade de Storytelling utilizava-se de textos mais ou menos longos

associados a ilustrações sobre determinadas passagens da história, conferindo desta forma um alto grau de ludicidade ao livro.



Figura 03: Tira de jornal do Príncipe Valente

Histórias Ilustradas

As histórias ilustradas poderiam ser consideradas como uma espécie de evolução dos contos de fadas, utilizando-se de uma combinação mais equilibrada na aplicação do texto e da imagem. A principal diferença nesta modalidade é que enquanto os contos de fadas possuíam imagens ilustrativas de partes específicas do texto, as histórias ilustradas trabalham com uma seqüenciação de imagens que ilustram pequenos trechos da narrativa. Esta fragmentação textual em pequenos blocos de informação ilustrada deve ter contribuído para a sua popularização, tendo sido muito utilizada, inclusive, em charges políticas e histórias cujo conteúdo não estava direcionado para o público infantil. Como exemplo de história ilustrada podemos citar a do Príncipe Valente, criada por Hal Foster.



Figura 04: Yellow Kid

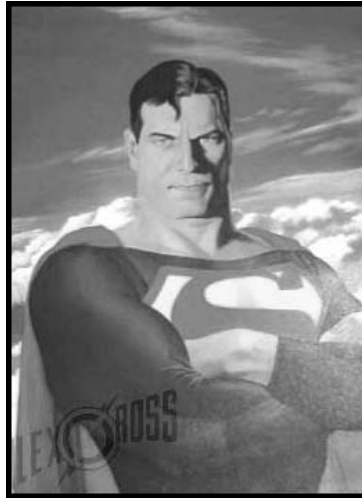


Figura 05: Super-Homem

Histórias em Quadrinhos

No final do século XIX, na tira Yellow Kid, publicada no jornal americano New York World, os textos deixaram de se comportar como uma espécie de legenda da imagem e passaram a ocupar diferentes áreas da ilustração, como o roupão do personagem e em áreas dotadas de contorno gráfico irregular, que seriam denominadas como “balões”. O surgimento do balão e sua utilização como indicativo gráfico da narrativa dos personagens marca a criação das histórias em quadrinhos, uma nova modalidade de Storytelling que se consagrou mundialmente nas décadas seguintes.

As revistas de histórias em quadrinhos iriam resgatar e atualizar o mito do herói, potencializando-o, em alguns casos, na figura do super-herói, indivíduo capaz de realizar proezas superiores àquelas ao alcance das pessoas comuns com o auxílio de poderes natos ou adquiridos na maior parte das vezes de forma involuntária. Em histórias policiais, de ficção científica e de aventuras surgiram personagens como Tarzan, O Sombra, Super-Homem, Batman, Homem-Aranha e X-Men, dentre outros, que desde o

final da década de 1910 até os dias atuais tem sido apreciados por leitores de todas as faixas etárias ao redor do mundo, ávidos por absorverem o conteúdo de suas histórias geração após geração.



Figura 06: Jogo de tabuleiro Space Hulk

Jogos de tabuleiro

Originalmente, os jogos de tabuleiro não são uma modalidade de Storytelling. Entretanto, eles podem ser adaptados para funcionar desta maneira, combinando aos elementos tradicionais como tabuleiros, cartas e peças uma ação de narrativa geral, de comunicação verbal entre seus participantes e do uso de elementos alheios ao conteúdo original do jogo, tais como desenhos feitos à mão, fotos, ilustrações e objetos, dentre outros.



Figura 07: Orc do videogame Warcraft

Videogames

ROBERT COTTON (1994) afirma que os videogames estão ocupando um espaço cultural que pertencia, anteriormente, às histórias em quadrinhos e aos contos de fadas, cuja forma linear de comunicação de apenas uma via, gera uma audiência passiva. Com o advento da hipermídia, utilizada nos videogames, está ocorrendo um retorno da participação ativa da audiência, criando assim possibilidades de novos tipos de narrativa, diferentes daquelas que ocorrem em um conto ou romance. Neste caso, ela será intensamente interativa, demandando uma participação freqüente do jogador baseado em sua identificação com o herói, além de uma assimilação gradual do conhecimento dentro do contexto do jogo.

Algumas narrativas também incluem “interrupções”, que se assemelham ao modelo de tradição oral mencionado anteriormente. Estas interrupções podem ser testes, explorações, problemas a serem resolvidos pelo jogador antes que a narrativa continue ou a consequência de suas ações no contexto do jogo. Podem servir também para

contextualizar e comentar sobre alguns aspectos da história e agir diretamente sobre o personagem do jogador e sobre a própria história.



Figura 08: Contadores de Histórias

Contadores de Histórias

Embora esta modalidade de Storytelling não seja recente, abordaremos aqui o formato que vem adquirindo ao longo dos últimos dez anos, no qual são adicionados outros elementos às técnicas da tradição oral, tais como o uso de computação gráfica, fantoches, participação de grupos musicais, projeção de filmes e desenhos animados, dentre outros. Devido a esta característica multimidiática, os contadores de histórias têm conquistado novos espaços além daqueles tradicionalmente ocupados em museus, centros culturais ou salas de aula. Projetos especiais itinerantes de estímulo à leitura, hospitais, consultórios terapêuticos e departamentos de recursos humanos têm adotado cada vez mais esta modalidade de Storytelling como forma de atingir seus objetivos, como por exemplo o incentivo à leitura, a disseminação do conhecimento, o resgate da memória afetiva e o auto-conhecimento.



Figura 09: Jogo de Cartas
“Magic – The Gathering”

Jogos de Cartas

Por definição, os jogos de cartas, também conhecidos como cardgames, se utilizam principalmente de cartas para o desenvolvimento de suas atividades, podendo contar ou não com a participação de outros elementos. Existem diversos tipos de jogos de cartas, como o pôquer e o tarot, mas iremos nos focar naqueles cuja aparência das cartas e sistema de regras estão unidos por um elo de inspiração aos cenários de fantasia dos RPGs.

O precursor desta modalidade de Storytelling foi o cardgame “Magic – The Gathering”, criado por Richard Garfield nos Estados Unidos, em 1994. Este jogo simula o duelo entre dois magos em suas torres, com o objetivo de conquistar novos territórios. A narrativa ocorre através do uso das diferentes cartas, que podem representar criaturas fantásticas, tipos de energias mágicas etc. O sucesso de “Magic – The Gathering” inspirou o surgimento de outros jogos do gênero, como Spellfire (baseado no RPG Dungeons & Dragons), Jyhad (baseado no RPG Vampiro – A Máscara), Pokémon e Yugi-Oh (ambos

inspirados em séries homônimas de desenhos animados), consolidando este tipo de produto junto à indústria do entretenimento.



Figura 10: Tela do website da Consul com programação visual referente a primeira década do século XXI

Linha do Tempo (Timeline)

Pesquisas empíricas tem demonstrado uma nova utilização do Storytelling por algumas empresas. Batizada por mim como “Linha do Tempo”, esta modalidade consiste, basicamente, em disponibilizar informações a partir de uma seqüência cronológica dos fatos e pode ser apresentada através da utilização de diversas mídias como livros, revistas, CDs interativos e Internet, dentre outros. A linha do tempo pode apresentar informações referentes a apenas um item (uma empresa, por exemplo) ou combinar diferentes itens (empresa, produtos, notícias, moda etc.) de forma a enriquecer ainda mais a narrativa e, em alguns casos, fundamentar o uso de determinadas políticas.

3.2 Aplicações do Storytelling nas organizações

As organizações modernas estão encontrando diferentes maneiras de utilizar o Storytelling. Dentre as empresas que estão aplicando a modalidade “Linha de Tempo” em seus websites, destacamos a Consul, fabricante de eletrodomésticos, que vem utilizando elementos de design para retratar com maior fidelidade a trajetória da empresa ao longo das décadas, combinando estes elementos com outras informações como História, culinária, tecnologia e política. A empresa disponibiliza no website (www.consul.com.br) informações sobre seus produtos ao longo das décadas de 1950 a 1990, incluindo também os produtos atuais (início da década de 2000) e apresentando, ainda, uma projeção para a década de 2010, conforme demonstrado nas figuras 11 e 12. Para enriquecer a narrativa, seu website alterna a programação visual de suas informações a cada década apresentada e oferece também informações pertinentes à época, como receitas culinárias e notícias de jornal.



Figura 11: Website da Consul com programação visual

referente a década de 1950. Visita feita em 17 de Janeiro de 2005.

mais intimamente conhecidos por eles. E, deste modo, através da extrapolação da narrativa, a recriação da mudança de idéias pode ser mais bem sucedida, com sua concepção sendo implantada na mente dos ouvintes não apenas como uma coisa vaga, inerte e abstrata, mas como uma idéia excitante e viva.

Para facilitar a comunicação

O uso do Storytelling demonstrou, segundo DENNING (2001), que uma pequena narrativa pode ser capaz de transmitir uma idéia complexa. Diferente de uma mídia convencional, onde a comunicação limita-se ao envio de uma mensagem de um emissor a um receptor, com baixos índices de interação entre o narrador e o ouvinte em relação à mensagem que está sendo enviada, a comunicação narrativa maximiza a interação entre eles através do estímulo do ouvinte em imaginar a história e vivê-la como um participante. Deste modo, ao recriar a história em sua própria mente, ele não a percebe como um “fator externo”, mas como algo que pertence à sua própria identidade.

Para aumentar o conhecimento tácito

Para muitas pessoas, o conhecimento explícito é o único realmente visível por isso tendem a focalizar suas atenções nele. No entanto, a maioria do nosso conhecimento real é tácito. Os analistas tradicionais sabem lidar com as abstrações que são visíveis, mas têm pouca idéia de como lidar com o que passa despercebido. O uso do Storytelling torna possível atingir este conhecimento tácito muitas das vezes desconhecido dos próprios ouvintes e, com isso, gerar diferentes visões de futuro.

Comunidades de prática e Storytelling

As comunidades de prática estão se tornando importantes para organizar o conhecimento compartilhado em grandes organizações e este fenômeno vem sendo conhecido sob diferentes nomes. No World Bank, elas são chamadas de *grupos temáticos*, na Hewlett-Packard de *comunidades de aprendizado* ou *redes de aprendizado*, na Chevron são as *equipes das melhores práticas* e na Xerox de *grupos familiares*. Independente do nome, a formação de grupos profissionais onde pessoas unem-se voluntariamente a outras para compartilhar interesses e aprender com as habilidades alheias tornou-se algo comum nas organizações do conhecimento.

Dentro do âmbito destas comunidades de prática o Storytelling pode servir como uma ferramenta natural devido a algumas de suas características, tais como:

- *Storytelling desperta a confiança*

As comunidades operam em um ambiente onde a confiança e o entendimento mútuo entre os seus membros encoraja o aprendizado e o diálogo. Elas são percebidas como lugares seguros nos quais as “pessoas que não sabem” podem aprender com “aquelas que sabem”. Este ambiente de confiança e entendimento mútuo pode ser facilitado pelo uso do Storytelling, estruturado por alguns de seus membros especialmente para atender às necessidades de outros.

- *Storytelling desbloqueia as emoções*

Ao contrário do que ocorria na maior parte das organizações, onde o crescimento era atingido através do uso da racionalidade e de uma abordagem mecanicista com pouco ou nenhum espaço para as emoções humanas, as comunidades de prática demonstraram que quando seus membros estavam emocionalmente envolvidos em um propósito

comum, o processo acontecia de modo mais fácil e com um maior comprometimento das pessoas envolvidas. Esta foi uma dura lição tanto para as companhias quanto para os executivos que passaram suas vidas tentando manter as emoções fora do local de trabalho e, atualmente, como forma de aumentar a eficiência e a eficácia, o local de trabalho precisa dispor do necessário para fornecer tempo e espaço tanto para o lado racional quanto para o emocional. As histórias naturalmente geram emoções, seja interesse, curiosidade, medo, deslumbramento ou raiva, dentre outras. Então, o uso de histórias pode ser um canal para auxiliar no bom funcionamento da comunidade e o Storytelling ser utilizado como uma ferramenta para lidar com as emoções pouco exploradas no dia a dia.

- *Storytelling é não-hierárquico*

Enquanto as práticas convencionais podem ser entendidas como “uma opinião alheia”, nas quais as pessoas questionam o porquê devem aceitar as idéias vindas de outras, o Storytelling apresenta-se como um processo colaborativo, no qual o contador de histórias e os ouvintes unem-se para criar conjuntamente a história em si.

Capítulo 04

JOGOS COOPERATIVOS

Um por todos e todos por um!

Lema dos mosqueteiros do rei da França – “Os Três Mosqueteiros”, de Alexandre Dumas

Em nossa sociedade, cujo contexto é o aumento da produtividade e do consumo, a união entre seus indivíduos, a paz e a cooperação tornaram-se conceitos de valor inferior à aquisição de riquezas materiais e o individualismo. A competição tornou-se o caminho principal a ser trilhado, com valores que giram em torno de “ser o melhor”, derrotar o oponente e obter resultados. A prática competitiva é fundamentada em conceitos predatórios, nos quais para se vencer ou ter sucesso é necessário ser capaz de tirar vantagens de outros indivíduos, quebrar regras e competir ferozmente atacando antes que os outros o façam.

A prática competitiva é defendida como um importante elemento educativo, capaz de preparar o indivíduo para viver numa sociedade competitiva como a nossa. Entretanto, seus defensores não mencionam que esta prática aumenta no indivíduo a tensão, a frustração e o medo de fracassar, restringindo a expressão de suas capacidades e, conseqüentemente, sua auto-estima, podendo conduzir a comportamentos violentos.

Se, ao contrário, fosse adotada uma prática cooperativa, seríamos capazes de despertar em nossa sociedade valores positivos como o amor ao próximo, a responsabilidade e a organização, que se refletiriam, dentre outros aspectos, numa busca pela melhora da qualidade de todos os processos produtivos e do desempenho de seus participantes. Na visão cooperativa, o fato de se realizar alguma tarefa de forma positiva, ou seja, obtendo

sucesso, não implica na depreciação ou na derrota de outros indivíduos. O realizador pode se revelar extremamente competente no exercício de suas funções sem com isso ter que prejudicar ou conquistar a terceiros. De acordo com TEIXEIRA (2001), a UNESCO ⁵ relaciona como valores essenciais para a paz mundial e a convivência ecológica entre as pessoas *respeitar a vida, rejeitar a violência, ser generoso, escutar para compreender, preservar o planeta e redescobrir a solidariedade*, valores considerados como fundamentais também pelos defensores da prática cooperativa.

Mas como estimular a transição entre a prática competitiva e a prática cooperativa? Certamente através da educação. No entanto, a escola e os profissionais de ensino têm se defrontado com mudanças de paradigmas que tem dificultado o processo educacional. A grande quantidade de informações e a rapidez com que estas se revelam desatualizadas têm tornado o ato de aprender cada vez mais superficial, desestimulando a prática da reflexão e a busca por valores subjetivos que possam proporcionar ao aluno a conquista de sua formação como indivíduo.

Uma proposta que vem sendo utilizada desde o final da década de 1970 e que pode auxiliar nesse processo de transição entre o competitivo e o cooperativo são os jogos cooperativos. Segundo ORLICK (1978), da Universidade de Ottawa, no Canadá e um dos precursores dos jogos cooperativos, estes surgiram há milhares de anos durante as celebrações pela vida realizadas por membros de comunidades tribais. Ainda hoje, povos como os inut (Alasca), os aborígenes (Austrália) e os índios brasileiros, dentre outros, adotam as atividades cooperativas no seu cotidiano, seja através de rituais religiosos, dança ou jogos.

⁵ Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura.

O autor afirma ainda que

"a diferença principal entre jogos cooperativos e competitivos é que nos jogos cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor."

A sistematização dos jogos cooperativos ocorreu nos Estados Unidos na década de 1950 e posteriormente se expandiram para outros países como o Canadá, Venezuela, Escócia e Austrália. No Brasil, os jogos cooperativos começaram a ser adotados a partir de 1980, principalmente graças aos esforços do pesquisador FÁBIO OTUZI BROTTTO (1999), conquistando maior repercussão, inicialmente, junto a programas de Graduação e Pós graduação em Educação Física. Com o passar dos anos, os jogos foram conquistando novas áreas de atuação, tais como Pedagogia, Administração de Empresas, Psicologia, Filosofia e Saúde, dentre outras. Baseados na capacidade de cooperação entre seus participantes, os jogos cooperativos podem atuar positivamente no processo de formação da cidadania, ao desenvolverem relações baseadas no respeito mútuo, organização, ética, união, inclusão social, paz e confiança, privilegiando o desenvolvimento e o bem estar coletivo ao invés do individual.

A Tabela 1 oferece uma comparação entre as características dos jogos competitivos e dos jogos cooperativos, permitindo uma visão mais ampla e proporcionando uma reflexão sobre as diferenças de ambas as filosofias.

Tabela 1: Diferenças entre Jogos Competitivos e Jogos Cooperativos

Jogos Competitivos	Jogos Cooperativos
Divertido para alguns	Divertido para todos
Alguns sentem-se perdedores	Todos sentem-se ganhadores
Alguns são excluídos por falta de habilidade	Todos envolvem-se de acordo com as habilidades
Estimula a desconfiança e o egoísmo	Estimula o compartilhar e confiar
Cria barreiras entre as pessoas	Cria pontes entre as pessoas
Os perdedores saem e observam	Os jogadores ficam juntos e desenvolvem suas capacidades
Estimula o individualismo e o desejo que o outro sofra	Ensina a ter senso de unidade e solidariedade
Reforçam sentimentos de depreciação, rejeição, incapacidade, inferioridade, etc.	Desenvolvem e reforçam os conceitos de nível AUTO (auto-estima, auto-aceitação, etc.)
Fortalece o desejo de desistir frente às dificuldades	Fortalece a perseverar frente às dificuldades
Poucos são bem sucedidos	Todos encontram um caminho para crescer e se desenvolver

BROTTO (1999). Extraído da revista Jogos Cooperativos, Ano 1, número 1, Agosto de 2001 – Editora Lannes Consulting, São Paulo.

4.1 Categorias de Jogos Cooperativos

TEIXEIRA (2001), afirma que *algumas pessoas mostram-se um tanto confusas quando falamos sobre os Jogos Cooperativos, pois elas não conseguem entender como pode haver um jogo onde não há vencedor e que mesmo assim seja motivante*. Tal fato é compreensível, uma vez que nossa cultura privilegia a competição entre os indivíduos à cooperação e solidariedade. Já o principal objetivo do jogo cooperativo é, segundo ORLICK (1978), *criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa*. De acordo com TEIXEIRA (2001), Orlick classifica o jogo cooperativo nas seguintes categorias, nas quais a cooperação é praticada em diferentes graus:

Jogos Cooperativos sem perdedores

São jogos onde os participantes atuam coletivamente com o objetivo de superar um mesmo desafio.

Jogos Cooperativos de Resultado Coletivo

Nesta categoria, formam-se duas ou mais equipes visando a incorporação do conceito de trabalho coletivo para a obtenção de um resultado que seja comum a todos. As equipes precisam se utilizar de um alto grau de cooperação entre seus participantes e com os demais grupos para alcançar o objetivo proposto.

Jogos de Inversão

O objetivo desta categoria é fortalecer, entre seus jogadores, o prazer pela participação no jogo e não pela vitória. Tal objetivo é atingido através da quebra do padrão de equipes fixas e pode ser utilizado das seguintes formas:

a) Rodízio

Os jogadores mudam de equipe em determinados momentos do jogo, como por exemplo no final do lance, do saque ou do arremesso.

b) Inversão do Goleador

O indivíduo que fez o ponto muda de equipe.

c) Inversão do Placar

Os pontos que forem marcados são transferidos para a outra equipe.

d) Inversão Total

O indivíduo que fez o ponto e o próprio ponto em si são transferidos para a outra equipe.

Jogos Semicooperativos

Esta categoria busca favorecer o aumento da cooperação entre a equipe, proporcionando oportunidades de jogar iguais para todos os participantes. Neste caso, as equipes competem entre si, mas o foco deixa de ser o resultado do jogo em benefício da diversão e do envolvimento ativo na atividade. Pode ser utilizado das seguintes formas:

a) Todos jogam

Formam-se pequenas equipes com o objetivo de que todos possam participar.

b) Todos tocam/todos passam

A bola precisa percorrer todos os jogadores da equipe antes que esta possa marcar o ponto.

c) Todos marcam ponto

A equipe só será vencedora se todos os seus membros marcarem pelo menos um ponto no decorrer da partida.

d) Passe misto

Neste modelo as equipes são compostas por homens e mulheres, nas quais a bola precisa passar alternadamente por ambos os sexos.

e) Resultado misto

Trata-se de uma modificação do modelo de Passe Misto onde os pontos obtidos pela equipe precisam ser marcados alternadamente por homens e mulheres.

f) Todas as posições

Os jogadores realizam um rodízio com seus companheiros de equipe, fazendo com que ocupem todas as posições do jogo.

Ainda segundo TEIXEIRA (2001), PLATS (1997) classifica os jogos cooperativos em relação a sua finalidade como instrumento de aprendizagem, integração e visão sistêmica, separando-os nas seguintes categorias:

Jogos de Quebra-gelo e Integração

Nesta categoria incluem-se os jogos utilizados para iniciar as atividades, que auxiliam seus participantes a memorizarem os nomes uns dos outros, se descontraírem e superar reservas pessoais. Possuem curta duração e despendem altas doses de ação e de

energia, podendo ser utilizados também quando a motivação da equipe estiver diminuindo.

Jogos de Toque e Confiança

Este tipo de jogo permite que seus participantes analisem como lidam com o fator confiança em suas vidas, tanto em relação a si mesmos quanto no relacionamento com outras pessoas. Deve ser utilizado como uma seqüência dos jogos quebra-gelo.

Jogos de Criatividade, Sintonia e Meditação

O foco principal desta categoria é a expressão da imaginação, intuição e criatividade, com um estímulo a auto percepção e a percepção do coletivo, tanto no sentido de equipe como no de grupo. A aplicação desta categoria em seqüência das anteriores proporciona ao grupo uma maior integração e condições para trabalhar coletivamente e introjetar os conceitos apresentados.

Jogos de Fechamento

Utilizada para proporcionar aos participantes um posicionamento em relação ao grupo e a si mesmos, esta categoria incentiva a transferência dos conceitos adquiridos nas atividades para o cotidiano. Através da transformação do condicionamento competitivo em alternativas cooperativas, a utilização dos jogos de fechamento, bem como das demais categorias dos jogos cooperativos, pode ser entendida como uma prática de reeducação para solucionar problemas, harmonizar conflitos e realizar desafios.

A tabela a seguir foi elaborada a partir de BROTTTO (1999), que afirma que o ser humano possui três formas distintas de perceber as situações da vida (Ver) e três formas distintas de agir em sua vida (Viver). Esta tabela demonstra as diferenças significativas que

ocorrem de acordo com a escolha do indivíduo entre a “Omissão”, que seria a atitude adotada por aqueles que optam pelo individualismo; da “Cooperação”, onde acontece um encontro cooperativo entre dois ou mais indivíduos e a “Competição”, na qual o confronto é o ponto principal da atitude.

Tabela 2 – Formas de Ver e Viver

Ver/Viver	Omissão (individualismo)	Cooperação (encontro)	Competição (confronto)
Visão do Jogo	Insuficiência	Suficiência	Abundância X Escassez
	É impossível	Possível para todos	Parece possível apenas para um
	Separação	Inclusão	Exclusão
Objetivo	Ganhar sozinho	Ganhar juntos	Ganhar do outro
	Tanto faz		
O outro	“Quem?”	Parceiro, amigo	Adversário
Relação	Independência	Interdependência	Dependência
	Cada um na sua	Parceria	Rivalidade
		Confiança	Desconfiança
Ação	Jogar sozinho	Jogar com	Jogar contra
	Não jogar	Troca e criatividade	Ataque e defesa
	“Ser jogado”	Habilidades de relacionamento	Habilidades de rendimento

Clima do Jogo	Monótono	Ativação, atenção e descontração	Tensão, stress e contração
	Denso	Leve	Pesado
Resultado	Ilusão de vitória individual	Sucesso compartilhado	Vitória às custas dos outros
Conseqüência Conseqüência	Alienação, conformismo e indiferença	Vontade de continuar jogando	Acabar logo com o jogo
Motivação	Isolamento	Amor	Medo
Sentimentos	Solidão	Alegria (para muitos)	Diversão (para alguns)
	Opressão	Comunhão (entre todos)	Realização (para poucos)
		Satisfação, cumplicidade e harmonia	Insegurança, raiva e frustração
Símbolo	Muralha	Ponte	Obstáculo

BROTTO, 1999 - Jogos Cooperativos - O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência - pg.61 Projeto Cooperação, São Paulo.

4.2 A simulação como base para o aprendizado

Conforme visto no Capítulo 02, VICENTE (1999) cita o fato de que o prazer em aprender torna mais fácil o processo de assimilação de informações e conhecimentos, afirmando ser este o mecanismo que estimula o auto-didatismo, definido pelo mesmo como a capacidade de fazer conexões entre conceitos e idéias, a partir do prazer em pensar, em

se desenvolver. TEIXEIRA (2001) afirma que, segundo a Programação Neuro Lingüística, é necessária uma combinação entre os processos de ver, ouvir e sentir, realizados repetidamente, para que nosso cérebro seja capaz de aprender, pois este utiliza mecanismos de ensaio, repetição e velocidade para realizar o processo de aprendizagem.

Ao aplicarmos jogos na Educação podemos fazer uso de simulações, que nos permitem vivenciar, de forma virtual, determinadas experiências e obter soluções para certos aspectos do aprendizado, tornando-o mais efetivo. As simulações podem contribuir para a superação de bloqueios emocionais dos indivíduos e facilitar seu relacionamento com o restante do grupo e da sociedade. O trabalho de Gardner e suas “Inteligências Múltiplas” permitiu a compreensão de que as pessoas são diferentes umas das outras e, a partir disso, o educador deve aceitar essas diferenças como algo natural, evitando o engano de acreditar na existência de uma única inteligência em termos da qual todos devem ser comparados. Os jogos, de um modo geral, podem aguçar sensibilidades e competências como o pensar, criar, tocar, ver e mover-se. A partir deste ponto de vista pode-se afirmar que os Jogos Cooperativos e a Pedagogia da Cooperação encontram-se perfeitamente alinhados com as idéias de Gardner quanto ao desenvolvimento das Inteligências Múltiplas em seus diferentes aspectos.

Capítulo 05

ROLE PLAYING GAMES (RPG)

A União faz a força. Unidos somos invencíveis. Um por todos e todos por um!

Archanjo, Comandante da Legião Combatente

Lema da Legião Combatente – “Fantapunk”, de Marcos Archanjo

O termo Role Playing Game significa “Jogo de Interpretação de Papéis”, o que deixa claro que esta modalidade de narrativa utiliza-se de personagens, onde a liberdade de ação e decisão no decorrer do jogo por parte dos jogadores é extremamente importante, pois elas determinarão o desenrolar da trama. E, à medida que os personagens vão decidindo suas ações, o Mestre ou Narrador realiza os ajustes necessários para garantir a continuidade da história, conferindo-lhe uma característica de interatividade.

Sua criação ocorreu nos Estados Unidos em 1974. Dave Arneson e Gary Gygax, apreciadores de Jogos de Guerra, decidiram criar uma nova modalidade de jogo que combinasse as batalhas entre exércitos de miniaturas com o conceito de representação de papéis que Arneson experimentava durante suas aulas do Curso de História, no qual uma das disciplinas incluía uma técnica denominada “Role Playing”. Nestas aulas, os alunos eram divididos em grupos e representavam, perante a turma, o papel de um determinado personagem histórico, como se fosse uma peça teatral. Arneson gostou tanto da experiência que resolveu criar um jogo onde o participante controlasse um personagem e não um exército inteiro e que este tivesse que ser representado no decorrer da aventura. O resultado foi o desenvolvimento do *Dungeons & Dragons* (D&D), o primeiro RPG do mundo, que viria a ser comercializado pela empresa de Gygax, a Tactical Studies Rules (TSR) e que atualmente pertence à empresa Wizards of the Coast.

Os RPGs utilizam-se do conceito de trabalho colaborativo. Seus participantes não competem entre si; eles auxiliam-se mutuamente durante a aventura, combinando as características e talentos de seus personagens para a realização de uma ou mais tarefas que estejam relacionadas à história que está sendo contada e construída coletivamente. Diferente de outras modalidades de jogos, o compromisso de seus participantes é com a diversão e não com a busca da vitória. Na verdade, podemos afirmar que os RPGs são uma combinação entre jogo de representação, jogo de tomada de decisão e jogo cooperativo, sendo esta combinação, provavelmente, a chave de seu sucesso tanto como forma de entretenimento como atividade paradidática.

5.2.1 Tipos de RPG

De um modo geral, o RPG é comercializado na forma de livro, embora existam casos em que este seja disponibilizado em uma caixa que pode conter um ou mais livros, acompanhados por dados, miniaturas, marcadores e outros tipos de itens relacionados ao jogo. No caso do RPG no formato livro este pode ser apresentado como um livro básico ou suplemento, conforme descrito a seguir.



Figura 13: Capa do Livro do Mestre
do RPG Dungeons & Dragons

Livro básico ou cenário de campanha

Possui uma grande quantidade de páginas nas quais apresenta, de forma mais ou menos detalhada, informações sobre o cenário, raças, profissões e seu sistema de regras.



Figura 14: capa de um suplemento
do RPG Equinox

Suplemento

São livros menores do que o livro básico cuja função é fornecer suporte à ambientação, como *aventuras* (que oferecem histórias prontas para serem jogadas), *livro de raças* (descrevendo mais detalhadamente as raças disponíveis), *livro de cenário* (com mais informações sobre as regiões do cenário) etc.

Periodicamente, estes jogos passam por uma “atualização” na qual informações sobre o cenário, personagens ou regras são modificadas para melhor atender aos jogadores e/ou às tendências do mercado. Estas atualizações são conhecidas como “edições” e o caso mais famoso é o do Dungeons & Dragons que, ao completar 30 anos de existência encontra-se na sua quarta atualização, vulgarmente conhecida como “versão 3.5”.

Com o objetivo de facilitar a compreensão sobre o que seja o jogo, podemos relacionar os seguintes componentes:

Cenário

Este item está relacionado ao espaço geográfico, período histórico e situação política onde ocorrerão as aventuras dos personagens. É possível que o cenário apresentado seja totalmente fictício, baseado em fatos reais ou uma combinação de ambos, como o *Fantapunk*, que será apresentado no Capítulo Sete. Todos os demais elementos, como raças disponíveis para os jogadores e para o Mestre, o uso ou não de magia e de alta tecnologia, por exemplo, devem ser criados de forma coerente com o cenário.



Figura 15: Ciclope – raça para
Personagem Jogador no RPG Equinox

Personagens

Existem dois tipos de personagens: o Personagem Jogador, ou PJ, e o Personagem Não Jogador, ou PNJ. No primeiro caso, trata-se do alter-ego dos jogadores, que tem o poder de interagir no ambiente de jogo. É através do seu personagem que o jogador “vivencia” a história que está sendo contada pelo Mestre, atuando da mesma forma que um ator de teatro no decorrer de uma peça.

Um personagem é construído a partir de determinadas características físicas e mentais, como força, resistência, inteligência e sabedoria, dentre outras, que serão formatadas de acordo com o conjunto de regras que estiver sendo utilizado. Como no RPG existe a possibilidade da continuidade de uma história, os personagens podem ser utilizados em outras aventuras, evoluindo em cada uma delas com um aumento de suas capacidades de atuação.

Os Personagens Não Jogadores são aqueles controlados pelo Mestre e que funcionam como os demais “atores” da trama sejam eles principais ou coadjuvantes, aliados dos heróis ou seus mais terríveis inimigos, inclusive monstros. Estes personagens podem interagir com os Personagens Jogadores de diversas maneiras, de acordo com as suas características e da vontade do Mestre.

Regras

Como em qualquer jogo, o RPG também possui um conjunto de regras para definir os limites das ações dos jogadores e suas possibilidades, numa espécie de “simulação da realidade” do cenário que está sendo utilizado. A diferença está no fato de que estas regras devem ser desenvolvidas para estimular a cooperação entre seus participantes e não a competição, conforme ocorre em outras modalidades de jogos.

Enredo

Este termo pode ser definido como uma seqüência de eventos que ocorrem durante uma aventura, interligados pela causalidade entre o Mestre e os jogadores. Podem acontecer como simples cenas, com o Mestre conduzindo os jogadores de uma cena para outra, ou como diversos eventos paralelos que podem ocorrer sem que os personagens saibam até que o Mestre os conduza por uma situação que os façam transitar de uma linha de eventos para outra. A liberdade de decisão dos jogadores faz com que o Mestre tenha que alterar constantemente o enredo, criando um estado de causalidade de mão dupla entre ele e seus jogadores.

Ambientação

Trata-se da combinação entre o cenário, personagens, enredo e aquilo que KLIMICK (2003) definiu como “clima”, ou seja, a maneira de jogar combinando o enredo e o cenário, como por exemplo um cenário histórico com clima de aventura (Os Três Mosqueteiros) ou um cenário de ficção científica com clima de guerra (Battlestar Galactica). O RPG Dungeons & Dragons utiliza-se de um enredo de fantasia com clima de aventura, onde todos os Personagens Jogadores são heróicos e empregam seus melhores esforços, seja através do uso de armas (guerreiros), magias (mago, clérigo) ou artes marciais (monges) para atingir seus objetivos.

Segundo estudo realizado por KLIMICK (2003), a partir de informações do website <http://www.históriasinterativas.nom.br>, com o objetivo de direcionar sua pesquisa sobre o assunto, existem quatro características que distinguem o RPG dos demais jogos: socialização, interatividade, narrativa e “hipermídia”

Socialização

KLIMICK (2003) afirma que o RPG permite ao jogador exercitar a sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio, conferindo ao jogo um grande potencial como elemento socializante, graças à superação das inibições por parte de seus jogadores e, conseqüentemente, ao aumento da sua participação na sociedade. Por ser jogado em grupo e ter como objetivo a cooperação entre seus participantes e não a competição, ser calcado no discurso oral e na troca de idéias, o RPG torna-se um importante elemento de comunicação, facilitando a expressão de pensamentos e a interação, inclusive, entre indivíduos que não se conheciam, mas que participaram de uma mesma mesa de jogo.

Interatividade

Durante as aventuras, os jogadores criam histórias e personagens de forma coletiva. Suas ações, que podem ocorrer entre o grupo que controla os Personagens Jogadores (PJ) ou entre eles e o Mestre, que por sua vez, além de narrar a aventura, controla os Personagens Não Jogadores (PNJ), alteram a cada instante o desenrolar da trama e podem conduzi-la para rumos totalmente inesperados.

É justamente esta característica que confere ao RPG a interatividade e o diferencia dos videogames e dos livros-jogos, nos quais estão disponíveis para o jogador apenas algumas opções pré-definidas, retratando sua característica de reatividade. Sobre este aspecto, PAVÃO (1999) compara o RPG ao hipertexto, pela existência de possibilidades, ou “janelas”, que podem ou não ser exploradas, numa situação que “simula a vida e o funcionamento das sociedades, razão por que ele pode ser modelo para estruturas narrativas múltiplas e descentralizadas”.

Narrativa

Justamente por ser uma história de criação coletiva, a narrativa dos RPGs oferece um formato que está permanentemente aberto às contribuições de seus jogadores. Isso o diferencia do modelo tradicional de história, que apresenta começo, meio e fim pré-determinados e que não podem ser modificados por seus leitores, no caso da Literatura, ou espectadores, no caso de outras mídias como o cinema, a televisão e o teatro.

Hipermídia

Esta característica é criada a partir da combinação da narração do Mestre, da interpretação dos jogadores, textos escritos, imagens (dos personagens, monstros ou cenário), trilhas musicais ou efeitos sonoros que podem ser utilizados durante uma

sessão de jogo. Por ser hipermidiático, o RPG permite que seus elementos sejam combinados e recombinaos de inúmeras formas entre seus jogadores e até mesmo entre diferentes grupos de jogadores, fazendo com que uma aventura nunca seja jogada da mesma maneira duas vezes.

Componentes do RPG

Segundo estudo realizado por KLIMICK (2003), existem diferentes definições sobre o termo “RPG” e sobre os personagens nesta modalidade de jogo, divididas em três fases distintas, identificadas por BETTOCCHI (2002), no qual a autora cria uma relação entre a produção de jogos do período de 1974 a 1997 e as gerações de mestres e jogadores identificadas por PAVÃO (1999), cujo resultado é uma classificação dos jogos de RPG, brasileiros e americanos, tomando como base critérios como visualidade, diversidade de regras e cenários.

A Primeira Fase

Este período compreende os anos de 1974 a 1977, nos Estados Unidos, e 1991 no Brasil. Sua visualidade é inspirada principalmente nas ilustrações de fábulas e contos de fadas europeus do final do século XIX e início do século XX, sendo complementadas pelos trabalhos de ilustradores como Frank Frazetta e Boris Vallejo e apresentando conceitos extraídos de histórias ilustradas e histórias em quadrinhos que utilizam-se de temas de fantasia, como “O Príncipe Valente”, de Hal Foster e “Conan, o Bárbaro”, de Robert Howard. Neste período, o principal cenário para as aventuras é o da fantasia medieval e o sistema de regras apresenta um caráter quantitativo, com personagens utilizando-se do binômio classe/nível, onde a classe representa a profissão e o nível o estágio de desenvolvimento do personagem (iniciante, médio, avançado, etc.).

Durante este período, os RPGs ainda estão fortemente vinculados aos conceitos dos Jogos de Guerra, utilizando-se de miniaturas metálicas como representação visual do personagem e de cenários tridimensionais nos quais ocorre a aventura. A utilização destes elementos agregava à atividade um forte espírito lúdico e facilitava a compreensão da mesma por parte de espectadores, muitas das vezes cativando-os e estimulando-os a participar da atividade.

A Segunda Fase

Durante os anos de 1977 a 1991, nos Estados Unidos e 1991 a 1993, no Brasil, a visualidade dos RPGs sofreu uma grande influência proveniente do cinema e das histórias em quadrinhos de diversos gêneros, inclusive daquelas oriundas do Japão, conhecidas como “mangá”. Outros cenários passaram a ser utilizados com maior frequência como a ficção científica e os sistemas de regras “genéricos”, que podem ser aplicados em qualquer tipo de cenário. Inicia-se nesta fase uma divisão na forma projetual dos jogos: uns possuem seu foco no sistema de regras utilizado, enquanto que outros dão maior relevância ao cenário e sua “ambientação”.

Esta diversidade de cenários se reflete na visualidade dos produtos, com a utilização de diferentes linguagens como a fotografia e o mangá. As miniaturas, que na fase anterior estavam vinculadas principalmente ao cenário de fantasia medieval, passam a apresentar personagens vinculados a diferentes tipos de cenários e sofrem algumas alterações relativas à sua escala e proporção.

A Terceira Fase

Com a publicação do RPG Vampire: The Masquerade 2nd ed., em 1992, nos Estados Unidos, e 1994, no Brasil, inicia-se uma nova fase, cujo centro são os personagens, a

ambientação e, principalmente, a narrativa. Além disso, outro fator determinante é a possibilidade do jogador representar um monstro de contornos trágicos (vampiro) como personagem. Esta mudança reflete-se também na visualidade dos produtos, que passam a apresentar uma linguagem composta de uma miscelânea de estilos e técnicas em uma mesma publicação, diferente do que havia sido produzido até então. Há uma forte influência dos quadrinhos direcionados para o público adulto, do cinema, televisão e videogames.

Outros jogos marcaram esta fase, como por exemplo:

a) **Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) 2ª ed. (1989)**

Este jogo, uma atualização do Dungeons & Dragons, era, segundo BETTOCCHI (2002), o mais jogado no Brasil no início da produção nacional, em 1991. Devido às dificuldades de importação, cópias xerox circulavam por todo o país, em especial entre os alunos das universidades do eixo Rio – São Paulo, fazendo surgir a denominação de “geração xerox” para este primeiro grupo de jogadores.

b) **Tagmar (1991)**

Foi o primeiro RPG produzido e publicado por brasileiros, inaugurando a primeira fase no Brasil.

c) **GURPS (1991)**

Embora tenha sido traduzido e publicado no Brasil no mesmo ano que Tagmar, este RPG americano pertence à segunda fase, fazendo com que esta ocorra, em nosso país, simultaneamente à primeira fase.

d) **Desafio dos Bandeirantes** (1992)

Utilizando-se de lendas, folclore e História do Brasil, este foi o primeiro RPG a usar um cenário brasileiro de fantasia como ambientação. Seu livro básico está num período de transição entre a primeira e a segunda fase, enquanto seus suplementos são de segunda fase.

e) **Vampiro: A Máscara** (1992)

Lançado em 1992 nos Estados Unidos e em 1994 no Brasil, inaugura a terceira fase em nosso país, influenciando inúmeros RPGs produzidos posteriormente.

f) **Era do Caos** (1997)

Esta foi a primeira produção brasileira de terceira fase e a segunda a utilizar-se do Brasil como cenário, num realismo fantástico ambientado em um futuro próximo.

g) **Mini-GURPS** (1999)

Esta foi a primeira tentativa de criação de RPGs paradidáticos no Brasil, utilizando-se do sistema genérico do GURPS. Existem diversos suplementos escritos por brasileiros, em especial Luís Eduardo Ricon, um dos autores do Desafio dos Bandeirantes, que usam a História do Brasil como tema das aventuras, como “O Quilombo dos Palmares”, “Entradas e Bandeiras” e “O Descobrimento do Brasil”.

h) **Equinox** (2004)

Este Role Playing brasileiro é o primeiro a combinar elementos tradicionais de Fantasia Medieval com outros de contornos góticos cujas origens estão diretamente inspirados em passagens históricas reais. Ao combinar dois mundos distintos unidos entre si por intermédio de uma catástrofe de proporções épicas, o jogo permite que seus

participantes experimentem variadas situações de representação de papéis, através do contato entre raças de diferentes mundos que, forçosamente, precisam interagir entre si.

i) **Fantapunk (2005)**

Ambientado numa época semelhante ao século XIX, combinando elementos de fantasia medieval, renascentistas e steampunk ⁶, este é o terceiro RPG nacional a utilizar o Brasil como cenário de aventuras, aqui apresentado como “Hy-Brasil” numa clara alusão às lendas celtas e escandinavas sobre a existência de uma região paradisíaca em algum lugar do Hemisfério Sul da Terra. Utiliza-se também de elementos folclóricos nacionais e estrangeiros, além de personagens históricos e outros oriundos da Literatura mundial, que foram aplicados ao cotidiano das diferentes raças inteligentes, que através de um processo de releitura passaram a apresentar características que as diferenciam daquelas pertencentes aos demais jogos do gênero.

⁶ Modalidade de jogo e de Literatura no qual o cenário assemelha-se às nações ocidentais européias da segunda metade do século XIX, onde a tecnologia ultrapassou os limites registrados historicamente, dando surgimento a diversos tipos de equipamentos movidos a vapor, como computadores, máquinas voadoras e até robôs.

Capítulo 06

ESTUDO DE CASO – UMA AVENTURA NA SALA DE AULA

Você quer ser um grande aventureiro? Então pense a respeito: Vencer ou VemSer?

Eis a questão.

Diálogo entre o aventureiro Capitão Nemo e o aprendiz Falcão Negro

Clube das Sombras – Marcos Archanjo

A pesquisa sobre o uso do Edutainment, em especial os Jogos Cooperativos, o Storytelling e o RPG com o objetivo de verificar se estas atividades seriam capazes de despertar o interesse dos alunos, ressaltar a importância de uma postura pró-ativa e cooperativa no processo de aprendizagem e, como consequência, ter projetos gráficos mais bem elaborados do que aqueles que vinham sendo produzidos foi realizada em uma Instituição de Ensino Superior durante os anos de 2003 e 2004. O público-alvo foi composto por alunos dos Cursos de Desenho Industrial (habilitações em Programação Visual e Projeto de Produto) e de Comunicação Social (habilitações em Jornalismo e Publicidade) do Centro Universitário Carioca (UniCarioca), no Rio de Janeiro. Esta Instituição de Ensino Superior tem como objetivo a formação de profissionais com ênfase nas novas Tecnologias da Informação, o que em ambos os cursos pode ser traduzido como um foco em mídias digitais como a Internet, CDs multimídia e projetos realizados através de softwares gráficos. As disciplinas em que utilizamos a experiência de Edutainment foram:

- ***Editação Eletrônica I***

Esta disciplina tem por objetivo o ensino dos fundamentos da diagramação e a utilização de elementos de comunicação visual em diferentes tipos de projetos gráficos, que neste

caso estão relacionados à criação e produção, através de software gráfico, de capas de livros, páginas de revistas e cartazes. É obrigatória para os Cursos de Desenho Industrial e Comunicação Social.

- ***Editoração Eletrônica II***

Esta disciplina é uma seqüência da apresentada anteriormente. Tem por objetivo consolidar os conhecimentos adquiridos através da execução de projetos gráficos mais complexos, como a criação e o desenvolvimento completo de revistas, livros e jornais. É obrigatória para os alunos do Curso de Desenho Industrial e eletiva para os de Comunicação Social.

- ***Projeto Gráfico por Computador II***

O objetivo desta disciplina é a criação e o desenvolvimento de peças gráficas impressas para CD de áudio (encarte, rótulo, berço e fundo da embalagem), a partir da escolha de um cantor e de um tema. É obrigatória para os alunos do Curso de Desenho Industrial.

- ***Tecnologia da Imagem I***

Nesta disciplina, os alunos deverão criar e desenvolver peças gráficas relacionadas a kits promocionais para o lançamento de filmes de cinema, em diferentes tipos de mídia (CD de áudio, DVD e VHS), acompanhadas de peças promocionais (filipeta e *folder*) e brindes (camisetas, bonés e ímã de geladeira), acondicionadas em embalagem própria especial. É obrigatória para os alunos do Curso de Desenho Industrial e prevê a integração horizontal na grade curricular com disciplinas de Desenvolvimento de Projeto, Ergonomia Informacional, Oficina de Modelos e Materiais e Processos.

- ***Design de Interface I***

O objetivo desta disciplina é o ensino dos fundamentos do design gráfico direcionado para projetos de *websites* e *hotsites* (webdesign) e de assuntos correlatos (redação para a web, arquitetura informacional, etc.), que resultarão na criação e desenvolvimento de uma interface gráfica navegável. É obrigatória para os alunos do Curso de Desenho Industrial e, no segundo semestre de 2003, em caráter excepcional, participaram desta disciplina duas alunas do Curso de Tecnologia da Informação, que estavam desenvolvendo um projeto de Informática Educacional direcionado para crianças de 5 a 9 anos, sob o tema “Grandes Navegações”. Para estas alunas, o conteúdo programático da disciplina foi adaptado para o formato de apresentação do trabalho, que estava sendo desenvolvido como um CD-ROM interativo.

6.1 O Edutainment na UniCarioca

Para os alunos dos cursos supracitados, foram transmitidos conhecimentos relativos à pesquisa, criação e desenvolvimento de diferentes projetos de Programação Visual, realizados através do uso da computação gráfica, cujo resultado final deveria ser apresentado na forma de peças gráficas impressas (livro, revistas, jornais, impressos para CDs de áudio, etc.) ou digitais (interface para um hotsite ou para um CD-ROM).

O público-alvo deste estudo foi composto por pessoas de ambos os sexos, de classe média, com a faixa etária variando entre 19 e 41 anos. Em ambos os cursos, Desenho Industrial e Comunicação Social, foram identificados padrões de comportamento que criavam dificuldades no processo de aprendizagem, tais como baixa auto-estima, dificuldade de expressão através da linguagem oral e escrita, desinteresse pela aquisição de novos conhecimentos, desconhecimento de formas de pesquisa através do uso de

mecanismos de busca na Internet, dificuldade de concentração em sala de aula e resistência na realização de trabalhos colaborativos.

A experiência das aplicações do Edutainment com os alunos da UniCarioca foi realizada através do uso de oficinas em sala de aula, laboratório de computação gráfica e auditório. Cada oficina possuía um título, acompanhado sempre de um subtítulo de caráter “exótico” que exprimia o conceito por detrás da experiência. As oficinas oferecidas foram divididas em dois gêneros:

- **Oficinas de Criatividade**

Estas oficinas tinham por objetivo auxiliar no processo criativo, estimulando o aluno a vencer suas limitações e bloqueios emocionais através da experimentação e do trabalho colaborativo

- **Oficina da Aventura**

Após os resultados obtidos nas oficinas anteriores, os alunos desenvolviam um projeto gráfico orientado a um produto previamente especificado, através do contato com um RPG.

6.1.1 – Oficinas de Criatividade

Este gênero de oficina foi dividido em quatro partes:

As Cores Interiores

Vendo com a mente

Esta adaptação do conceito de jogo de criatividade, sintonia e meditação apresentou duas fases distintas. Na primeira, utilizando técnicas de relaxamento associadas a músicas cujas melodias apresentavam um padrão mais lento e cadenciado, os alunos foram estimulados a exercitar sua concentração, imaginando cores e associando-as em seguida a formas geométricas (círculos, quadrados, triângulos, etc.). Já na segunda fase, os grupos se dividiram em duplas onde, após realizar um relaxamento individual idêntico ao da primeira fase, cada um dos integrantes deveria descrever as características percebidas em seu parceiro.

Os objetivos desta oficina foram auxiliar os alunos a desbloquear e expressar sua imaginação, intuição e criatividade, além de um estímulo a auto percepção e a percepção do coletivo no sentido de grupo. Como a oficina foi aplicada em turmas mistas que continham alunos de Desenho Industrial e Comunicação Social, onde a maior parte das pessoas não se conheciam, os resultados, que apresentaram altos índices de acerto, contribuíram para a integração dos grupos facilitando assim o trabalho colaborativo.

Cinemanía

Vendo com os olhos

A seqüência de “vendo com a mente” foi batizada de “vendo com os olhos”. A redundância do subtítulo deve-se ao fato de que os alunos, de um modo geral, estão habituados a lidar com a informação de uma maneira muito superficial, captando os detalhes mais próximos e óbvios e ignorando, consciente ou inconscientemente, todos os demais. Nesta oficina foi salientada a diferença entre os significados das palavras “olhar”

e “ver”, ressaltando que, no segundo caso, é necessário um esforço consciente para que a absorção das informações ocorra de maneira satisfatória.

Como exercício prático, foram exibidos filmes e desenhos animados para os alunos, que deveriam, na aula seguinte, apresentar oralmente para a turma um relatório no qual seriam analisados itens como roteiro, indumentária, trilha sonora, cores, texturas e os tipos de personagens. Além de aperfeiçoar o processo de percepção dos diferentes tipos de informações (visuais, auditivas, etc.), a oficina fez com que os alunos exercitassem também a linguagem escrita e oral.

Imaginasom

A Imagem do Som

Nesta oficina os alunos deveriam criar uma lista de elementos, batizada como “checklist criativo”, a partir de diferentes músicas executadas em sala de aula. Neste checklist criativo deveriam estar relacionadas informações tais como temperatura (quente/frio), cores (tipos de cor/tons), texturas (metal, madeira, etc.), época histórica, gênero (masculino ou feminino) e sentimentos (alegria, tristeza, etc.). A oficina foi realizada em grupos, que trabalhavam individualmente num primeiro momento, com cada elemento do grupo listando suas próprias impressões e em seguida compartilhavam suas informações com os demais membros. Após cada grupo apresentar a sua lista de elementos, o restante da turma era convidado a contribuir com informações que não tivessem sido apresentadas, mas que pudessem ser relevantes ao projeto.

Para estimular a participação de toda a turma, foi utilizado o conceito de jogo cooperativo de resultado coletivo. Todos os grupos deveriam participar com pelo menos um integrante oferecendo informações que ainda não tivessem sido apresentadas, sendo

que esta participação representaria o equivalente a um ponto extra na média final do trabalho. Mas para que o ponto fosse conquistado, todos os grupos deveriam participar da atividade, cooperando para auxiliar os demais.

O objetivo desta oficina foi aperfeiçoar ainda mais o processo criativo e estimular os alunos a interagirem com os demais, dentro e fora de seu grupo, numa outra experiência de trabalho colaborativo. As turmas de Projeto Gráfico por Computador II, que desenvolvem projetos para CDs de áudio, apresentaram um rendimento especial nesta oficina, pois os designers ligados a este tipo de atividade utilizam-se de um conceito denominado “música de trabalho”, onde a gravadora indica a música mais importante do CD e o designer baseia-se nela para o desenvolvimento do projeto, aliado a outros fatores como o título do álbum, a trajetória do cantor ou grupo etc.

Conte um conto

Olhe, veja e crie uma história

Esta oficina teve como objetivo o desenvolvimento da capacidade narrativa, oral e escrita, utilizando o Storytelling e tendo como ponto de partida os trabalhos do artista gráfico russo Anry Nemo, disponíveis em seu website ⁷ . Cada grupo recebeu uma ilustração tendo como tarefa criar uma história a partir dos elementos visuais e conceituais que existiam na ilustração. Foi permitida e estimulada a liberdade de criação,

⁷ www.anry.ru/eng/index.htm. Visitado em 16/05/2004

alunos poderiam apresentar qualquer tipo de ambientação (fantasia, ficção científica, terror, etc.) em sua narrativa, desde que ela mantivesse a coerência com a ilustração escolhida.

Na fase de apresentação dos trabalhos, foi utilizada uma técnica de Storytelling coletivo, onde todos os membros do grupo deveriam narrar a história por eles criada para o restante da turma, enquanto que a ilustração que foi utilizada como base ficava exposta para que os demais alunos pudessem identificar quais elementos visuais teriam sido utilizados no processo criativo.

As turmas de Editoração Eletrônica I, que são compostas de alunos dos Cursos de Desenho Industrial e Comunicação Social, apresentaram excelentes resultados nesta oficina através do trabalho colaborativo, pois combinaram de forma eficiente as capacidades de criação dos alunos de Design e de redação de textos dos alunos de Comunicação.

6.1.2 – Oficina da Aventura

Nesta oficina foi realizada uma experiência do uso dos RPGs para que os alunos desenvolvessem diferentes tipos de projetos de Design Gráfico. As histórias que serviram como base no desenvolvimento dos projetos foram ambientadas num cenário brasileiro denominado **Fantapunk**, criado pelo autor desta dissertação. Este cenário, projetado para utilizar o sistema de regras d20⁸ do jogo Dungeons & Dragons, apresenta algumas características inovadoras em relação aos demais jogos do gênero, sendo que as principais dizem respeito às raças disponíveis para Personagens

⁸ Sistema de regras desenvolvido pela empresa Wizards of The Coast, cuja licença faculta o uso desde que respeitando o regulamento contido no SRD (System Reference Document).

Jogadores, a forma de organização dos aventureiros e uma grande flexibilidade de uso de diferentes cenários, uma vez que combina nações similares àquelas encontradas nos jogos de Fantasia Medieval (onde existem castelos, cavaleiros, dragões e princesas), com outras numa época similar ao Renascimento (advento da imprensa, uso de mosquetes e canhões) ou até mesmo nos primórdios da Revolução Industrial (com trens, navios e outros mecanismos movidos a vapor). Conceitos modernos como o uso do rádio (neste caso, um dispositivo alquímico) e a Gestão do Conhecimento também estão presentes, porém adaptados ao contexto do jogo. Esta multiplicidade de cenários tem por objetivo facilitar a participação dos jogadores, que podem escolher aquele que for mais interessante para desenvolver suas histórias.

O termo Fantapunk foi criado para funcionar, simultaneamente, como nome do produto e a denominação de um novo estilo, como ocorre no caso dos jogos dos estilos Steampunk e Cyberpunk. Fantapunk é uma combinação das palavras “Fantasia” e “Punk”, sendo que a primeira carrega como significado principal a existência de aventuras com a presença das raças fantásticas comuns nos cenários de Fantasia Medieval e a segunda está associada a uma nova ordem social, diferenciada daquelas apresentadas em outros RPGs.

As raças Fantapunk

Conforme descrevemos no Capítulo 05, o termo raça aplica-se ao conjunto de criaturas inteligentes ou semi-inteligentes, que são utilizadas como personagens para os jogadores e/ou para o Mestre. Nos jogos de “*Fantasia Medieval*” (inspirada na Idade Média terrestre, com a adição de criaturas fantásticas como elfos, duendes, orcs e dragões) existe um conceito extremamente maniqueísta em relação às raças disponíveis como Personagem Jogador (PJ) ou como Personagem Não Jogador (PNJ). De um modo geral,

temos dois lados bem distintos: no primeiro, que vamos chamar de as “raças do bem”, estão os seres humanóides de aparência comum (humanos), refinada e graciosa (elfos) ou cômica (duendes). Baseadas principalmente em contos mitológicos europeus, estas criaturas são benéficas, habilidosas e inteligentes por natureza, estando disponíveis como Personagens Jogadores.

Em contrapartida, do “lado do mal”, estão os orcs, goblins, vampiros, medusas e mais uma miríade de monstruosidades, de natureza perversa e com baixos índices de inteligência, disponíveis para Personagens Não Jogadores, de uso exclusivo do Mestre. Nesta abordagem maniqueísta os contornos são claros e precisos. Do lado do Bem estão os heróis e do lado do Mal os vilões. Cada raça está “presa” à sua natureza intrínseca e nada pode ser feito para modificá-la.



Figura 16: Meio-Dente,
um aventureiro da raça
ork, do jogo Fantapunk

No cenário Fantapunk estes contornos tornam-se bem mais imprecisos. Assim como ocorre com a raça humana no mundo real, em Urancha, nome do planeta onde ocorrem as aventuras deste cenário, todas as raças podem apresentar indivíduos nobres ou corrompidos, inteligentes ou estúpidos, gordos ou magros. Isto significa que um ogre, que nos demais jogos é visto como um monstro estúpido e sanguinário, possa ser uma criatura inteligente e de ideais elevados, tendo elfos, gnomos e humanos como companheiros de aventuras, que tradicionalmente fazem parte do “lado do bem”.

Para atenuar um pouco a resistência de alguns jogadores em relação a esta mudança de paradigma, todas as raças existentes no jogo foram submetidas a algumas modificações, principalmente em relação a aparência física. Criaturas com aspectos monstruosos, como os ogres e os hobgoblins, por exemplo, tiveram suas feições mais “humanizadas” enquanto que os orks⁹ mantiveram em parte o seu aspecto bestial e sofreram apenas alterações em sua personalidade.

O Mundo das Sombras

O cenário Fantapunk se divide em duas áreas: o mundo das pessoas normais, que vivem suas vidas como qualquer indivíduo comum e um outro mundo, semi-secreto, pertencente àqueles que possuem a mais renomada das profissões: *os aventureiros*, heróis destemidos que passam a vida em busca de fama e fortuna. Estes profissionais transitam por aquilo que eles mesmos apelidaram de “*O Mundo das Sombras*”, onde a aventura e o perigo caminham lado a lado. No Mundo das Sombras o destino de muitas nações pode estar sendo decidido a cada momento, num intrincado jogo de política, estratégia, sedução e ousadia.

⁹ Monstros famosos da mitologia nórdica européia, com pele verde, caninos inferiores proeminentes e uma ferocidade sem limites, cuja grafia mais utilizada é *orc*.

Neste mundo fictício, as aventuras ocorrem principalmente no continente de Hy-Brasil, que apresenta as mesmas dimensões e contornos da nação brasileira sem as demais nações sul-americanas ao redor. Seu nome foi inspirado nas lendas celtas, que se referiam a existência de uma ilha mística e paradisíaca, em algum lugar do Atlântico Sul, habitada por criaturas fantásticas e poderosas. O continente de Hy-Brasil é composto de mais de cento e cinquenta nações diferentes, espalhadas por 22 regiões que correspondem aos estados e territórios da nação brasileira. Em cada uma destas regiões existem reinos ou repúblicas de praticamente todas as raças, com o objetivo de proporcionar aos jogadores de RPG que residam fora do eixo Rio-São Paulo, onde estes jogos possuem grande número de adeptos, um cenário de Fantasia que esteja ambientado numa área que foi criada a partir de seu próprio estado. Além de Hy-Brasil existem outros continentes, sendo que o principal chama-se Arcádia, que possui nações cujas características se assemelham a países da Europa, Ásia, África e América do Norte.

O período histórico do jogo, denominado como “Terceira Era”, combina elementos medievais, renascentistas e contemporâneos. Isso significa que ainda existem nações agrícolas, com grandes castelos feudais, patrulhadas por nobres cavaleiros de armadura, bem como nações mais desenvolvidas, nas quais a Revolução Industrial está se espalhando e onde espadachins e mosqueteiros convivem lado a lado, combatendo em navios piratas ou no teto de trens a vapor.

Neste cenário, existe uma polarização entre as duas nações mais famosas do mundo, que empregam grandes esforços para implementar seu modelo social e econômico às demais, num intrincado jogo político:

Rio Azul

Inspirada arquitetônica e culturalmente no Rio de Janeiro de três diferentes épocas, a segunda metade do século XIX e as décadas de 1900 e 1950, a metrópole de Rio Azul, também conhecida como “A Cidade Maravilhosa”, abriga a sede da maior agência de aventureiros do mundo, a Legião Combatente. Nesta metrópole, uma nova forma de economia vem sendo implementada com grande sucesso. Graças aos esforços do Conde de Montekristo, o homem mais rico do mundo, e de outros indivíduos interessados no desenvolvimento cultural, intelectual e econômico da nação, uma gigantesca biblioteca e uma universidade foram construídas para implementar aquilo que eles chamam de “A Sociedade do Conhecimento”, na qual o conhecimento será o bem mais valioso enquanto que a terra, o capital e o trabalho ficarão relegados a segundo plano.

Centrópolis

Inspirada na Londres Vitoriana da segunda metade do século XIX, na Rússia pós-revolução bolchevique, na Alemanha nazista da década de 1940 e nos Estados Unidos do período de 1945 a 1955, esta megalópole é o berço da Revolução Industrial e seu governo defende arduamente os ideais republicanos. Embora se apresente como um país com governo democrático, Centrópolis é na verdade uma ditadura militar-religiosa que tenta reprimir qualquer tipo de manifestação contrária à sua política, manipulando a economia de outras nações ou até mesmo invadindo-as caso considerem necessário para a manutenção de seus interesses.

Estes dois países vivem em constante disputa. De um lado, Centrópolis tenta impor pela força a supremacia de seu modelo industrial, enquanto que do outro Rio Azul oferece para as nações de Hy-Brasil e Arcádia os revolucionários conceitos onde o conhecimento dos indivíduos possui mais valor do que o trinômio terra-capital-trabalho.

Estruturas Organizacionais do Mundo das Sombras

Nos jogos tradicionais de RPG, os Personagens Jogadores se reúnem em pequenas equipes (o grupo de jogo) e são conduzidos pelo Mestre nas mais variadas aventuras. Quase não existem organizações e quando isso acontece, geralmente, são guildas profissionais inseridas na aventura como parte da história, como no caso de uma guilda de ladrões ou uma escola de magos. No Fantapunk esta mecânica ocorre de modo diverso. A maioria dos Personagens Jogadores pertence a uma organização, denominada Escuderia, que funciona como um clube fechado fornecendo aos seus associados os melhores equipamentos e treinamentos em estratégia, artes de combate e magia. As escuderias podem ser “genéricas” (compostas por agentes de diferentes profissões, como guerreiros, magos e espiões) ou “especialistas” (com apenas um tipo de profissão) e seus agentes são recrutados para as mais diferentes missões, de acordo com as suas habilidades individuais e coletivas, sendo remunerados regidamente quando conseguem obter o resultado desejado.

As escuderias são filiadas a uma *Agência*, que realiza uma espécie de Gestão do Conhecimento entre suas escuderias, intercambiando equipamentos e pessoal de acordo com as necessidades. Estas agências, por sua vez, são financiadas por *Corporações* (bancos, mineradoras, companhias de navegação, etc.), que contratam seus serviços para os mais variados tipos de missões, como resgatar uma princesa seqüestrada, espionar uma empresa ou até mesmo seqüestrar uma princesa.

Para fornecer suporte às suas atividades, as corporações que atuam no Mundo das Sombras criaram os *Consórcios de Comunicação*, compostos por jornais, revistas e rádios, que servem para divulgar suas idéias, seja de forma clara ou subjetiva.

Uma legião de heróis

Para exemplificar melhor como funciona uma estrutura organizacional do Mundo das Sombras, usaremos aquela que é considerada por seu autor como a principal deste cenário:

A Legião Combatente

Comandada por um clérigo adamita atlante ¹⁰ de nome Archanjo, esta agência possui o maior número de escuderias filiadas e, conseqüentemente, o maior número de aventureiros do Mundo das Sombras. O Comandante Archanjo tem por função principal administrar os agentes das demais escuderias, por intermédio de seus capitães.

Escuderias da Legião Combatente

A Legião Combatente possui uma característica que a diferencia das demais agências de aventureiros, que é a formação de suas escuderias em Ligas (Liga Metálica, Liga Escarlata e Liga Titânica), que por sua vez se uniram para formar a agência. Suas principais escuderias são a *Irmandade do Dragão de Ouro*, *Bukaner*, *Esquadrão das Sombras*, *Companhia dos Lobos*, *Nau dos Mistérios*, *Valkyrias*, *Kilmerson*, *Ordem do Crepúsculo*, *Metallika*, *Lanternas de Prata*, *Leões do Império* e *Guerreiros Djourj*. Cada uma destas escuderias possui um capitão que administra recursos e pessoal, selecionando os mais adequados para as missões solicitadas pela Legião Combatente.

¹⁰ O clérigo é hábil tanto no manejo de armas quanto na utilização de magias divinas. Os adamitas atlantes correspondem aos humanos da raça branca.

Banco Imperial de Al-Moryn

Um grande banco falido que foi comprado pelo Conde de Montekristo, tornando-se a *holding* de seus inúmeros empreendimentos. É a corporação que financia secretamente a Legião Combatente.

Dragão de Ouro e Consórcio da Aventura

Este é o único caso em que uma estrutura organizacional possui dois consórcios. O primeiro é composto pela *Rádio Karioka*, o jornal *Planeta Dourado* e a revista *O Malho*, enquanto que o segundo, considerado mais ou menos como fora-da-lei, reúne a revista *Grandes Heróis*, o *Jornal do Aventureiro* e a rádio *Antena Zero – A Voz da Resistência*, todos trabalhando ativamente em favor dos aventureiros.

6.2 Projetos realizados – Aventuras no Mundo Fantapunk

Utilizando o RPG Fantapunk como base, no ano de 2003 os alunos das disciplinas Editoração Eletrônica I e Projeto Gráfico II realizaram os seguintes projetos:



Figura 17: O Cavaleiro
das Brumas



Figura 18: O Vilão



Figura 19: Monstro das Brumas

O Cavaleiro das Brumas

No primeiro semestre do ano letivo de 2003, para os alunos de Editoração Eletrônica I, do segundo período de Desenho Industrial, foi desenvolvido um pequeno conto pelo autor desta dissertação a partir das ilustrações do website do ilustrador brasileiro Manoel Magalhães¹¹ sendo que a figura 17 representa o herói da história, o Cavaleiro das Brumas, a figura 18 representa o vilão que controla os monstros e a figura 19 uma das terríveis criaturas que habitam o nevoeiro mágico. Na primeira fase, os alunos deveriam ampliar este conto de forma livre, desde que mantendo a coerência com o texto original. Na fase seguinte, o conteúdo deveria ser diagramado no software Adobe PageMaker 6.5, quando então os alunos utilizariam os dois tipos de fontes, para a capitular (letra que inicia o texto de um capítulo, de dimensões superiores às demais) e para o texto, que haviam sido previamente pesquisados através da Internet. Na fase final do projeto, seria confeccionado um conjunto de capa e contra capa, feito com colagem de materiais,

¹¹ www.themadstudio.com

capaz de encadernar o conteúdo diagramado e que retratasse, de forma criativa, o conto reescrito pelos alunos.

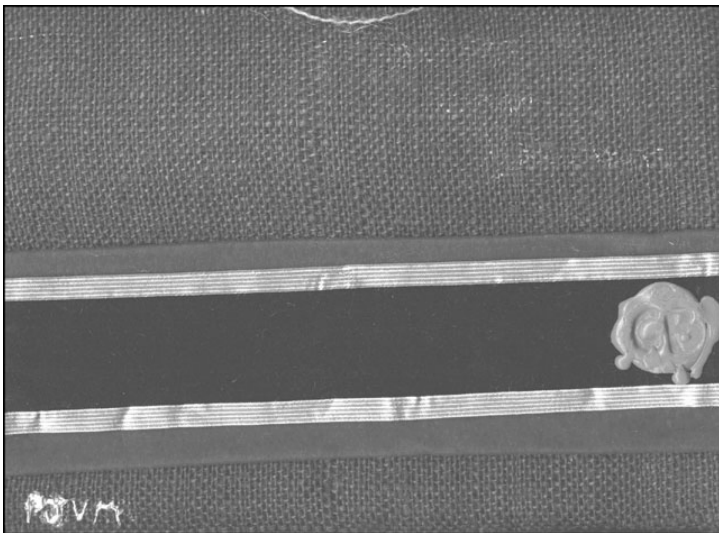


Figura 20: Capa do livro “O Cavaleiro das Brumas”

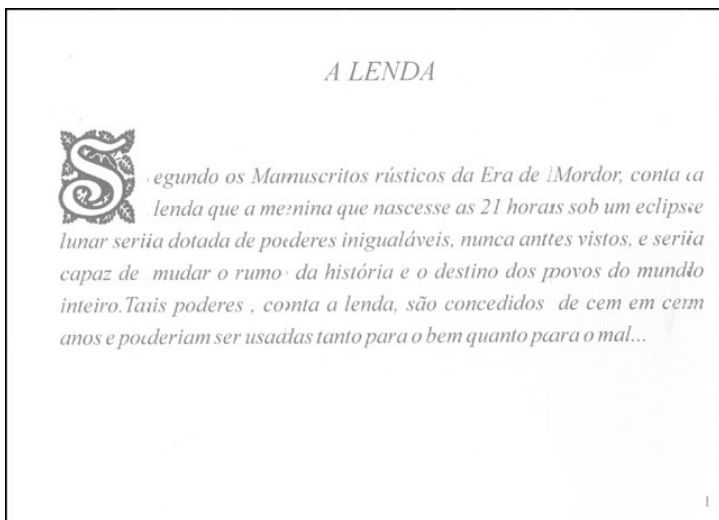


Figura 21: Página interna do livro “O Cavaleiro das Brumas”

As figuras 20 e 21 estão relacionadas com o livro de Patrícia Manes, sendo que a figura 20 corresponde à capa, feita com tecido de algodão bruto, representando um livro

confeccionado de forma artesanal e costurado à mão. As fitas coloridas e o selo feito em cera vermelha marcada por um sinete indicam que o seu proprietário, o cavaleiro, é um membro da nobreza. A figura 21 corresponde à primeira página do conteúdo, com aplicação de uma capitular no início do texto.



Figura 22: Logotipo do conto "A Deusa de Jade"

A Deusa de Jade

No segundo semestre deste mesmo ano letivo, os alunos de Projeto Gráfico por Computador II, do quinto período de Desenho Industrial, receberam uma história extraída de um dos livros escritos pelo autor desta dissertação, baseado no cenário Fantapunk e que está sendo formatado para se tornar uma minissérie em animação por computação gráfica. Os grupos deveriam criar um conjunto de impressos para CDs de áudio que representariam a trilha sonora dos episódios 4, 5 e 6, correspondente a uma festa regional na qual grandes personalidades seriam homenageadas. A figura 22 corresponde ao logotipo da minissérie, criado pelo autor desta dissertação.



Figuras 23 e 24: Capa e página interna do encarte do CD

“Teresa da Praia”, de Pedro Pablo Esdras

O projeto “Teresa da Praia” teria como personagem principal uma fada madryn¹² de nome Tere’tzza, a mais bela fada já nascida sob o sol, uma linda morena de pele bronzeada e asas de borboleta. A figura 23 corresponde à capa do CD, desenvolvido por Pedro Pablo Esdras, na qual foi utilizada a figura de uma modelo cuja aparência correspondia a do briefing, dotada de asas inseridas através do uso de computação gráfica. A figura 24 corresponde a uma das páginas do encarte do CD. Os artistas cujas músicas estariam contidas no CD seriam Dick Farney, Lúcio Alves, os Cariocas, Emílio Santiago e Luís Melodia e a música de trabalho e tema da personagem seria “Teresa da Praia”, na versão de Dick Farney e Lúcio Alves.

12 Sub-raças das fadas, cujo nome foi inspirado no termo “fada madrinha”.

6.1.2 Incentivo à leitura – Provocar

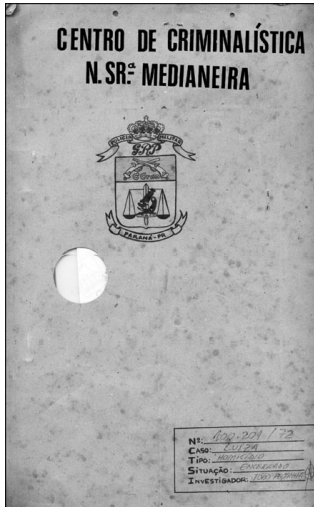
Desde o ano de 2003, o Centro Universitário Carioca, no Rio de Janeiro, vem desenvolvendo o Provocar (Programa de Voluntariado UniCarioca), um projeto social junto a comunidades carentes, utilizando seus alunos como voluntários com o objetivo de desenvolver neles o conceito de cidadania e de responsabilidade social. No ano de 2004, em parceria com a Organização Não Governamental Viva Rio, o tema do Provocar foi o incentivo à leitura, com atividades que incluíam a coleta e seleção de livros para a doação a bibliotecas e grupos de contadores de histórias, que realizaram atividades junto a comunidades carentes e hospitais.

A partir do primeiro semestre do ano letivo de 2004, ampliamos a quantidade de disciplinas participantes das oficinas de criatividade e incluímos alunos de Comunicação Social, habilitações em Jornalismo e Publicidade, nestas atividades. Pela primeira vez, alguns dos trabalhos realizados nestas disciplinas ultrapassariam o limite da sala de aula e seriam utilizados em um programa de cunho social, motivando ainda mais os alunos de ambos os cursos. Os projetos foram divididos em duas categorias: os que seriam utilizados pelos voluntários do Provocar como ferramenta de apoio às suas atividades e aqueles desenvolvidos como projetos convencionais de Design, com integração horizontal de disciplinas da grade curricular do Curso de Desenho Industrial, em ambas as habilitações. Nos dois casos foi solicitado aos alunos que produzissem peças gráficas e/ou embalagens com forte apelo lúdico e no caso das disciplinas onde foram desenvolvidos os projetos convencionais, este aspecto lúdico deveria ser capaz de atrair a atenção não só do público alvo original, cuja faixa etária variava entre os 35 e os 45 anos, como também de pessoas de outras idades. Os trabalhos desenvolvidos pelos alunos foram:

O Livro Mágico

A criação de um livro de histórias para ser utilizado pelos voluntários contadores de histórias em suas atividades do Provocar foi realizada pelos alunos da disciplina Editoração Eletrônica I, que no primeiro período do ano letivo de 2004 participavam de uma turma mista composta por alunos do segundo período de Desenho Industrial e do quarto período de Comunicação Social. Estes alunos, divididos em grupos, receberam diferentes ilustrações do website do ilustrador russo Anry Nemo e, a partir delas, criaram contos que deveriam manter a coerência com a imagem selecionada em termos de ambientação, indumentária, expressão facial do personagem principal, armamentos, etc.

Após o conto ter sido criado e apresentado oralmente para toda a turma, o passo seguinte foi escolher os tipos de fontes mais adequados para serem utilizados durante o processo de diagramação do texto e na criação do logotipo e da capitular. Finalizando o projeto, os alunos desenvolveram um conjunto de capa e contra capa para encadernar o conteúdo textual e a ilustração, feito com colagem de materiais, que deveria retratar o contexto da história criada e atrair a atenção do público-alvo (crianças e jovens das comunidades assistidas pelo Provocar).



Figuras 25, 26 e 27: Capa e página interna do conto “Luíza” e a ilustração “I’m home”, de Anry Nemo

As figuras 25, 26 e 27 estão relacionadas ao conto “Luíza”, que descreve uma história sobre um crime e simula uma pasta de arquivos de polícia. A figura 25, correspondente à capa, retrata a pasta onde estão anexados os arquivos referentes ao crime, como fotos de medicina legal, a arma do crime e a identificação do criminoso. A figura 26 retrata a primeira página do conto, no qual foi utilizada a fonte Lettera 32, de estilo Typewriter, simulando um texto datilografado em uma máquina de escrever da década de 1970, enquanto que a figura 27 retrata a ilustração “I’m home” que foi utilizada como base para o conto e representa a personagem-título. Este trabalho foi realizado pelos alunos Gustavo Fontenelle, Patrícia Salgado e Carla Finamore, do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade.

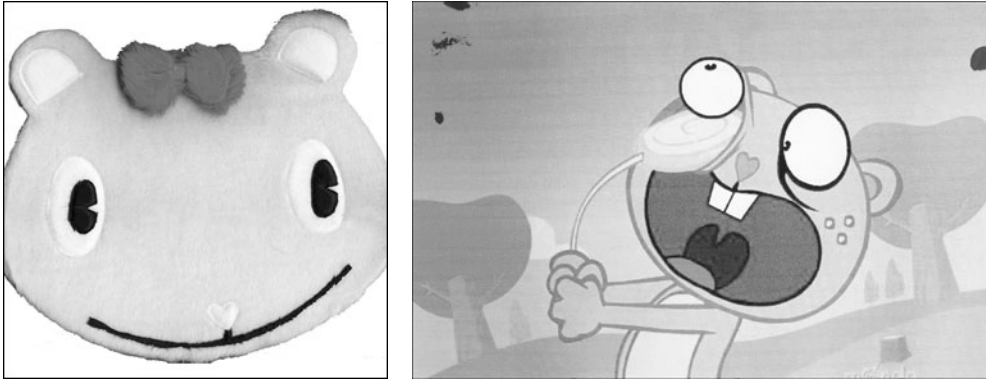


Figuras 28 e 29: Capa do conto “Freya” e ilustração “Seraphim”, de Anry Nemo

As figuras 28 e 29 estão relacionadas ao conto “Freya”, que descreve a história de uma princesa guerreira nativa de um mundo fantástico. A figura 28, correspondente à capa, retrata alguns elementos gráficos presentes na figura 29, a ilustração “Seraphim”, que foi utilizada como base para o conto e representa a personagem-título. A capa foi desenvolvida tendo como foco o aspecto tridimensional, presente na colagem de diferentes materiais, como couro e duas metades de uma espada plástica. Este trabalho foi realizado pelos alunos Solange Barreto, Maria Cristina Reis e Eugenio Ramundo, do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade.

Para os alunos da disciplina de Editoração Eletrônica II, o foco deste projeto sofreu ligeiras modificações. Ao contrário dos alunos de Editoração Eletrônica I, que tiveram que desenvolver seus projetos a partir ilustrações pré-determinadas pelo professor, para

os de Editoração Eletrônica II foram apresentados temas específicos, como a série de animação “Happy Tree Friends”.



Figuras 30 e 31: Capa do livro e ilustração de um dos personagens de Happy Tree Friends

As figuras 30 e 31 estão relacionadas ao livro que apresenta uma das histórias da série de animação “Happy Tree Friends”. A figura 30, correspondente à capa do livro, foi confeccionada em pelúcia cor de rosa, no formato da cabeça de um dos personagens do seriado, enquanto que a figura 31 corresponde a uma de suas páginas, cujas ilustrações foram capturadas a partir de cada fotograma do desenho. Este projeto foi desenvolvido pelos alunos Luiz Alberto Gomes, Sandro Costa, Samantha Duarte e Márcia Oliveira, do Curso de Desenho Industrial.

Projeto Lendas

Este projeto foi dividido, em caráter excepcional, pelas disciplinas de Projeto Gráfico por Computador II e Editoração Eletrônica I. Foi solicitado a criação de uma embalagem para CD de áudio para ser utilizado nas bibliotecas tanto durante a visita dos voluntários às comunidades quanto em outros períodos. Com o subtítulo “Projeto Lendas” cada grupo escolheu uma história/lenda de uma determinada região ou cultura (índios brasileiros,

celtas, chineses, árabes, nórdicos, etc.) que foi utilizada para criar a programação visual dos impressos.



Figuras 31 e 32: Capa e contra capa do CD Muiraquitã

As figuras 31 e 32 estão relacionadas ao projeto sobre lendas indígenas da América do Sul. A figura 31 corresponde à capa do CD, na qual foi utilizada uma imagem que remete simultaneamente às tribos incas do Peru e à Amazônia de um modo geral, graças a combinação de elementos como uma máscara ritualística inca utilizada por um índio que traz dois papagaios em suas mãos. A figura 32 corresponde à contra capa e apresenta o mesmo personagem da capa, aplicado em um fundo de cor plana com nuvens escuras com o objetivo de criar uma atmosfera de misticismo. Este trabalho foi desenvolvido por Rachel Luzes, Lourdes Barata e Jorge Alexandre, do Curso de Comunicação Social, habilitação em Jornalismo.



Figuras 33 e 34: Capa e página interna do encarte do CD “Teatro das Sombras”

As figuras 33 e 34 estão relacionadas ao projeto sobre lendas chinesas, cujo título é o Teatro das Sombras. A figura 33 corresponde à capa, cuja imagem foi produzida a partir do conceito de silhuetas presente neste tipo de representação teatral, que se utiliza de sombras projetadas de seus personagens sobre uma tela de pano ou papel. A figura 34 corresponde à parte interna da embalagem, com a ilustração do imperador chinês que faz parte de uma das lendas contidas no CD. Este projeto foi desenvolvido por Leila Vital e Diego Stoliar, do Curso de Desenho Industrial.



Figuras 35 e 36: Capa e página interna do encarte do CD “O Curupira”

As imagens 35 e 36 estão relacionadas ao projeto sobre lendas indígenas brasileiras, com destaque para o Curupira. A figura 35 corresponde à capa, com uma imagem estilizada do personagem, enquanto que a figura 36 corresponde à parte interna da embalagem, contendo outros personagens cujas lendas encontram-se também no CD. Este projeto foi desenvolvido pela aluna Cristiane Leir, do Curso de Desenho Industrial.

Hotsite Lendas

Os alunos da disciplina Design de Interface I desenvolveram um hotsite para disponibilizar, através da Internet, as lendas escolhidas pelos alunos participantes do Projeto Lendas, com uma programação visual desenvolvida para cada tema.



Figura 37: Página principal do hotsite “Lendas Chinesas”

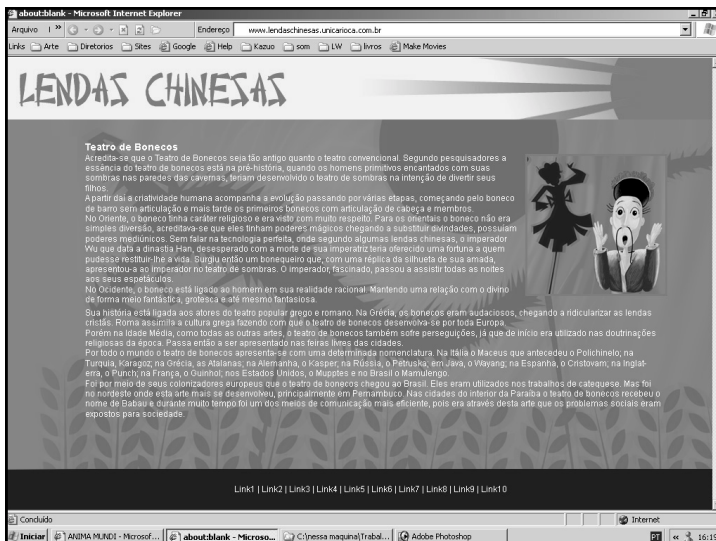


Figura 38: Página interna do hotsite “Lendas Chinesas”

As imagens 37 e 38 estão relacionadas ao projeto sobre lendas chinesas. A figura 37 corresponde à página inicial do hotsite¹³ (home), cuja ilustração foi baseada na

¹³ websites com objetivos promocionais e/ou de divulgação cuja veiculação na Internet possui curta duração.

programação visual criada para o CD de áudio sobre lendas chinesas. A figura 38 corresponde a uma de suas páginas internas, onde estão disponibilizadas as lendas, tanto em textos no formato html quanto em arquivos de áudio no formato mpeg. Este projeto foi desenvolvido por Leila Vital e Diego Stoliar, do Curso de Desenho Industrial.

Através destes exemplos podemos destacar que a associação entre a forma e significados foi mais criativa e eficiente que outros métodos mais usuais tentados anteriormente. Destacamos ainda sobre os objetivos específicos das disciplinas relacionados a elementos de editoração eletrônica, manipulação digital de imagens, aplicação de cores e fontes, dentre outros, que a mesma dimensão criativa proporcionou um melhor aprendizado. Observamos que, uma vez especificado o contexto em que a história estava inserida, os alunos demonstraram maior interesse e facilidade em definir conceitos que orientassem a busca e associação de elementos gráficos como fontes para o logotipo e capitular, cores, texturas etc.

6.1.3 Inclusão Digital – Provocar

No ano de 2005, o Provocar tem como objetivo principal trabalhar junto aos alunos voluntários o tema da Inclusão Digital. Durante o primeiro semestre deste ano letivo, o tema está sendo desenvolvido com os alunos das disciplinas Design de Interface I, Editoração Eletrônica I e Editoração Eletrônica II, em paralelo com outros dois temas, o “Racismo” e a “Campanha pela Real Beleza” veiculada em diversos órgãos de comunicação pela empresa de cosméticos Dove. O objetivo desta experiência de Edutainment junto aos alunos da UniCarioca é o de ampliar a percepção das diferentes modalidades de exclusão social – e não apenas a digital – aprimorando o senso crítico para que os trabalhos desenvolvidos possam retratar o assunto com maior fidelidade.

Além da produção de itens como livros, cartazes, anúncios para revistas e hotspots, será criado um banco de informações composto pelos depoimentos dos alunos em relação a estas experiências, que será posteriormente disponibilizado no formato de Storytelling para os futuros alunos destas e de outras disciplinas, com o objetivo de facilitar o processo de aprendizado e o desenvolvimento de projetos gráficos.

Os resultados da pesquisa envolvendo os temas citados anteriormente estarão disponíveis no final do segundo semestre letivo de 2005, publicados inicialmente em um website que está sendo desenvolvido para esta finalidade.

Capítulo 07

CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Certa vez um sábio me disse “só sei que nada sei” e eu tive que concordar com ele, ao menos parcialmente. Ao longo de todos estes anos me envolvendo em diversos tipos de conflito, minha busca por liberdade e igualdade me mostrou que eu posso saber pouco – quase nada – comparado com aquilo que ainda preciso aprender, mas ainda assim eu sei. E este saber pode fazer toda a diferença, desde que eu acredite nele. Desde que eu acredite, acima de tudo, em mim mesmo.

Ho Tzi Min Yin Ko – Mandarim Verde do Santuário

(Fantapunk – Marcos Archanjo)

A partir de dados obtidos através de um questionário realizado com cerca de oitenta alunos dos Cursos de Desenho Industrial e Comunicação Social, pudemos observar que a utilização do Edutenimento e do trabalho colaborativo em sala de aula permitiu a transformação do professor de uma entidade individual em uma entidade coletiva, pois os alunos participaram mais ativamente do processo de busca de informações e conseqüente transformação destas informações em conhecimento, através de experiências práticas.

Estes dados demonstraram que o uso das atividades lúdicas auxiliou os alunos a compreenderem melhor as vantagens de compartilhar conhecimentos e esforços, potencializando o trabalho de grupo através da utilização de novos métodos de aprendizagem. Esta experiência foi capaz de quebrar os limites impostos pela sala de aula convencional e utilizar o esforço coletivo como mecanismo de enriquecimento da aprendizagem individual, abrindo espaço para a adoção de uma visão de totalidade, onde

uma cultura colaborativa pode auxiliar no processo de tomada de decisão, favorecendo a auto-reflexão e a auto-conscientização.

Os jogos cooperativos, em especial o *jogo de criatividade, sintonia e meditação* e o *jogo cooperativo de resultado coletivo*, aplicados nas oficinas de criatividade *As Cores Interiores* e *Imaginasom*, respectivamente, apresentaram ótimos resultados ao conseguirem despertar e aperfeiçoar o processo criativo e a interação entre os alunos, dentro e fora de seus grupos de trabalho. Estes resultados me estimularam a buscar outras formas de aplicação, com a criação de novas oficinas adaptadas à realidade de cada disciplina.

O uso do Storytelling contribuiu para solucionar, ao menos parcialmente, dois problemas recorrentes nos alunos. O primeiro problema era o da apresentação oral dos trabalhos para o restante da turma, situação considerada por eles como um grande obstáculo devido ao medo de se sentirem julgados não só pelo professor como também pelos demais alunos. O segundo problema estava relacionado diretamente ao conhecimento tácito, pois muitos alunos ignoravam sua existência ou desvalorizava este tipo de conhecimento, fazendo com que seu rendimento ficasse muito abaixo das suas reais capacidades. Com o Storytelling, através da narração das histórias fictícias criadas a partir de uma imagem e das histórias reais de como determinados problemas foram resolvidos pelos alunos, muitos conseguiram superar seus medos e limitações realizando projetos de ótima qualidade.

O RPG trouxe a experiência da “imersão lúdica” para o processo de projeção. Ao participarem de uma representação da realidade, neste caso numa das cidades da metrópole de Rio Azul, do RPG Fantapunk, os alunos puderam ter contato com o fictício

Condado de Merigreiss e ficar conhecendo sua história, ruas, tavernas, locais pitorescos e personagens famosos, alguns retirados propositalmente de outras obras da Literatura, como no caso do mosqueteiro Porthos¹⁴. Esta imersão demonstrou ser eficiente ao fazer com que pessoas que jamais tiveram a oportunidade de jogar RPG conseguissem compreender como funciona a mecânica de representar um personagem ou transitar ativamente por um mundo de faz de conta.

A oficina da aventura, que utiliza o RPG Fantapunk, não foi adotada durante a integração das disciplinas com as atividades do Provocar cujo tema era o incentivo à leitura, para que os alunos tivessem a oportunidade de desenvolver projetos ligados a histórias de naturezas diversas, não ficando restritos a um universo fictício que, embora bastante flexível, não é capaz de comportar todos os tipos de histórias. Nas atividades direcionadas ao tema atual do Provocar, a Inclusão Digital, a oficina da aventura estará novamente disponível com a aplicação de módulos do RPG Fantapunk 5000, cujas histórias ocorrem num futuro relativamente próximo, com a existência de tecnologia digital e outras presentes em nossa sociedade.

Em relação aos resultados obtidos pela aplicação do Edutainment junto aos alunos da UniCarioca, gostaria de destacar duas disciplinas em especial, Editoração Eletrônica I e Projeto Gráfico por Computador II. Nas turmas de Editoração Eletrônica I, que conforme vimos anteriormente são compostas por alunos de Desenho Industrial e de Comunicação Social, os resultados do trabalho colaborativo foram muito mais evidentes, pois os grupos, com alunos de ambos os cursos, desempenharam as tarefas com maior facilidade devido à combinação de suas competências. As turmas de Projeto Gráfico por

¹⁴ Personagem criado pelo escritor francês Alexandre Dumas e que integrava, ao lado de Athos, Aramis e D'Artagnan, o famoso quarteto de mosqueteiros a serviço do rei da França.

Computador II apresentaram um maior rendimento na oficina de criatividade *Imaginasom*, na qual, conforme vimos no Capítulo 06, são utilizadas músicas como base para a geração de uma lista de informações relevantes ao projeto, denominada checklist criativo. Estas duas disciplinas apresentaram também os melhores resultados em relação às atividades da oficina da aventura, na qual foi utilizado o RPG Fantapunk como base para a criação de projetos gráficos.

Acreditamos que, em situações nas quais a flexibilidade puder tornar este tipo de abordagem possível, se forem combinados diferentes tipos de atividades lúdicas tendo como focos principais o RPG, o Storytelling e os Jogos Cooperativos, teremos uma nova metodologia de ensino com um infinito potencial didático. Combinando a necessidade de aprender com o prazer em aprender, de acordo com o conceito do Edutainment, teremos a possibilidade de formar novos profissionais com uma visão mais ampla e completa dos processos nos quais estarão inseridos, dotados da experiência estimulada de tomar decisões, de buscar soluções e de aprender com prazer.

Ao término das experiências de campo, analisando os trabalhos dos alunos e acompanhando o desenvolvimento de seus projetos ao longo dos períodos letivos, observamos que o uso das atividades lúdicas atraiu o interesse dos alunos de ambos os cursos, porém foram melhor aproveitadas pelos alunos de Comunicação Social, que possuem uma inclinação natural para a redação de textos, além de receberem capacitação ao longo do curso para fazê-lo visando sua utilização em diferentes tipos de mídias. Podemos ainda acrescentar o fato de que, por não estarem muito familiarizados com o uso da computação gráfica, tanto o processo de confecção artesanal de diferentes peças gráficas quanto a execução da editoração eletrônica do conteúdo representou para eles uma experiência gratificante, na qual grande parte destes alunos experimentou a

sensação da superação de limites e de terem vencido um desafio de forma diferente das tradicionais.

Já os alunos de Desenho Industrial apresentaram resistências em algumas fases do projeto, como o da criação do conto e o da confecção da capa. No primeiro caso, isso ocorreu devido a uma dificuldade recorrente nesses alunos em se expressar tanto de modo oral quanto textual, limitações que devem ser superadas devido às necessidades da própria profissão, que prevê o desenvolvimento de relatórios de projeto e apresentação oral destes para seus clientes. A criação da capa foi percebida a princípio por parte destes alunos como uma atividade rudimentar, devido a estarem familiarizados com o uso da computação gráfica em estágios mais avançados que os alunos de Comunicação Social. É possível que a causa desta percepção esteja ligada diretamente ao foco da própria instituição de ensino, as Tecnologias da Informação, que tendem a serem vistas de forma errônea, a de que a computação gráfica possa ser capaz de resolver qualquer tipo de problema através da combinação de diferentes softwares. Se uma pesquisa similar for realizada junto aos alunos do Curso de Desenho Industrial da Universidade Federal do Rio de Janeiro, de onde o autor desta dissertação é egresso, é possível que o resultado seja bem distinto, uma vez que aquela instituição possui uma formação que procura combinar a cultura da computação gráfica com uma sólida formação em História da Arte e atividades práticas em diferentes ramos da Arte, tais como desenho, pintura e gravura.

Introduzir o Edutainment como parte das atividades didáticas é um desafio a ser enfrentado. Da mesma forma que o computador vem revolucionando as relações entre alunos e professores e os debates e diversos programas sociais buscam promover a Inclusão Digital, ampliando os limites da sala de aula, o conceito de aprendizagem lúdica,

onde a obrigação de aprender será substituída pelo prazer de aprender também provocará uma revolução, talvez ainda maior. O desafio dos pesquisadores, educadores, profissionais e alunos que estejam envolvidos com esse tema será descobrir os melhores meios de transformar o aspecto lúgubre de algumas aulas tradicionais em algo verdadeiramente novo, prazeroso e que possa ser capaz de motivar não só os alunos dos ensinos fundamental, médio e superior, mas também atender à demanda da capacitação constante dos profissionais da Sociedade do Conhecimento, cujo número crescerá consideravelmente nas próximas décadas. Espero que assim como a Inclusão Digital permitirá o acesso de milhões de pessoas a uma nova forma de cultura, um outro tipo de inclusão comece também a ser praticado, aquela em que a diversão e o prazer, aliados à Educação, possam dinamizar ainda mais o processo de aprendizagem. Esta será a época da Inclusão Lúdica Educacional.

Como parte dos desdobramentos futuros desta dissertação serão desenvolvidos três projetos. O primeiro será a utilização do espaço virtual educacional do Centro Universitário Carioca, o UniCarioca 28 Horas, como área de integração entre o professor e os alunos, onde serão utilizados jogos através do uso do correio eletrônico. O segundo projeto será o desenvolvimento de um website contendo os resultados desta dissertação, além de artigos de outros pesquisadores do Edutenimento, em especial aqueles ligados aos RPGs, Storytelling e Jogos Cooperativos. O terceiro projeto será o da formatação do RPG Fantapunk em módulos que possam ser utilizados como jogos empresariais.

Concluo aqui esta pesquisa cujo objetivo foi utilizar o Edutenimento como ferramenta de Gestão do Conhecimento. As dificuldades encontradas deixam claro que ainda existe muito a ser realizado, mas os resultados obtidos mostraram-se promissores. A realização destas atividades para alunos dos Ensinos Fundamental e Médio talvez possa

auxiliá-los no processo de aprendizagem e com isso facilitar-lhes o ingresso nas Instituições de Ensino Superior e em postos de trabalho nos quais sejam necessários os profissionais da Sociedade do Conhecimento.

Glossário

Adamitas: Denominação dada aos seres humanos no gênero Fantapunk. Esta raça divide-se em três sub-raças: atlante (raça branca), atlantiana (raça negra) e aztlaniana (índios americanos, excetuando-se os brasileiros). Esta última raça, aparentemente, está extinta após vários séculos de guerra e escravidão e de cataclismas que ocorreram na região do arquipélago de Atlânia, composto pelos sub-arquipélagos de Atlântida, Atlantis e Áztlan.

Agência: Organização que reúne ligas e escuderias sob sua tutela. Esta classificação pertence ao gênero Fantapunk.

Aventureiro: Denominação dada aos Personagens Jogadores de um modo geral.

Bucaner's Miniaturas: Fábrica de miniaturas de aplicações diversas (jogos, decoração, modelismo) fundada em 1994 na cidade de Belo Horizonte por Walter Magalhães e Marcus Vinicius Oliveira.

Campeão: No gênero Fantapunk trata-se do aventureiro que pertence a uma escuderia e que já atingiu o décimo quinto nível de experiência.

Caravana RPG: Este evento propunha um modelo até então inédito no Brasil: oferecer sessões de jogos de RPG e Jogos de Guerra (Wargames), além de oficinas de atividades correlatas como pintura de miniaturas e confecção de cenários. Em paralelo, ocorriam exposições de desenhos animados japoneses cujos temas pudessem ser aproveitados no decorrer das sessões de jogos. Esta convenção teria um caráter itinerante e poderia,

inclusive, ser apresentada como atração complementar de uma outra convenção do gênero.

Conde de Montekristo: Título pertencente ao personagem Gabriel Ben-Hur, o homem mais rico do cenário Fantapunk, criado por Marcos Archanjo e inspirado no personagem Edmond Dantes, o Conde de Monte Cristo, criado pelo escritor francês Alexandre Dumas, cuja primeira aparição ocorreu em obra homônima.

Consórcio de Comunicação: Reunião entre diferentes órgãos de comunicação tais como jornais, revistas e rádios que atuam coletivamente e participam, de alguma forma, das atividades das agências de aventureiros. Esta classificação pertence ao gênero Fantapunk e pode ser usada também para designar empresas que não realizam tais atividades.

Corporação: Empresas que financiam agências de aventureiros. Esta classificação pertence ao gênero Fantapunk e pode ser usada também para designar empresas que não realizam tais atividades.

Cyberpunk: Expressão composta pelas palavras *cyber* (cibernético) e *punk* (neste caso, com o sentido de organização social). Gênero literário inaugurado com a obra “Neuromancer” de William Gibson (1984), onde a sociedade convive com alta tecnologia e, na maioria dos casos, índices alarmantes de desigualdades sociais. Este tipo de história costuma ser ambientado em um futuro próximo e já foi utilizado por diferentes mídias, tais como o cinema, os RPGs e as Histórias em Quadrinhos.

Dungeons & Dragons: Primeiro RPG, criado por Dave Arneson e Gary Gygax, em 1974, nos Estados Unidos, cuja sigla é D&D.

d20: Sigla da licença baseada no sistema de regras criado para o RPG Dungeons & Dragons, adotado a partir da sua terceira edição (2000). É uma licença aberta que permite seu uso por outros desenvolvedores de jogos do gênero, desde que respeitando os termos contidos no SRD (System Reference Document).

Edutenimento: Neologismo composto pelas palavras educação e entretenimento, que tem como proposta o uso de diferentes tipos de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem. Também conhecido como “entretenimento educacional”.

Encontro BBTeen de RPG: Projeto criado pela funcionária Carmem Cardoni e desenvolvido pelo Núcleo de Criação (NUCRI) da Superintendência Regional do Banco do Brasil, seção Rio de Janeiro, com o objetivo de estimular a captação de correntistas para o “BBTeen”, uma conta corrente direcionada exclusivamente para adolescentes. Este encontro foi realizado em julho de 1996, no Museu Histórico Nacional, no Rio de Janeiro, apresentando excelentes resultados para os seus organizadores, que conseguiram captar em um quiosque instalado no local do evento, em apenas três dias, mais correntistas do que a agência do Banco do Brasil no Norte Shopping, onde havia uma seção dedicada ao BBTeen, conseguira captar em cerca de três meses de atividade.

Escuderia: Organização que reúne entre cem e mil aventureiros, divididos em diferentes equipes. Esta classificação pertence ao gênero Fantapunk.

Fada Madryn: Denominação dada a uma das sub-raças das fadas do gênero Fantapunk, cujo nome foi baseado na expressão “fada madrinha”, com mulheres e homens belos, de corpos torneados e dotados de asas coloridas similares às de algumas espécies de borboletas.

Fantapunk: Gênero literário e RPG criados por Marcos Archanjo em 2000, nas obras “Clube das Sombras” e “Fantapunk – Manual do Aventureiro”, baseados em histórias escritas pelo autor a partir de 1985, onde as raças fantásticas comuns aos jogos de RPG de Fantasia Medieval foram readaptadas, assim como a organização dos aventureiros e o cenário das aventuras, com a adoção de diferentes fontes de inspiração como o folclore brasileiro, a literatura mundial e o cinema, entre outras.

Fantasia Medieval: Termo utilizado pelas histórias ou jogos ambientados numa época semelhante à Idade Média européia, com a adição de criaturas fantásticas oriundas, em sua maioria, das diversas mitologias do continente europeu, em especial a nórdica.

Game Design: Especialização na área de Design cujo objetivo principal é o desenvolvimento de jogos dos mais variados gêneros, tais como Role Playing Games (RPG), jogos para computador, videogames, jogos de tabuleiro e de estratégia, dentre outros.

Herói: No gênero Fantapunk trata-se do aventureiro que pertence a uma escuderia e que já atingiu o décimo nível de experiência. Em outros RPGs é sinônimo de aventureiro.

Hotsites: Nome dado a websites de caráter predominantemente promocional, cujo tempo de veiculação na Internet é reduzido em comparação aos dos demais websites.

IDD Miniaturas: Primeira fábrica de miniaturas de RPG do Brasil, fundada no Rio de Janeiro em 1990 pelo autor desta dissertação.

Jogos Cooperativos: Modalidade de jogos onde a cooperação entre seus participantes é estimulada ao invés da competição.

Jogos de Guerra: Modalidade de jogos que normalmente se utiliza de miniaturas em escalas variadas para representar as unidades de exércitos inimigos. Também conhecidos como Wargames.

Liga: Organização que reúne entre cinco e vinte escuderias. Esta classificação pertence ao gênero Fantapunk.

Legião Combatente: Maior e mais famosa agência de aventureiros, localizada na megalópole de Rio Azul e comandada pelo clérigo adamita atlante Archanjo.

Netbooks: Livros em formato digital sobre os mais variados assuntos, disponíveis através de websites. São geralmente confeccionados com os softwares Microsoft Word ou Adobe Acrobat, nos formatos doc e pdf, respectivamente.

Ork: Criatura fantástica baseada na mitologia nórdica europeia, também conhecida como orc. No gênero Fantapunk esta raça divide-se em duas sub-raças: ôrkos, semelhante em aparência aos orks tradicionais, porém com características diferenciadas, tais como altura, peso e inteligência, e ôrkan, que se assemelha a um adamita ou um elfo, porém de pele verde.

PJ ou PC: Sigla que representa Personagem Jogador ou Player Character, respectivamente, nome dado aos personagens controlados pelos jogadores que atuam como protagonistas da história.

PNJ ou NPC: Personagem Não-Jogador ou Non-Player Character, personagens controlados pelo Mestre, que representam os demais indivíduos que participam da aventura, podendo ser coadjuvantes (taverneiro, médico, camponês), vilões ou monstros.

Porthos Hur: Conde de Merigreiss, pai de Gabriel Ben-Hur e um dos legendários mosqueteiros do reino de Kari, também criado por Marcos Archanjo para o Fantapunk. Inspirado no personagem Porthos, um dos mosqueteiros criados por Alexandre Dumas e que fez sua primeira aparição na obra “Os Três Mosqueteiros”.

RPG – Role Playing Game: a tradução mais conhecida é Jogo de Interpretação de Papéis, uma atividade lúdica coordenada por um de seus participantes (Mestre ou Narrador), na qual os demais jogadores representam personagens e, através deles, participam de uma história interativa criada em conjunto entre eles e o Mestre (ou Narrador).

RPG Magazine: Primeira revista brasileira sobre Role Playing Games, criada em 1994 pelo autor desta dissertação e publicada pelo Estúdio Taquara Editorial, do Rio de Janeiro.

RPG RIO: Primeira convenção do gênero no Brasil, realizada em maio de 1992, nas dependências da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, organizada pela loja

“Gibiteria e Bárbaras Magias” com o apoio da empresa “IDD Miniaturas” e dos grupos de jogadores “A Guilda” e “Adaga de Prata”. Nesta convenção foi registrada a presença de mais de mil jogadores, da cidade do Rio de Janeiro e de outras cidades da Região Metropolitana, que participaram das sessões de jogos e palestras.

Storytelling: Termo dado ao ato de contar histórias e que pode ser subdividido em diversas atividades, tais como Tradição Oral, Contos de Fadas, Histórias Ilustradas, Histórias em Quadrinhos e Videogames, dentre outros.

Steampunk: Expressão composta pelas palavras *steam* (vapor) e *punk* (igualmente com o sentido de organização social). Gênero literário que tem no RPG “Castle Falkenstein” (Castelo Falkenstein) um de seus maiores expoentes. Trata-se de uma adaptação do gênero Cyberpunk para a época vitoriana, na segunda metade do século XIX, na qual o vapor é a energia motriz e a tecnologia existente ultrapassa aquela registrada historicamente. Este gênero também recebeu adaptações para o cinema, desenhos animados e Histórias em Quadrinhos.

The Universe of RPG: Revista sobre RPG criada em 1995 pelo autor desta dissertação e publicada pela Editora Ediouro, do Rio de Janeiro.

Xamanismo: Conjunto de crenças ancestrais que busca estabelecer contato com outros planos de consciência, a fim de obter conhecimento, poder, equilíbrio, saúde. Normalmente associado às culturas indígenas, em especial as da América do Norte. Alguns praticantes afirmam existir relações entre as práticas xamânicas e o druidismo e

que ambas seriam diferentes manifestações do mesmo conjunto de crenças, influenciadas pela cultura regional onde se encontram inseridas.

Bibliografia

ALEE, V., 1997, *The Knowledge Evolution: Expanding Organizational Intelligence*.

Newton: Butterworth-Heinemann.

AMARAL, D., ZANCUL, E. e ROZENFELD, H., 1999, "Cenário de Engenharia

Integrada: Ampliando e avaliando uma aplicação em Educação". In: *ENEGEP*,

Rio de Janeiro, pp. 83-91.

ANTUNES, C., 1998, *Jogos para a estimulação das Múltiplas Inteligências*. 7 ed.

Petrópolis, Vozes.

BALCEIRO, Raquel Borba, ÁVILA, Giovani Manso. "A Rosenbluth International Alliance e

o Uso da Internet para Agregar Valor no Setor de Serviços". Anais do Encontro

Nacional de Engenharia de Produção ENEGEP 98 (18: 1998: Niterói, RJ)

BARCLAY, R., MURRAY, P., 1997, *What is Knowledge Management*. Disponível:

National Audit Office Web Site, URL: <http://www.media-access.com/whatis.html>.

Visitado em 13/02/2003.

BARROSO, A., GOMES, E. B. P., 1999, "Tentando Entender a Gestão do Conhecimento",

Revista de Administração Pública, vol. 33 no2 (março/abril), pp 147-170.

BASTIAN, M., 1997, *The World of the Mande: History, Art and Ritual in the Mande*

Culture, Africana Studies 269. United States.

- BASTIAN, M., 1999, *Caste Systems in Mande Society*, Antropology and Antropology/Africana Studies 267, Franklin and Marshall College, United States.
- BLACK, M., 1967, *The Morality of Scholarship*. Ítaca, NY, United States.
- BROTTO, F., 1999, *Jogos Cooperativos - Se o Importante é Competir, o Fundamental é Cooperar*, Projeto Cooperação, 2ª edição, Brasil.
- CAVALCANTI, M.B.C, GOMES, E.P.B., 2001, "The new health of organizations: knowledge capital", *T.B. Petroleum Magazine*, year 3, no. 8, Rio de Janeiro.
- CAVALCANTI, M;B;C, GOMES, EP.B. e PEREIRA, A., 2001, *Gestão de Empresas na Sociedade do Conhecimento*, Rio de Janeiro: Campus.
- COTTON, B. e OLIVER, R., 1994, *The Cyberspace Lexicon*, Phaidon Press Ltd., London.
- DRUKER, P. F., 1998, *Sociedade Pós-Capitalista*. 7ª Edição. Editora Pioneira, São Paulo.
- EDVINSSON, L., 1998, *Capital Intelectual: descobrindo o valor real de sua empresa pela identificação de seus valores internos*. Editora Makron Books, Rio de Janeiro.
- FOSNOT, C. T., 1998, *Construtivismo: uma teoria psicológica da aprendizagem*. In: FOSNOT, C. T., *Construtivismo: teorias, perspectivas e prática*. ArtMed, Brasil.

- FUKS, H., 2000, *Aprendizagem e trabalho cooperativo no ambiente AulaNet*. Monografia de Graduação em Ciência da Computação, PUC-Rio, Rio de Janeiro, Brasil.
- FURTH, H. G., 1974, *Piaget e o conhecimento - Fundamentos teóricos*. Forense-Universitária, Brasil.
- GARDNER, H., 1995, *Inteligências Múltiplas: A teoria na prática*. Artes Médicas, Brasil.
- KLIMICK, C., 2003, *Construção de Personagem e Aquisição de Linguagem: o Desafio do RPG no INES*. Dissertação de Mestrado. Departamento de Design pela PUC-RIO.
- LANNES, L. et all, 2001, *Jogos Cooperativos nas Organizações*. Editora SESC, Brasil.
- LUKOWIECKI, A. *Aprendizagem Baseada na Web: A Perspectiva do Aluno*. Trabalho publicado nos Anais do VI Congresso Internacional da Associação Brasileira de Educação a Distância, agosto de 1999.
- MACINTOSH, A., 1997, *A Position Paper on Knowledge Asset Management*, Edimburgh: AIAI
- MELLO, A.M.V, BURLTON, R., 2000, *Gestão do Conhecimento na Perspectiva de Negócios*. Disponível no website da União Brasileira para a Qualidade.
URL: <http://www.ubq.org.br>. Visitado em 18 de setembro de 2001.
- MOTA, S., 1997. *Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo*. Tese de doutorado. Departamento de Letras, PUC-RIO.

NONAKA, I.; TAKEUCHI, H., 1997. *Criação de conhecimento na empresa*. 5. ed., Editora Campus, Rio de Janeiro.

PLATTS, D., 1997, *Autodescoberta Divertida - Uma abordagem da Fundação Findhorn para desenvolver auto confiança nos grupos*. Triom, Brasil.

PAVÃO, A., 1999, *A Aventura da Leitura e da Escrita entre Mestres de Role Playing Game*. Editora. EntreLugar, Rio de Janeiro

PROBST, G., RAUB, S., ROMHARDT, K., 2000, *Managing Knowledge: Building Block for Success*. Chichester: John Wiley & Sons.

SILVA, M., 2000, *Sala de Aula Interativa*. Editora Quartet, Brasil.

SILVA, R. O., 2000, *Uma proposta de metodologia para apoiar o mapeamento organizacional*. Dissertação de Mestrado, COPPE/UFRJ, Rio de Janeiro. RJ. Brasil.

STEWART, T., 1998, *Capital Intelectual*. Editora Campus, Rio de Janeiro

SVEIBY, K. E., 1998, *A Nova Riqueza das Organizações*. Editora Campus, Rio de Janeiro.

TEIXEIRA, M., *Entendendo os Jogos*. Revista Jogos Cooperativos, ano I número 1. Ed. L.S. Lannes Consulting, São Paulo.

TIFFIN, J., RAJASINGHAM, L., 1995, In: Search of the Virtual Class. Education in na Information Society. Routledge, London.

VICENTE, P., 1998, *Jogos de Empresas*. Makron Books, Brasil.

VIGOTSKY, L.S. 1984, A Formação Social da Mente. São Paulo, Martins Fontes.