



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE LETRAS E ARTES – CLA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES CÊNICAS PPGEAC

JOGO, JOGADOR E DESAFIO:

o RPG como possibilidade de ensino de teatro em uma perspectiva antirracista

Raphael Rodrigues Pompeu

Orientador:

Prof. Dr. Paulo Melgaço Silva Júnior

UNIRIO

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE LETRAS E ARTES – CLA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENSINO DE ARTES CÊNICAS PPGEAC

JOGO, JOGADOR E DESAFIO:

o RPG como possibilidade de ensino de teatro em uma perspectiva antirracista

Raphael Rodrigues Pompeu

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Cênicas do Centro de Letras e Artes da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Melgaço Silva Júnior

UNIRIO

2025

Catálogo informatizado pelo(a) autor(a)

P788 Pompeu, Raphael Rodrigues
JOGO, JOGADOR E DESAFIO: o RPG como possibilidade de ensino de teatro em uma perspectiva antirracista / Raphael Rodrigues Pompeu. -- Rio de Janeiro : UNIRIO, 2025.
158 f.

Orientador: Paulo Melgaço Silva Júnior .
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Cênicas, 2025.

1. Ensino das Artes Cênicas . 2. Educação para as Relações Étnico-Raciais. 3. Branquitude. I. Silva Júnior , Paulo Melgaço , orient. II. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
Centro de Letras e Artes - CLA
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Artes Cênicas - PPGEAC -
Mestrado Profissional

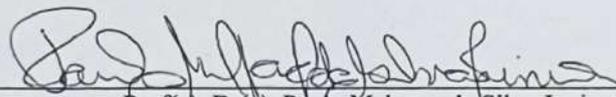
**JOGO, JOGADOR E DESAFIOS: O RPG COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO
DE TEATRO EM UMA PERSPECTIVA ANTIRRACISTA**

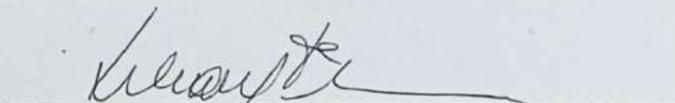
POR

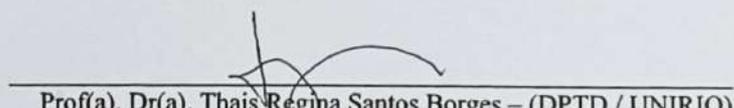
Raphael Rodrigues Pompeu

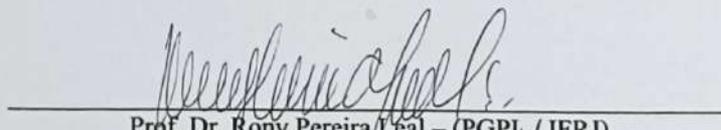
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

BANCA EXAMINADORA


Prof(a). Dr(a). Paulo Melgaço da Silva Junior (orientador)


Prof(a). Dr(a). Liliane Ferreira Mundim (UNIRIO)


Prof(a). Dr(a). Thais Regina Santos Borges – (DPTD / UNIRIO)


Prof. Dr. Rony Pereira Leal – (PGPL / IFRJ)

A Banca considerou a Dissertação: aprovada

Rio de Janeiro, RJ, em 27 de junho de 2025

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas as professoras e professores que estão ficcionalizado possíveis novos mundos em sala de aula. E a todas as alunas e alunos que precisam desses mundos para poderem ser quem são, sem nenhuma vergonha.

AGRADECIMENTOS

Uma das coisas que ouvi muito, logo após partilhar com pessoas próximas a aprovação no mestrado, foi o quanto o mestrado é um processo solitário e difícil. Finalizo esta etapa muito feliz por ter tido tantas e tantos comigo ao longo desses anos e por não ter me sentido só em momento algum. E dentre essas tantas e tantos, um especial agradecimento:

À toda família Pompeu, minha mãe, Bernardete, e meu pai, Leandro, por terem feito tudo e mais um pouco para criarem a mim e a meus irmãos. E às minhas irmãs, Julyana, Leticya, Gabriella e Victória e ao meu irmão, Lucas, por terem sido companheiras e companheiros em casa; por terem sido minha primeira comunidade.

Ao Daniel Leuback, meu parceiro de vida, meu amor. Obrigado pela parceria, amizade, prainhas e caipirinhas, viagens, festas, pela Móvel e por tantas conversas que me ajudaram nos momentos mais perdidos de escrita. Por seus olhos brilhando de orgulho por cada conquista minha. Obrigado por tanto... e, principalmente, por ter me ensinado a importância de não deixar os barquinhos navegarem para lados opostos.

Ao Paulo Melgaço, meu orientador, gostaria de agradecer pelas inúmeras mensagens, áudios, ligações, apontamentos, trocas, conversas, ideias, e por ter me guiado por entre essas linhas de escrita. Sou muito grato por tanto aprendizado e por você ter estado tão presente desde o início.

À Thais Borges e Liliane Mundim, membros da banca de qualificação, pelo olhar carinhoso, cuidadoso e afetivo com a minha pesquisa. Por todos os apontamentos, tão essenciais, e que foram extremamente importantes após a qualificação e para a entrega final deste jogo-dissertação.

Ao Rony Leal, por ter aceitado essa empreitada e ter topado estar comigo na finalização dessa etapa.

Às minhas alunas e alunos que me ensinam tanto a cada dia.

Aos meus colegas de turma de Mestrado por terem dividido essas experiências comigo.

Às professoras do Mestrado, Elza de Andrade, por ter incentivado tanto para que pensássemos para além das caixinhas; e Angie Donini, por ensinar a importância do silêncio, do pensar, da arte, do afetar e do ser. E, especialmente, à Marina Henriques, que foi a minha primeira professora de teatro na vida e, com tamanha felicidade, minha primeira professora nessa jornada.

À Helena Hamam e ao Daniel Scarcello, meus amigos e irmãos, por tornarem meus dias mais felizes e alegres; por nosso Cronograma da Vitória e por todas as notas 100 de karaoke. Tá, nem foram tantas, mas para mim todas são ao lado de vocês.

À Nadinha e ao Franlis, por toda vibração e trocas ao longo desses anos; pelo carinho, afeto e por serem a melhor sogrinha e cunhado do mundo.

À Bia Freitas, à Priscilla Boring e ao CLAC, pela amizade e por terem acreditado em mim, enquanto pessoa e artista, e por terem me incentivado desde o início. Foram nas tábuas do CLAC o meu início como professor.

À Bianca Buhning e ao Anderson Calábria, por nossa amizade carimbada em nossos 400 Reais, e por serem uns dos maiores torcedores por mim. Sou muito feliz de ter vocês na minha vida e saber que, em meio a tanto caos, tem quem torça por mim. Anderson, que possamos seguir nossas caminhadas acadêmicas e “projeteiras”, e Bianca, quero estar nas suas defesas e estreias. CORAGEM!

À Helena Castro, pelo olhar cuidadoso com a minha escrita e, em tão pouco tempo, ter conseguido prepará-la para as leitoras e leitores-jogadores desse jogo-dissertação.

Ao PPGEAC, pela oportunidade de ser um espaço para que nós, professoras e professores, pensem e pesquisem a sala de aula.

E por último, e não menos importante, à criança gay que fui e continuo sendo.

RESUMO

A presente pesquisa investiga as possibilidades do *Role-Playing-Game* (RPG), (Rodrigues; Costa, 2016), metodologia ativa de gamificação (Alves; Minho; Diniz, 2014) para se pensar uma educação para as relações étnico-raciais por meio do ensino do teatro. Para se tensionar a branquitude e o racismo, utilizou-se como fundamentação teórica as leis de número 10.639 e 11.645 e conceitos como Antirracismo (Ribeiro, 2019 e Silva Junior e Almeida, 2020), Decolonialidade (Santos, 2022) e Branquitude (Bento, 2022; Schucman, 2012 e Borges, 2020). Com a proposta de realizar um resgate histórico e a valorização da cultura africana e indígena brasileira, utilizou-se de jogos teatrais e brincadeiras populares como missões de uma trama de RPG que foi situada no território de Pindorama. A turma assumiu papéis e, a partir de suas escolhas frente aos desafios propostos pelos exercícios, questões como racismo, branquitude, seus privilégios e vantagens sociais, foram discutidas. A pesquisa foi desenvolvida em uma turma de teatro com meninas de classe média. Ao final do projeto, pode-se perceber o quanto a branquitude se fortalece na manutenção de seus privilégios e o quão difícil é se pensar em abrir mão dos mesmos em prol de terceiros. Mesmo que a consequência seja a existência do racismo em nossa sociedade.

Palavras-Chave: Ensino das Artes Cênicas; Branquitude; Role-Playing-Game; Educação para as Relações Étnico-Raciais; Decolonialidade

ABSTRACT

This research investigates the potential of Role-Playing Games (RPG) (Rodrigues & Costa, 2016), an active gamification methodology (Alves, Minho & Diniz, 2014), as a tool for addressing education on ethnic-racial relations through theater teaching. To challenge whiteness and racism, the study relied on the theoretical foundation provided by laws 10.639 and 11.645 and concepts such as Antiracism (Ribeiro, 2019; Silva Junior, 2020), Decoloniality (Santos, 2022), and Whiteness (Bento, 2022; Schucman, 2012; Borges, 2020). With the aim of recovering historical narratives and valuing African and Indigenous Brazilian cultures, theatrical games and popular children's play were used as missions within the framework of an RPG storyline set in the territory of Pindorama. The class took on roles, and through their choices in response to the challenges proposed by the exercises, topics such as racism, whiteness, its privileges, and social advantages were discussed. The research was conducted with a theater class composed of middle-class girls. By the end of the project, it became evident how whiteness reinforces itself in maintaining its privileges and how difficult it is to conceive relinquishing them for the benefit of others—even when the consequence is the perpetuation of racism in society.

Keywords: Theater Education; Whiteness; Role-Playing Games; Education on Ethnic-Racial Relations; Decoloniality

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Etapas do ciclo de pesquisa-ação.....	86
Figura 2 - “Mapa mental 1”. Antes de discutirmos sobre Pindorama.....	95
Figura 3 - “Mapa mental 2”. Após discussão sobre Pindorama.....	96
Figura 4 - Bairro de São Francisco, Niterói - RJ.....	101
Figura 5 - “TPL: Teletransportando para Lugares”. Emblema criado pela aluna.....	106
Figura 6 - “ROM: Reconstruindo o Mundo”. Emblema criado pela aluna	107
Figura 7 - Alunas mostrando o mapa	108
Figura 8 - Alunas mostrando as missões que criaram	108
Figura 9 - Alunas explicando os desafios	109
Figura 10 - Missões do grupo.....	111
Figura 11 - Missões do grupo 2.....	112
Figura 12 - Missões do grupo 3.....	113
Figura 13 - Missões do grupo 4.....	114
Figura 14 - Classificação de cabelos cacheados e crespos	129

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
FASE 1: CONHECENDO OS TERRITÓRIOS.....	10
TERRITÓRIO JOGADOR.....	13
TERRITÓRIO JOGO	14
TERRITÓRIO DESAFIO	14
△ TERRITÓRIO DESAFIO.....	16
△△ MODERNIDADE/COLONIALIDADE	18
△△△ Colonialidade: PODER/SABER/SER	23
△△△△ GIRO DECOLONIAL E DECOLONIALIDADE	28
□ TERRITÓRIO JOGADOR.....	16
□□ A CONSTRUÇÃO DE RAÇA E DA BRANQUITUDE	19
□□□ O RACISMO E SUA ESTRUTURA NA SOCIEDADE.....	24
□□□□ DEMOCRACIA RACIAL E O EMBRANQUECIMENTO DO BRASIL	28
○ TERRITÓRIO JOGO	16
○○ O RPG ENQUANTO METODOLOGIA ATIVA.....	21
○○○ O CURRÍCULO DE ARTE E AS LEIS 10.639/2003 E 11.645/2008.....	28
○○○○ A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO PARA AS RELAÇÕES ÉTNICO- RACIAIS	35
FASE 2: QUANDO O PODER É TENSIONADO.....	84
2.1 O PROJETO SOBRE RPG E SEU PROCESSO	89
2.2. MISSÕES PARA SALVAR PINDORAMA	93

2.3 O INÍCIO DA ELABORAÇÃO DAS AVENTURAS	102
2.4 AS AVENTURAS CRIADAS	110
2.4.1 PPA: Procurando O Pó da Aróbia	111
2.4.2. Achar a borboleta mágica para voltar para casa	112
2.4.3. Salvando Aruã.....	113
2.4.4 Sem nome	114
3. PESQUISA-AÇÃO E O RPG.....	118
3.1. QUANDO EU ME VEJO E ME RECONHEÇO	122
3.1.1 Os benefícios da branquitude	122
3.1.2. “Deus me livre!”	128
3.1.3. Moreninha	131
CONSIDERAÇÕES FINAIS	134
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	138

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Sejam todas, todos e todes muito bem-vindes a este jogo-dissertação. Escrevo este pequeno manual para apresentar alguns direcionamentos para conduzir a sua leitura por essas páginas. Ele se faz necessário pelo fato de usar alguns dispositivos de jogo, um dos pontos investigados nessa dissertação nos laboratórios práticos e os quais quis trazer para a escrita também. Dito isso, o que você deve saber é que este trabalho se divide em cinco partes, sendo elas:

- 1) A introdução do jogo-dissertação e a apresentação da FASE 1, as quais devem, obrigatoriamente, serem lidas primeiro.

As partes abaixo, não estão sendo apresentadas na ordem em que devem ser lidas. Você terá que escolher o percurso que irá trilhar com sua leitura. Logo, a ordem escolhida para a explicação desse manual foi a ordem alfabética, que não precisa ser seguida por você:

- 2) TERRITÓRIO DESAFIO, representado pelo símbolo \triangle ;
- 3) TERRITÓRIO JOGADOR, representado pelo símbolo \bigcirc ;
- 4) TERRITÓRIO JOGO, representado pelo símbolo \square ;
- 5) FASE 2.

Após a escolha da ordem e leitura dos três territórios, a FASE 2 deve, obrigatoriamente, ser lida na ordem em que se apresenta.

No demais, o trabalho se organiza e se apresenta como qualquer trabalho dentro das normas ABNT vigentes, com alguns ruídos e disrupções que os dispositivos de jogo trazem para quebrar a estrutura formal daquilo que se entende pelos cânones acadêmicos euro centrados.

Desejo a todas, todos e todes uma ótima leitura.

Raphael Pompeu.

INTRODUÇÃO

Este trabalho se propõe a ser um jogo-dissertação e traz a provocação de que sua leitura se dê como a dinâmica de um jogo, que será jogado pela leitora-jogadora e pelo leitor-jogador. Inspirada pelo sistema do *Role-Playing Game* (RPG)¹ (Rodrigues; Costa, 2016; Del Debbio, 2004), a pesquisa investiga uma possível abordagem metodológica de ensino do teatro como via de entrada para discussões étnico-raciais em sala de aula. O campo de estudo é um grupo de meninas brancas de classe média alta e classe alta, alunas de uma turma de teatro, disciplina extraclasse de uma escola privada de elite, localizada em um bairro nobre da cidade de Niterói, no Rio de Janeiro.

A questão central, que serve como força motriz para o andamento desse jogo-dissertação, é: em que medida dispositivos de jogo do RPG e do teatro, jogados em um contexto pindorâmico, podem servir como disparadores de discussões étnico-raciais sobre a branquitude² (Bento, 2022; Borges, 2022; Schumann, 2024)? Como objetivos específicos que trago para discussões ao longo da escrita estão:

- conceituar e questionar a construção de raça no Brasil, a partir da branquitude e de sua manutenção do racismo estrutural, em busca de metodologias que contribuam com práticas antirracistas para além do discurso;
- problematizar a branquitude com crianças do Ensino Fundamental I que fazem parte do grupo racial branco; e
- desenvolver práticas teatrais em sala de aula que sirvam de suporte para um resgate da cultura africana e indígena, através de um olhar decolonial.

¹ RPG (em tradução do autor, jogo de interpretação de papéis) é um jogo que propõe desafios e a criação de personagens que estão inseridos no universo da história. Por essa razão, foi a metodologia escolhida para trazer a discussão étnico-racial em sala de aula. Na seção TERRITÓRIO JOGO, nos aprofundaremos nessa discussão.

² Iremos desenvolver o termo “branquitude”, seu significado e onde se insere nessa pesquisa de maneira mais aprofundada na seção TERRITÓRIO JOGADOR. Por ora, é importante entender que a branquitude é um sistema que faz a manutenção do poder nas mãos das pessoas pertencentes ao grupo racial branco e, conseqüentemente, é mais uma das facetas do racismo. (Bento 2022; Borges, 2022; Schumann, 2024)

Para atingir os objetivos propostos, a pesquisa tem cunho qualitativo, no qual a abordagem descritiva e interpretativa de dados ao longo do processo é mais valorizada do que os resultados, ou seja, do que um produto fechado (Ambrósio, 2023). Trabalharei com as metodologias de pesquisa-ação, cujo intuito é pensar a transformação social a partir da própria reflexão sobre a prática pedagógica (Tripp, 2005) e a metodologia ativa de ensino chamada gamificação, que propõe uma aprendizagem baseada em jogos que promovam situações-problemas. Assim, as alunas e alunos são colocadas em lugar de protagonismo na solução desses problemas a partir da mediação do professor (Alves; Minho; Diniz, 2014).

A sala de aula de teatro que foi pesquisada é a de uma escola particular que está situada em uma região nobre da cidade de Niterói, no estado do Rio de Janeiro. Há sete anos lecionando nesta escola, minhas aulas seguiam um formato que envolvia jogos teatrais de aquecimento, exercícios em grupo e de improviso. Desde que iniciei os estudos decoloniais, sobre raça, gênero e educação, comecei a me incomodar com a maneira com a qual conduzia minhas aulas. Elas seguiam um viés de jogos teatrais e jogos de improviso, apenas, sem nenhum tipo de preocupação de entender o lugar que o teatro pode ocupar dentro da escola, o lugar político de formação cidadã que pode tensionar questões que envolvem o alunado e o mundo no qual estão incluídos.

As aulas de teatro, até este momento, ocupavam quase um lugar alienante; era um “mundo” onde “esquecíamos” os nossos problemas, um lugar para nos divertirmos, jogarmos e criarmos nossas fantasias. Não que as aulas teatrais não possam ter esse propósito também, porém o que acontecia até então, é que esta era a ÚNICA função que ela cumpria. Eu precisava mudar essa situação.

A partir desse incômodo, volto o meu olhar para minha práxis e traço alguns objetivos que serão desenvolvidos e discutidos ao longo desse jogo-dissertação e que me levaram a repensar as abordagens metodológicas e os temas que passariam a fazer parte do dia a dia das aulas. Como resultado dessa investigação de práticas de ensino, cheguei ao sistema do RPG, um dos possíveis jogos da gamificação em sala de aula. A sua escolha se deu pela semelhança de seu sistema de regras com princípios do teatro. Ambos possuem: uma narrativa; a delimitação de um local para a história acontecer; e personagens que participam dela, sempre em busca da resolução de conflitos, a fim de concluir a história. Enquanto estrutura, o RPG é

composto por uma aventura/campanha (que é a narrativa na qual o jogo se desenvolve) e por suas missões (desafios que precisam ser solucionados). Os jogadores participam como personagens, cujas características físicas, habilidades e mesmo figurinos são criados por eles mesmos. (Rodrigues; Costa, 2016).

O RPG foi usado como ponto de partida para a criação de um jogo cujos tensionamentos giraram em torno, principalmente, das questões raciais. Partindo da invasão dos portugueses à Pindorama, a turma, dividida em quatro grupos, criou suas próprias aventuras/campanhas e missões, com diálogos, superpoderes, cordas bambas sobre rios cheios de jacarés e conflitos entre indígenas, portugueses e niteroienses. As aventuras chegavam ao fim depois que todas as missões eram solucionadas. O trabalho se assemelhava muito ao improviso combinado, próprio dos jogos de improvisação teatral. (Spolin, 2015)

A proposta foi desenvolvida em vinte aulas, divididas em um período de seis meses, nas quais as alunas realizaram missões dentro do jogo criado por elas mesmas. Essas missões envolveram o jogo em si, como também a preparação de objetos referentes aos seus personagens, o desenvolvimento de suas habilidades e a realização de aulas expositivas com material de conhecimento do terreno no qual elas jogaram. Soma-se ao material de suporte e a esta pesquisa um diário de bordo, em que registrei detalhes acerca de cada aula na qual o jogo foi partilhado com toda a turma.

É relevante ressaltar que, paradoxalmente, apresento uma metodologia de ensino de origem estadunidense associada a um olhar decolonial de ensino. Com isso, reafirmo que propor um olhar decolonial para a pesquisa não significa desconsiderar olhares teóricos de autores do norte global, muito pelo contrário. O que se propõe, na verdade, é que possamos atravessá-los por olhares não hegemonicamente ocidentalizados e embranquecidos somente E, assim, possibilitar um cruzo, como Rufino apresenta em seu livro *Pedagogia das Encruzilhadas* (2019). Nele, o autor propõe um cruzamento entre referenciais canônicos e referenciais de conhecimentos ancestrais para fazer um cruzo no processo de aprendizagem. Trata-se de assumir o compromisso e o desafio de propor atravessamentos nas epistemes científicas através de epistemes ditas não-científicas, o que, no caso deste jogo-dissertação e no jogo de RPG desenvolvido com as alunas, acontece na apresentação

da maneira como os povos originários brasileiros viam e se relacionavam com o mundo antes do processo de invasão e colonização.

Com isso, penso na importância e na potência do espaço que o teatro proporciona dentro da escola para discutir questões de ordem social, trazendo situações nas quais as alunas possam reconhecer quem são, perceber suas identidades enquanto meninas brancas de classe alta, bem como os privilégios e vantagens sociais que essas interseccionalidades dão a elas. Aqui, entendemos interseccionalidades como marcadores sociais que fazem com que certas pessoas sofram mais ou menos opressão social, a depender dos eixos e de suas relações, tais como raça, gênero, classe social e idade, por exemplo (Crenshaw, 2002). No que diz respeito às alunas dessa pesquisa, desse jogo-dissertação, trata-se da percepção de serem privilegiadas a partir das intersecções de raça e classe social, especificamente.

Com o reconhecimento de si e de sua condição social, identificando-se como integrantes do grupo racial branco e da classe média alta, é possível realizar ações concretas que promovam a reflexão e instiguem um olhar diferente para as dinâmicas sociais à sua volta. A curto prazo, essas ações visam a impactar a maneira como essas alunas olham as pessoas nos seus meios sociais, como as funcionárias da limpeza da escola ou a empregada de suas casas. Já no longo prazo, deseja-se que elas utilizem o seu poder, garantido pela branquitude (uma vez que fazem parte do grupo racial branco, mantenedor do racismo estrutural) para promover mudanças na estrutura da sociedade, como juízas, médicas, políticas, vereadores, artistas ou quaisquer outras posições que possam ocupar socialmente no futuro.

Vejo o teatro como parceiro no desenvolvimento cognitivo do ser humano, além de ser um grande espaço de experimentações para o desenvolvimento do sistema de crenças, valores e ética que vão construir essas pequenas cidadãs. São meninas que, provavelmente, por conta de seus privilégios, vão alcançar lugares de exercício de poder na sociedade na qual vivem, uma vez que esses lugares já são ocupados por suas próprias famílias, também pertencentes ao grupo racial branco.

Assim, entendemos que elas também são beneficiadas pelas estruturas de poder da branquitude, faceta indissociável do racismo e mantenedora das vantagens sociais que privilegiam as pessoas brancas na sociedade, quer elas sejam conscientes disso ou não (Borges, 2022). Afinal de contas, o “herdeiro branco se

identifica com outros herdeiros brancos e se beneficia dessa herança, seja concreta, seja simbolicamente” (Bento, 2022, p.63). É dentro desse contexto de facilidades que elas se encontram, com sua cor da pele, sua classe social, o território em que vivem, suas famílias em seu poder econômico e político, ou seja, são crianças que já fazem parte do acordo tácito que existe entre seus pares brancos, tal como diz Bento (2022),

pacto, o acordo tácito, o contrato subjetivo não verbalizado: as novas gerações podem ser beneficiárias de tudo que foi acumulado, mas tem que se comprometer “tacitamente” a aumentar o legado e transmitir para as gerações seguintes, fortalecendo seu grupo no lugar de privilégio, que é transmitido como se fosse exclusivamente mérito (Bento, 2022, p.24-25).³

Entendo o processo de escolarização, o espaço da escola em si, como o lugar onde levantamos reflexões sobre questões socioeconômicas para, assim, desenvolvermos uma perspectiva de mundo interseccionada, possibilitando a construção de um pensamento cidadão, no qual os espaços de privilégios poderão ser usados para promover mudanças sociais, econômicas e políticas. É essencial que as alunas e alunos possam

saber o racismo como habitus e perceber os privilégios dele derivado pode ajudar a trazer à baila a responsabilidade na perpetuação ou desestabilização das dinâmicas racistas por parte de quem detém o poder por estar à frente das instituições, caso do grupo racial branco, sem usar seu caráter estrutural como desculpa para a inação, ato recorrente entre pessoas brancas (Borges, 2022, p. 72).

Assim, deseja-se favorecer um encurtamento de distâncias sociais, e, quem sabe, possibilitar que os privilégios deixem de ser privilégios e passem a ser algo comum para todos.

Contudo, sou consciente de que, dentro da lógica do racismo estrutural, que diz respeito à estrutura em que o racismo se apoia e age dentro das estruturas sociais em que vivemos⁴, estou projetando um lugar utópico de futuro. No entanto, caminho exatamente contra essa lógica que coloca o futuro como algo inexorável, algo utópico, pois, em diálogo com Freire (2000), “numa compreensão mecanicista da história, de direita ou de esquerda, leva necessariamente à morte ou à negação autoritária do

³ Iremos aprofundar e problematizar sobre conceitos que envolvem a branquitude na seção TERRITÓRIO JOGADOR e na FASE 2, ao apresentar o jogo desenvolvido pela turma.

⁴ Iremos nos aprofundar mais sobre este tema nas seções TERRITÓRIOS DESAFIO e TERRITÓRIO JOGADOR.

sonho, da utopia, da esperança” (p.27). O autor compreende que para este entendimento mecanicista, o futuro já está determinado.

É exatamente a partir desse contexto que, ao longo do projeto que trato nesta pesquisa, discutirei sobre os temas que sustentam a sociedade racista, estruturalmente focada em uma relação de poder e domínio de uns contra outros, dos brancos contra os negros e indígenas. Baseado nesse futuro utópico que projeto, trabalhei em diálogo com o que Imarisha (2016) chama de ficção visionária, ficção especulativa de futuro, como movimentos e tentativas de resistência contra um presente racista e patriarcal, projetando uma perspectiva de mudança de futuros. Afinal, “o futuro não nos faz. Nós é que nos refazemos na luta para fazê-lo” (Freire, 2000, p.27). Ou seja, se entendo o futuro como um problema e não como utopia, o que me move no presente é a ação e não a inação.

É importante reconhecer o contexto em que as alunas estão situadas, o qual diz respeito à constituição da sociedade brasileira política, econômica e estruturalmente para, a partir dele, pensar ações sociais para uma construção de sociedade futura mais justa. A turma em que a pesquisa foi realizada é formada a partir do interesse das crianças na atividade teatral ou no desejo dos responsáveis de que as técnicas teatrais (Spolin, 2015) possam contribuir para o desenvolvimento de habilidades específicas, como uma melhora na fala, a superação da timidez ou um estímulo ao trabalho em grupo. Seja qual for o motivo que leva as alunas e alunos a se matricularem, é quase unânime o desejo das crianças de estarem fazendo as aulas de teatro.

Como dito anteriormente, faço parte do quadro de funcionários como professor de teatro extraclasse há sete anos. Hoje, também leciono aulas de *drama*⁵ dentro do currículo bilíngue do colégio. A turma com a qual iniciei as experimentações descritas nesse jogo-dissertação é composta somente por meninas, sem nenhum menino, entre sete e dez anos. Inicialmente, o projeto era aberto a crianças matriculadas nos segundo, terceiro, quarto e quinto anos do ensino fundamental. Porém, em razão de uma mudança estrutural, o projeto foi realizado com as turmas de quarto e quinto anos

⁵ Aulas de teatro em inglês.

somente. Os encontros aconteciam duas vezes por semana, no período da noite, logo após as aulas regulares, durante todo o ano letivo.

Todas as alunas são de famílias que fazem parte de uma classe social com alto poder aquisitivo e influência política na cidade. Enquanto ocupações profissionais, grande parte dos responsáveis fazem parte das áreas da saúde, do direito, da políticos ou empresarial. Há uma rotatividade de estudantes nas turmas com o início de um novo ano letivo, mas, nestes últimos três anos, tenho tido um número de matrículas expressivo e constante, o que, para esta pesquisa em si, possibilitou que eu já tivesse um olhar mais aprofundado para as concepções de mundo que algumas das crianças têm. Por isso, acredito que o projeto com o RPG foi interessante para levantar questões étnico-raciais.

Comecei o projeto falando sobre a estrutura do RPG. Depois, apresentei referências imagéticas, sonoras, audiovisuais e escritas acerca do contexto social, cultural e político de Pindorama na chegada dos portugueses e da construção de Niterói. Logo em seguida, foi o momento de construir suas personagens e aventuras/campanhas, para enfim jogarmos os jogos de RPG e vivenciarmos as cenas de improviso a partir do tema Invasão à Pindorama. Há uma escolha afetiva também na opção de trabalhar com essa turma em específico. Por serem, em sua maioria, crianças que estão na turma há três anos, já existe, entre professor e alunas, um laço de afeto.

Desse modo, essa pesquisa parte da premissa de que o ensino do teatro, no ciclo escolar fundamental, é um grande parceiro para fomentar a conversa a partir dos questionamentos levantados nos objetivos que movem essa pesquisa. Ou seja, o ensino do teatro como parceiro para discutir a temática racial nas aulas de teatro, visando promover um resgate da cultura africana e indígena, pensar identidade racial e racismo, conforme exigem as Leis 10.639/03 e 11.645/08⁶, imprimindo um olhar decolonial sobre essas práticas. Para tanto, trago experiências que aconteceram em sala de aula, relacionadas a prática pedagógica do RPG dentro do ensino do teatro. O jogo possibilitou questionamentos⁷ que envolvem a discussão étnico-racial e

⁶ Leis brasileiras que foram criadas com o intuito de tornar obrigatório o ensino da História e Cultura Afro-brasileira e indígena nas escolas. (Brasil, 2003; Brasil, 2008)

⁷ Irei trazer estes questionamentos na FASE 2 deste jogo-dissertação.

apontou possibilidades de ensinar teatro na educação básica e discutir a temática racial.

Para sulear⁸ a leitora-jogadora e o leitor-jogador ao longo desta jornada, divido essa pesquisa em duas grandes partes, as quais chamarei de fases, utilizando-me da linguagem do jogo de RPG, e não a capítulos, como costuma-se fazer. E é a partir desse momento que te ensinarei a jogar, com a sua leitura, esse jogo-dissertação, conforme o sistema de regras do RPG de escolhas. Ao longo de uma aventura/campanha, os jogadores têm que seguir comandos dados ou tomar certas decisões que trazem consequências para o jogo. Uma escolha pode levar o grupo a conseguir solucionar uma missão ou ter que voltar ao início do jogo, por exemplo. Nesse jogo-dissertação, teremos somente dois dispositivos de jogo:

- 1) na FASE 1, você escolherá a ordem pela qual você lerá este jogo-dissertação; e
- 2) na FASE 2, o jogo-dissertação estabelece a ordem em que ele quer que você leia.

A FASE 1 será apresentada no que estou chamando de TERRITÓRIO: JOGADOR, JOGO E DESAFIO. A primeira fase não segue, necessariamente, uma ordem cronológica de sua leitura. São nestes TERRITÓRIOS que a fundamentação teórica da pesquisa será apresentada e discutida. A investigação dentro dos três territórios é opcional e vai de acordo com o percurso que você escolher trilhar.

Na FASE DOIS da escrita, trago o relato da apresentação do jogo de RPG para a turma de alunas, a maneira como se deu o processo e os resultados observados. É nessa fase que apresento as reflexões sobre o processo vivenciado com a turma. E é dentro deste relato, também, que entraremos mais aprofundadamente no conceito de escola, nas leis que regem o currículo escolar e nas discussões sobre o jogo com as alunas. O intuito da escrita nesse momento é voltado ao registro da prática, em diálogo com os referenciais teóricos da pesquisa e a discussão sobre o espaço escolar.

⁸ Termo utilizado nos movimentos decoloniais para substituir a palavra "NORTear" (Campos, 1991). Pretende-se desconstruir a referência à divisão norte e sul do globo terrestre, que durante muito tempo (e ainda hoje) colocou os que são do norte como desenvolvidos e detentores dos conhecimentos e tecnologias; e os do sul como subdesenvolvidos, pobres e dependentes do norte mundial.

Ao fim desta pesquisa, trago as considerações finais acerca da análise reflexiva da experiência do jogar: de que forma que o brincar foi veículo para possíveis conversas acerca de temas como, branquitude, racismo, violências, desigualdade, bullying e pobreza?

Apresento, agora, o conteúdo de cada um dos territórios.

FASE 1: CONHECENDO OS TERRITÓRIOS

A partir deste ponto, peço atenção: você desbravará TERRITÓRIOS desafiadores. Enquanto Mestre⁹ desse jogo-dissertação, tenho a obrigação de te guiar ao longo de sua leitura com todo o cuidado. Porém, haverá momentos em que você terá que tomar decisões e arcar com as suas consequências. Se há algo de perigoso ou que apresente algum tipo de risco à sua integridade física e/ou mental? Sim. Alto risco de esforço mental demais ao desconstruir e repensar convicções; reconhecimento de si através de perspectivas nunca antes pensadas; possível perda de fios do couro cabeludo devido a fricções incessantes; dores musculares por tensionamentos, físicos e/ou conceituais; hiperventilação excessiva - se me permitem usar de um pleonasma - que pode ocasionar desmaios; desidratação devido a lágrimas por crises de riso, ou de choro, dependendo do grau de identificação. Não sou o único a trazer as questões que perpassam esse jogo-dissertação. Não fui o primeiro e espero não ser o último. Todos os efeitos colaterais apresentados acima foram os que senti ao longo dessa pesquisa e sigo com algumas sequelas.

O que trago ao longo desse texto é apenas uma perspectiva, a partir do olhar e das vivências em sala de aula de um homem, cisnormativo¹⁰, homossexual e branco. As problematizações, reflexões e tensionamentos giram em torno de se pensar possibilidades do teatro enquanto disparador de conversas sobre discussões étnico-raciais. Então, você, leitora-jogadora ou leitor-jogador, que lê esse jogo-dissertação terá seus próprios atravessamentos a partir de sua própria constituição enquanto indivíduo: branco, como eu, ou indígena ou negro; de classe média ou rico; homem cis ou mulher cis; homem trans ou mulher trans. Dentro da intersecção que você se encontra, o convite é para que se disponha a jogar e a refletir comigo, através dos caminhos que eu trilhei neste jogo-dissertação, junto com minhas alunas.

Não apresento nessas páginas a solução encontrada para vencer a missão que se estabelece dentro da aventura/campanha que é a sociedade racista brasileira. Apresento os caminhos e tentativas investigadas sobre possíveis movimentos e ações

⁹ Termo utilizado nas partidas de RPG para nomear o jogador que lidera as missões, as partidas de cada jogo.

¹⁰ Aquele ou aquela que identifica com o gênero que lhe foi atribuído ao nascer.

práticas em busca de se falar sobre esses temas tabus em sala de aula. Espero que você possa aceitar esse convite e adentrar nesses TERRITÓRIOS comigo.

Porém, aviso de antemão que não há nenhum caso de sobrevivência. Opa, desculpe-me. Corrigindo: nenhum caso de não-sobrevivência. Acredito que o teclado tenha falhado. A vida, a partir de agora, pode se tornar um pouco mais difícil ao não ser mais possível se alienar para questões que te circundam. Ou não, a alienação também pode ser uma escolha, como já me disseram. Mas, independentemente do sujeito oculto na frase, acredito que há esperança. Ao desbravar esses caminhos tortuosos, sinuosos e, que bom, circulares, pelos quais eu também percorri, você terá a oportunidade de entender um pouco mais sobre o que te trouxe até aqui e sobre a sociedade brasileira em que vivemos. Muito embora, a depender de seu gênero, sua cor e classe social, as opressões e dinâmicas de poder são diferentes para mim e para você. Caminhos que me levaram a refletir sobre em qual mundo eu vivo, no qual eu não estou mais interessado em viver, e quais mundos estou interessado em construir.

Sobre esse último ponto, proponho nesse jogo-dissertação a ideia de ficcionalizar novos mundos onde desejamos viver, em diálogo com Imarisha (2016), escritora estadunidense, ativista e educadora. Penso, a partir do mundo em que vivo, quais ações concretas são possíveis para tentativas de mudanças no presente para, aí sim, pensar em um outro futuro. Acredito que o mudar o futuro é, primeiro e essencialmente, tentar fazer transformações no presente. Como homem gay, quero fazer parte das “gentes marginalizadas não como vítimas, mas como líderes, reconhecendo que sua habilidade de viver fora de sistemas aceitáveis é essencial para a criação de novos e justos mundos” (Imarisha, p.6, 2016). Logo, eu decidi construir o meu, e neste mundo é necessário entender alguns pontos-chave essenciais para uma sobrevivência comunitária.

S
O
B
R
E
V
I
V
Ê
N
C
I
A.

Quando falo sobre sobrevivência, não estou me utilizando de uma hipérbole, porque muitas e muitos morrem diariamente no nosso país por falta do entendimento destes mesmos pontos-chave essenciais que quero apresentar a você. Seja pela sexualidade, gênero, cor, etnia, seja pela interseccionalidade que for, há mortes diárias em nosso país. O pior cenário para este jogo-dissertação continua sendo a morte. Física ou subjetiva, a morte é o fim da jornada. E se há algo que possamos fazer para que a morte seja evitada, então que façamos.

Em suas mãos, ou em sua tela, encontram-se três TERRITÓRIOS desconhecidos. Não existe uma trajetória retilínea pela qual você tome seu rumo, pois dentro da perspectiva de desconstruir olhares hegemônicos sobre existências e cosmologias de mundos, não existe apenas um modo de ser, de saber e de poder¹¹,

¹¹ Termos que fazem referência ao conceito de colonialidade que será discutido na seção TERRITÓRIO DESAFIO, mas que diz respeito, de forma resumida, à manutenção do pensamento colonial e que

muito embora essa seja a forma pela qual a sociedade se estrutura desde o início do processo de colonização de Ásia, África e, principalmente, de América¹². Não, não seguiremos caminhos retilíneos. Esses TERRITÓRIOS são circulares e é livre a escolha da ordem que pousará seus olhos sobre as sentenças pensadas por mim uma vez que, diferentemente de nossos colonizadores, não pretendo que sejam de morte, mas sim de investigação de possibilidades de sobrevivência. Como meio para guiar a leitura ao longo deste jogo-dissertação, cada um destes TERRITÓRIOS é identificado por três símbolos distintos: □, ○ e △. A escolha das imagens é feita a partir de uma analogia com os botões de um console de videogame. Sozinhos, os botões representam ações que os personagens dos jogos fazem; quando combinados, essas ações podem ser transformadas. Irei me aprofundar na escolha dos símbolos para cada um dos TERRITÓRIOS, o seu uso específico e a lógica dentro do jogo de videogame transposta para esse jogo-dissertação no TERRITÓRIO JOGO.

Logo, sem apresentar uma ordem específica de leitura, pontuo discussões que serão levantadas nos TERRITÓRIO em que você percorrerá na próxima fase.

TERRITÓRIO JOGADOR

Neste TERRITÓRIO, a leitora-jogadora e o leitor-jogador irão se deparar com diálogos que tratam do lugar que ocupamos na sociedade brasileira a partir da cor de nossa pele. Conversaremos sobre a criação da raça (Almeida, 2019; Munanga, 2004) a partir da colonização das Américas e estudos pseudocientíficos para hierarquizar o outro devido à sua cor (Souza, 2022; Borges 2022). Também nesse TERRITÓRIO, enfrentaremos a branquitude (Bento, 2022; Schucman, 2012) e a forma que ela encontra de manter suas vantagens no jogo da vida, de seus privilégios (Bento, 2022; Schucman, 2012). E por fim, analisaremos estratégias para reconhecer a estrutura do racismo (Almeida, 2019) e as formas de combatê-lo através das táticas de

mantém as estruturas de poder que permitem ou não o acesso a bens e espaços sociais as pessoas. A colonialidade é uma estrutura de poder mantida pelo poder da branquitude, outrora colonizador branco, e hoje integrante do grupo racial branco que mantém seus espaços de privilégios sociais na segurança do pacto do seu grupo racial.

¹² Aprofundaremos os processos de colonização, descolonização, a manutenção da colonialidade e a necessidade de descolonizar no TERRITÓRIO DESAFIO.

antirracismo (Ribeiro, 2019). Atenção: este TERRITÓRIO é marcado pelo símbolo 

TERRITÓRIO JOGO

É importante, enquanto leitora-jogadora e leitor-jogador, que você entenda quais são as bases fundantes do jogo (Huizinga, 2019) e do jogo teatral (Koudela, 2017; Spolin, 2015). E, para isso, aprofundaremos o entendimento do que consiste o RPG (Rodrigues; Costa, 2016) e seus conceitos. Analisaremos táticas e metodologias ativas (Dumont; Carvalho; Neves, 2016) para entendermos que a gamificação (Alves; Minho; Diniz, 2014) pode ser a melhor carta que nós, professoras e professores, teremos nas nossas mãos para que encontremos aliados em sala de aula para a discussão de questões que envolvem a educação para as relações étnico-raciais. O  foi o símbolo escolhido para representar este TERRITÓRIO.

TERRITÓRIO DESAFIO

Talvez esse seja o TERRITÓRIO mais desafiador desse jogo-dissertação, pois ele não só analisa, mas convida para ação. E esse convite não é um convite fácil, requer de nós, professoras e professores, uma atenção a cada pequeno detalhe do dia a dia. Teremos que estudar o grande muro levantado ao nosso redor, construído por mãos colonizadoras que continuam fazendo seus remendos a partir da colonialidade (Quijano, 2005; Mignolo, 2008a e 2008b; Walsh, 2023; Maldonado-Torres, 2018). Temos que encontrar quais são as fissuras (Holloway, 2013) que precisamos fazer e, coletivamente, arrombá-las para que possamos colocar essas paredes abaixo em um movimento decolonizante (Balestrin, 2013). Você encontrará o símbolo  marcando este TERRITÓRIO.

Beba uma água, respire um pouco, estique as pernas e aguçe o olhar, porque a partir de agora, você escolherá por qual TERRITÓRIO desse jogo-dissertação

iniciará sua leitura. E ela será trabalhosa. Ao menos, foi para mim e continua sendo. Porém, necessária e prazerosa. Convido você, leitora-jogadora e leitor-jogador, a entrar nesses TERRITÓRIO onde pude me letrar sobre novos conceitos, novas perspectivas de mundo. A aprender a ler o mundo ao nosso redor por

outra perspectiva.