

TNI (TÉCNICAS PARA NARRATIVAS INTERATIVAS)

Carlos Eduardo Klimick Pereira*

Resumo

Podemos observar que, enquanto professores reclamam que seus alunos lêem e escrevem cada vez menos e pior, no altamente interativo meio da internet cresce o volume de e-mails e o número de *blogs*, *foto blogs* etc., que dão uma voz a cada um que o desejar. Portanto, parece plausível que trazer um nível mais evidente de interatividade na relação do leitor com a obra e os colegas seria um caminho para despertar o gosto pela leitura e escrita. Assim o fiz em minha pesquisa de doutorado com alunos do ensino médio da rede pública, utilizando o método TNI (Técnicas de Narrativa Interativa). O artigo traz os pressupostos teóricos da TNI, sua derivação dos RPGs, o relato da experiência de campo realizada os resultados obtidos.

Palavras-chave: Interatividade; Narrativa; Pedagogia da Autoria; Leitura; Técnica de Narrativa Interativa.

1. INTRODUÇÃO

O problema do baixo desempenho na leitura, e conseqüentemente na escrita e no próprio pensar, preocupa educadores e escritores. Eu creio que trazer um nível mais evidente de interatividade na relação do leitor com a obra e os colegas, e dar-lhe uma voz seria um caminho para despertar o gosto pela leitura e escrita. Assim o fiz em minha pesquisa de campo com alunos do ensino médio da rede pública, utilizando o método TNI (Técnicas para Narrativas Interativas) para utilização de histórias interativas para fins didáticos. A trama da narrativa é alterada de acordo com as ações das personagens, estimulando a criatividade e autonomia dos participantes, cabendo a um coordenador, chamado de narrador, a interpretação das demais personagens, a coordenação das ações e os ajustes narrativos. Esse tipo de narrativa, que é um “Jogo de Representação”, é mais conhecida pelo seu nome em inglês *Role-Playing Game* (RPG). A TNI foi sistematizada a partir das experiências de aplicação do RPG como ferramenta didática. A classificação da TNI como um método se fundamenta nas posições dos pesquisadores brasileiros Mirian Goldenberg, Hilton Japiassú e Danilo Marcondes, que definem “método” como “caminho para chegar a um fim”,

um conjunto de regras racionais para atingir um determinado objetivo. (Goldenberg, 1997)¹ (Japiassú, Marcondes, 1996)². Os RPGs vêm sendo utilizados para fins educacionais no Brasil desde 1998, sendo este pesquisador um de seus pioneiros.

A TNI se insere dentro da proposta pedagógica da Educação Flexível, que respeita as diferentes necessidades dos educandos e suas singularidades, e da Pedagogia da Autoria, que justamente estimula a construção do conhecimento e a criação, permitindo momentos de interação presencial e a distância, em suportes impresso e digital. A pesquisa traz em si ainda a proposta inovadora do Projeto Incorporais, em que a interatividade e a criação dos interatores é possível e estimulada para o suporte impresso distribuído para os interatores, de forma que cada um poderá individualizá-lo, construindo seu próprio livro, ao mesmo tempo em que constrói seu próprio caminho de aprendizado.

2. HISTÓRIAS INTERATIVAS E *ROLE PLAYING GAME* (RPG)

Inicialmente, vamos abordar as **narrativas interativas** das quais a TNI se derivou. Nessas histórias, os participantes, ou interatores, têm a possibilidade de interagir com a trama, alterando-a através das ações de personagens controladas por eles.

Muniz Sodré, professor titular do Depto. de Comunicações da Universidade Federal do Rio de Janeiro, 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

* Mestre em Design pela PUC-Rio; Doutorando em Literatura Brasileira pela PUC-Rio, bolsista do CNPq. E-mail: klimick@historias.interativas.nom.br. Site: <http://www.historias.interativas.nom.br>.

tempo e num espaço determinados. (...) Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo.” (Sodré, 1988) [grifos do autor]³.

Interatividade é um termo amplamente usado atualmente. Diante da pluralidade de definições utilizadas, adotemos logo uma: a **interatividade** é entendida aqui como um tipo de interação em que é solicitada uma produção por parte do sujeito, uma criação, uma **autoria**. Autoria essa que se faz num diálogo, numa troca; logo, podemos falar numa co-criação. Conforme proposto pelo pesquisador brasileiro Marco Silva, professor da Uerj em seu livro *Sala de aula interativa*⁴.

A relação entre interatividade e narrativa pode ser entendida fazendo-se uma analogia com os três níveis de abertura da obra de arte propostos por Júlio Plaza em seu artigo *Arte e interatividade: autor-obra-recepção* (Plaza, 2003)⁵.

O primeiro nível de abertura da obra é aquele que permite diversas interpretações por parte do leitor ou receptor da narrativa. Por exemplo, no romance *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, a personagem Capitu traiu ou não o seu marido Bentinho? A decisão fica por conta do leitor. Por vezes, histórias são explicitamente trabalhadas nesse sentido pelos autores, que propõem, assim, um jogo narrativo a seus leitores. Este é o conceito usado pelo escritor italiano Ítalo Calvino para “histórias abertas”.

E, ao mesmo tempo, quis que fossem três histórias, como se diz, “abertas”, que antes de mais nada se mantenham de pé enquanto histórias, pela lógica da seqüência de suas imagens, mas cuja verdadeira existência comece no jogo imprevisível de perguntas e respostas que suscitam no leitor. (Ítalo Calvino – prefácio do livro *Os nossos antepassados*)⁶.

No segundo nível de abertura proposto por Plaza, o público pode fazer intervenções na obra, mas sem alterar suas características estruturais, o que ele exemplifica com as esculturas de Lígia Clark e os parangolés de Hélio Oiticia. Nas histórias interativas, esse conceito pode ser exemplificado nas aventuras-solo ou livros-jogos, nos quais o leitor pode escolher dentre alternativas propostas para a trama, porém, já pré-definidas pelo autor. Conforme lê a história, o leitor-jogador simultaneamente a joga, escolhendo opções para o desenrolar da mesma, mas sem poder criar opções. Normalmente, as passagens são numeradas. Por exemplo:

Você está fugindo dos bandidos quando chega a uma pinguela que não lhe parece muito confiável,

dezenas de metros abaixo há um rio caudaloso. O penhasco é rochoso, ao redor há um mato alto. Você ouve os bandidos se aproximando.

*Se quiser tentar atravessar a pinguela, vá para 45.
Se quiser enfrentar os bandidos, vá para 7.*

Como vemos, o leitor jogador pode escolher opções diferentes para o desenrolar da história, mas não poderia criar opções, como, por exemplo, tentar se esconder dos bandidos no mato.

Outro exemplo de narrativa desse tipo são os programas de TV em que o público pode, por votação, escolher qual ação a ser seguida pelo protagonista dentre um leque de opções, alterando o desfecho da história. Um exemplo relativamente recente da TV brasileira era o programa *Você decide*.

No terceiro nível de abertura proposto por Plaza, o leitor pode fazer alterações estruturais na obra, criando opções e alterando o enredo a seu critério. Plaza identifica esse nível de abertura principalmente para a mídia digital. “*Nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e susceptíveis de desenvolvimentos imprevisíveis em uma co-produção de sentidos.*” (Plaza, 2003)⁷.

Nas histórias interativas, essa abertura pode ser identificada na prática das sessões de *Role-Playing Game* (RPG), em que a ambientação trazida no livro de RPG é retrabalhada pelo “mestre” e jogadores em histórias criadas coletivamente, num jogo interativo entre os participantes, a obra impressa e referências extratextuais. O RPG é uma forma de narrativa que se diferencia das narrativas lineares tradicionais tendo surgido nos EUA em 1974, a partir dos jogos de guerra que simulavam batalhas em tabuleiros. O primeiro cenário usado e o mais popular é a chamada “fantasia medieval”, inspirada na obra *Senhor dos anéis*, de J. R. R. Tolkien⁸. Em sua fase atual, há uma grande diversidade de cenários (fantasia; terror; histórico; aventura etc.), e o RPG passou a ser aplicado para outros fins além do entretenimento, como educação, terapia etc.

No RPG, os praticantes criam suas personagens, que participam de histórias parcialmente contadas por um mestre do jogo (também chamado de narrador). No livro (ou qualquer que seja o suporte) de RPG, encontra-se 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 e clérigos num cenário de Europa Medieval etc. A história começa a



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

• • •

ser contada pelo mestre, mas os “jogadores” são livres para decidir o que suas personagens falam e fazem nela. Assim, os rumos da história são freqüentemente alterados pelas ações das personagens, sendo, na verdade, uma narrativa criada em conjunto por narrador e “jogadores”. É papel do narrador preparar o enredo, representar as demais personagens e coordenar as ações durante a prática de RPG. Narrador e jogadores representam as ações de suas personagens descrevendo-as e enunciam 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, sendo este um dos principais motivos do termo “jogo” ser questionado por profissionais de RPG em relação à sua prática. Lembremos que a palavra *play* em inglês tem, entre seus significados, “jogar”, “interpretar” e “brincar”, permitindo um “jogo de sentido” de difícil tradução para o português.

Os RPGs possuem variações. O mais tradicional é o “RPG lápis, papel” ou “RPG de mesa”, em que os jogadores e narrador sentam-se ao redor de uma mesa, com suas personagens descritas em fichas de papel, e usam dados para simular as chances de serem bem sucedidos ou não numa ação. Outra opção são os chamados *live actions*, que se assemelham a um teatro de improviso. Nesse caso, os jogadores se caracterizam como suas personagens e encenam as ações que pretendem realizar. No meio virtual existem duas variações: o *play by e-mail*, em que os participantes trocam mensagens em tempo real usando *softwares* como Skype ou MSN, ou trocam e-mails – em ambos os casos, os testes de

sucesso nas ações são normalmente feitos pelo narrador; a outra opção são os Mmorpg – *Massive Multiplayer Online* RPG, em que os jogadores interpretam personagens num cenário virtual. A maioria dos chamados RPGs eletrônicos são videogames em que os jogadores criam personagens que devem enfrentar desafios, passando por um roteiro predeterminado, para alcançar a vitória final. As personagens vão se tornando mais poderosas conforme vencem os desafios. Os cenários são normalmente inspirados na Idade Média ocidental ou em livros de fantasia como *O Senhor dos anéis*. Muitos jogadores e pesquisadores de RPG não consideram muitos dos jogos feitos para videogame e computador como “RPGs reais”. Pela falta de liberdade em comparação aos jogos “de mesa”, esses jogadores afirmam que esses jogos eletrônicos seriam na verdade “jogos de aventura” com elementos de RPG. Ou sejam, estariam no segundo nível de abertura narrativa, portanto mais próximos das aventuras-solo ou livros-jogos do que dos RPGs.

Por suas características de socialização, cooperação, narrativa, interatividade e interdisciplinaridade, o RPG vem atraindo a atenção de profissionais voltados para a educação em nosso país. Já contamos com educadores que aplicam o RPG em escolas, principalmente do ensino fundamental, desde 1998. Publicações com fins paradidáticos criadas por editoras de RPG surgiram no mercado a partir de 1999 com a série *Mini-Gurps*, da Devir Editora, que conta com títulos como *Entradas e Bandeiras* para conteúdos de História e *Resgate de Retirantes*⁹, que tem como tema a obra de Cândido Portinari. O Brasil conta inclusive com uma ONG dedicada a desenvolver técnicas para a utilização do RPG para fins educacionais, a Ludus Culturalis.¹⁰

Vamos nos ater um pouco mais às características do RPG, uma construção de narrativas de forma coletiva e cooperativa mediada por um sistema de regras, que podem ser interessantes para a educação.

• • •

A maioria dos chamados RPGs eletrônicos são videogames em que os jogadores criam personagens que devem enfrentar desafios, passando por um roteiro predeterminado, para alcançar a vitória final.

Ao ambientar os participantes em um cenário para a narrativa e construí-la coletivamente com uma seqüência de eventos, pelo menos parcialmente determinada pelas decisões dos participantes sobre as ações de suas personagens, o RPG tem uma capacidade de **simulação da realidade** que é vantajosa para as propostas educacionais. Conceitos de matérias que são mais distantes da realidade dos alunos ou difíceis de recriar em laboratório tornam-se mais compreensíveis. Por exemplo, uma aventura em que as personagens dos alunos têm que impedir que um asteroide atinja a Terra pode trabalhar conceitos de física e matemática. As disciplinas de História e Literatura também se beneficiam da recriação de um ambiente do passado, normalmente de difícil acesso aos alunos. Um cenário inspirado numa obra literária como, por exemplo, *O cortiço*, de Aluísio Azevedo, pode ser trabalhado de forma **interdisciplinar ou multidisciplinar** em sessões de RPG pelos professores de História, Literatura, Geografia, Ética, Programa de Saúde etc. Finalizando, a construção coletiva de histórias dos RPGs demanda a **cooperação** e não a competição entre os interatores, pois todos colaboram para superar os desafios da história propostos pelo narrador. Além disso, o RPG é calcado no discurso oral, no diálogo e troca de idéias. Nesse aspecto, o RPG desenvolve **habilidades de comunicação**, pois o ato de jogar leva, naturalmente, a uma maior facilidade de se comunicar, expressar um pensamento. O RPG também permite ao jogador exercitar sua fantasia e torná-la aceitável em seu meio. Isso, por si só, dá ao jogo um grande papel como **elemento socializante**, pois, ao sentir-se aceito, o jogador começa a se despir de suas inibições e se expor mais àquele grupo social.

A utilização do RPG como ferramenta educacional, portanto, se insere em projetos pedagógicos que entendam o aluno como um construtor ativo de seu conhecimento. Mas como usar o RPG em sala de aula? O professor deve comprar um livro de RPG de entretenimento no mercado? É aí que entra a TNI.

3. BASES DA TNI: PEDAGOGIA DA AUTORIA, EDUCAÇÃO FLEXÍVEL.

Apesar do conhecido poder de sedução da passividade diante da TV, quando o chamado à aventura é feito, muitos são os heróis brasileiros que o atendem. Não é à toa que nosso país

tem uma produção tão ampla de *blogs, fotologs, orkut* etc., apesar da desigualdade digital. Em seu dia-a-dia, a professora, ou professor, depara-se com os alunos que possuem páginas na web, *blogs, fotologs*, fazem minifilmes com a câmera digital, dominam os recursos de um celular, que se aventuram a criar! Diante desse fato, torna-se óbvio que os processos educacionais, não importa se presenciais ou a distância, deveriam se aproveitar das tecnolo-

gias, mas sem jamais se limitar ao mero manuseio do equipamento e reprodução do que já foi feito, a simplesmente passar a limpo, à passividade. O educador Paulo Freire tinha como uma de suas propostas centrais, repetida em sua *Pedagogia da Autonomia*, aproveitar a experiência de vida, o saber acumulado pelos alunos em suas experiências cotidianas. “Por que não estabelecer uma ‘intimidade’ entre os saberes curriculares fundamentais aos alunos e a experiência social que eles têm como indivíduos?” (FREIRE, 1996)¹¹.

O MEC também tem experiências sobre o assunto: em quatro anos de edição do curso a distância *TV na Escola e os Desafios de Hoje* (ofertado de 2000 a 2003), que objetivava auxiliar educadores no uso da TV Escola,¹² o número de professores que preferiu criar vídeos a escrever artigos como projeto de trabalho final surpreendeu a Secretaria de Educação a Distância (Seed) e as universidades públicas envolvidas na sua tutoria e implementação. Além disso, os professores que participaram das atividades relataram que passaram a assistir televisão e trabalhar em classe

de forma diferente da que faziam antes, pois agora se sentiam muito mais críticos e seguros com o uso de TV e vídeo. Uma outra experiência realizada em 2004 pelo MEC através da TV Escola com poesia (na qual professores e alunos foram convidados a mandar um vídeo com um poema que seria veiculado na I Semana de Poesia da TV Escola), comprovou o desejo dos participantes de criar, pois apesar de não haver prêmios ou ajuda financeira, mais de 300 vídeos foram recebidos. Pelo visto, muitos nascem autores, com algo para dizer – os modelos sociais e de escolas anteriores estariam podando esse desejo? Disposto a aproveitar esta motivação para a criação, o Departamento de Produção e Capacitação em EAD da Seed definiu como política para suas ações de capacitação, a partir de 2005, a **pedagogia da autoria**.

A pedagogia da autoria busca a apropriação das mídias para a criação de conteúdos num trabalho colaborativo de docentes

Ao ambientar os
participantes em um cenário
para a narrativa e construí-
la coletivamente com uma
seqüência de eventos,
pelo menos parcialmente
determinada pelas decisões
dos participantes sobre as
ações de suas personagens, o
RPG tem uma capacidade de
simulação da realidade que é
vantajosa para as propostas
educacionais.

e alunos, como coloca Carmen Neves: “incentiva o uso integrado de múltiplas linguagens e promove a autoria e o respeito à pluralidade e à construção coletiva, reconhecendo nos alunos, professores e gestores sujeitos ativos, e não passivos” (Neves, 2005)¹³.

É importante frisar que a pedagogia da autoria não se trata de transferir a responsabilidade do processo educacional para os alunos. Estimular a autonomia, a busca de conhecimento, a criatividade, sim. Mas os professores se fazem presentes no planejamento e acompanhamento, dando uma linha mestra, garantindo uma organicidade que faz com que os alunos adquiram conhecimentos significativos ao longo do processo.

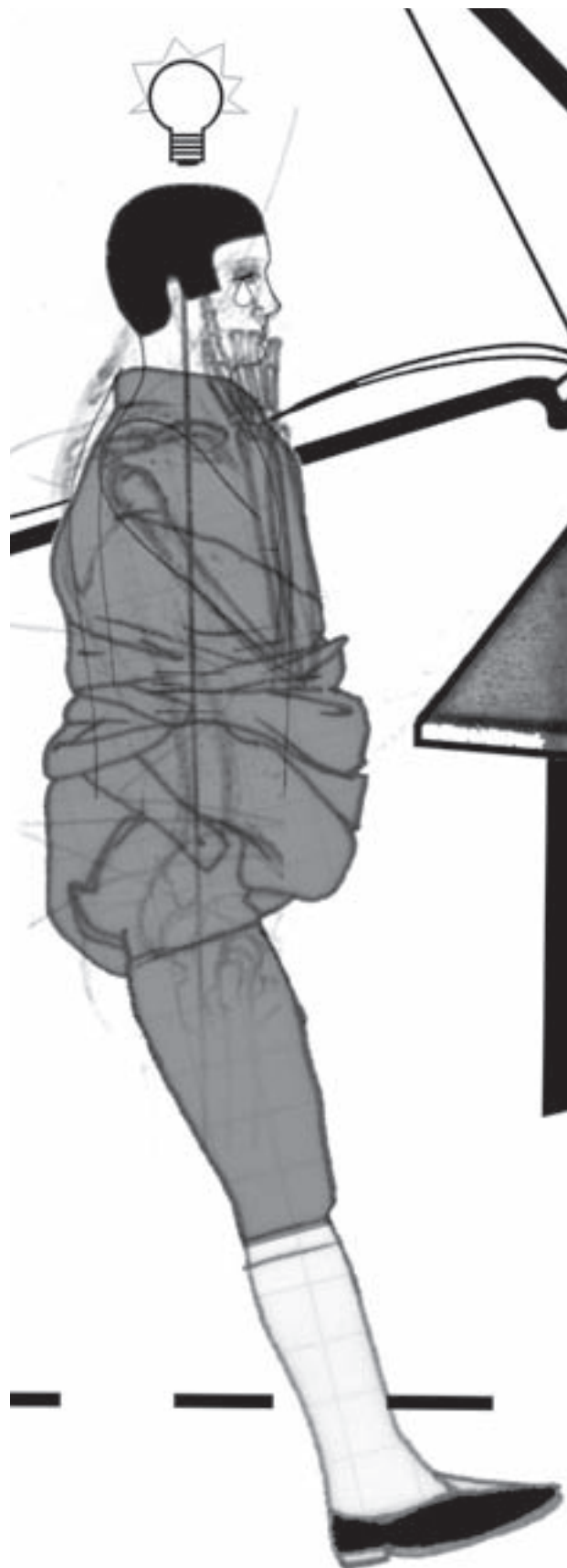
Educação flexível, em seu sentido mais amplo, constitui-se em reconhecer que todos os estudantes têm diferentes necessidades de aprendizado e criar e implementar uma estratégia educacional a partir desse fato. As diferentes necessidades são principalmente da ordem de quando e onde estudar, e sob que ritmo de aprendizado. Mas também incluem diferenças culturais, psicológicas, sociais, de conhecimentos prévios etc. (*Flinders University*)¹⁴. Lino de Macedo adverte que não basta garantir em lei o direito de todas as crianças à educação básica pública e gratuita na escola:

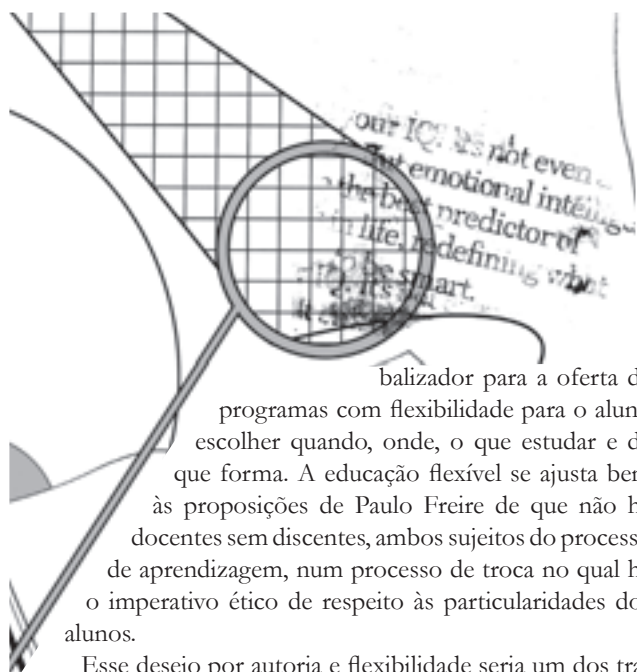
Crianças que têm o mesmo direito à educação, porém, só podem realizá-lo na prática se suas diferenças, suas histórias de vida, suas formas de interação com o mundo, seus mecanismos de construção de conhecimento, seus processos de desenvolvimento, suas relações e expectativas sociais forem considerados. (MACEDO. In: BECKER, Fernando, 2001)¹⁵

Alguns autores colocam que o *e-learning* é a realização prática da proposta teórica da educação flexível¹⁶. No meu entender o *e-learning* é um recurso pedagógico poderoso para a educação flexível, mas considerá-lo condição necessária para tal seria uma inflexibilidade.

A educação flexível é **centrada no aluno**, do qual espera-se uma postura ativa e uma responsabilidade pelo seu processo de aprendizado. Segundo a *Australian Flexible Learning Framework*¹⁷, a educação flexível se fundamenta nas teorias construtivistas de aprendizado, em que este é visto como um processo interativo de construção ativa do conhecimento, e não de sua recepção passiva da parte do professor. Os alunos entram num processo de descoberta, usando o que já sabem para aprender o que precisam ou que atrai seu interesse, em que o professor é um guia e orientador.

Objetiva-se que o aluno aprenda a aprender, a pesquisar e raciocinar criticamente, a trabalhar de forma colaborativa. Os papéis tradicionais de professor e aluno são então alterados. O professor torna-se muito mais um facilitador, um orientador, um guia, do que o mestre único detentor do conhecimento. O aluno, por sua vez, torna-se um construtor ativo do seu conhecimento, em vez de um receptor passivo. Fernando Becker observa que no construtivismo os pólos de ensino e aprendizagem se reposicionam; passa a existir uma troca em que o professor ensina e aprende, aperfeiçoando sua docência, e o aluno aprende e ensina. O ambiente torna-se então propício para a construção do conhecimento e a descoberta do novo¹⁸. Esse é o princípio





balizador para a oferta de programas com flexibilidade para o aluno escolher quando, onde, o que estudar e de que forma. A educação flexível se ajusta bem às proposições de Paulo Freire de que não há docentes sem discentes, ambos sujeitos do processo de aprendizagem, num processo de troca no qual há o imperativo ético de respeito às particularidades dos alunos.

Esse desejo por autoria e flexibilidade seria um dos traços emergentes do momento em que vivemos, uma mudança de paradigma para um ambiente mais interativo. Marco Silva¹⁹ propõe que a emergência atual da interatividade se dá em três esferas: tecnológica, mercadológica e social. O forte apelo da interatividade seria socialmente ligado ao momento contemporâneo de crise dos grandes projetos e ideologias e valorização do individualismo, potencializado e fortemente evidenciado tecnologicamente pelas mídias interativas, e aproveitado e dinamizado mercadologicamente na relação das empresas com seus consumidores. As três esferas se influenciam e modificam recursivamente, sem que haja preponderância de uma sobre a outra. Para o autor, novos paradigmas estão se formando e requerendo novas perspectivas educacionais²⁰. Pois não é suficiente introduzir as novas tecnologias em sala de aula sem que o professor se prepare para usá-las dentro de uma lógica interativa. Caso contrário, as novas mídias simplesmente reproduzirão as práticas tradicionais de outro modo, “passando a limpo” sua atuação de uma mídia para outra. Um outro “modo de pensar” se faz preciso.

De forma similar, Fernando Becker propõe que as práticas pedagógicas se fundamentam em determinadas epistemologias. Assim, a superação de um modelo arcaico de pedagogia diretiva para o de uma pedagogia relacional terá como condição necessária, ainda que não suficiente, uma crítica epistemológica (Becker, 2001)²¹.

A TNI se insere dentro da proposta pedagógica da Educação Flexível, que respeita as diferentes necessidades dos educandos e suas singularidades, e da Pedagogia da Autoria, que justamente estimula a criação, pois ambas promovem a construção do conhecimento permitindo momentos de interação presencial e a distância, em suportes impresso e digital. Propostas que se encontram em consonância com os princípios da Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire, que estipulam que não há docência

sem discência, seu compromisso ético de reconhecer e respeitar as particularidades dos alunos como co-sujeitos do processo educacional, com seu saber indispensável “*que ensinar não é transmitir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção*” (FREIRE, 1996)²². É nesse ambiente que a TNI oferece a sua contribuição.

4. O MÉTODO TNI

A TNI (Técnicas para Narrativas Interativas) busca extrair dos RPGs um método de criação de narrativas coletiva e cooperativamente para fins educacionais. Assim, não é o caso de utilizar todo o aparato que envolve os RPGs lúdicos vendidos comercialmente, mas sim se valer de um conjunto de técnicas para envolver os alunos numa atividade dentro de uma proposta de *edutenimento*, de aprendizado lúdico. A TNI costuma ter dois propósitos: **avaliação de aprendizado**, verificando se os conteúdos trabalhados em aulas anteriores foram assimilados, avaliando ao aprendizado, e não o aluno; **construção de conhecimento** através da TNI, contextualizando o conhecimento e estimulando os alunos a pesquisar e debater.

Em São Paulo, a Ludus Culturalis organiza, desde 2002, os **Simpósios de RPG & Educação**, voltados principalmente para professores dos ensinos fundamental e médio, tendo já sido realizadas quatro edições do evento. No Paraná já foram realizados dois **Colóquios Curitiba RPG & Educação**. No Rio de Janeiro, tivemos já dois eventos de encontro de pesquisadores acadêmicos sobre as histórias interativas, o **Simpósio Histórias Abertas**²³. O pioneirismo nessa área parece ser brasileiro, pois apesar de haver iniciativas similares de aplicação do RPG à educação nos EUA e na Europa, o Brasil é o primeiro país a ter eventos criados especificamente para esse fim e a buscar desenvolver um corpo sistemático de estudos sobre o tema, segundo pude verificar em visitas à convenção GenCon, a maior de *hobby games* dos EUA, em 2004 e 2006, e em pesquisas na internet.

O método TNI vem sendo sistematizado a partir das experiências e trocas realizadas em simpósios, com algum material já publicado (ZANINI, 2004)²⁴ (KLIMICK, 2006)²⁵. Um conjunto de princípios norteadores e técnicas narrativas sob um paradigma



*ensinar não é transmitir
conhecimento, mas criar as
possibilidades para a sua
produção ou a sua construção*





Os jogadores de TNI tendem a debater mais e avançar lentamente na história; afinal, eles não estão seguindo um roteiro.



pedagógico construtivista constituem o estágio atual da TNI. A seguir, serão descritas as três fases de um projeto de TNI, bem como duas experiências de campo realizadas em níveis diferentes de ensino e os resultados alcançados.

A utilização da TNI envolve três fases: pré-sessão; sessão; pós-sessão.

Na fase **pré-sessão** é feita a seleção dos conhecimentos a serem trabalhados via TNI – se o trabalho será interdisciplinar ou com apenas uma disciplina, os tópicos que serão vistos e de que ponto de vista, a bibliografia a ser utilizada etc.

Essa também é a fase em que se determina qual tipo de TNI será utilizada: uma dinâmica presencial em sala, usando a imaginação e a oralidade, inspirada no RPG “de mesa”, em que os alunos permanecem sentados e têm as características de suas personagens descritas em fichas; *live action*, teatro de improviso com oralidade e linguagem corporal. Nessa dinâmica, os alunos se caracterizam como suas personagens, portanto há preocupação com figurino e cenário para a narrativa; virtual – interação *online* síncrona ou assíncrona. É realizada via e-mail ou interfaces de comunicação instantânea como Skype ou MSN Messenger. Normalmente os alunos vão para o laboratório de informática da instituição de ensino para interagir virtualmente com o mestre ou narrador e entre si.

Nessa fase é feita a elaboração do cenário de TNI, que deve permitir a realização de várias histórias e não só de uma, e da trama com base nos conhecimentos a serem trabalhados. O roteiro deve ser simples, deixando bastante espaço para as intervenções dos alunos. Os jogadores de TNI tendem a debater mais e avançar lentamente na história; afinal, eles não estão seguindo um roteiro. Considere o perfil dos alunos para escolher os desafios: cenas de ação, mistérios e enigmas, debates etc. As personagens que serão interpretadas pelo narrador ou narradores também são elaboradas nessa fase.

Dada a importância dos mestres ou narradores para o sucesso de uma atividade de TNI, eles deverão ser selecionados

e treinados cuidadosamente nessa fase, bem como possíveis auxiliares e o coordenador central dos narradores.

Por fim, sendo essa uma fase de planejamento, deve-se determinar quantas aulas serão dedicadas à TNI, idealmente deixando uma margem de pelo menos uma sessão para as eventualidades dos alunos resolverem a trama antes ou depois do previsto.

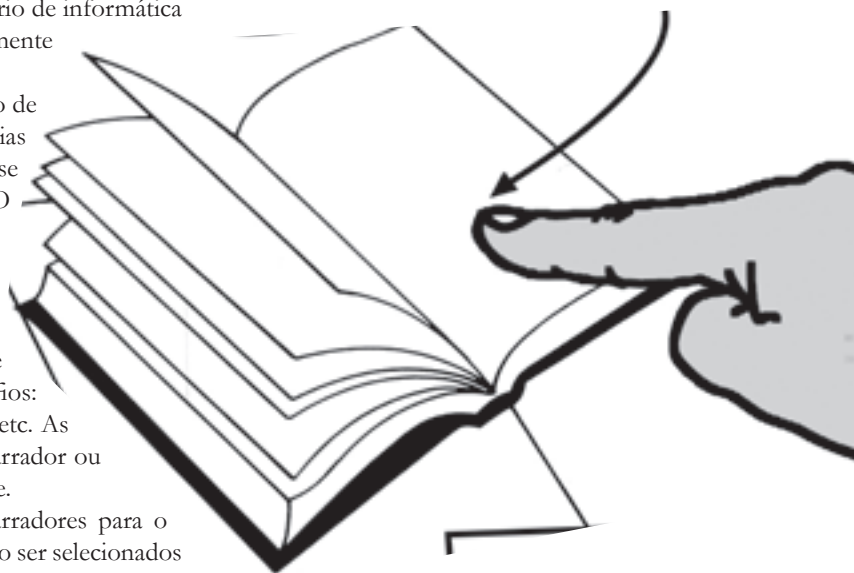
No caso de projetos multidisciplinares ou transdisciplinares, um professor poderá atuar como o coordenador do projeto, mas o ideal é que todos os professores das matérias envolvidas participem das reuniões de planejamento e aprovação do roteiro.

A segunda fase é aquela durante a qual transcorrem as **sessões** de TNI propriamente ditas com os alunos.

O narrador (ou narradores) pode ser um membro do corpo docente ou alunos coordenados pelo professor, qualificado em TNI ou conhecedor de RPG e dos princípios do método TNI. Ao narrador ou narradora cabe descrição do cenário (época, local, política e cultura); interpretação das suas personagens; condução da narrativa, alterando eventos conforme as ações das personagens, mantendo o tom da história e buscando trabalhar os conhecimentos objetivados.

Uma boa estratégia é dividir a turma em grupos menores para facilitar a condução da atividade. Os grupos podem atuar de forma totalmente independente, cada um criando a sua própria história, permitindo depois a comparação dos diferentes rumos que a trama básica igual para todos seguiu de acordo com as decisões dos jogadores de cada grupo. Outra opção é interligar as narrativas dos grupos em uma grande trama geral. Esta é uma tática interessante para a disciplina de História, em que a turma pode ser dividida em grupos com cada um decidindo as ações de determinados grupos sociais. Por exemplo, burgueses e nobres na Revolução Francesa. Para saber mais sobre as estratégias, acesse <http://www.ludusculturalis.org.br/educacao/estrategias.php> ou <http://www.historias.interativas.nom.br>.

A última fase é a **pós-sessão**, em que é feita uma avaliação da atividade após seu encerramento. É feito um levantamento dos pontos bem sucedidos e dos pontos que podem ou precisam ser



• • •

O metajogo em TNI abre espaço para a criatividade dos jogadores, que podem contribuir com textos de vários tipos: diários de personagens, desdobramentos dos enredos jogados, imagens, letras de músicas, poesias etc., e realizar sessões individuais com os mestres de jogo. Por esses motivos, o metajogo foi a estratégia que utilizei em para estimular a produção escrita por parte dos interatores.

■

revisitos. Nesse estágio, questiona-se também o que se aprendeu com a atividade. Mas não somente os docentes atuam nessa fase, há espaço para os discentes também. Esse é um bom momento para o estímulo à escrita e uma reflexão sobre a história vivenciada. Os alunos podem ser solicitados a produzir textos como diário da personagem; desdobramento da história; desenvolvimento do cenário; criação de outros roteiros etc.

5. PESQUISA DE CAMPO: FORMAÇÃO DE LEITORES COM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

O trabalho se inseriu na área interdisciplinar de pesquisas sobre leitura, dentro da qual está a questão da formação do leitor, em que se objetiva desenvolver as habilidades de leitura e escrita dos alunos além da simples alfabetização. O termo “leitura” é aqui compreendido em seu sentido amplo, conforme proposto pela Cátedra Unesco de Leitura PUC-Rio: *“A leitura é entendida hoje como uma interação entre o texto e o leitor, ambos forjados*

*no amplo circuito de significações e mídias da contemporaneidade; como experiência do diálogo entre o sujeito e as textualidades/linguagens do mundo pós-moderno”*²⁶.

O meu objetivo era estimular uma produção escrita crítica por parte dos alunos, por ser nosso pressuposto que não há escrita sem leitura. A produção escrita tinha duas instâncias: opcional e livre durante as sessões de RPG. Os alunos e mestres interatores participantes podiam trazer poemas, letras de músicas, imagens, qualquer produção textual que no entender deles contribuísse para as sessões e/ou fosse representativa de suas personagens ou das tramas vividas; a outra produção escrita era obrigatória, constituindo-se de um texto de avaliação da atividade e um fichário da personagem com breve descrição e histórico e possível destino após a trama vivida. Combinava-se assim o “prazer da leitura” com a “necessidade da leitura”.

As contribuições dos interatores foram estimuladas pela TNI através da prática do metajogo – prática, proposta por Phil Vechione na palestra *Metagaming*, assistida por mim na GenCon 2004²⁷. Segundo Vechione, uma possível conceituação de metajogo seria a de jogo fora do momento de jogo, ou seja, o jogo que continua depois que acaba uma sessão de jogo ou que ocorre entre diferentes sessões de jogo. Vechione postula que todos os jogos apresentam essa característica, mas apenas alguns a pressupõem no seu design, sobretudo os jogos com peças colecionáveis. A elaboração de estratégias por duas pessoas disputando partidas de xadrez entre as partidas seria um exemplo. No RPG, isso existe; porém, poucos jogadores dedicam-lhe tempo; e poucas páginas nos livros são voltadas a isso. Ele propõe então diferentes formas de estruturar práticas de metajogo nas sessões de RPG: *blogs*, troca de e-mails e fóruns entre jogadores, websites sobre as histórias que estão sendo jogadas, tudo ocorrendo além das sessões em que o grupo se reúne. O metajogo em TNI abre espaço para a criatividade dos jogadores, que podem contribuir com textos de vários tipos: diários de personagens, desdobramentos dos enredos jogados, imagens, letras de músicas, poesias etc., e realizar sessões individuais com os mestres de jogo. Por esses motivos, o metajogo foi a estratégia que utilizei em para estimular a produção escrita por parte dos interatores.

A outra decisão metodológica foi a de separar a turma de trinta alunos em vários grupos menores, de no máximo oito alunos, de forma a abrir maior espaço para a participação de cada um durante as sessões, estimulando a interatividade e a produção criativa. Para esse fim, eram necessários mestres-auxiliares coordenados por mim e meu estagiário de pesquisa. Propôs-se então oferecer aos alunos de 3º ano do ensino médio que já fossem participantes de RPG a oportunidade de participar da pesquisa como mestres auxiliares que seriam treinados em TNI.

Oito alunos do terceiro ano do ensino médio e um estagiário atuaram como narradores ou mestres de RPG para cerca de trinta alunos de uma turma do primeiro ano do ensino médio, que participaram como jogadores. Os oito mestres receberam um curso de cinco aulas sobre TNI e um livro introdutório de RPG baseado no romance *Capitães da areia*, de Jorge Amado com o roteiro da aventura.

O treinamento prévio dos mestres voluntários (alunos do Colégio) em TNI foi considerado vital por mim e pelos próprios alunos “mestres de RPG”, termo que preferiram a narradores de RPG. Além de questões de narrativa na literatura, TV, cinema e RPG, também foi demonstrada a diferença entre o RPG praticado entre os amigos e o RPG utilizado como ferramenta didática em ambiente escolar.

A pesquisa trouxe em si ainda a proposta inovadora do Projeto Incorporais, em que a interatividade e a criação são estimuladas via o suporte impresso distribuído para os interatores, de forma que cada um poderá individualizá-lo, construindo seu próprio livro, ao mesmo tempo em que constrói seu próprio caminho de aprendizado²⁸. A concepção e produção dos suportes impresso e digital foram baseadas no método denominado Design Poético, desenvolvido na pesquisa de doutorado de Eliane Bettocchi²⁹, a partir da observação que, mesmo sendo um conteúdo interativo e hipermediático, o RPG continua sendo maciçamente veiculado em suporte impresso, sob a forma de livros e revistas, sem abrir espaço para uma intervenção mais direta dos usuários cada vez mais acostumados à flexibilidade dos suportes eletrônicos. O cenário foi veiculado em livros impressos em gráfica digital, encadernados com colchetes, permitindo que a ordem das folhas seja manipulada e que sejam feitas inserções e retiradas de material a critério de cada interator. A diagramação pressupõe espaços vazios e incentivos à participação dos jogadores, convidando-os a preencherem estes espaços com seus próprios textos.

Local e público da pesquisa de campo

A pesquisa de campo foi realizada em 2004, com uma turma de alunos do primeiro ano do ensino médio do colégio público estadual Vicente Januzzi, situado na Avenida das Américas, 6.120, Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro. Um grupo de oito alunos do 3º ano do ensino médio foi treinado para ser os mestres-auxiliares para seus colegas de 1º ano. A atividade foi determinada como obrigatória pelo professor de português João Carlos Baptista, sendo considerada como aula e avaliada, contando pontos para a aprovação. Foi determinado um período de quatro a seis aulas para a atividade, dependendo do desenrolar dos eventos.

Esse era o ponto da “necessidade de leitura” e faltava preparar o “prazer da leitura”. Além do interesse que seria trazido pela interatividade, socialização e estímulo a uma produção criativa, seria

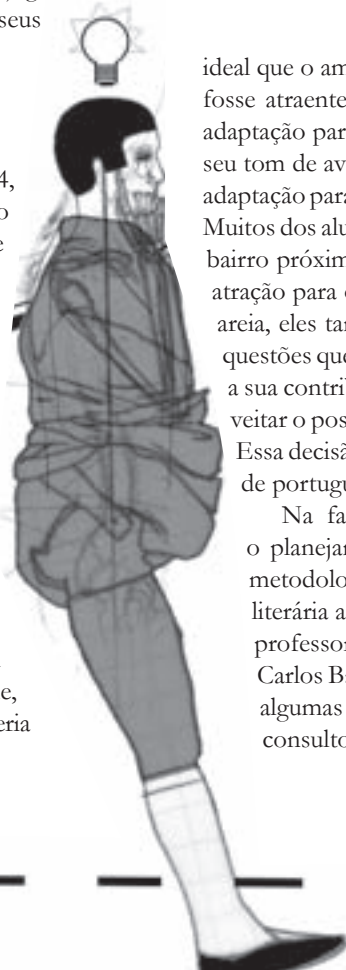
● ● ●

*a interatividade e a criação
são estimuladas via o
suporte impresso distribuído
para os interatores, de
forma que cada um poderá
individualizá-lo, construindo
seu próprio livro, ao mesmo
tempo em que constrói
seu próprio caminho de
aprendizado*

■

ideal que o ambiente da ação a ser co-narrada pelos interatores fosse atraente para os alunos. A obra literária escolhida para adaptação para RPG foi *Capitães da areia*, de Jorge Amado, por seu tom de aventura, com várias peripécias que facilitavam sua adaptação para uma narrativa participativa e engajamento social. Muitos dos alunos da escola eram residentes da Cidade de Deus, bairro próximo à escola, portanto consideramos que, além da atração para os jovens do espírito aventureiro dos capitães da areia, eles também teriam uma certa noção indireta daquelas questões que poderiam trazer para as personagens, facilitando a sua contribuição para o metajogo. Ou seja, buscamos aproveitar o postulado de Freire de aproveitar a vivência discente. Essa decisão foi tomada em comum acordo com o professor de português João Carlos de Moraes Baptista.

Na fase de **pré-sessão**, como vimos, foi realizado o planejamento geral da aplicação da TNI. Definiu-se a metodologia a ser utilizada, o local da pesquisa e a obra literária a ser trabalhada. Foram realizadas reuniões com a professora Laura Coutinho e o professor de português João Carlos Baptista, que aceitou participar do projeto cedendo algumas de suas aulas para a pesquisa e atuando como consultor. Na troca de idéias, foi escolhida a obra literária



A

a ser trabalhada via TNI com os alunos. Foi feito o convite aos alunos do 3º ano do ensino médio para atuarem como mestres de RPG para os alunos do 1º ano ensino médio e o treinamento dos que aceitaram participar da pesquisa.

Durante a **fase das sessões de TNI** com os alunos, eu assumi o papel de “mestre-coordenador”, apoiando os mestres de cada grupo, tirando dúvidas etc.

Os grupos de alunos ficaram divididos em duas salas, para que o ruído das interpretações não ficasse excessivo, e eu circulava entre uma sala e a outra.

As atividades foram feitas sob a supervisão do professor João Carlos Baptista, que aprovou o roteiro antes do seu início das sessões de RPG. Estas foram realizadas às quartas-feiras à tarde, nos dois tempos de aula do professor João. Foram utilizadas seis aulas no total.

Os métodos que utilizei para avaliar o andamento dessa fase da TNI foram observação participante e entrevistas semi-estruturadas com os alunos-mestres e alguns dos alunos jogadores.

Pude perceber que a grande maioria da turma estava bem motivada durante as sessões de RPG e participando bem. Um dos alunos-jogadores trouxe imagens do elevador do Lacerda, na Salvador anterior à reforma da década de 1960; outro trouxe letras de música durante a sessão; outra trouxe uma matéria de jornal com fotos da época etc.

Outro aspecto que se tornou evidente foi a necessidade de uma boa preparação por parte dos mestres de TNI. Os alunos-mestres que se sentiam inseguros tinham mais dificuldades para empolgar seus alunos-jogadores com a atividade. O desenrolar da narrativa nesses casos tinha um ritmo irregular e um maior número de alunos-jogadores faltantes. O fato do RPG ser para eles uma diversão voluntária no seu cotidiano e ali estar como atividade obrigatória pesou para alguns dos alunos-mestres.

A fase de **pós-sessão** de TNI incluiu a produção dos textos obrigatórios por parte dos alunos, minha avaliação deste material e nova rodada de entrevistas com o professor João Carlos Baptista, com os alunos-mestres e alguns dos alunos-jogadores.

Material produzido pelos alunos

O professor João solicitou aos alunos que fizessem um texto de avaliação da atividade e um dossiê de suas personagens, com um relato ou diário das aventuras vividas, certidão de nascimento e perfil da personagem. Os alunos poderiam colocar imagens, poemas ou letras de música que “tivessem a ver com a personagem”.

Nos textos escritos de avaliação da atividade, cerca de 80% dos alunos aprovaram a experiência.

Na avaliação do material escrito produzido pelos alunos, não me preocupei em avaliar a gramática e tampouco achei válido fazer uma análise de discurso nesse momento. Fiz então uma avaliação qualitativa, procurando observar a quantidade de material escrito, a coordenação de idéias, o relato das histórias vividas, a criatividade e o capricho da apresentação da material (pela afetividade que demonstra).



*nas aulas normais, é preciso
fazer pressão para que os
alunos cumpram o horário.
Nas aulas com RPG, não
só isso não era necessário,
como muitos ficavam após
o horário para continuar
jogando.*



A maioria dos alunos relatou a trama vivenciada de forma quase episódica, ficando no nível da fabulação. Eventos que fazem parte do livro e que foram deslocados para o roteiro do RPG pareceram ter sido bem assimilados e fizeram parte dos relatos.

Quase todos alunos trouxeram letras de música e/ou poesias que se relacionavam com a personagem. As imagens eram fotos ou desenhos de próprio punho e foram usadas para ilustrar o texto sobre a personagem.

No geral, tanto no perfil da personagem quanto no diário, tive a impressão que as moças escreveram mais material do que os rapazes, preocupando-se com a psicologia da personagem além do relato dos eventos vividos. Algumas se preocuparam em dar o ponto de vista da personagem em relação aos eventos da narrativa, como ela os encarava.

Alunos e mestres aparentemente puderam se relacionar bem com a situação dos *capitães da areia* de meninos de rua que se tornam menores infratores. As personagens eram normalmente compostas com histórias familiares trágicas, como morte dos pais, abandono da família pelo pai, figura paterna violenta, mãe violenta etc. Mas com duas exceções, os finais das personagens eram felizes, superando as adversidades nas quais se encontravam. Uma das moças colocou como destino da sua personagem (uma menina que havia se unido aos capitães da areia) tornar-se militante operária ao lado de Pedro Bala, casando-se e tendo filhos com ele, e morrendo idosa, feliz e com netos.

Também pude notar uma “atualização” do nível de violência da história. Ao contrário do livro, os *capitães da areia*, em algumas das aventuras relatadas pelos alunos, praticam assaltos violentos e matam membros do bando rival de Ezequiel.

A produção escrita foi bem satisfatória, com alguns alunos demonstrando criatividade tanto nos textos quando na apresentação, com desenhos elaborados, “pastinhas” feitas à mão para

abrigar o material escrito etc.

Entrevistas com o professor João Baptista

Em entrevista, o professor João Baptista me relatou que, antes do projeto, tinha apenas um conhecimento teórico superficial do RPG, sabia que era um *“jogo que contava histórias”*.

O professor João Baptista afirmou que a produção escrita e imagética dos alunos-jogadores, assim como a sua empolgação com a atividade, foram acima do esperado.

Em relação ao interesse da turma, ele destacou que alunos inicialmente resistentes à atividade acabaram se empolgando e participando bastante, podendo citar nominalmente pelo menos uma aluna. O professor João lembrou que, nas aulas normais, é preciso fazer pressão para que os alunos cumpram o horário. Nas aulas com RPG, não só isso não era necessário, como muitos ficavam após o horário para continuar jogando. *“Eu via um prazer maior em estar na escola. Gostei, porque normalmente os alunos não têm prazer na escola”*. Ele me disse que nem todos os alunos gostaram, mas a grande maioria gostou e pouco mais da metade lhe pediu para ter a atividade novamente. Ele considerou isso ótimo, pois nunca uma atividade tem aprovação unânime.

Em relação à produção escrita, ele a achou ótima. Havia problemas gramaticais e de estrutura, mas alguns textos eram bem criativos. Uma aluna também oralizou mais para ele do que escreveu, talvez por preguiça. O mais importante para o professor João foi reconhecer um esforço para a escrita que não era comum, mesmo quando esta também era obrigatória em outras ocasiões. Alunos que normalmente nada escreviam buscaram apresentar uma história. *“Surgiu um material escrito de quem antes não produzia nada. Foi um retorno ótimo”*.

6. CONTRIBUIÇÕES

Daniel Pennac afirma que o verbo “ler”, como “amar”, não suporta o imperativo (PENNAC, 1993)³⁰ e propõe a leitura solidária como porta para o prazer de leitura que levará à leitura solitária. Leitura solidária, onde um lê para os outros, e a solitária, em que se lê para si, podem se reforçar em círculos de leitura, conforme atesta a experiência de Eliana Yunes, comprovando não só que a leitura precede a escrita como também a multiplicidade de leituras: escritos, imagens, cidades, pessoas... (YUNES, 2002)³¹ Tânia Dauster aponta em suas pesquisas sobre a leitura como prática que vai bem além da simples decodificação de palavras, um processo de interpretação e produção de sentidos que comporta diversos estágios, dois temas significativos para a formação do leitor: o prazer e a narrativa, em que novamente a leitura feita de forma coletiva leva a uma maior capacitação dos alunos (DAUSTER, 1994)³². Diante da relação exposta entre leitura solidária e solitária, coletiva e individual, com sua conseqüente relação entre oralidade e leitura/escrita, pode-se perceber que o prazer de ler nasce imbricado na relação com o outro e que o prazer de escrever pede espaço para uma voz.

Portanto, a TNI como recurso metodológico para a criação

coletiva de narrativas de forma cooperativa, em que os interatores possam desfrutar de uma interação social criativa, parece ter muito a contribuir para a capacitação de leitores, para o desenvolvimento de habilidades de escrita e a formação do próprio prazer da leitura. A capacidade de simulação e a evidente relação causal entre as ações das personagens e o desenvolvimento da narrativa levam naturalmente os interatores a reflexão crítica e questionamentos éticos. A produção de textos e sua possível divulgação proporcionam um desenvolvimento da criatividade e auto-estima dos participantes.

A pesquisa realizada no colégio Vicente Januzzi parece demonstrar a consistência teórica da TNI e trouxe algumas reflexões importantes para sua fundamentação metodológica.

Em primeiro lugar, foi confirmada a eficácia de **dividir a turma em grupos menores**, cada um com um mestre. Os mestres de grupo são então coordenados e apoiados por um mestre-coordenador. Esse método permite que os mestres tenham grupos relativamente pequenos de jogadores, o que possibilita uma maior participação de todos os interatores, reforçando o lúdico ao mesmo tempo em que facilita a assimilação de conteúdos.

Também foi possível observar que **cenários próximos do imaginário dos jogadores** são mais facilmente compreendidos e trabalhados, tornando os participantes mais seguros para determinar as intervenções de suas personagens. Auxiliando, portanto, no alcance dos objetivos pedagógicos das atividades de TNI. Uma conseqüência a ser observada, no caso dos alunos



*Diante da relação exposta
entre leitura solidária
e solitária, coletiva e
individual, com sua
conseqüente relação entre
oralidade e leitura/escrita,
pode-se perceber que o prazer
de ler nasce imbricado na
relação com o outro e que o
prazer de escrever pede espaço
para uma voz.*

do colégio Vicente Januzzi, parece ter sido a “atualização” do nível de violência dos menores infratores.

A **importância da atuação dos mestres** ficou evidente durante a fase das sessões de RPG. A preparação do narrador é vital para o sucesso da atividade, o que demanda o esforço para pesquisar e desenvolver a TNI para facilitar sua assimilação por educadores e alunos voluntários.

Diante das dificuldades iniciais dos alunos-mestres com os alunos-jogadores, creio ser interessante a utilização de um livro-jogo antes das sessões de RPG, para que os alunos-jogadores tenham um contato prévio com as histórias interativas antes de chegar ao RPG, tornando o trabalho dos mestres de grupo menos difícil.

Finalmente, foi curioso observar que o público feminino, normalmente pouco presente no universo do RPG, não somente assimilou bem a proposta como, em sua maioria, produziu bastante e com entusiasmo. Observa-se então o **peso da apresentação e das comunidades de leitores**. Uma forma narrativa com a qual elas não se relacionavam em seu ambiente normal foi abraçada com entusiasmo no ambiente escolar.

A pesquisa de campo realizada no colégio Vicente Januzzi indica, pelas observações e entrevistas realizadas bem como avaliação do material escrito, que a prática do RPG, aparentemente **estimula a criatividade** dos alunos, traz o interesse pela narrativa e **mobiliza uma produção escrita**, mesmo nos alunos com mais dificuldade ou mais relutantes em relação a ela.

O próximo passo que se pretende realizar são **oficinas de TNI** para educadores. O objetivo mais visível das oficinas é apresentar o método aos professores e qualificá-los para que possam aplicá-lo, se o desejarem, com seus alunos. Outro objetivo, não menos importante e por isso não secundário, é o de propiciar uma reflexão crítica sobre suas atividades, ao mesmo tempo em

que a criatividade e a autonomia são estimuladas. Conforme já vimos, a libertação de modelos pedagógicos arcaicos demanda uma crítica epistemológica, uma mudança paradigmática. As histórias interativas com um suporte impresso trazem a familiaridade da narrativa e do suporte, mas podem ajudar a abrir o caminho mental para a interatividade e a utilização da mídia digital em sua plenitude. Como coloca Paulo Freire: “*Por isso é que, na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática*” (FREIRE, 1996)³³.

NOTAA

- 1 GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar**: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais. Rio de Janeiro : Record, 1997. p. 104.
- 2 JAPIASSÚ, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário básico de filosofia**. Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 1996. p. 181.
- 3 SODRÉ, Muniz. **Best seller**: a literatura de mercado. São Paulo : Ática: 1988. p. 75. Série Princípios.
- 4 SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. 3ª ed. Rio de Janeiro : Quartet Editora, 2002.
- 5 PLAZA, Júlio. Arte e Interatividade: autor-obra-recepção. **Concinnitas** – Revista do Instituto de Artes da Uerj, Rio de Janeiro, v. 4, n.4, p.7-34. mar., 2003.

• • •

As histórias interativas com um suporte impresso trazem a familiaridade da narrativa e do suporte, mas podem ajudar a abrir o caminho mental para a interatividade e a utilização da mídia digital em sua plenitude.



- ⁶ CALVINO, Ítalo. **Os nossos antepassados**. Tradução: Nilson Moulin. São Paulo : Companhia das Letras, 2001.
- ⁷ PLAZA, Júlio. (2003) **op. cit.**, p. 22.
- ⁸ TOLKIEN, Tolkien. **The Lord of the Rings**. London: Unwin Hyman Limited, (1954) 1988 Trilogia de livros (The Fellowship of the Ring; The Two Towers; The Return of the King). A obra descreve uma história épica em um cenário de inspiração medieval européia em que heróis de diferentes raças (humanos, elfos, anões e hobbits) se unem para enfrentar o maligno Sauron. A trilogia foi adaptada para o cinema em três filmes nos anos de 2001, 2002 e 2003.
- ⁹ RICON, Luiz Eduardo. **Mini Gurps: entradas e bandeiras**. São Paulo: Devir, 1999; LOURENÇO, Carlos Eduardo. **Mini Gurps: O Resgate de "Retirantes": uma aventura de RPG pela vida de Cândido Portinari**. São Paulo: Devir, 2003.
- ¹⁰ <http://www.ludusculturalis.org.br>.
- ¹¹ FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo : Paz e Terra, 1996. p. 30.
- ¹² TV Escola é um Programa da Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação. Ele é composto de um kit tecnológico enviado a milhares de escolas, e um canal de televisão via satélite destinado exclusivamente à educação que entrou no ar, em todo o Brasil, em 4 de março de 1996, e passa programas para serem gravados. No website (<http://portal.mec.gov.br/seed/>) encontramos informações gerais sobre o programa, material para download, conteúdo complementar, e-mail para contato etc.
- ¹³ NEVES, Carmen Moreira de Castro. **Pedagogia da Autoria**. **Boletim Técnico do Senac**, Rio de Janeiro, v.31, n.3, set./dez., 2005. p. 21.
- ¹⁴ <http://www.flinders.edu.au/flexed/whatis.htm>, capturado em 02/07/07.
- ¹⁵ MACEDO, Lino de. Prefácio. In: BECKER, Fernando. **Educação e construção do conhecimento**. Porto Alegre : Artmed, 2001. p. vii.
- ¹⁶ <http://www.elearnspace.org/starting/flexiblelearning.htm>, capturado em 02/07/07.
- ¹⁷ <http://flexways.flexiblelearning.net.au/aboutfl/whatisfl.asp>, capturado em 02/07/07.
- ¹⁸ BECKER, Fernando. **Educação e construção do conhecimento**. Porto Alegre : Artmed, 2001.
- ¹⁹ SILVA, M. (2002) **op. cit.**
- ²⁰ **Id. ibid.**
- ²¹ BECKER, F. (2001). **op. cit.**, p. 30.
- ²² FREIRE, P. (1996) **op. cit.**, p. 22.
- ²³ <http://www.historias.interativas.nom.br/simposiorpg/index.html>.
- ²⁴ ZANINI, Maria do Carmo (Org.) **SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, I. Anais**. São Paulo : Devir, 2004.
- ²⁵ KLIMICK, Carlos. **RPG & educação: metodologia para o uso paradigmático dos role playing games**. In COELHO, Luiz Antônio L. (Org.) **Design método**. Rio de Janeiro : Ed. PUC-Rio, 2006. p. 143-161.
- ²⁶ <http://www.catedra.puc-rio.br/apresentacao.htm>, capturado em 27/08/07. A Cátedra de Leitura UNESCO na PUC-Rio, por exemplo, envolve os Departamentos de Letras, Educação e Artes e Design.
- ²⁷ VECCHIONE, Phil. **Metagaming**. Palestra realizada na GenCon Indy 2004, Indianápolis, EUA, out. 2004. Disponível em www.dnaphil.com.
- ²⁸ <http://www.historias.interativas.nom.br/incorporais>.
- ²⁹ BETTOCCHI, Eliane. **Design poético: intersemiose e abertura no projeto gráfico de um RPG**. Design, arte e tecnologia: espaço de trocas. São Paulo : Universidade Anhembi-Morumbi, 2006. (CD-ROM/PC Windows).
- ³⁰ PENNAC, Daniel. **Como um romance**. Trad. de Leny Werneck. Rio de Janeiro : Rocco, 1993.
- ³¹ YUNES, Eliana. **Leitura, a complexidade do simples: do mundo à letra e de volta ao mundo**. In: YUNES, Eliana. (Org.) **Pensar a leitura: complexidade**. Rio de Janeiro : Ed. PUC-Rio, 2002.
- ³² DAUSTER, Tânia. **Nasce um leitor**. In: VAZ, Paulo Bernardo et al. **Leitura e leitores**. FBN/Proler, Casa de Leitura. Rio de Janeiro, 1994.
- ³³ FREIRE, P. (1996) **op. cit.**, p. 39.

ABSTRACT

Carlos Eduardo Klimick Pereira. *Interactive Narrative Techniques.*

We observe that while teachers complain that their students read and write increasingly less and worse, the volume of e-mails and the number of blogs, fotologs, etc. are only growing and providing voice to everyone who desires one. Hence, it seems likely that increasing interactivity between the reader, written material, and colleagues would be a way to stimulate reading and writing. This was done in my doctoral research with public high-school students, utilizing the method of interactive narrative techniques. The article includes the theoretical assumptions of interactive narrative techniques, their derivation from RPGs, an account of field experience, and its results.

Keywords: *Interactivity; Narrative; Authorship pedagogy; Reading; Interactive narrative technique.*

RESUMEN

Carlos Eduardo Klimick Pereira. *TNI (Técnicas para Narrativas Interactivas).*

Podemos observar que, mientras los profesores se quejan de que sus alumnos leen y escriben cada vez menos y peor, en el altamente interactivo medio que es Internet, crece el número de correos electrónicos y el número de blogs, fotologs, etc., que permiten expresarse a aquel que así lo desee. Por lo tanto, parece plausible que incorporar un nivel más evidente de interactividad a la relación del lector con la obra y con los compañeros sería un camino para despertar el gusto por la lectura. Así lo hice en mi investigación de doctorado con alumnos secundarios de la red pública, utilizando el método TNI (Técnicas de Narrativa Interactiva). El artículo incluye presupuestos teóricos de TNI, su derivación de los RPGs, el relato de la experiencia de campo realizada y los resultados obtenidos.

Palabras clave: *Interactividad; Narrativa; Pedagogía de autor; Lectura; Técnica de narrativa interactiva.*