



## CONCEITO

Contar histórias é uma diversão milenar que agrada a muitos de nós: relatar experiências engraçadas ou dramáticas em conversas; ler ou assistir histórias em diversas mídias como livros, histórias em quadrinhos, filmes, séries de TV, animações etc. Recentemente surgiram as histórias interativas nas quais o/a leitor/a pode alterar os rumos dos eventos interagindo com o roteiro, tornando-se um/a interator/a. Em alguns desses

## Interajo, logo, existo.

modelos de história, como a Aventura-Solo, a interação normalmente é solitária e pode-se escolher uma ação dentre algumas opções para sua personagem. Em outros, como o RPG (Role Playing Game), a história é contada de forma coletiva e cooperativa e os interatores podem criar suas próprias opções de ação para suas personagens, desde que dentro das regras estabelecidas no jogo. Trata-se de um jogo de mesa, cooperativo em vez de competitivo.

Incorporais é uma plataforma lúdica, multidisciplinar e multimidiática que dá suporte à aplicação da Didática Ludonarrativa, método de vivência e criação de histórias em que se mobiliza competências e conhecimentos pela via do jogo, dos desejos e das fantasias, resultando na construção de novas competências e conhecimentos. Aqui, os interatores constroem cooperativamente a narrativa devendo incorporar produções de sua autoria aos suportes utilizados na história. Esta produção, que pode ser expressa em diferentes linguagens e suportes, é feita durante e entre sessões de jogo. O objetivo é que os participantes apresentem mais do que uma produção sobre o que foi vivenciado, partindo para uma criação a partir do que foi construído durante as histórias. Para atingir esta meta é proposto o Projeto Poético - método projetual que visa uma configuração de objetos que promova, por sua vez, uma refiguração dos sujeitos.

Incorporais difere das histórias interativas criadas para fins comerciais por projetar suportes que, no âmbito privado, se ofereçam como veículos para a materialização da expressão e criatividade pessoais e, no âmbito comunitário, se ofereçam como espaço de divulgação desta produção. Ou seja, os suportes narrativos evoluem a partir daquilo que é produzido nas sessões de jogo e enviado para incorporação nestes mesmos suportes. Saiba mais em <http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/>.

## INCORPORAIS: PARTICIPAÇÃO COLETIVA GERANDO UM CONSTRUTO COAUTORAL

Segundo Emile Brehier, incorporais são todas as condições conceituais que nos alteram a nível relacional sem nos alterar fisicamente. As relações incorporais se refletem nos tipos sociais representados pelos indivíduos, que mudam suas relações com o mundo sem alterar seus corpos físicos. Essas relações (incorporais) constituem uma rede que está continuamente alterando e sendo alterada pelos indivíduos (corpos), e dessa ação cíclica surgem conceitos a todo o momento, os quais ignoram hierarquias e calcificações. Alterar essas relações incorporais de forma não usual causa impacto e estranheza, gerando uma ruptura com o princípio de identidade.

O termo "Incorporais" aqui aplicado possui três referências principais:

O conceito estóico: "Os estóicos afirmavam que só existem corpos



senão o próprio jogo e de uma tática de crítica às cristalizações da linguagem, característica que aproxima este “jogo”, então, do teatro, do “faz-de-conta”. A dinâmica em Incorporais, portanto, começa com a participação em um jogo de representação de papéis, com um sistema de regras para construção coletiva de histórias em diferentes cenários. As histórias então vão acontecendo conforme os participantes vão jogando, interagindo, criando. Deste modo, é primordial que essa dinâmica seja fundamentada no prazer e na diversão que um jogo sempre deve proporcionar, independentemente de sua finalidade, pois, como define Johan Huizinga, “o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’” (HUIZINGA, 1938;2001:33).

Em Incorporais, busca-se extrair justamente da diversão residente em superar desafios o potencial que pode ter de propiciar a aprendizagem. No sistema de regras do jogo, parte dessa diversão se traduz em recompensas para os jogadores pelo que registram e produzem sobre o que foi jogado/vivenciado; e essa produção é a que deve ser fisicamente ou digitalmente incorporada à plataforma.

#### MULTI, INTER E TRANSDISCIPLINARIDADE: AS PRODUÇÕES A PARTIR DE UMA NARRATIVA

Segundo Janet Murray (2000), a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo. Muniz Sodré define narrativa como um “discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. [...] Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo” (SODRÉ, 1988:75). Assim, a narrativa atua como o encontro lúdico de diversos saberes na medida em que este lúdico remete ao jogo do “faz-de-conta”, acionando fantasias pré-existentes que geram interesse, identificação e afeto (no sentido geral de resposta emocional, não necessariamente prazerosa), e transformando tais fantasias na Fantasia, segundo J.R.R. Tolkien (1966), a atividade humana de representar, por meio da arte, aquilo que não existe no “mundo primário”, cotidiano, criando “mundos secundários” tão narrativamente consistentes que se tornam críveis.

Roland Barthes (1977) observa que a literatura, por extensão as narrativas, tem os poderes de *mathesis* (vários saberes se entrelaçando) e *mimesis* (representação do real), destacando seu potencial na educação. As narrativas permitem o encontro lúdico de diversos saberes em sua fruição, facilitando a concretização de um trabalho multidisciplinar ou interdisciplinar.

Segundo Barthes (1992), o texto plural ideal se constituiria de redes múltiplas que se entrelaçam sem que uma possa dominar as outras; uma galáxia de significantes em vez de uma estrutura de significados. Reversível, sem início, pode ser penetrado por várias entradas sem que haja uma principal. No texto plural não há nada fora dele, mas também não há um todo do texto: ele está liberto simultaneamente da exterioridade e da totalidade. Por isso, não têm estrutura narrativa,

(mesmo a alma era corporal, sendo um sopro sutil e invisível, o pneuma). Afirmavam também que há certas coisas que não existem propriamente, mas subsistem por meio de outras, sendo incorporais. Entre os incorporais colocavam o expremível, isto é, a linguagem ou o discurso, e colocavam o estudo dos discursos ou dos logi uma disciplina filosófica especial, a lógica.” (CHAUÍ, 2001:192. Negrito e itálico da autora) Ver também: (<http://www.iep.utm.edu/stoicism/>);

A definição como imaterial, disponível em (<http://www.thefreedictionary.com/incorporeal>);

O ato de incorporar, como em unir, misturar, tornar parte de, disponível em (<http://www.thefreedictionary.com/incorporate>).

A participação coletiva na plataforma implica uma coautoria tanto na construção das histórias quanto na construção dos suportes dessas histórias, que são vivenciadas na forma de diferentes ludonarrativas, como o Role-Playing Game (RPG) e a Aventura-solo.

#### PLATAFORMA: SUPORTES ABERTOS E INTERATIVOS PARA INCORPORAR A COAUTORIA

O termo aqui é aplicado em analogia ao seu uso na informática, como metáfora tanto para sistema operacional quanto para base de lançamento, implicando abertura para incorporação das intervenções dos participantes e consequente interatividade.

Em Incorporais, a plataforma é a base na qual se ancoram os suportes onde os conceitos se materializam e da qual os participantes tornam parte aquilo que registram e produzem. Compõe-se, portanto dos suportes impresso e digital, podendo incluir elementos do próprio ambiente onde as histórias são narradas. Essa plataforma é, portanto, uma obra aberta, em eterno processo, cuja materialidade só existe se houver interatividade, aqui entendida como um tipo de interação em que é solicitada uma produção por parte do sujeito, uma criação, uma autoria baseada na autonomia, criatividade e imprevisibilidade (MACHADO, 1997).

**LUDICIDADE: DIVERSÃO PARA DISPARAR O DESAFIO DE PRODUZIR**  
A dinâmica de funcionamento da plataforma diz respeito ao ludus, ao jogo, seja o da brincadeira, seja o do desafio, seja o da linguagem, segundo Wittgenstein.

“Jogo (lat. *jocus*: brincadeira) 1. Em seu sentido geral, o jogo é uma atividade física ou mental que, não possuindo um objetivo imediatamente útil ou definido, encontra sua razão de ser no prazer mesmo que proporciona. Esta atividade, começando na criança ou no pequeno animal como gasto de energia, tendo valor de treinamento ou de aprendizagem, muda de natureza com o desenvolvimento do subjetivo humano: jogos de imitação, nos quais a criança projeta seus desejos (bonecas etc.); jogos com regras ou socializados, nos quais o prazer se vincula ao respeito às regras, às dificuldades de vencer uma competição” (JAPIASSÚ & MARCONDES, 2001: 150).

Ao expor suas dificuldades de traduzir o termo *jeu* no texto Aula, de Roland Barthes, Leyla Perrone-Moisés (in: BARTHES, 1977:82-85) esclarece o próprio conceito de “jogo” que, dentro da teoria e prática barthesianas consiste de uma atividade ao mesmo tempo sem finalidade



## CONCEITO

gramática ou lógica da narrativa. Os textos plurais são “multivalentes, reversíveis e francamente indedutíveis”.

Barthes afirma que “quanto mais plural é o texto, menos está escrito antes que o leia, onde a leitura é um trabalho de linguagem em que escrevo a minha leitura” (BARTHES, 1992:43). Eliana Yunes sustenta a “hipótese de que a leitura precede a escrita e de que não há escritor ou artista que produza sem antes ter vivido com densidade a condição de leitor” (YUNES, 2002:33), hipótese que dialoga bem com a proposição de Barthes que todo “eu-leitor” é constituído por um emaranhado de outros textos em que a leitura é uma escrita. O texto escrevível, do qual é difícil dizer algo, está do lado do que é possível escrever, da prática do leitor, de que textos desejar fazer avançar no mundo. Podemos então ampliar o conceito de produtividade do texto, pois, se esta se refere a diferentes leituras possíveis e leituras são escritas, também pode incluir o poder de mobilização do texto para diferentes escritas a partir dele.

Em Incorporais, busca-se explorar o potencial didático do aspecto multidisciplinar da narrativa, referente à multiplicidade de disciplinas com seus conteúdos, conhecimentos e habilidades (NICOLESCU et al, 2001:14) e do seu aspecto interdisciplinar, referente ao uso de métodos de diferentes disciplinas para a mobilização de competências (NICOLESCU et al, 2001:15), que os participantes precisam mobilizar para resolver as situações-chave, os desafios narrativos das atividades lúdicas e para materializar tais soluções de modo a incorporá-las aos diferentes suportes da plataforma. A demanda Multi- e Interdisciplinar das produções a partir de uma narrativa requer mais esforço do usuário, promovendo a Transdisciplinaridade (NICOLESCU et al, 2001:15), não significando somente que as disciplinas cooperam entre si por um projeto de conhecimento em comum, “Mas, significa também que há um modo de pensar organizador que pode atravessar as disciplinas e que pode dar uma espécie de unidade. [...] A transversalidade ou transdisciplinaridade é qualquer coisa que é mais profundamente integradora. Agora, para que haja transversalidade é necessário um pensamento organizador. É o que chamo de pensamento complexo” (MORIN, 2006: vídeo).

### REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. A Atividade Estruturalista. In: O método estruturalista. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967, pp. 57-63.
- \_\_\_\_\_. Aula. Tradução e Posfácio: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Editora Cultrix, 1977.
- \_\_\_\_\_. S/Z. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. [1970]
- \_\_\_\_\_. Mitologias. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, (1957) 1999, 10a. ed.
- \_\_\_\_\_. O prazer do texto. São Paulo: Perspectiva, 2002, 3a. ed.
- CHAUI, Marilena. Convite à Filosofia. Editora Ática. São Paulo: 2001 HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- JAPIASSÚ, Hilton & MARCONDES, Danilo. Dicionário Básico de Filosofia. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 3a. ed., 2001.
- MACHADO, Arlindo. Formas Expressivas da Contemporaneidade. In: Pré-cinemas & Pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 1997.
- MORIN, Edgar. In: Coleção Grandes Educadores. Apresentação Edgard de Assis Carvalho e participação especial de Edgar Morin. São Paulo: Paulus, ATTA Mídia e Educação, 2006. MURRAY, Janet. Hamlet on the Holodeck. New York: Free Press, 2000.
- NICOLESCU, Basarab, et al. Educação e Transdisciplinaridade. Tradução Judite Vero, Maria F. de Mello e Américo Sommemman. Brasília: UNESCO, 2001.
- SODRÉ, Muniz. Best-Seller: a Literatura de Mercado. Série Princípios. São Paulo, Editora Ática: 1988.
- TOLKIEN, J.R.R. The Tolkien Reader. New York: Ballantine Books, 1966.
- YUNES, Eliana (org.). Pensar a Leitura: complexidade. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio. 2002.

## COMO USAR HISTÓRIAS INTERATIVAS PARA FINS EDUCACIONAIS

O uso educacional da Plataforma Incorporais pressupõe uma intenção pedagógica por parte do/a mediador/a, que pode ser professor/a, pai e/ou mãe, terapeuta, estudante ou qualquer outro/a que objetive mediar uma aprendizagem utilizando, neste caso, o binômio Didática Ludonarrativa/ Projeto Poético sob uma perspectiva construtivista centrada no processo de construção de competências e conhecimentos a partir das experiências vivenciadas pelos participantes. Dentro de uma visão construtivista, um passo a passo para mediadores pedagógicos constitui-se não em uma receita fixa a ser seguida, mas sim em um conjunto de orientações para facilitar o planejamento das atividades. Sendo assim, torna-se necessário passar por alguns conceitos.

### CONCEITOS EDUCACIONAIS

Projeto de Material Didático concepção de objetos educacionais que facilitem o alcance de determinados objetivos de aprendizagem dentro de uma situação didática.

Situação didática (SD): toda situação planejada para proporcionar uma aprendizagem, seja uma palestra, uma visita a um museu, experimento em laboratório, peça de teatro, pesquisa de grupo etc.

Objetivo de aprendizagem : o que se espera que os aprendizes construam com a situação didática. Pode ser a absorção e compreensão de conteúdo, o desenvolvimento de habilidades como escrita ou esporte, desenvolvimento de atitudes como trabalho em equipe ou foco, ou uma combinação de diferentes elementos em competências como criatividade ou raciocínio crítico.

Objeto educacional (OE): todo objeto criado ou utilizado para fins educacionais. Podem ser objetos físicos como um livro didático ou um quebra-cabeça, digitais, como um vídeo ou slides, imateriais como uma exposição oral etc. Eles se dividem em objetos de conteúdo e objetos didáticos.

Objetos educacionais de conteúdo (OEC): trazem a apresentação do conteúdo, como um texto sobre os estados que compõem uma federação, um vídeo sobre racismo, uma aula oral sobre microorganismos.

Objetos educacionais didáticos (OED): é a forma como o conteúdo será trabalhado; um quebra-cabeça em que cada peça é um estado do país; um debate seguido de julgamento em sala sobre se há ou não racismo no Brasil; a coleta de água em poças em terreno baldio para posterior estudo em laboratório sobre microorganismos.

Perceba que a escolha de um objeto didático depende do objetivo de aprendizagem. Se o/a mediador/a deseja que seus alunos descubram quais são os estados que compõem o Brasil e sua localização, então um quebra-cabeça pode ser adequado; já se o objetivo é trabalhar a percentagem que cada estado possui no PIB nacional, então um quebra-cabeça pode não ser a melhor solução.

### CONCEITOS LUDONARRATIVOS

A plataforma trabalha atualmente com duas formas de histórias interativas: aventura-solo e RPG.

A aventura-solo é uma forma narrativa na qual o/a leitor/a pode escolher dentre alternativas propostas para a trama, porém, já pré-definidas pelo autor. Conforme lê a história, o/a leitor/a-jogador/a simultaneamente



a joga, escolhendo opções para seu desenrolar, mas sem poder criar opções. Normalmente, as passagens são numeradas. Assim, o/a leitor/a-jogador/a pode escolher opções diferentes para a continuação da história, mas não poderia criar suas próprias opções.

No RPG (Role Playing Game), os praticantes criam suas personagens que participam de histórias parcialmente contadas por um/a Mestre de Jogo (também chamado/a de Narrador/a). No livro (ou qualquer que seja o suporte) de RPG se encontra parcialmente descrito um cenário, no qual se passarão as histórias. As personagens criadas pelos “jogadores” e pelo Mestre serão coerentes com o cenário: bandeirantes e índios num cenário de Brasil colonial; cavaleiros num cenário de Europa Medieval, etc. A história começa a ser contada pelo Mestre, mas os “jogadores” são livres para decidir o que suas personagens falam e fazem na história. Assim, os rumos da história são freqüentemente alterados pelas ações das personagens, sendo na verdade uma história contada em conjunto pelo Narrador e “jogadores”. É papel do Narrador preparar o enredo, representar as demais personagens e coordenar as ações durante a prática de RPG. Um esquema de roteiro como o de uma aventura pronta pode ser usado inicialmente, mas os narradores têm que ter em mente que os eventos na trama podem e devem ser modificados a partir das ações das personagens dos jogadores.

Narrador e jogadores representam as ações de suas personagens descrevendo-as e enunciando suas falas de modo direto ou indireto. As dúvidas sobre os resultados das ações das personagens dos jogadores, quando há possibilidade de falha ou sucesso parcial, são resolvidas pelo sistema de regras. O termo “jogo”, no contexto do RPG, não se refere à disputa, mas à interação, ao próprio ato de representar uma personagem. Os participantes de uma sessão de RPG, narrador e “jogadores” cooperam entre si em vez de competir.

#### OBJETOS DIDÁTICOS LUDONARRATIVOS

Narrativas são usadas para fins educacionais há milênios desde o estudo das obras de Homero na formação de cidadãos na Atenas e Roma clássicas, passando pelo teatro jesuítico no Brasil, até os vídeos educacionais mais recentes dos programas de educação a distância. Roland Barthes, professor e pesquisador francês, aponta que a narrativa traz os poderes de *mathesis*, que permite que uma mesma história como a de Robinson Crusó aborde em sua trama saberes tão diferentes quanto Matemática, Português, História, Geografia, Biologia, e *mimesis*, ao permitir que o leitor vivencie uma simulação da realidade, percebendo a validade e aplicabilidade dos saberes nela abordados.

A aventura-solo é um objeto didático narrativo que além da *mimesis* e *mathesis* também trabalha intrinsecamente competências como a percepção de que ações levam à conseqüências, com toda a oportunidade de debates éticos que isso proporciona, bem como raciocínio crítico e autonomia ao demandar que os leitores escolham opções para a protagonista.

O RPG amplia ainda mais esse trabalho de autonomia e pensamento crítico explorando também a criatividade ao proporcionar aos participantes a opção de criar suas próprias alternativas de ação.

Como vimos, os objetivos de aprendizagem determinam que objetos de conteúdo e didáticos serão usados e a elaboração da situação didática. A partir dos objetivos de aprendizagem é feito o planejamento da atividade e a avaliação a ser realizada para verificar se eles foram alcançados ou não e, portanto, se há necessidades de ajustes na atividade. A avaliação

deve ser coerente com os objetivos de aprendizagem, por exemplo, uma prova de múltipla escolha dificilmente será a avaliação adequada para uma atividade cujos objetivos de aprendizagem eram desenvolver as competências de trabalho em equipe e criatividade.

Nossas pesquisas demonstraram que apesar das histórias interativas normalmente proporcionarem um forte engajamento por parte dos aprendizes e facilitar a construção de conhecimento, demandar uma produção obrigatória impulsiona o desenvolvimento das competências desejadas, sejam elas de pesquisa, raciocínio crítico, trabalho de equipe, criatividade etc. Ter uma meta clara facilita que os aprendizes apliquem o que vivenciaram nas narrativas em um aprendizado construtivo. Novamente, é vital que as atividades obrigatórias propostas sejam coerentes com os objetivos de aprendizagem desejados.

A aprendizagem significativa, segundo Ausubel, demanda que haja um engajamento por parte dos aprendizes no processo de aprendizagem. Para proporcionar essa motivação é necessário atrair os participantes para a narrativa criada nas histórias interativas o que torna produtivo o uso do conceito de fantasias pré-existentes. Basicamente é preciso verificar quais são seus interesses, um procedimento muito conhecido pelos adeptos da educação via projetos, para a partir deles escolher, ou criar, o binômio cenário/enredo para a narrativa. Se gostam de histórias de terror contemporâneas, um cenário como “Era da Escolha” que aborda sustentabilidade e seres sobrenaturais do folclore brasileiro pode ser mais indicado do que o cenário “Terra Nova” que trata de fantasia medieval (inspirada nas obras de Tolkien “O Hobbit” e “O senhor dos anéis”) e a proposta de pilhagem antropofágica (pilhagem narrativa + manifesto antropofágico). A narrativa usada também deve ser a mais coerente com os conteúdos a serem abordados e competências a serem desenvolvidas. O importante é que os aprendizes vejam na história vivida uma oportunidade de vivenciarem sua fantasia de serem heróis de histórias de terror, fantasia, ficção científica, espionagem, policial, exploração etc.

Por fim, alguns educadores se perguntam por que há necessidade de regras em RPGs. Não é só fantasiar? Lembremos que tratam-se de “jogos narrativos” e jogos tem regras para coordenar os eventos que ocorrem durante a sessão de jogo. Este tópico será mais abordado na seção seguinte. Para conhecer mais sobre os fundamentos teóricos e aplicações da Plataforma Incorporais, veja: [http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/?page\\_id=14](http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg/?page_id=14)

O RPG Incorporais conta atualmente com dois Sistemas: o Rápido, para sessões de curta duração, incluindo oficinas e palestras, que é apresentado neste caderno e também nos blogs dos cenários; o Básico, para sessões de longa duração, como cursos e disciplinas. Para baixar o PDF do Sistema Básico, entre em <http://historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg>



CONCEITO

Incorporais Ludonarrativas [http://www.historias.interativas.nom.br/incorporaisrpg]