



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE**  
**CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA**

**FRANCISCO JOSÉ ARRUDA DE VASCONCELOS**

**RPG E LETRAMENTO LITERÁRIO: UMA PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO DO  
LEITOR NO ENSINO MÉDIO**

**CAJAZEIRAS - PB**

**2023**

**FRANCISCO JOSÉ ARRUDA DE VASCONCELOS**

**RPG E LETRAMENTO LITERÁRIO: UMA PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO DO  
LEITOR NO ENSINO MÉDIO**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
apresentado ao Curso de Licenciatura em  
Letras/Língua Portuguesa, do Centro de  
Formação de Professores da Universidade  
Federal de Campina Grande – *Campus* de  
Cajazeiras - como requisito de avaliação  
para obtenção do título de licenciado em  
Letras.**

**Orientador:** Prof. Esp. Abdoral Inácio da Silva

**CAJAZEIRAS - PB**

**2023**

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)

|             |   |
|-------------|---|
| V331r       | <p>Vasconcelos, Francisco José Arruda de<br/>RPG e letramento literário: uma proposta para a formação do leitor<br/>no ensino médio / Francisco José Arruda de Vasconcelos. - Cajazeiras,<br/>2023.<br/>63f. : il. -<br/>Bibliografia.</p> <p>Orientador: Prof.Esp. Abdoral Inácio da Silva.<br/>Monografia (Licenciatura em Letras-Língua Portuguesa)UFCG/CFP,<br/>2023.</p> <p>1.Leitura. 2. Oralidade. 3.Literatura. 4. Letramento literário. 5.RPG.<br/>6.Atividades lúdicas.7.Aulas de língua portuguesa. I. Silva, Abdoral<br/>Inácio da. II. Título.</p> |
| UFCG/CFP/BS | CDU – 028   |

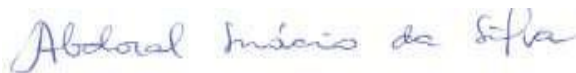
**FRANCISCO JOSÉ ARRUDA DE VASCONCELOS**

**RPG E LETRAMENTO LITERÁRIO: UMA PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO DO  
LEITOR NO ENSINO MÉDIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras/Língua Portuguesa, do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus* de Cajazeiras - como requisito de avaliação para obtenção do título de licenciada em Letras.

**Aprovado em: 09/02/2023**

**Banca Examinadora:**



---

**Prof. Esp. Abdoral Inácio da Silva**  
(UAL/CFP/UFCG - Orientador)



---

**Prof.<sup>a</sup> Ma. Adriana Moreira de Souza Corrêa**  
(UAL/CFP/UFCG - Examinadora 1)



---

**Prof. Dr. José Wanderley de Sousa Alves**  
(UAL/CFP/UFCG - Examinador 2)

## RESUMO

Este trabalho visa proporcionar uma metodologia de trabalho eficiente com as áreas da leitura, literatura e oralidade, visto que essas linguagens apresentam defasagem de ensino em diversas escolas brasileiras. Para isso, propõe-se a utilização do RPG (jogo de representação) atrelado a uma proposta de letramento literário, como uma ferramenta pedagógica capaz de exercitar as linguagens citadas e envolver os alunos através de atividades lúdicas e divertidas. Procedendo nessa conjectura, elaboramos como objetivo geral analisar a efetividade da aplicação do RPG como ferramenta pedagógica para as aulas de Língua Portuguesa, e para alcançá-lo elencamos como objetivos específicos: apresentar os benefícios da utilização do RPG em sala de aula; ilustrar a relação entre leitura, literatura e RPG, a fim de inserir o aluno no universo literário de modo espontâneo e divertido; operar com a oralidade de modo amplo e eficiente por meio do letramento literário e o RPG e propor uma sequência didática para o ensino de literatura a partir do RPG. Como metodologia aplicada, essa pesquisa configura-se como um trabalho descritivo-explicativo, com sua coleta de dados resultando em uma abordagem bibliográfica. Como resultados observados, pôde-se confirmar a eficácia do RPG em atrair a atenção do aluno para a atividade escolar proposta pelo jogo, além de exercitar as áreas da criatividade, persuasão, trabalho em equipe, interdisciplinaridade, posição ativa no aprendizado, leitura literária crítica, oralidade e comunicação interpessoal. Quanto aos autores selecionados para a fundamentação teórica, destacam-se Marcatto (1996); Cosson (2021); BNCC (2018); Antunes (2003); Fleith (2001); Pavão (2000); Galvão e Azevedo (2015); Citelli (2002); Fávero, Andrade e Aquino (2012); Vasques (2008); Silva (2020); Peruzzo (2011); Araújo e Fonseca (2005); Justo, Pereira e Lima (2017); Zamariam (2017) e Oliveira (2020). Ao fim dessa pesquisa, pôde-se concluir o potencial que o RPG possui em ensinar conteúdos acadêmicos e seduzir os alunos em sua aplicação. Através de uma proposta organizada e bem estruturada, a apreensão do conhecimento escolar pode ser alcançada através desse jogo, que permite também o aprendizado de uma gama de outras competências.

**Palavras-chave:** Leitura. Oralidade. Literatura. Letramento literário. Sequência básica. RPG.

## ABSTRACT

This study aims to provide an efficient work methodology in the areas of reading, literature, and orality, since these languages present a teaching delay in several Brazilian schools, for this, is proposed the use of the RPG (role-playing game) linked to a literary literacy proposal, as a pedagogical tool capable to exercise the aforementioned languages and involve students through playful and fun activities. Proceeding with this conjecture, we elaborated as a general objective to analyze the effectiveness of the application of the RPG as a pedagogical tool for the Portuguese Language classes, and to reach it we listed as specific objectives: to present the benefits of the use of the RPG in the classroom; illustrate the relationship between literature and RPG, to insert the student in the literary universe in a spontaneous and fun way; operate with orality broadly and efficiently through literary literacy and RPG and propose a didactic sequence for teaching literature based on RPG. As an applied methodology, this research is configured as a descriptive-explanatory study, with its data collection resulting in a bibliographical approach. As observed results, it was possible to confirm the effectiveness of the RPG in attracting the student's attention to the school activity proposed by the game, in addition to exercising the areas of creativity, persuasion, teamwork, interdisciplinarity, active position in learning, critical literary reading, orality and interpersonal communication. As for the authors co-opted for the theoretical foundation, Marcatto (1996); Cosson (2021); BNCC (2018); Antunes (2003); Fleith (2001); Pavão (2000); Galvão e Azevedo (2015); Citelli (2002); Fávero, Andrade and Aquino (2012); Vasques (2008); Silva (2020); Peruzzo (2011); Araújo and Fonseca (2005); Justo, Pereira and Lima (2017); Zamariam (2017) and Oliveira (2020). At the end of this research, it was possible to conclude the potential that RPG has in teaching academic content and seducing students with its application. Through an organized and well-structured proposal, the apprehension of school knowledge can be achieved through this game, which also allows the learning of a range of other skills. As a contribution to future researches, this study can serve as a basis for deepening notions linked to RPG, explained throughout the text.

**Keywords:** Reading. Orality. Literature. Literary literacy. Basic sequence. RPG.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

|        |   |   |
|--------|---|---|
| BNCC   | - | Base Nacional Comum Curricular                    |
| CFP    | - | Centro de Formação de Professores                 |
| CNE    | - | Conselho Nacional de Educação                     |
| GURPS  | - | <i>Generic Universal Role Playing System</i>      |
| J.A.C. | - | Jogo de Aventura e Conhecimento                   |
| MMA    | - | <i>Mixed Martial Arts</i>                         |
| NPCs   | - | <i>Non Player Characters</i>                      |
| PB     | - | Paraíba   |
| PCN    | - | Parâmetros Curriculares Nacionais                 |
| PISA   | - | Programa Internacional de Avaliação de Estudantes |
| RPG    | - | <i>Role Playing Game</i>                          |
| TCC    | - | Trabalho de Conclusão de Curso                    |
| UAL    | - | Unidade Acadêmica de Letras                       |
| UFCG   | - | Universidade Federal de Campina Grande            |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>8</b>  |
| <b>2 CONHECENDO O RPG .....</b>                                    | <b>11</b> |
| 2.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A DEFINIÇÃO DE RPG .....                   | 11        |
| 2.2 UM BREVE PANORAMA HISTÓRICO .....                              | 18        |
| 2.3 ALGUMAS NOÇÕES TRABALHADAS PELO RPG.....                       | 22        |
| <b>3 ORALIDADE E LEITURA NAS ASAS DA LUDICIDADE .....</b>          | <b>28</b> |
| 3.1 A FALA COMO UMA ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO .....               | 28        |
| 3.2 LER PARA JOGAR E JOGAR PARA LER.....                           | 34        |
| 3.3 O RPG COMO UM CAMINHO PARA A LITERATURA .....                  | 38        |
| <b>4 O JOGO EM SALA DE AULA E SUAS DIFERENTES ABORDAGENS .....</b> | <b>44</b> |
| 4.1 A BUSCA POR RESPOSTAS .....                                    | 44        |
| <b>4.1.1 RPG e literatura na prática .....</b>                     | <b>45</b> |
| 4.2 PROPOSTA DE SEQUÊNCIA BÁSICA COM O JOGO DE REPRESENTAÇÃO ..... | 53        |
| <b>4.2.1 Motivação .....</b>                                       | <b>54</b> |
| <b>4.2.2 Introdução .....</b>                                      | <b>55</b> |
| <b>4.2.3 Leitura e interpretação .....</b>                         | <b>56</b> |
| <b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                                 | <b>58</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>  | <b>60</b> |



## 1 INTRODUÇÃO

A oralidade é uma esfera da comunicação que recebe especial atenção na escola, de modo que atividades como seminários, recitações e ditados orais exercitam essa área de modo sistemático. Aliada a ela está a leitura, ação cotidiana nas escolas que se estende sobre os mais diversos materiais como panfletos, livros, anúncios, informativos, entre outros. Considerando esses campos do saber, propõe-se na presente pesquisa o trabalho com o *Role-Playing Game* (RPG), jogo de interpretação de papéis que possui em sua estrutura um forte apelo à leitura e à interpretação a partir da oralidade. Desse modo, concebe-se o manuseio desse jogo como uma ferramenta pedagógica para essas áreas de ensino, através de sua adaptação para a sala de aula.

No cenário educacional brasileiro, grande parte dos alunos apresentam dificuldades de leitura, segundo evidencia Antunes (2003). Um dos responsáveis por essa insuficiência, muitas vezes, é a seleção de práticas baseadas no ensino tradicional da leitura, que se realiza em proporção considerável como uma atividade enfocada nos processos de decodificação do texto escrito. Por sua vez, a oralidade é outra área com visível defasagem. Nas escolas, é evidenciado um claro desinteresse em abordar a fala como um objeto de estudo, sendo essa linguagem muitas vezes deixada de lado. Observa-se assim a problemática do ensino desses saberes, realizado muitas vezes de modo insuficiente.

Em resposta a essa questão trazemos o RPG, jogo colaborativo que conversa intimamente com os campos da oralidade e da leitura. Por seu caráter lúdico e divertido, o jogo apresenta forte potencial como ferramenta educacional, envolvendo os alunos de modo dinâmico e pedagógico. Através de práticas de letramento, propõe-se também o trabalho com a literatura, forte campo da leitura que pode ser explorado através do jogo.

Direcionando-se por sua vez aos parâmetros a serem analisados, chegou-se a alguns objetivos a serem cumpridos. O objetivo geral deste trabalho visa analisar a efetividade da aplicação do RPG como ferramenta pedagógica para as aulas de Língua Portuguesa. Ramificando-se a partir desse, elencamos os seguintes objetivos específicos: apresentar os benefícios da utilização do RPG em sala de aula; ilustrar a relação entre leitura, literatura e RPG, a fim de inserir o aluno no universo literário de modo espontâneo e divertido; operar com a oralidade de modo amplo e eficiente por meio do letramento literário e o RPG e propor uma sequência didática para o ensino de literatura a partir do RPG.

Em relação à escolha da temática deste trabalho, existem algumas motivações, sendo a primeira o interesse pessoal. Como jogador de RPG o ímpeto em estudar o tema à luz do prisma científico deu-se naturalmente, visto que as características presentes no jogo, como a

ludicidade, interatividade, estímulo à leitura e criatividade levaram a considerar esse jogo como uma potencial ferramenta para o ensino da língua, especialmente da literatura. Estudos na área, como o de Vasques (2008), Oliveira (2020) e Zamariam (2016) foram fundamentais para comprovar que o RPG pode, de fato, entrar no ambiente escolar de modo proveitoso, à medida que os autores demonstram como esse jogo pode ser aplicado em sala, seus benefícios e possibilidades.

O letramento literário surge então como o método para o trabalho com essa ferramenta. Por dispor de uma metodologia robusta e bem estruturada, reconhecida nacionalmente e construída com base na literatura, como a concepção original desse projeto, a proposta de Cosson (2021) mostra-se valiosa nesse processo, adequando-se de modo preciso e servindo de alicerce para o desenvolvimento das atividades com o RPG.

Considerando que o trabalho com a oralidade e a leitura fazem parte do processo pedagógico do ensino de Língua Portuguesa nas instituições brasileiras de ensino, faz-se relevante a busca por métodos atraentes e dinâmicos de promover esse ensino. Esse terreno mostra-se, assim, proveitoso para a pesquisa, almejando contribuir para as práticas docentes.

Destarte, buscando um acervo de autores para embasar a pesquisa em questão, fundamentando-se em autores, a saber: no livro *Letramento literário: teoria e prática*, Cosson (2021) apresenta os conceitos de “letramento literário”, “sequência básica” e “sequência expandida”, métodos férteis para a utilização do RPG. No livro *Saindo do quadro*, Alfeu Marcatto (1996) discorre sobre a conceituação, aplicação e benefícios do RPG. A Base Nacional Comum Curricular, a BNCC (BRASIL, 2018), também destaca com suas considerações sobre criatividade, participação ativa e cooperação, aspectos fortes no jogo de RPG.

Outros nomes importantes são: Antunes (2003), com suas considerações a respeito da realidade das escolas nacionais; Fleith (2001), e sua posição sobre a criatividade; Pavão (2000), e seu enfoque no narrador de RPG como um leitor assíduo; Fávero, Andrade e Aquino (2012), e suas noções basilares no tocante ao trabalho com a oralidade; Galvão e Azevedo (2015), ao demonstrarem como os docentes enxergam o trabalho com a fala em sala de aula; Citelli (2002), ao descortinar os meandros do texto persuasivo; Vasques (2008), ao traçar um detalhado caminho histórico; Peruzzo (2011), com suas contribuições sobre literatura; Silva (2020) e suas observações a respeito do RPG e do quadro educacional brasileiro; Justo, Pereira e Lima (2017); Zamariam (2017); Oliveira (2020) e Araújo e Fonseca (2005), com seus trabalhos em sala de aula com o emprego efetivo do jogo de representação.

Quanto à metodologia, partindo de uma concepção ampla, o trabalho em questão baseia-se em uma proposta descritivo-explicativa. Fundamentando-se em Gil (2002), a pesquisa que se segue configura-se como majoritariamente explicativa, visto que se baseia, em essência, em elucidar a relação entre os elementos da oralidade, leitura literária e RPG, como uma atividade integradora em que o jogo, em uma perspectiva didática, proporciona a elaboração de um método dinâmico para favorecimento da prática pedagógica. A abordagem descritiva também se faz presente, porém, o caráter explicativo sobrepõe-se em virtude da proposta de projeção de uma nova ferramenta e a sua subsequente demonstração de validação, por meio da explicitação de seus benefícios e exemplificações de seu já empregado funcionamento.

No tocante ao delineamento para a coleta de dados, temos como principais fontes pesquisas validadas em uma avaliação analítica anterior, como livros, Cosson (2021) e Marcatto (1996); artigos científicos, Fleith (2001) e Zamariam (2017); teses, Sakamoto (1999); e dissertações, Vasques (2008) e Cupertino (2008). Para o autor, tais fontes caracterizam a pesquisa como bibliográfica, porém, essas técnicas são secundárias, servindo de suporte para a pesquisa descritivo-explicativa proposta.

Buscando alcançar nossos objetivos, chegamos então ao desenvolvimento de cinco capítulos. O primeiro refere-se à introdução, que se insere nesse momento, responsável por apresentar as considerações iniciais de nossa pesquisa e situar o leitor. O segundo capítulo, em apresenta o RPG e seus elementos orbitais: explanações sobre sua definição, estrutura e funcionamento; um sucinto quadro histórico do jogo e elementos que o RPG estimula, sendo relevantes para a área da educação, como a criatividade e a interdisciplinaridade. O terceiro capítulo aborda as áreas enfocadas nesse trabalho da leitura, oralidade e literatura, apontando alguns déficits que nosso sistema de ensino possui e como o RPG pode auxiliar nesse cenário. O quarto capítulo divide-se em dois pontos centrais: a comprovação da eficácia do RPG através da exemplificação de aplicações do jogo em ambientes escolares e a elaboração de uma sequência didática de nossa autoria, visando aproximar aluno e literatura por meio do jogo de representação.

Por último apresentamos as nossas considerações finais, momento em que realçamos nosso progresso ao longo desse trabalho, apontamos as falhas e erros de nossas suposições e abrimos espaço para pesquisas futuras dentro do âmbito do RPG.

## 2 CONHECENDO O RPG

### 2.1 CONSIDERAÇÕES SOBRE A DEFINIÇÃO DE RPG

Adentrando em nossas considerações a respeito dessa potencial ferramenta educacional, é fundamental definir apropriadamente o objeto em estudo. Dentre as definições do jogo, destacamos a de Marcatto (1996, p. 15), que afirma ser o RPG “a sigla de *Role Playing Game* e significa 'Jogo de Representação'”. Nesse jogo, os jogadores assumem o papel de um personagem pelo qual atuarão em um universo fictício, tomando ações a fim de resolver enigmas, desvendar mistérios, atuar diplomaticamente, explorar ambientes e se engajar em combates.

Diferente de outros jogos, o personagem destinado ao jogador somente cria vida e personalidade ao ser interpretado pelo mesmo, sendo esse geralmente criado pelo próprio sujeito, de acordo com sua vontade. Assim, há a possibilidade da confecção de diversos tipos de personagens, limitados apenas pelo sistema e cenários que serão utilizados no jogo em questão. Ambientações medievais possibilitam a existência de cavaleiros e guerreiros com armaduras, por exemplo, enquanto um cenário mais moderno possibilita detetives, lutadores de MMA<sup>1</sup>, cirurgiões e criações semelhantes.

A ideia central de um RPG é interpretar um personagem dentro de um grupo de outros personagens, controlados pelos jogadores. Esse grupo agirá em decorrência de uma história principal que encaminhará os personagens para algum tipo de aventura, desse modo, a história se desenvolverá a partir de um ponto central, elaborado previamente e será continuada pelas ações dos jogadores. O RPG se constitui, assim, como uma elaboração de narrativa em conjunto em que cada integrante participa ativamente do enredo, sendo um personagem e coautor ao mesmo tempo.

O jogo articula-se na modalidade oral, tendo em visto que os jogadores interpretam seus personagens por meio da fala, agindo como tais e dizendo quais ações irão tomar. Para tanto, ocorre uma divisão nos papéis. Um jogador toma a posição de “narrador”, ou “mestre”, enquanto os outros ocupam a posição de “jogadores”. Nesse sentido, Marcatto destaca que:

A função do mestre é apresentar ao grupo de jogadores uma história, uma aventura, que contenha enigmas, charadas, situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Estes, por sua vez, controlam personagens que viverão a

---

<sup>1</sup> MMA ou *Mixed Martial Arts*, é um esporte que combina técnicas de artes marciais como as do *judô*, *caratê*, *jiujitsu*, *muay-thai*, *boxe*, *kickboxing* e do *wresting*. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/educacao-fisica/mma-mixed-martial-arts.htm>. Acesso em: 27 jan. 2023.

aventura, discutindo entre si as escolhas que farão e as soluções que darão aos enigmas que surgirem. (MARCATTO, 1996, p. 15)

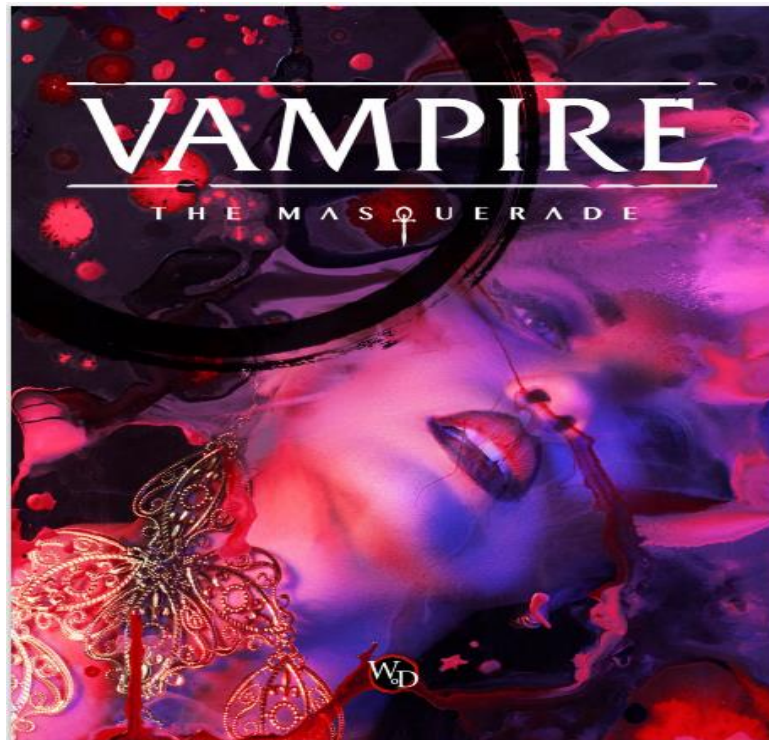
Ao mestre cabe a elaboração inicial da história, sua ambientação e regras a serem utilizadas, o mesmo pode criar tais elementos ou utilizar livros próprios para o jogo, os chamados livros de RPG. Cabe ainda ao mestre a criação de NPCs (*Non Player Characters*), personagens controlados por ele para interagir com os demais jogadores, tais personagens compõem os indivíduos do ambiente em questão, empregando mais vida à narrativa. Personalidades como padeiros, carpinteiros, floristas ou mesmo reis, em cenários medievais, são comumente NPCs, sendo esses os indivíduos comuns a um cenário, com profissões normais, em contraste com os personagens dos jogadores, normalmente atribuídos de uma grande missão ou objetivos heroicos.

No tocante às vendas, jogos de RPG são comercializados através de livros, mais do que um apanhado de regras e indicações de como jogar, os livros de RPG são verdadeiros universos particulares, contendo elementos como cidades, nações, criaturas fantásticas, monstros e magias, tudo isso de forma minuciosa. Tais obras são denominadas de “módulos básicos” e apresentam um cenário completo com regras e demais componentes necessários para compor as etapas do jogo.

Cada jogo possui suas especificidades, podendo atender aos mais diversos gostos e necessidades, assim, o jogador em função de mestre pode desenvolver sua narrativa baseada em um ou mais livros, ou misturar os elementos que desejar, das fontes que lhe apeterem, para criar sua história, sendo fiel aos livros ou não quando utilizando-se desses. Vale ressaltar que os títulos de RPG costumam contar com suplementos quando fazem certo sucesso, lançados em livros posteriores. Esses suplementos expandem o universo apresentado no módulo básico e começam a fazer parte do cenário canônico daquela obra. Assim, a escolha dos livros de um mesmo título que serão utilizados na criação da história ou histórias propostas, depende, majoritariamente, do mestre.

Alguns exemplos desses jogos são *Vampiro: A Máscara*, *Dungeons & Dragons (D&D)* e *Tormenta RPG*. *Vampiro: A Máscara* traz um forte apelo ao sistema de *Storytelling*, se apegando principalmente em uma construção densa de narrativa, este é um “RPG de horror pessoal, no qual os jogadores interpretam um vampiro. O personagem a ser interpretado pelos jogadores neste jogo deveria ser um herói trágico em uma ambientação punk gótica” (VASQUES, 2008, p. 24). Devido ao seu teor pesado, *Vampiro* é indicado para maiores de idade, sua quinta edição (versão mais recente) tem classificação indicativa para maiores de 18 anos.

**Figura 1** – Capa da 5ª edição de Vampiro: A Máscara



Fonte: Disponível em: <https://www.d10again.com/posts/2018/8/14/5sm7m0yyv18eczqj2ccnowovov0dm8>.

Acesso em: 20 fev. 2023.

**Figura 2** – Vampiro se alimentando



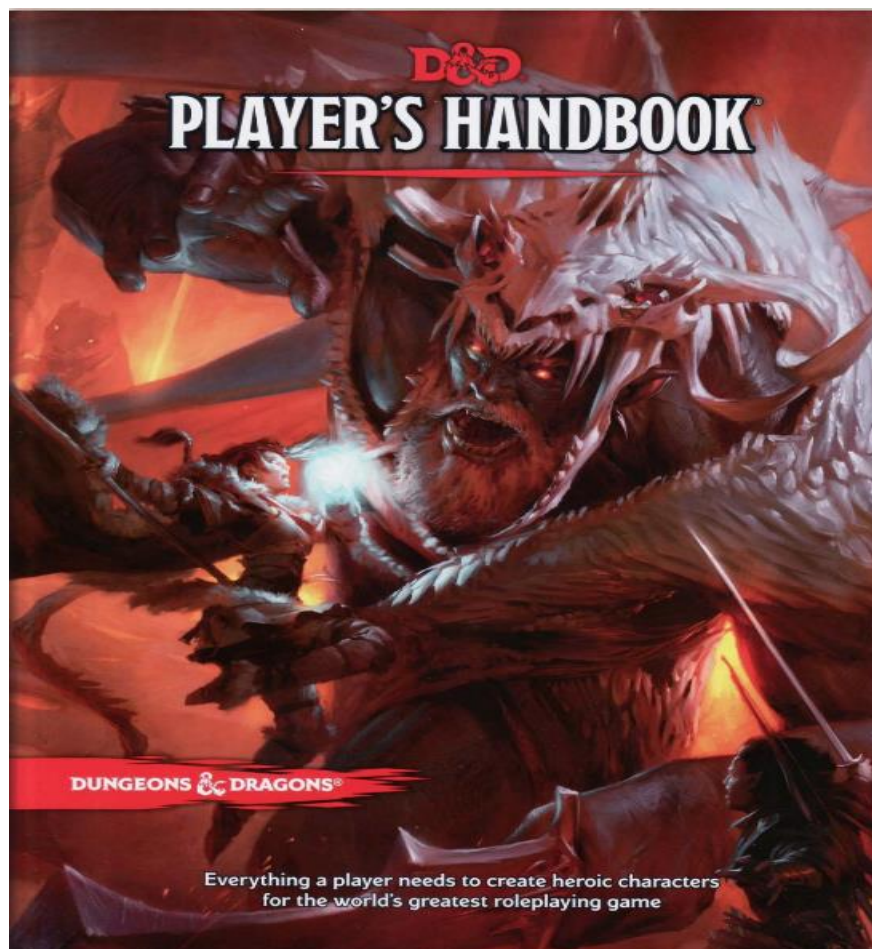
Fonte: Disponível em: <https://online.anyflip.com/dnpm/evid/mobile/>. Acesso em: 20 fev. 2023.



Por sua vez, Dungeons & Dragons apresenta um superior grau de fantasia, com batalhas épicas e criaturas fantásticas. Com uma trama mais leve e cenário medieval, o jogo se passa em um mundo de “magia e espada”, em que os personagens comumente empunham espadas brilhantes e conjuram feitiços deslumbrantes. Os jogadores, por sua vez, interpretam esses personagens como aventureiros destemidos. Segundo Silva (2020, p. 49),

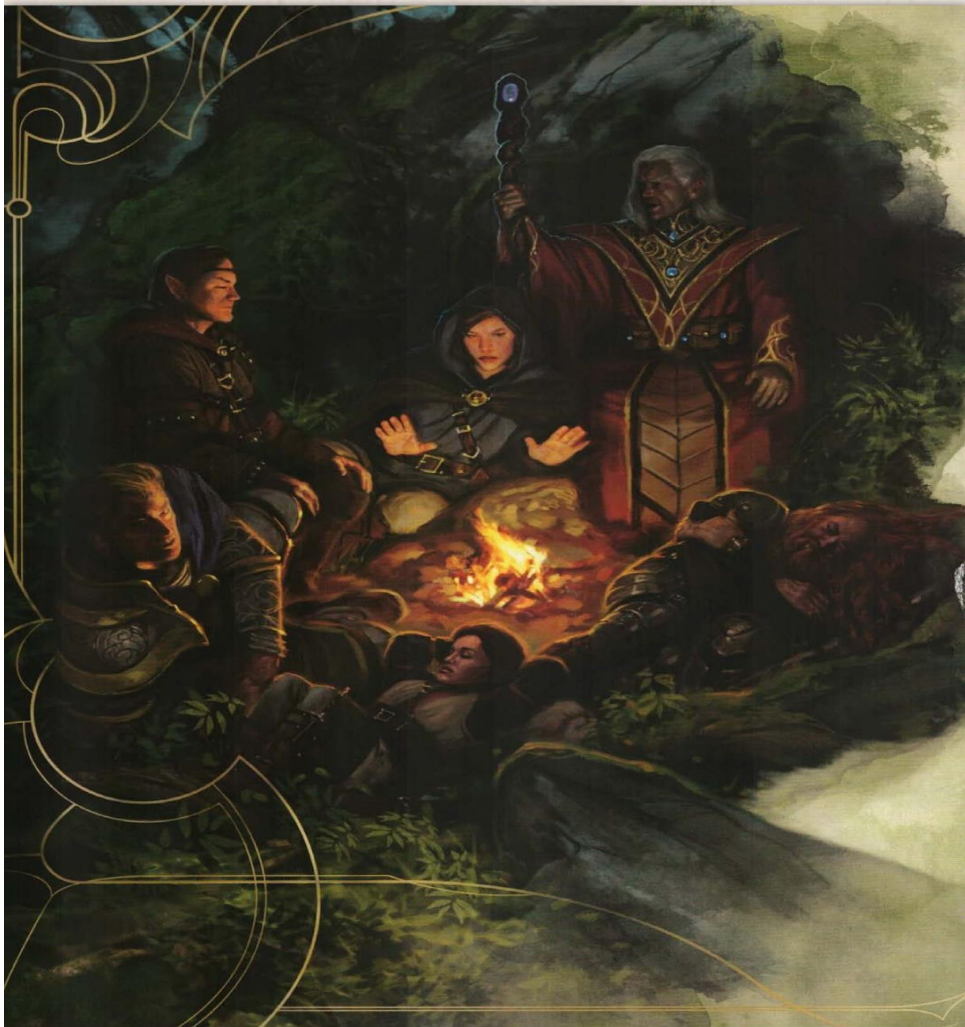
Estruturalmente, uma aventura em D&D possui três pilares: a exploração, a interação social e o combate. A exploração inclui o movimento dos aventureiros através do mundo e sua interação com objetos e situações que exijam atenção. Essa atividade se dá com os jogadores declarando o que querem que seus personagens façam e o mestre descrevendo essas ações e seus resultados. A interação social envolve os aventureiros conversando com alguém (ou algo). Nessa atividade reside a capacidade de trocas de experiência entre os jogadores e o próprio mestre; por fim, o combate envolve personagens e outras criaturas brandindo armas, conjurando magias, movimentando-se taticamente e assim por diante, configurando-se em uma atividade responsável por conservar o caráter lúdico e estratégico do jogo.

**Figura 3** – Capa do Livro do Jogador de D&D



Fonte: Mearls e Crawford (2018).

**Figura 4** – Grupo tradicional de personagens em D&D

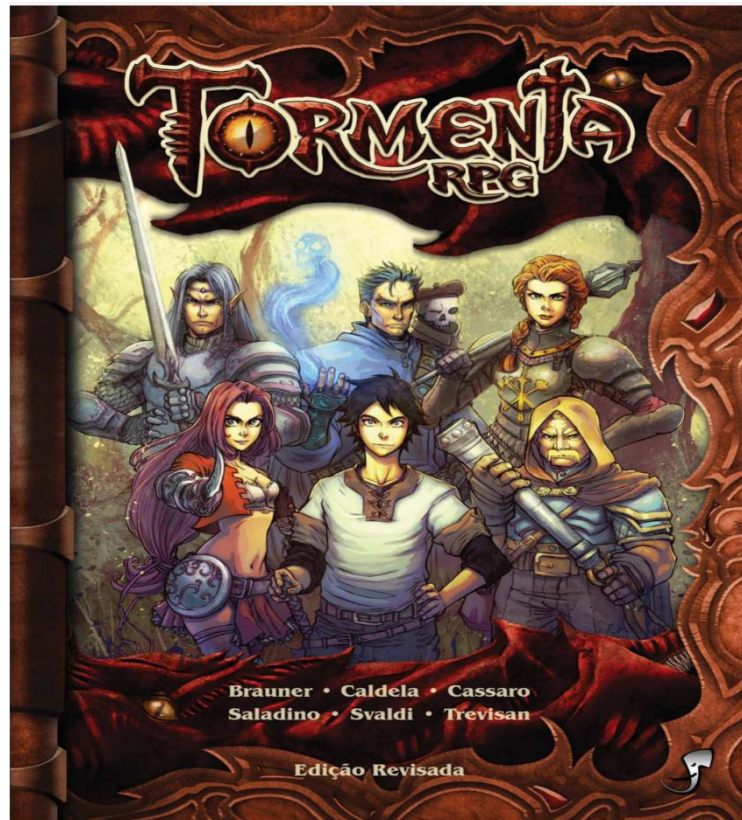


Fonte: Mearls e Crawford (2018, p. 16).

Tormenta RPG se destaca por ser o maior RPG nacional, sendo um grande expoente do gênero no Brasil. Similar ao Dungeons & Dragons, possui um cenário medieval de “magia e espada”, dispoñdo também de alguns elementos mais modernos, como armas de fogo. Criado oficialmente em 1999 continua popular nos dias atuais, tendo a versatilidade como uma qualidade distinta, um exemplo disso é que o jogo conta com dezenas de classes (uma espécie de profissão ou atribuição para o personagem, exemplos são: guerreiro, mago, ladino e monge) para se jogar, classes essas que se ramificam em outras várias. Os cenários, itens, raças jogáveis, monstros, NPCs marcantes também se apresentam em profusão, possibilitando aventuras das mais diversas. O jogo ainda conta com diversos suplementos, literatura própria e quadrinhos, expandindo assim suas fronteiras de contato com o jogador.



**Figura 5** – Capa da Edição Revisada de Tormenta RPG



Fonte: Cassaro *et al.* (2013).

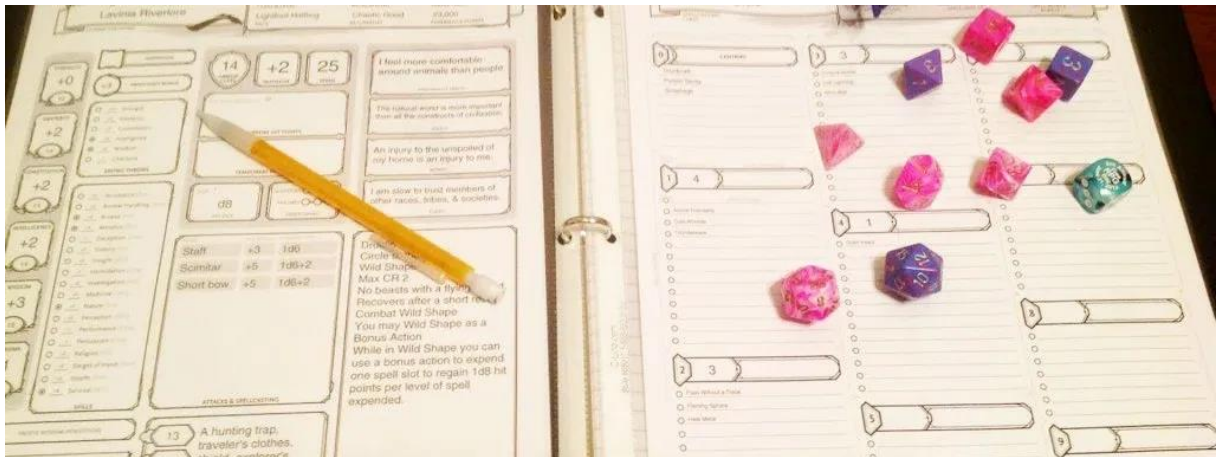
**Figura 6** – Monstros enfrentados pelos jogadores



Fonte: Cassaro *et al.* (2013, p. 15).

Ademais, para se iniciar uma partida de RPG poucas coisas são necessárias: um cenário ambientado; uma narrativa inicial; fichas de personagens, juntamente com lapiseira e borracha; um conjunto de dados ou apenas um e um apanhado de regras. As regras existem para manter o caráter de jogo e a coerência da história, delimitando o que os jogadores podem ou não fazer. Os dados adicionam a sorte e a quantificação ao jogo (VASQUES, 2008), sendo rolados para definir ações ou resolver impasses na trama, apesar de existirem jogos que não os utilizam. As fichas são necessárias para anotar as características de cada personagem, seus atributos e habilidades, sendo essas colocadas em teste durante o jogo.

**Figura 7** – Alguns materiais de RPG



Fonte: Disponível em: <https://www.rpgnext.com.br/resenhas/conferindo-ficha-de-personagem-dd-5e/>. Acesso em: 20 fev. 2023.

Vale ressaltar que as regras de um RPG possuem uma distinção ímpar, são alteráveis. Como uma forma de contar histórias, de qualquer natureza imaginável, o jogo precisa de regras para nortear a trama de forma coesa, no entanto, essas podem se moldar de acordo com a necessidade e vontade dos jogadores, desse modo, um mestre pode optar por usar apenas as regras que lhe convém, ou alterar algumas ou mesmo criar novas. A diversão é um ponto crucial do jogo e as regras não podem impedir ou limitar a imaginação dos jogadores, no entanto, algumas regras devem existir e ser claras para todos os participantes, sendo que as alterações de um sistema devem ser aceitas por todos.

Quanto a isso há a máxima da Regra de Ouro, uma orientação simples que permeia todos os jogos de RPG. Como citada na edição de 20 anos de Vampiro: A Máscara:

Vinte anos depois, esta ainda é a regra mais importante de todas, a única regra que verdadeiramente vale a pena seguir: As regras são o que você faz delas.

Você deve moldar este jogo no que você precisa que seja. Se você estiver executando uma crônica quase sem dados com personagens sociáveis ou uma longa campanha tática com cada jogador controlando um pequeno grupo de vampiros, e as regras neste livro interferirem com o prazer do jogo, altere-as. O mundo é grande demais não pode ser refletido com precisão em qualquer conjunto de regras inflexíveis. Este livro é nada mais do que uma coleção de orientações, sugere, mas não obriga maneiras de capturar o Mundo das Trevas, no formato de um jogo. Você é o árbitro do que funciona melhor no seu jogo a decisão mútua do jogo com o Narrador e outros jogadores e você está livre para usar, alterar, abusar, ou ignorar estas regras ao seu prazer. Além disso, existem dezenas de comunidades de fãs on-line que tem prazer em mexer com as regras para obter apenas a experiência que eles querem, e a regra exata que você está procurando pode estar a apenas uma busca no Google. (ACHILLI *et al.*, 2011, p. 245).

Tal regra se mostra essencial visto o improvisado que o mestre precisa fazer em cada sessão de jogo. Por mais que haja uma história inicial e o planejamento de pontos importantes feitos pelo narrador, o jogador-personagem sempre surpreende com ações e ideias que não respaldam em regras existentes, o que tempera a narrativa com a surpresa e o resultado dessas ações. Assim, a criatividade e a ludicidade se mantêm sempre preservadas nesse jogo.

Para maior entendimento sobre como funciona a dinâmica de uma sessão de RPG, recomenda-se aqui a série de vídeos<sup>2</sup> dispostos no canal da editora Galápagos, na plataforma YouTube. Essa editora possui o jogo de representação como material recorrente em suas publicações e foi responsável pela distribuição da 5ª edição de Vampiro: A Máscara no Brasil, em versão traduzida. Desse modo, os vídeos produzidos para o YouTube consistem de uma *websérie* de seis episódios em que influenciadores participam de uma aventura ambientada na cidade de São Paulo, utilizando para isso o cenário da quinta edição de Vampiro: A Máscara.

## 2.2 UM BREVE PANORAMA HISTÓRICO

O aspecto histórico do jogo de representação é abordado por diversos autores, como Marcatto (1996), Zamariam (2016), Cupertino (2008), Pavão (2000), Silva (2020) e Vasques (2008). Dentre os estudiosos abarcados em nossa pesquisa, Vasques (2008) destaca-se por abordar essa questão de modo minucioso, traçando um percurso que abrange desde o país de origem do jogo até a chegada ao Brasil. Dessa maneira, demonstrando uma variada gama de títulos e abordagens, escolhemos o autor em questão como o principal para discorrermos acerca desse ponto.

---

<sup>2</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=HPZ2pucIFuI&list=PLtrKYrC7-K7fwWetjLda30-hkq8U5w\\_ox](https://www.youtube.com/watch?v=HPZ2pucIFuI&list=PLtrKYrC7-K7fwWetjLda30-hkq8U5w_ox). Acesso em: 18 fev. 2023.



Surgido nos Estados Unidos, o primeiro jogo de RPG foi o Dungeons & Dragons, “Criado pela TSR em 1973 e publicado comercialmente em 1974 no estado de Wisconsin” (VASQUES, 2008, p. 20-21). Gerado a partir dos *war games* o jogo alcançou grande sucesso, sendo relevante até os dias atuais como o primeiro e mais popular jogo de RPG do mundo.

Ainda segundo Vasques (2008), nesse primeiro jogo de sua espécie o jogador escolhe uma classe para seu personagem, como guerreiro ou mago, adquirindo assim habilidades referentes a sua classe. Ao longo da aventura o jogador ganha pontos de experiência que usa para aprimorar as suas habilidades e ganhar novas, aumentando os valores numéricos de seus atributos, o que será testado contra as regras e dados utilizados.

Situado em um universo altamente fantasioso o jogo continua a receber novos conteúdos periodicamente. Atualmente se encontra em sua 5ª edição e pode ser observado na mídia, por exemplo, através da *websérie* estadunidense *Critical Role*, que consiste na gravação da jogatina entre dubladores profissionais. Fazendo o RPG transitar entre mídias, a *websérie* inspirou o seriado *The Legend of Vox Machina*, animação cujo enredo envolve oito heróis em uma missão que busca salvar um reino das forças do mal.

Em resposta ao sucesso de Dungeons & Dragons, no ano seguinte à sua publicação foram lançados quatro títulos, como aponta Vasques (2008): *Empire of the Petal Throne*, *Tunnels & Trolls*, *En Garde* e *Boot Hill*. Com temáticas que passeiam por planetas habitados por raças inteligentes, a Europa medieval e o faroeste americano, as produções ampliaram o leque de possibilidades do RPG, tanto em cenários e ambientações como em criaturas e regras, demonstrando a potencialidade desse jogo em criar as mais diversas histórias. Não por acaso, uma profusão de outras obras foi comercializada nos anos seguintes.

Ainda segundo Vasques (2008), em 1977 o mundo conhece *Traveller*, primeiro RPG de ficção científica com um sistema inovador e digno de nota. Em 1978 surge o *AD&D* (*Advanced Dungeons & Dragons*), livro que trazia em si mudanças ao aclamado D&D. Em 1981, *Champions* apresenta a temática de super-heróis ao RPG e em 1985 *Call of Cthulhu* e *Amber* surgem trazendo consigo elementos inéditos.

O primeiro traz um cenário de terror e insanidade em que o conhecimento sobre os mistérios sobrenaturais daquele mundo leva o personagem em direção a uma espiral de loucura. Com inspiração nas obras de H. P. Lovecraft, o jogo inspira angústia e terror do desconhecido, por outro lado, quanto mais se descobre a respeito dos segredos daquele mundo, mais o personagem se horroriza e percebe sua impotência diante de seres poderosos e malignos. *Amber* inova ao não utilizar dados e disponibilizar infinitos cenários, com seres quase divinos que podem criar mundos ao seu bel-prazer.

Amber nos apresenta um sistema universal de cenários, *GURPS (Generic Universal Role Playing System)* e um sistema universal de regras. Criado em 1988 por Steve Jackson, o sistema dispõe de uma variedade imensa de regras que podem ser aplicadas nos mais diversos tipos de aventuras e ambientações, além de atender tanto o mestre que deseja um conjunto simples de regras quanto àquele que deseja um arcabouço complexo e detalhado das mesmas. Devido a essa capacidade singular, vários suplementos foram lançados para o jogo, visando apresentar cenários específicos e regras aprofundadas para aquele ambiente. Dentre eles, Marcatto (1996) aponta o *GURPS Fantasy*, *GURPS Magia*, *GURPS Cyberpunk*, *GURPS Viagem no Tempo*, *GURPS Supers* e o *GURPS Illuminati*.

Saindo do exterior e adentrando em território nacional, Vasques (2008) aponta a década de 1980 como o marco para o jogo no Brasil. As livrarias começam nesta época a publicar os livros de RPG, sendo agora possível obter os exemplares sem recorrer ao exterior, contudo, o elevado preço tornava as obras acessíveis apenas a uma pequena parcela da população. Em resposta a isso, Vasques (2008) e Cupertino (2008) citam Pavão (2000) que denomina de “Geração Xerox” os jogadores desse período que fotocopiavam os livros de amigos para ter acesso ao conteúdo, sendo esse um procedimento muito popular na época, dessa forma, provocando o barateamento desse processo, o que possibilitou uma maior propagação do jogo, atingindo um público menos favorecido financeiramente.

Em 1991 o jogo alcança novos ares com o lançamento da segunda edição do módulo básico de GURPS no Brasil, o RPG se populariza e no mesmo ano, como aponta Vasques (2008), é produzido *Tagmar*, o primeiro RPG nacional. Com temática Tolkieniana, isto é, baseada nas obras de J. R. R. Tolkien, o jogo se inspira em D&D, apresentando diversas raças, magias e poderosas criaturas, mas com um maior grau de realismo e um cenário de Idade Média europeia, constituindo uma fantasia medieval. No ano seguinte, a editora responsável por Tagmar lança *Desafio dos Bandeirantes*, jogo inovador que apresenta um cenário fantástico inspirado na época do Brasil colônia.

Com o jogo crescendo cada vez mais em popularidade, em 1992 a editora Devir Livraria, uma das maiores editoras nacionais que publicam materiais de RPG, organiza o *Encontro Internacional de RPG*, em São Paulo. Segundo Higuchi (2000, *apud* Vasques 2008), esse encontro anual dura 3 dias e conta com a presença de alunos de escolas inscritas, dispondo também de um momento de interação com os docentes de modo a criar um diálogo entre o ensino e o RPG. Outros eventos desse tipo acontecem ao longo do ano no território nacional, organizados por jogadores, lojas e associações.

Ainda segundo Vasques (2008), nos anos seguintes novos títulos foram lançados no país, com temáticas e públicos diversos. Seguindo uma ordem cronológica: em 1994 a Devir lança *Vampiro: A Máscara*; em 1995 a editora Trama lança *Defensores de Tóquio* e *Arkanun*, o primeiro traz uma sátira a certas mídias japonesas tais como animes, jogos de luta e mangás, além disso, esse sistema foi o responsável por criar o já citado Tormenta RPG. *Arkanun* traz uma temática de terror medieval, com inspirações em *Call of Cthulhu*. Nesse mesmo ano temos ainda *Shadowrun*, jogo com elementos de *cyberpunk* e magia medieval; *Paranóia*, ambientado em um universo tirano que está sob o controle de um computador e *Millenia*, jogo feito por brasileiros com uma temática de ficção científica.

Em 1996, *Cyberpunk 2.0.2.0.* e *Toon* são lançados. O primeiro se passa no ano de 2020, como o nome sugere, apresentando um cenário de tecnologia avançada. *Toon* traz uma sátira aos desenhos animados, em que o jogador deve interpretar um personagem nos moldes dos *cartoons* clássicos americanos. Em 1997 é lançado *Era do Caos*, com uma ambientação no Brasil do século XXI. Em 1998 personagens históricos e fictícios se encontram e interagem no *Castelo Falkenstein* e em 1999 surge *Mini-Gurps – O Descobrimento do Brasil*, como um exemplar de RPG voltado para o ensino, sem perder a ludicidade do jogo. Em 2000, ainda, é lançada a 3ª edição de D&D, com mudanças profundas e abandonando o “Advanced” do nome.

Atualmente o RPG pode ser encontrado em diferentes mídias e configurações. Visto inicialmente como um jogo de mesa em que os jogadores se reuniam presencialmente para jogar, hoje as sessões podem ocorrer de modo online, além das diversas ferramentas que a tecnologia propôs como utilizar *smartphones* e PDFs na jogatina. A transposição para o meio online pode ser percebida também através dos jogos de videogame que abarcam a temática do RPG, seja parcialmente ou totalmente. Exemplos célebres são *World of Warcraft* e *League of Legends*, jogos famosos que abarcam um grande público de jogadores ao redor do mundo.

Novas edições de jogos antigos foram produzidas e continuam a ser relevantes atualmente, exemplos são as edições de 20 anos de *Vampiro: A Máscara*; *Tormenta RPG*, chamado atualmente de *Tormenta 20*, com um cenário expandido e regras novas; e *Vampiro: A Idade das Trevas*, jogo produzido a partir de *Vampiro: A Máscara*. Tendo sua explosão de popularidade no Brasil nos anos 1990, o RPG é atual e continua a inspirar novas obras e cativar novas pessoas com as histórias múltiplas que podem proporcionar.

Vale salientar ainda a repercussão na área da educação apontada por Vasques (2008). O autor discorre sobre o *Simpósio RPG e Educação* que contou com quatro edições nos anos de 2002, 2003, 2004 e 2006. Sendo direcionado propriamente para o campo da educação, o simpósio contou com pesquisas; compartilhamento de experiências; criação e narração de

histórias para crianças; explicitação de usos do jogo em diversas áreas do conhecimento e demonstrou seu alcance para o ensino superior na quarta edição.

Percebe-se assim a forte relação entre aprendizagem e RPG, as pesquisas e eventos realizados ao longo dos anos demonstram a potência desse jogo como uma ferramenta pedagógica poderosa, capaz de atingir todos os públicos e alcançar a apreensão do conhecimento de forma lúdica e prazerosa.

### 2.3 ALGUMAS NOÇÕES TRABALHADAS PELO RPG

A utilização de jogos na educação formal não é novidade. Empregados em abundância no trato com crianças como uma ferramenta lúdica de apreensão do mundo, os jogos respaldam seu valor nos benefícios que propõem, com o RPG não é diferente.

Detentor de atributos dignos de nota, a seguir iremos discorrer acerca de alguns deles. Importante ressaltar que as noções dispostas serão evocadas em momentos posteriores desse trabalho, tornando suas explicitações necessárias para um bom encadeamento das ideias e compreensão da capacidade do RPG de atuar como uma ferramenta escolar, citando seus benefícios e atribuições possíveis. Assim, em conjunto com as questões de oralidade e leitura, que são o foco dessa pesquisa, essas particularidades atuam, oferecendo uma ampla gama de possibilidades para o trabalho educacional.

Dessarte, uma primeira qualidade notável é o exercício da criatividade. Sendo em sua essência uma criação de história em conjunto, a criatividade se mostra como um dos pilares do RPG. O mestre pode montar sua aventura com uma liberdade imensa de criação, apoiando-se em material existente como aventuras prontas, músicas, filmes e séries ou criando sua narrativa a partir de suas ideias próprias. O jogador dispõe de igual liberdade ao criar seu personagem e interpretá-lo, podendo montar figuras diversas nesse processo. Adiante ao processo inicial de preparação para a jogatina, o decorrer da sessão incita a criatividade, em especial no mestre, visto a improvisação inerente ao jogo. Como cada jogador pode decidir suas ações de forma bastante livre, o mestre não consegue prever todos os caminhos que os mesmos podem tomar, exigindo um contínuo trabalho de improviso.

O estímulo dessa atividade mental proporciona seu aperfeiçoamento, aprimorando o aluno para sua jornada entre os diversos campos do saber. Tal concepção se baseia em Sakamoto (1999, p. 24), que afirma que a “criatividade é a expressão de um potencial humano de realização, que se manifesta através das atividades humanas e gera produtos na ocorrência

de seu processo”. Sendo assim um potencial latente do ser, a criatividade exercida no jogo se firma no cérebro e se estende para as demais atividades que o sujeito se proponha, possibilitando um crescimento tanto intelectual quanto humano no indivíduo. Ademais, a autora ainda explicita que:

Através da criatividade, o ser humano realiza a construção de seu destino e do próprio mundo. Devemos acrescentar a isto, que através da atividade criativa, os seres humanos alcançam uma consciência sobre suas potencialidades, desvendam a condição genuína de sua liberdade pessoal e edificam sua autonomia, uma vez que através da criatividade, o homem existe e evolui, se expressa e, modela parcelas de realidade do universo das infinitas possibilidades humanas. (SAKAMOTO, 2000, p. 52)

Vista desse modo a criatividade não depende exclusivamente do indivíduo, como uma capacidade determinada apenas no nascimento, ademais, expande as conexões mentais que o sujeito pode fazer, descortinando um mundo novo aos seus olhos. Essa atribuição da criatividade serve ao homem comum em sua vida cotidiana, porém, recebendo essa nova visão de uma forma mais profunda, há os artistas e criadores de conteúdo, matérias e imateriais. São eles os indivíduos que vivem da criatividade, vivenciando processos antes impensados de maneira frequente, assim, podemos dizer que a criatividade está em todas as pessoas e ocupa um peso importante em nossa vida.

Fleith (2001) chama a atenção para a influência do meio no desenvolvimento dessa habilidade, assim, o ambiente familiar, escolar, social, cultural e o momento histórico deixam suas marcas nessa área. Se direcionado para o campo escolar, o professor pode utilizar certas estratégias para criar um ambiente propício para o trabalho com a criatividade como valorizar ideias e produtos criativos; estimular o aluno a pensar em outros pontos de vista; organizar a sala de aula de modo diferente e relacionado com o assunto em questão e produzir atividades em que os alunos desenvolvam ideias e possam levantar hipóteses.

Essas ações propostas podem então ser realizadas por intermédio do RPG, com narrativas e personagens que as introduzam e desenvolvam, utilizando a diversão e a brincadeira de modo construtivo, ensinando de maneira prazerosa.

Outro aspecto importante é o trabalho em equipe. O RPG é um jogo cooperativo, em que todos trabalham para cumprir objetivos, próprios ou grupais, assim, em um grupo tradicional os personagens se ajudam, trabalhando juntos. Essa atividade coletiva estimula a capacidade de trabalhar com outras pessoas, procurando meios de resolver problemas através



do auxílio de terceiros. Ademais, a socialização em diferentes situações pode ser simulada através do jogo.

Uma atividade recorrente em sala de aula é a realização de trabalhos ou provas em duplas ou grupos maiores. Apesar de incitar o trabalho em equipe, os objetivos dos alunos se mantêm na esfera do trabalho escolar, o RPG pode propiciar as mais diversas situações imagináveis, exercitando as relações e papéis sociais através da imaginação. Assim, o aluno pode ser um astronauta, um comerciante, um advogado ou mesmo um mago com vestes encantadas, interagindo com outro personagem em igual possibilidade de customização; propiciando um crescimento intelectual e social, o jogo pode assim vir a trabalhar essas relações interpessoais, potencializando o trabalho já praticado em muitas escolas.

Mantendo-se no campo das relações interpessoais, outra habilidade importante de se desenvolver no aluno é o reconhecimento e uso de elementos persuasivos. Nesse sentido, a escola possui o papel de apresentar ao discente esses elementos, buscando a maturação de um leitor e escritor crítico e consciente, capaz de distinguir as motivações implícitas nos textos orais e escritos. Essa competência é apontada pela BNCC (BRASIL, 2018), que indica sua articulação como adequada para os anos finais do ensino fundamental. Segundo o documento,

Aprofunda-se, nessa etapa, o tratamento dos gêneros que circulam na esfera pública, nos campos jornalístico-midiático e de atuação na vida pública. No primeiro campo, os gêneros jornalísticos – informativos e opinativos – e os publicitários são privilegiados, com foco em estratégias linguístico-discursivas e semióticas voltadas para a argumentação e persuasão. [...]. Análise dos mecanismos e persuasão ganham destaque, o que também pode ajudar a promover um consumo consciente. (BRASIL, 2018, p. 136-137).

Sendo assim uma questão importante para o ensino formal, o trabalho com a persuasão deve ocorrer abarcando uma quantidade considerável de gêneros e situações discursivas, pois, pode aparecer nos mais diversos meios (apesar do destaque para os gêneros jornalísticos e publicitários) e nos mais diversos formatos. Quanto a isso, Citelli (2002, p. 6) aponta para “a existência de graus de persuasão: alguns mais ou menos visíveis, outros mais ou menos mascarados. Generalizando um pouco a questão, é possível afirmar que o elemento persuasivo está colado ao discurso como a pele ao corpo.”.

Configurando-se como elemento do discurso, a persuasão encontra destaque no RPG. Como um jogo cooperativo em que as regras, cenários e enredos são criadas ou escolhidas pelo mestre em consonância com os jogadores, a habilidade de convencer os demais é estimulada continuamente. Momentos comuns em uma jogatina são aqueles em que mestre e jogador

discutem acerca de uma regra ou o desenrolar de um acontecimento, seja para apenas compreender os fatos ou para defini-los, sendo essa última uma ação de pura tentativa de persuasão. A criatividade utilizada pelo jogador para gerar ações de modo a resolver situações-problema precisa ser aceita pelo mestre, de modo semelhante, convencer os outros jogadores sobre algum rumo ou ação tomada é uma atividade frequente.

Como uma criação conjunta de histórias, o jogador precisa demonstrar que sua opinião ou vontade é valorosa, do mesmo modo que o mestre sempre tenta balizar os jogadores, persuadindo-os a tomar as ações imaginadas pelo mesmo. No entanto, tais ações dos integrantes do jogo não podem ser autoritárias, para um desenrolar divertido da trama. Assim, ambos apresentam suas opiniões e pontos de vista de maneira a sempre conseguir seus objetivos, o que acontece somente através da persuasão, dado o caráter cooperativo do jogo.

Desse modo, juntamente com outras atividades escolares que visam aprimorar a habilidade da persuasão, executando-a, identificando-a ou evadindo-a, como leituras críticas, produções de obras publicitárias e debates, o RPG pode figurar como uma atividade válida para esses fins.

Adiante, analisando o jogo focado, uma qualidade que salta rapidamente aos olhos é a interdisciplinaridade, sendo essa buscada desde sua criação. Pode-se assim observar uma relação com a aprendizagem de modo não segmentada. Por conter em sua estrutura um mundo próprio, isto é, um universo particular em que se constrói um cenário fictício, o RPG demanda em sua criação uma ampla pesquisa em vários campos do saber, de modo a buscar referências e verossimilhança em sua essência. Elementos como construções, criaturas, armas, relevo, história, vestimentas e culturas diversas podem ser facilmente visualizados em grande parte desses jogos, descritos e explicados de forma consistente. Inspirações em músicas, filmes, movimentos sociais e a própria história do nosso mundo servem também como pano de fundo na criação dos jogos de representação.

Consequentemente, ler sobre essas obras para conseguir jogar, por si só, fornece ao jogador um conhecimento diverso, recurso esse que pode ser aproveitado pela escola. A interdisciplinaridade, como indica Oliveira (2015), citando Japiassu (1976), seria:

A busca pelo conhecimento de forma una, não fragmentada, sem as amarras das metodologias de apenas uma ciência, caracterizando-se “pela intensidade das trocas entre os especialistas e pelo grau de integração real das disciplinas no interior de um mesmo projeto de pesquisa” (Idem p. 74). Isso significa que o projeto interdisciplinar busca a construção de um novo conhecimento a partir de um outro disciplinar já existente, na tentativa de compreender melhor as ciências. (OLIVEIRA, 2015, p. 4).

Partindo dessa concepção, a apreensão de conhecimentos adviria não somente de uma única disciplina escolar, mas de uma união entre elas. Em adição, essa mistura possibilita novos conhecimentos, advindos apenas dela. Quanto a isso, as instituições de ensino já se encontram voltadas para esse processo de aprendizagem, como aponta Oliveira (2015, p. 1-2) ao afirmar que

Após inúmeras dificuldades para se firmar como uma base sólida capaz de subsidiar a construção do conhecimento científico, a interdisciplinaridade se assentou como valorosa e relevante no campo da educação básica com o advento dos PCN, reforçados pela resolução CNE/CEB 2/2012, da Câmara de Educação Básica do Conselho Nacional de Educação (CNE).

A BNCC (2018), por sua vez, também aponta esse método ao apresentar atitudes importantes para o funcionamento das instituições, suas abordagens e dinâmicas como um todo. Assim, o documento auxiliaria a “decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem” (BRASIL, 2018, p. 16).

Estabelecida a importância desse meio de aprendizagem, o docente pode aplicá-la de maneira eficiente através do RPG. Por intermédio da narrativa proposta pelo jogo, o educador pode estabelecer quaisquer assuntos que queira. Tomando a posição de mestre em uma jogatina, o mesmo pode definir uma ambientação e regras que apresentem esse conhecimento interdisciplinar. Se optar por escolher um jogo existente, ao longo das sessões o professor pode utilizar tanto das informações do sistema quanto das que queira inserir, assim, uma jogatina divertida e bem estruturada pode agregar um conjunto de saberes distintos, passíveis de aproveitamento na vida e em outras disciplinas.

Em adição a essas qualidades do RPG para com o ensino, temos como uma das mais evidentes a participação ativa, sendo essa uma ação obrigatória do jogo, referente à interpretação dos personagens. Como citado anteriormente, os jogadores encarnam personalidades e os representam oralmente, com o uso de gestos e movimentações, desse modo, a passividade não acontece nessa atividade lúdica. Diferente da aula convencional, em que os alunos escutam o professor e absorvem aquele conhecimento em silêncio, o RPG se baseia na ação ativa de encenar um papel, dessa maneira, os pensamentos e ações do personagem são externalizados.

O incentivo a essa atividade atuante estimula no aluno o protagonismo em suas ações, colocando-o como, em parte, responsável pelo seu aprendizado. Propor a autonomia no estudo revela ao sujeito seu valor como discente, demonstrando a capacidade que o mesmo possui em aprender a partir de suas próprias ações.

Esse fomento à aprendizagem ativa promove a construção de um cidadão crítico e reflexivo. Quanto a isso a BNCC (2018) apoia essa formação, como pode ser visto entre as competências gerais da educação básica. Tal competência tem como objetivo fazer com que o aluno possa “agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários” (BRASIL, 2018, p. 10).

Ademais, a criação de histórias propiciada pelo RPG pode se expandir para os mais diversos fins. Tomando como base uma sessão, o professor pode solicitar aos alunos a criação de um texto de qualquer natureza, inspirado na aventura ocorrida. Devido a sua capacidade interdisciplinar, as histórias podem também o ser, criando as mais variadas produções. Tal característica pode ser de especial uso para as aulas de língua portuguesa, no tocante ao trabalho com a literatura, a arte criadora pode se expressar livremente nesta disciplina, auxiliando discente e docente em seu trabalho de aprendizagem.

Outros campos profundamente explorados pelo jogo de representação são a leitura, a oralidade e a pesquisa. A leitura é um elemento essencial, por sua natureza o RPG demanda do jogador uma leitura considerável para se prosseguir ao início da jogatina, a aprendizagem variada decorrente desse processo ocorre necessariamente. Ao jogador-mestre a leitura se aprofunda, visto que esse precisa de um maior conhecimento sobre os elementos do jogo em questão. A pesquisa ocorre na própria leitura do livro básico do jogo, mas pode se expandir de acordo com o interesse do jogador. A oralidade é expressa espontaneamente, sendo essa a forma que o jogo ocorre.

Sendo a leitura e a oralidade os elementos mais trabalhados pelo jogo, nos deteremos nos mesmos de forma mais profunda no capítulo seguinte. Por hora, esperamos ter explicitado de forma consistente algumas das qualidades distintas do RPG, assim como seus benefícios de uso em sala de aula. Visando engajar o aluno, novos métodos e ferramentas são criados, por nossa vez, apostamos na diversão e ludicidade como elementos eficientes, aproximando o discente do conhecimento e crescimento intelectual.

### 3 ORALIDADE E LEITURA NAS ASAS DA LUDICIDADE

#### 3.1 A FALA COMO UMA ATIVIDADE DE REPRESENTAÇÃO

A fala é um dos principais meios utilizados para a comunicação humana. Aprendida ainda nos anos iniciais de vida, a fala evolui de sons desconexos para sentenças inteiras, passando por sílabas, palavras e orações, em um processo contínuo de aperfeiçoamento de pronúncia. Diante dessa aprendizagem, o conteúdo ocupa posição central de aprimoramento. Partindo de noções simples e materiais, ideias abstratas e complexas passam a ser expressadas pela voz, de modo que essa linguagem permite a comunicação em amplo nível. Desse modo, essa habilidade humana ocupa posição central nas interações sociais, sendo de uso rotineiro nas escolas, assim como as atividades realizadas por meio dela e para ela.

Atividades comuns nas instituições de ensino são o seminário, a palestra, debates, leitura em voz alta, recitações de poemas e entrevistas. Se utilizam da oralidade para sua realização, sendo essa um meio de comunicação e objeto de estudo ao mesmo tempo, de modo que o aluno possa exercitar e aprimorar sua fala. Tais ações didáticas não acontecem ao acaso, visto que o trabalho com a oralidade é de suma importância para o ensino formal, promovendo o desenvolvimento do estudante.

Pertinente a isso, a BNCC (BRASIL, 2018) em seu espaço destinado à língua portuguesa exalta a oralidade como um dos eixos de integração da disciplina, ocupando lugar de destaque no ensino. Explanando a posição desse campo, o documento indica que

O Eixo da Oralidade compreende as práticas de linguagem que ocorrem em situação oral com ou sem contato face a face [...]. Envolve também a oralização de textos em situações socialmente significativas e interações e discussões envolvendo temáticas e outras dimensões linguísticas do trabalho nos diferentes campos de atuação. (BRASIL, 2018, p. 78-79).

Concebida assim de modo amplo, a oralidade recebe atenção pedagógica sempre que exercida como linguagem, o que engloba as mais diversas atuações que o sujeito pode performar. O documento revela, desse modo, uma preocupação com a atuação cidadã nas mais diversas camadas de interação social, contribuindo para a construção de um indivíduo dinâmico e adaptável.

Em consonância a esse pensamento, os PCN (1997) atribuem à oralidade uma especial consideração. Dentre os objetivos gerais do ensino fundamental, destaca-se o seguinte

Utilizar as diferentes linguagens — verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas idéias, (sic) interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação (BRASIL, 1997, p. 5).

Expressando a pluralidade de usos e atribuições que a fala recebe, o documento explicita a importância do ensino para com essa esfera de comunicação. Ao longo da vida as mais variadas ações linguísticas serão acionadas, a interação oral permeia o cotidiano do ser humano em graus formais, informais, políticos, conversacionais, entre tantos outros, assim, cabe à escola trabalhar de maneira eficiente essa habilidade, propiciando um ambiente confortável e profícuo para sua aprendizagem.

Demonstrada assim a importância desse elemento, veiculada diretamente em documentos oficiais, o que se percebe na prática não conflui com tais orientações. As atividades realizadas com a oralidade, não raramente, possuem uma visão reducionista da mesma, a utilizando apenas como suporte para a apreensão de outros conhecimentos. O que se observa em decorrência disso, como aponta Antunes (2003, p. 24), é “uma quase omissão da fala como objeto de exploração no trabalho escolar”.

A autora ainda pontua outros fenômenos nocivos como uma visão errônea da fala, colocando-a como terreno do erro gramatical e do caos; uma concentração de atividades voltadas para os gêneros informais, o que leva o aluno a acreditar que o texto bem formulado se encontra apenas na modalidade escrita e, em geral, uma deficiência na abordagem sobre o texto oral, não atingindo a completude das atividades de conversação e falhando em evidenciar os gêneros mais formais da comunicação falada.

De fato, muitos professores perdem de vista o caráter interacional e distinto da fala em relação à escrita. Em seu trabalho sobre o exercício da oralidade na perspectiva dos professores da educação básica, Galvão e Azevedo (2015) indicam a falta de preparo dos docentes no trato com o assunto. Em entrevistas, muitos apontaram para suas atividades na área, acreditando estarem dando uma atenção satisfatória ao assunto, porém, o que se percebe são atividades que não aprofundam as características das conversações. Exemplo é a realização de um seminário em que o docente sequer explica aos alunos as características do gênero, atentando apenas para alguns elementos como repetições de palavras, uso de expressões coloquiais e a linguagem informal utilizada. Segundo as autoras:

No que se refere à transposição didática dos saberes sobre a oralidade, observamos que o trabalho com os textos permanece, parcialmente,

distanciado das práticas pedagógicas realizadas no contexto das salas de aula, haja vista que muitos professores têm apresentado dificuldades para implementar estratégias metodológicas firmadas no objetivo de desenvolver a competência linguística da oralidade em seus alunos. (GALVÃO; AZEVEDO, 2015, p. 262).

Considerando o posicionamento das pesquisadoras e as datas de seus trabalhos, fica claro que esse problema possui presença considerável nas escolas até os dias atuais. Apesar de pesquisas notáveis sobre a oralidade, suas concepções e atribuições, o cenário atual de ensino não respalda esses conhecimentos. Atentando para isso, vale salientar alguns elementos que devem figurar em um trabalho proveitoso com a fala em sala de aula.

Em primeiro lugar, a caracterização do gênero se mostra indispensável, assim como textos escritos, as produções orais possuem uma miríade de gêneros como seminário, debate, monólogo, recitação, entre outros. Variando entre o formal e o informal, complexo e simples, por isso o texto falado apresenta distintivamente a sua realização no momento de sua produção, além de contar com elementos além da palavra para seu entendimento. Alguns traços característicos, como apontam Fávero, Andrade e Aquino (2012) são as pausas, hesitações, alongamento de vogais e consoantes, repetições, ênfases e truncamentos, além desses podem-se adicionar os gestos, o tom de voz, o olhar, entre outros que atuam em conjunto com a fala.

As autoras elencam ainda uma lista de elementos que constituem essa atividade, são esses:

- a) Situação discursiva: formal, informal;
- b) Evento de fala: casual, espontâneo, profissional, institucional;
- c) Tema do evento: casual, prévio;
- d) Objetivo do evento: nenhum, prévio;
- e) Grau de preparo necessário para efetivação do evento: nenhum, pouco, muito;
- f) Participantes: idade, sexo, posição, social, formação, profissão, crenças etc.;
- g) Relação entre os participantes: amigos, conhecidos, inimigos, desconhecidos, parentes;
- h) Canal utilizado para realização do evento: face a face, telefone, rádio, televisão, internet. (FÁVERO; ANDRADE; AQUINO, 2012, p. 20)

Pode-se perceber, dessa maneira, que desde questões simples como o grau de formalidade do texto até pontos menos óbvios como a relação entre os participantes alteram a maneira como o texto oral se manifesta. Essas questões são relevantes devido ao caráter diferenciado que o professor deve analisar no texto falado, visto que o ensino formal “certamente, *não se trata de ensinar a falar*. Trata-se de identificar a imensa riqueza e variedade

de usos da língua” (MARCUSCHI, 2005, p. 24 *apud* GALVÃO; AZEVEDO, 2015, p. 254, grifo do autor).

Ademais, importante se mostra considerar as distinções entre as modalidades oral e escrita da língua. Por muito tempo a escrita figurou como a “verdadeira língua”, a representação correta e finalizada de um idioma ao modo que a fala era posta de lado devido sua dificuldade de uniformização. Enquanto a escrita se mostra efetivamente melhor formulada e coerente em sua finalização, a fala denota certos elementos como as pausas e truncamentos, que “sujam” o texto oral, além de variações de fala de sujeito para sujeito sob a influência da própria individualidade e do contexto regional, dentre outros fatores. Assim, se a fala possui variações em sua aplicação para o mesmo idioma, a escrita é padronizada para todos os sujeitos daquela comunidade.

Essa distinção se deve ao modo de realização de cada modalidade. Enquanto a escrita é apresentada já finalizada, a fala se constrói no momento da interação, o que lhe atribui a evidenciação de seus erros e recursos discursivos. O trabalho cooperativo aliado com a resposta direta recebida em uma conversação por parte dos interlocutores também confere à fala elementos especiais, como as lacunas que o falante pode deixar em aberto para o próximo preencher, por exemplo, através de uma pergunta direta ou uma gesticulação incitando ao outro, sua resposta a algo.

Tais divergências entre as modalidades de comunicação não devem colocar uma acima da outra em termos de qualidade ou importância, da mesma forma que a escrita possui suas especificidades e aplicações, a oralidade dispõe de um arcabouço profuso de usos, gêneros, variações e aplicações.

Para elucidar o modo de trabalhar com esses textos, é indispensável orientar os docentes quanto às condições de produção desse meio de comunicação. Fávero, Andrade e Aquino (2012) nos apresentam um esquema útil para essa questão, contrapondo o texto falado com o texto escrito. Segue o quadro proposto pelas autoras:

**Quadro 1** – Esquema para orientar docentes: texto falado e texto escrito

| <b>Fala</b>  | <b>Escrita</b>                            |
|--|---|
| — Interação face a face                                  | — Interação à distância (espaço-temporal) |
| — Planejamento simultâneo ou quase simultâneo à produção | — Planejamento anterior à produção        |



|   |  |
|---|--|
| — Criação coletiva: administrada passo a passo  | — Criação individual   |
| — Impossibilidade de apagamento   | — Possibilidade de revisão   |
| — Sem condições de consulta a outros textos   | — Livre consulta   |
| — A reformulação pode ser promovida tanto pelo falante como pelo interlocutor             | — A reformulação é promovida apenas pelo autor                                     |
| — Acesso imediato às reações do interlocutor  | — Sem possibilidade de acesso imediato   |
| — O falante pode processar o texto, redirecionando-o a partir das reações do interlocutor | — O escritor pode processar o texto a partir das possíveis reações do leitor       |
| — O texto mostra todo o seu processo de criação   | — O texto tende a esconder o seu processo de criação, mostrando apenas o resultado |

Fonte: Fávero, Andrade e Aquino (2012, p. 78).

Analisando o Quadro 1, pode-se perceber a configuração singular que o texto oral apresenta. Constituindo-se de uma comunicação instantânea e colaborativa, é perceptível que as distinções são evidenciadas, dado o caráter geralmente individual da escrita, proposta para interpretação posterior. Desse modo, em adição aos elementos citados anteriormente, demonstram-se as características da oralidade em contrapartida à escrita, sendo essa uma análise importante para a compreensão geral.

Vale ainda atentar para Galvão e Azevedo (2015) que chamam atenção para os fenômenos da variação linguística, sotaque, gíria e dialeto, sendo esses corriqueiros em todas as atuações da comunicação falada, passíveis de proveitoso uso educacional. Dessarte, concernente ao proposto, apontamos o RPG como um meio lúdico para abordar todas essas questões elencadas.

A fala é o meio de comunicação mais usual no nosso cotidiano, usado para as mais diversas funções, tais funções são exercidas pelos alunos desde antes do ingresso na escola e se desenvolvem ao longo da vida. Como meio de aprimorar e ensinar as mais diversas situações comunicativas, apontamos a atividade de representação de papéis, já muito utilizada nas instituições de ensino na forma de debates, peças teatrais, rodas de conversa, entre outros. No entanto, trazemos o RPG como uma representação mais livre e ativa, de fácil aplicação e aberta a qualquer tipo de conhecimento.

Nesse sentido, Marcatto (1996) disponibiliza uma aventura pronta para a disciplina de língua portuguesa, em que os jogadores, nesse caso os alunos, interpretariam eles próprios. A história começa em um dia comum, os jogadores se encontram brincando em uma pedreira quando de repente um deslizamento de terra expõe uma caverna subterrânea. Curiosos, os personagens são encaminhados a explorar o ambiente, encontrando uma arca repleta de livros. Nesse mundo, acreditava-se que os livros haviam sumido e não poderiam mais existir devido a uma bactéria devoradora de papel, assim, o achado se mostra importantíssimo e o desenrolar da trama leva os alunos a lerem os livros encontrados e preservá-los em sua memória já que a bactéria os destruirá.

Nesse momento, o professor pode encaminhar os alunos, agora na vida real, à biblioteca para escolherem livros os quais representarão os descobertos no jogo, nesse momento, os alunos ficarão incumbidos de ler os livros e apresentá-los posteriormente em outra sessão da jogatina, realizando uma contação de história de modo lúdico.

O exemplo do autor demonstra o potencial do jogo em empreender uma atividade escolar de modo mais divertido, trazendo elementos de jogos para o ensino. Vale citar também que mudanças e ajustes podem ser feitos na aventura sugerida, assim como outras formas de oralização podem ser trabalhadas. Questões como gírias, sotaques, variações linguísticas e relações fala-escrita podem ser aplicadas na criação dos personagens dos alunos, fazendo-os atuar como habitantes de outras áreas do país, por exemplo. Um personagem poeta pode recitar suas obras e as contrastar com a fala costumeira das pessoas, por sua vez. No entanto, é fundamental que o docente explicitasse esses conteúdos, de modo que os discentes percebam esses elementos e as posições e atuações que tomam a partir dos mesmos, o conteúdo educacional deve figurar de modo lúdico, mas eficaz.

Uma boa forma de proceder seria a realização da explanação do profissional a respeito das questões pontuadas sobre a oralidade, anteriormente à aplicação do jogo. A partir disso, todas as interações entre os personagens seriam aproveitadas em momento posterior, em que o professor poderia indagar os alunos sobre quais elementos da fala foram utilizados em tal momento, quais situações e condições os levaram a falar do jeito que o fizeram e como procederiam em uma situação em que precisassem se comunicar por escrito.

A partir dessa gama de opções, o docente pode explorar quaisquer atividades discursivas. O trabalho de representação de papéis permite ao estudante ocupar qualquer função social, intelectual ou física, preparando-o para a vida em sociedade. Desse modo, sendo seu meio de concretização, a oralidade abordada no RPG pode fornecer ao ensino de língua portuguesa uma potente contribuição.

### 3.2 LER PARA JOGAR E JOGAR PARA LER

Atualmente a leitura permeia todos os espaços da sociedade, da rede social acessível à grande parte da população até os mais complexos e intrincados documentos acadêmicos e jurídicos. Aplicada para as mais diversas finalidades, a leitura é essencial para a comunicação moderna, sendo apreendida logo ao início da vida escolar.

Resultado da elaboração de uma forma de preservar a mensagem falada no tempo, a escrita surge e revoluciona as relações humanas. A leitura, a partir desse ponto, se mostra como parte de uma sociedade, dos saberes essenciais para um indivíduo em grande parte das comunidades contemporâneas.

Em resposta a isso, às escolas atribuem o papel de ensino da leitura, partindo de letras e sílabas até sentenças e textos completos. Atividades comuns nessas instituições são a leitura em voz alta, a leitura de textos para a realização de atividades e a leitura de obras literárias indicadas pelo professor. Desse modo, assim como acontece com a oralidade, a leitura encontra respaldo para o seu trabalho em documentos oficiais.

Colocada como um dos eixos de integração para as práticas de linguagem, a BNCC (2018) dispõe à leitura uma posição basilar no ensino da disciplina. Segundo o documento:

O Eixo Leitura compreende as práticas de linguagem que decorrem da interação ativa do leitor/ouvinte/espectador com os textos escritos, orais e multissemióticos e de sua interpretação, sendo exemplos as leituras para: fruição estética de textos e obras literárias; pesquisa e embasamento de trabalhos escolares e acadêmicos; realização de procedimentos; conhecimento, discussão e debate sobre temas sociais relevantes; sustentar a reivindicação de algo no contexto de atuação da vida pública; ter mais conhecimento que permita o desenvolvimento de projetos pessoais, dentre outras possibilidades. (BRASIL, 2018, p. 71).

Importante destacar a pluralidade de atividades que o documento implica. Englobando textos orais e multissemióticos, a ação de leitura vai além da simples decodificação de palavras escritas. “Ler” a fala de seu interlocutor, assim como atribuir sentido a ela com uma interpretação embasada fornece ao aluno a criticidade e desenvoltura demandadas pelas relações interpessoais. Para além da relação pragmática com as palavras, os exemplos de leitura fornecidos possibilitam o fomento ao sujeito pensante, elevado intelectualmente e socialmente. Pode-se perceber, assim, a potência da leitura não apenas como ação geradora de compreensão de mensagens, mas como “escada” para o desenvolvimento pessoal.

Ademais, as imagens estáticas e em movimento, assim como os sons (música) são entendidos como elementos de leitura para a BNCC (2018), ampliando ainda mais as dimensões da vida social trabalhadas por essa atividade.

Para os PCN (1997), a leitura configura como fenômeno central no ensino da língua. Como apontado anteriormente neste trabalho, um dos objetivos do ensino é aprimorar os diferentes usos de linguagens do sujeito, inclusive a gráfica, de modo que esse possa melhor se expressar com o meio em que vive e os outros indivíduos de sua comunidade, ao passo que, da mesma forma, consiga compreender os mesmos de maneira eficaz.

Sendo assim um pilar central no ensino de língua portuguesa, é de se esperar que essa atividade seja devidamente explorada em sala de aula, formando alunos proficientes em sua ação leitora, capazes de atender às mais diversas demandas linguísticas derivadas dessa competência. Suas atribuições em sociedade e a pluralidade de sentidos obtidos, além de objetivos como a fruição, a instrução, o engrandecimento pessoal e intelectual parecem assim alcançáveis nas escolas, porém, algumas constatações divergem desse cenário.

Antunes (2003), denunciando algumas observações captadas em escolas, aponta para noções como o trabalho da leitura como mera decodificação do texto escrito; leituras desinteressadas e disfuncionais, considerando a realidade atual, as funções demandadas pelo texto escolar e os textos encontrados no cotidiano do aluno; leituras puramente escolares, extirpadas de todo o prazer possível dessa atividade em detrimento de avaliações e atribuições de nota; leituras superficiais e simplórias, não adentrando nas múltiplas facetas que o texto escrito pode proporcionar e não atingindo o aluno em sua realidade. A ponte entre texto e leitor, assim, não se estabiliza, criando a noção que a leitura escolar não contribui para àquelas realizadas fora dela.

Explicitando a situação de modo mais amplo, Silva (2020, p. 18) afirma que “Atualmente, a educação brasileira se depara com um cenário preocupante. O Brasil aparece entre os últimos colocados, de acordo com a principal avaliação da Educação Básica no mundo, o Programa Internacional de Avaliação de Estudantes (PISA).” Segundo dados desse programa, ainda, metade dos participantes brasileiros não conseguiu obter o nível mínimo de leitura, o que implica problemas básicos de interpretação de texto e compreensão de contextos. Em adição a isso, a autor expõe que “estima-se que o Brasil perdeu cerca de 4,6 milhões de leitores entre 2015 e 2019.” (SILVA, 2020, p. 19-20).

Considerando as postulações dos autores, nota-se uma defasagem que vem perpassando até os dias atuais, de modo que novas abordagens se tornam urgentemente necessárias. Além de um trabalho consciente com a leitura, evitando atividades superficiais e desconectadas da

realidade do aluno, como apontado anteriormente, uma metodologia correspondente pode ser aplicada. A exploração de um texto profícuo, em sua pluralidade de sentidos, nuances e mensagens explícitas e implícitas certamente configura-se como uma prática desejável no ambiente escolar, no entanto, de nada adianta propostas pedagógicas que não seduzam o aluno. Para ocupar esse lugar, o RPG se coloca como uma alternativa atraente, fisingando o interesse dos discentes através da ludicidade.

Comportando um imenso arcabouço de conteúdo, os módulos básicos de RPG demandam uma leitura extensa para sua finalização. Seguindo a divisão dos integrantes do jogo em “narrador” e “jogador”, nota-se que a função de narrador demanda maior quantidade de leitura, visto que esse precisa conhecer o cenário e as regras propostas de maneira ampla. Ao jogador, muitas vezes, a leitura exercida se pontua ao necessário para a construção de seu personagem, já que o mesmo não precisa conhecer as mecânicas dos outros personagens e demais elementos para sua efetiva participação. Essas características são mencionadas por Pavão (2000, p. 16) ao apontar que “as práticas de leitura observadas parecem apontar para aspectos como a não-linearidade e a fragmentação que permitem o acesso a trechos conforme as necessidades do leitor”. Dessa forma, vemos que para se engajar nesse jogo uma certa quantidade de leitura é sempre necessária, levando essa atividade à execução de um modo ou de outro.

Com essas informações em mente, o professor pode se utilizar de algum livro de RPG na preparação de suas aulas. Diferente da proposta citada anteriormente por Marcatto (1996), em que todo o contexto necessário era informado pelo docente, a utilização de um livro próprio para essa atividade demandará dos alunos uma leitura inicial, que será ampliada no decorrer das aulas. Para tanto, o professor pode iniciar sua proposta com o jogo através de uma aventura simplificada, sem uso de dados ou regras pré-estabelecidas, caso obtenha um *feedback* positivo dos alunos, o docente poderá utilizar o livro de sua preferência para trabalhar com os estudantes. O interesse anterior observado garantirá a leitura, ao menos minimamente, do conteúdo do livro.

Essa atividade leitora alimenta a si própria no decorrer do jogo, de modo que quanto mais o aluno se interessar pela proposta do professor, mais necessário e convidativo será a leitura do restante do livro, podendo extrapolar para a busca própria de mais conteúdo a respeito daquele universo fictício, como aquele encontrado em livros de suplemento, por exemplo. Para exemplificar esse processo utilizaremos o livro *Tormenta RPG: edição revisada*, módulo básico do jogo *Tormenta RPG*, criado por Cassaro *et al.* (2013).

Em uma proposta de trabalho de leitura a partir do RPG, um professor decide utilizar um cenário medieval fantástico como plano de fundo, com criaturas místicas, magias poderosas

e cenários paradisíacos e exóticos. Para isso, explana preliminarmente esses elementos para seus alunos, ao passo que solicita que pesquisem sobre o assunto e compartilhem o que descobriram na próxima aula.

Na aula em questão, o professor gera uma roda de conversa para a interação sobre os resultados das pesquisas dos alunos, posteriormente, iniciando uma sessão de jogo com seus discentes se utilizando do livro de Cassaro *et al.* (2013), detentor de cenário similar ao explanado pelo professor anteriormente e ao qual disponibiliza cópias da obra para os estudantes. Na aventura proposta aos alunos, os mesmos devem fazer seus personagens de acordo com atribuições propostas pelo livro, como guerreiro, mago, ladino e clérigo, atribuições essas que funcionam como posições dentro de um grupo, a função que cada personagem irá desempenhar. Uma leitura preliminar é feita para a construção dos personagens e introdução ao cenário da obra, ao que se segue o início da jogatina.

Ao final da aula, o professor anuncia que a continuação da aventura decorrerá na cidade de Malpetrim, local fictício do jogo, e que eles irão negociar com organizações criminosas. Um dos alunos, interessado pelo jogo e desejando saber mais sobre aquele universo, lê sobre a cidade no livro disponibilizado pelo professor e encontra uma maneira interessante de lidar com os criminosos. Na próxima aula, o aluno conversa com seus colegas e os informa sobre o Templo de Marah, um local sagrado onde atos violentos não são possíveis de acontecer e os ânimos se acalmam, devido ao poder da deusa que o guarda. Cientes disso, os alunos-jogadores levam as negociações para esse lugar e as interações diplomáticas ocorrem mais facilmente, acarretando no sucesso da missão para os jogadores.

Desse modo, pode-se observar como a atividade de leitura evolui de uma pesquisa obrigatória para um exercício de curiosidade e fruição. Utilizando como plano de fundo temáticas fantásticas, muito encontradas em obras literárias de ficção, o professor consegue chamar a atenção do aluno e direcioná-la para uma leitura e pesquisa prazerosas.

A interpretação de texto e compreensão de contextos se tornam atividades necessárias para a realização do jogo, seja na leitura preliminar realizada antes de se jogar ou nas leituras subsequentes, necessárias para uma maior compreensão do mundo fictício onde se joga.

Desse modo, acreditamos assim na leitura propiciada através do RPG, uma leitura que escapa de noções como a pura decodificação de signos e a realização de uma atividade apenas para atribuições de nota, sem aprofundamento. A fruição é outro ponto-chave, seu sucesso em aplicação pode conceder aos alunos uma forma de lazer que independe da escola. O gosto que pode ser adquirido pelo jogo iria além da atividade lúdica educacional e se incorporaria no

cotidiano daquele sujeito, como ação criativa e ativa de leitura de mundo, contribuindo para o crescimento intelectual.

### 3.3 O RPG COMO UM CAMINHO PARA A LITERATURA

O baixo rendimento de nossos alunos no tocante à leitura é uma realidade que se espalha no processo de ensino e aprendizagem é decorrente, muitas vezes, pela limitação na capacidade de interpretação e aprofundamento do texto escrito vai do conto de curta extensão ao romance clássico, de páginas volumosas. Nota-se, assim, que esse déficit também inclui um baixo número de leitores, número esse que vem diminuindo cada vez mais, como apontado anteriormente por Silva (2020). Diante disso, um bom ponto de partida para se melhorar os índices de leitura seria atrair os alunos para o universo literário, visto que obras como contos, crônicas, poemas e romances são ricas em significados e profundidade, passíveis de leituras críticas e reflexivas.

Ademais, o interesse por essas produções resulta em leituras recorrentes, sendo essa recorrência fundamental para um bom desenvolvimento da capacidade interpretativa de textos, pois, como indica Peruzzo (2011, p. 95), “Assim é a leitura. Para se fazer leitores é necessário cultivar os atos de ler e entender”.

Pensando nisso, constata-se que para além das leituras necessárias, demandadas pela sociedade no dia-a-dia, encontra-se a leitura por fruição. Outras leituras como aquela realizada para pesquisas pessoais ou para se informar sobre as notícias do dia não são obrigatórias para o indivíduo, cobradas pelo meio, porém, encaram o ato leitor como um meio para um fim. A leitura por fruição encara o ato leitor como um fim em si mesmo, como um alimento para a alma e intelecto. A literatura se encontra justamente nesse espectro, uma arte moldada na ação leitora, desse modo, acreditamos em seu potencial para envolver o aluno, demonstrando -o que ler pode ser divertido, assim como um filme ou série de TV.

Para além do entretenimento e do prazer, a ficção possui distinções favoráveis ao crescimento humano, visto que permite uma viagem entre as teias da vida humana, como as relações sociais; os sentimentos; as sensações geradas por esses processos; a autodescoberta e a descoberta da realidade do outro. Visualizar os processos pessoais e interpessoais como um terceiro, um espectador que não interfere mas reflete, observa e se coloca nos papéis dos personagens, atribuindo-lhes valores e considerações diversas, possibilita uma leitura de mundo, uma experimentação de atos que não se viveu propriamente, mas foram internalizados.

Essa ficção reflete a literatura, pois a “literatura é uma *ficção*: eis a primeira definição estrutural” (TODOROV, 1978, p. 16, *apud* CUPERTINO, 2008, p. 54). Sendo assim fruto da imaginação, amparada na realidade observada, Cupertino (2008) aponta que:

A ficção é um lugar ontológico privilegiado: lugar em que o homem pode viver e contemplar, através de personagens variadas, a plenitude da sua condição, em que se torna transparente a si mesmo; lugar em que, transformando-se imaginariamente no outro, vivendo outros papéis e destacando-se a si mesmo, verifica, realiza e vive a sua condição fundamental de ser auto-consciente e livre, capaz de desdobrar-se, distanciar-se de si mesmo e de objetivar a sua própria situação. (MELLO; SOUZA, 2000, p. 41 *apud* CUPERTINO, 2008, p. 61).

Vemos assim a capacidade de reflexão do texto literário. Ao nos confrontar com uma dada realidade, com personagens que refletem características humanas das mais variadas, somos levados de encontro a um cenário peculiar que pode refletir crenças e comportamentos comuns à nossa percepção, da mesma forma que o oposto acontece. Essa viagem ao universo ficcional pode tocar o mais profundo interior de nossas almas, levando a questionamentos pessoais e autodescobertas, ao passo que a realidade do outro reverbera na nossa, podendo incitar desde condescendência passiva a conflitos internos.

Em concordância a essas postulações, Peruzzo (2011), ao citar Betelheim (1980), elucida que para além de elementos apelativos e visuais, utilizados para atrair o leitor, uma boa obra literária desperta a imaginação do sujeito, exercita seu intelecto e o ajuda a compreender suas emoções. Conectando-se de maneira aprofundada ao leitor, suas aspirações e preocupações são tocadas através dessa leitura, suas dificuldades e problemas representados, buscando auxiliá-lo a resolver essas questões. Obras que trabalhem tais pontos não se deterão apenas em entreter o indivíduo, mas o servirão de subsídio para o crescimento como ser humano, maturando suas ideias e concepções.

Essa capacidade que a obra literária possui de tocar o leitor se explica pela sua concepção. Como explica Candido (2010), a arte trabalha em uma via de mão dupla: constrói-se inspirada no meio social, no sentido em que agrega em sua estrutura, necessariamente, elementos da nossa realidade, assim, pode-se captar em qualquer obra artística fragmentos em maior ou menor grau do nosso mundo. Quando apresentada ao público, por sua vez, essa obra exercerá influência sobre o meio social, ao passo que retrata elementos da sociedade que podem ser familiares ao indivíduo ou não. Nessa característica repousa a capacidade da arte, e consequentemente da literatura, de combater a alienação cultural e social, revelando muitas vezes, esferas e nuances da vida humana que o receptor daquela obra não conhecia.



Indo além dessa concepção de Candido (2010), considerando a arte uma manifestação inerente à vida social, a literatura também o é. Representando temáticas e elementos da vida comuns ao ser humano, facetas do comportamento e aspirações que podem reverberar no leitor de maneira atemporal, a literatura representa o ponto culminante da leitura, em que essa encontra sua mais profunda atividade.

A partir desse ponto fica claro apontar que o processo de leitura não se detém na extração de informações, pelo contrário, a evolução da atividade leitora desemboca na leitura crítica, consciente e reflexiva. A partir dessa capacitação, o sujeito estará apto para se colocar bem em sociedade, lendo não somente textos escritos de forma adequada, mas também imagens e sons. A habilidade aprimorada de compreensão se expande então para todas as ações do sujeito, o possibilitando articular bem as diversas informações apreendidas ao seu redor.

Para criarmos então uma comunidade leitora, é necessário encarar esse ato como algo cotidiano. Livros devem ser expostos e oferecidos aos alunos recorrentemente, um ambiente rodeado dessas obras também contribui para o interesse do jovem, assim como quadros, imagens e outros elementos visuais. Outro ponto fundamental a se destacar é a sensibilidade que o educador considerar ao selecionar as obras com as quais trabalhará com seus alunos, a realidade dos discentes deve ser encontrada em algum grau nestas produções, de mesmo modo, os gêneros cooptados pelo educador devem condizer com a faixa etária e conhecimentos prévios dos alunos, gerando assim reconhecimento e maior facilidade no momento de leitura. Quanto a isso, Peruzzo (2011) postula que:

O educador deve procurar estratégias para promover uma aprendizagem que se encontre intimamente à tomada de consciência da situação atual real vivida pelo educando, proporcionando-lhes momentos de sistematização e associação, fazendo com que os recursos utilizados pelos alunos sejam próprios de suas vivências, dessa forma, a leitura e a escrita, que anteriormente, não lhes faziam sentido, passam a ter significado. (PERUZZO, 2011, p. 99).

Desse modo, um diagnóstico deve ser executado para o trabalho com as obras literárias. Aproximar a realidade do aluno com a realidade da obra em questão possibilitará a associação entre ambos, a percepção dessa relação de identificação aproximará assim o jovem da história apresentada. Por sua vez, Zamariam (2017, p. 307) esclarece que:

Não é possível formar um leitor “empurrando-lhe” um clássico da literatura, uma vez que o adolescente que nunca teve contato com esse tipo de texto não tem subsídios lexical, sintático e estilístico para compreendê-lo e, por conseguinte, para aprender e fruir com sua leitura. Ao contrário, a obrigação

de realizar uma atividade que não lhe parece interessante tampouco significativa, só o fará rechaçar cada vez mais a leitura dos clássicos.

Do mesmo modo, o nível da produção exerce influência em sua recepção. De acordo com o grau de conhecimento e maturidade crítica dos discentes, os textos escolhidos devem se configurar em consonância, assim, antes de apresentar aos alunos textos clássicos de uma época distante, o professor deve iniciar o trabalho com textos contemporâneos, detentores de traços comuns àqueles indivíduos.

Outro aspecto importante no ensino do saber literário é a própria concepção do professor sobre essa arte. Pinto (2017, p. 2) pontua que:

O professor deve ser visto como mediador, como exemplo, portador de uma prática de leitura assídua e acumulativa [...]. Para despertar o desejo no indivíduo pela leitura, é necessário que ele receba uma influência positiva em relação a ela [...]. O professor ao exercer suas práticas de leitura, pode estimular a busca incessante do aluno pela leitura, ou a sua aversão, desempenhando papel crucial na formação de leitores críticos.

Dessarte, a postura do educador frente ao texto literário se mostra tão importante quanto o texto em si. Ao apresentar uma obra, mais do que trazer um exemplar adequado aos padrões dos estudantes, condizente com suas aspirações e situações de vida, o educador deve transmitir em sua fala o prazer daquela leitura, deve instigar e envolver os discentes com a riqueza e profundidade que aquele texto possui. Assim, ante à obra o professor deve ser também um leitor, um exemplo do sujeito envolvido perante àquele livro e transmitir esse processo aos seus alunos, procurando genuinamente os levar de encontro ao universo ficcional literário.

Cabe ainda nos determos no aspecto avaliativo atribuído ao exercício literário nas instituições de ensino, pois, invariavelmente, através das atividades escolares os educadores buscarão avaliar a aprendizagem dos alunos, atribuindo-lhes notas. Nesse aspecto, é de suma importância atentar para o método utilizado nesse processo, podendo contribuir ou atrapalhar para o desenvolvimento da competência leitora dos discentes.

Dentre os meios de avaliação usualmente aplicados, Pinto (2017) chama a atenção para o resumo, o relatório e o preenchimento de ficha. Para o autor, tais métodos de avaliação apenas desestimulam o interesse pela leitura, tornando-a uma atividade monótona e prejudicial, ao passo que afastam o prazer da literatura para abarcar uma checagem falha de aprendizado. De fato, avaliações como debates e encenações teatrais são apontadas como mais frutíferas, exigindo mais conhecimento e dedicação por parte do aluno, ao mesmo tempo que o colocam

como protagonista de sua leitura, demandando a expressão de todo o conteúdo que lhe foi adquirido.

O ponto-chave dessas avaliações superiores repousa em sua capacidade de conceder ao leitor o espaço e tempo para compartilhar não apenas seus registros de leitura, mas também suas impressões próprias, seus sentimentos e percepções acerca do texto lido. As impressões dos colegas, por sua vez, somarão concepções, noções e sentimentos àquela obra, de modo que a partilha dessas experiências enriquecerá a compreensão de todos os envolvidos. Assim, percebemos que a avaliação didática detém tanta importância na aplicação das atividades com a leitura literária quanto o restante das etapas. Todo o processo, desde o diagnóstico inicial da turma até a finalização completa, deve ser planejado com cautela, atentando sempre para a melhor maneira de incutir o desejo pela leitura nos alunos.

Objetivando um método atraente, funcional, moderno ao olhar dos alunos e acima de tudo, eficiente, nos deparamos com o RPG, um meio de leitura que se espalha para diferentes áreas, dentre elas, a literatura.

Analisando as considerações realizadas até o momento, nota-se que a leitura pode ser amplamente trabalhada através do RPG, sua estrutura e funcionamento demandam uma carga considerável de leitura por parte dos jogadores e o professor pode utilizar essa característica como uma entrada para estimular a ação leitora de seus alunos: sugerindo livros com temáticas parecidas; livros que abordam ideias apresentadas no jogo; pode selecionar um único ponto da atividade lúdica e aprofundá-la em outra obra ou pode simplesmente aproveitar o interesse suscitado pela leitura para apresentar uma obra de sua escolha. Porém, em adição a isso, muitos títulos do jogo de representação possuem literatura própria, livros que acrescentam conteúdo ao jogo principal e possuem alta qualidade artística.

*Dungeons & Dragons*, por exemplo, conta com títulos como *Pátria, Exílio e Refúgio*, de R. A. Salvatore, obras que constituem uma trilogia renomada. Tormenta RPG, outro exemplo, conta com os romances *O Inimigo do Mundo, O Crânio e o Corvo, O Terceiro Deus, A Joia da Alma, A Flecha de Fogo e A Deusa no Labirinto*, além da coletânea de contos intitulada *Crônicas da Tormenta*, com seus três volumes. Dentre esses, *A Deusa no Labirinto*, de Karen Soarele, foi finalista em 2020 do 62º Prêmio Jabuti na categoria Romance de Entretenimento e do Prêmio AGES na categoria Narrativa Longa.

A partir disso, pode-se notar a qualidade dessas obras e avaliar seu uso na prática docente, servindo como sugestões a partir das produções citadas. O educador pode optar por abordagens diversas: apresentar primeiramente aos alunos os romances, exigindo sua leitura e desenvolvendo suas atividades em decorrência disso; iniciar sua abordagem através do jogo de

representação e encaminhar os alunos aos romances como o objetivo final; apresentar trechos das obras e trabalhar em cima deles; iniciar a partir do jogo e incumbir os alunos da leitura de contos, como aqueles encontrados na série Crônicas da Tormenta, entre outros. De forma indireta, o profissional pode também não exigir a leitura de tais obras, apenas as sugerindo para os alunos mais interessados, levando a uma leitura motivada essencialmente por interesse pessoal, uma atividade genuína de fruição.

Por sua qualidade e apelo de ficção altamente fantasiosa, as obras citadas podem potencialmente atrair os alunos, sendo vistas como uma novidade distinta entre as obras clássicas normalmente cobradas nas escolas. Narrativas mais curtas, como os contos citados, podem também ser utilizados para iniciar as leituras literárias, sendo mais amigáveis e condizentes com os interesses dos jovens, o que irá preparar o aluno para obras mais longas e exigentes criticamente.

Dentre tantas opções, o educador encontra um variado e proveitoso acervo para suas aulas. Desde jogos, passando por histórias em quadrinhos, séries, filmes e obras literárias, o RPG pode abarcar diversas temáticas e conteúdos escolares, e pode ser empregado como um estímulo inicial à leitura até uma atividade completa utilizando um romance, que exige uma leitura mais apurada. Desse modo, considerando suas inúmeras facetas e benefícios, nos encaminhamos para exemplos ilustrativos da utilização dessa ferramenta lúdica, baseando-se em trabalhos de pesquisadores da área e partindo de sua integral aplicação por docentes da língua portuguesa.

## 4 O JOGO EM SALA DE AULA E SUAS DIFERENTES ABORDAGENS

### 4.1 A BUSCA POR RESPOSTAS

Durante a elaboração desse trabalho, em suas fases iniciais, demonstramos os benefícios do jogo de representação para o ensino-aprendizagem e as áreas enfocadas de leitura, literatura e oralidade foram delineadas e compreendidas rapidamente, as relações estabelecidas entre essas se mostraram claras em nossas conjecturas desde o início. No entanto, a aplicabilidade do RPG em sala de aula mostrava-se como uma área nublada em nossas concepções. Para isso, pesquisando esse ponto crucial, encontramos trabalhos que traziam essa metodologia de modo prático em sua estrutura, indo além das suposições e postulações teóricas encontradas na maioria dos trabalhos pesquisados.

Motivações variadas puderam ser visualizadas nas pesquisas estudadas sobre o jogo de representação aliado à educação, assim como os objetivos propostos. Para a disciplina de língua portuguesa, alguns pontos centrais observados foram: a relação do jogo com a literatura e a ficção (CUPERTINO, 2008); os benefícios do RPG analisados por um prisma pedagógico e desmistificações do mesmo (VASQUES, 2008) e a competência leitora encontrada nos narradores de RPG, resultando em escritores (PAVÃO, 2000). Sendo esses alguns exemplos, encaixam-se nos trabalhos que não apresentam uma aplicação prática, como intervenção pedagógica, apesar de fornecerem rico subsídio teórico.

Autores como Marcatto (1996); Araújo e Fonseca (2005) apresentam indicações e recomendações do trabalho com o jogo em sala de aula. O primeiro, especialmente em três capítulos intitulados *RPG Como Instrumento Pedagógico*, *Como Criar uma Aventura Pedagógica* e *Aventuras Prontas*, aponta, no primeiro capítulo, para as distinções que possibilitam ao jogo ser utilizado em sala de aula, assim como direciona o educador em suas atitudes e postura diante do jogo, tais como o grau de informalidade adequado, como lidar com os alunos resistentes ao jogo, com os alunos tímidos e os desinteressados. No segundo capítulo, o autor apresenta um modelo que o educador pode utilizar para preparar sua aventura de RPG e no último, traz aventuras prontas para diversas disciplinas que podem ser aplicadas em partes ou na íntegra, dependendo das necessidades e condições do professor.

Araújo e Fonseca (2005), por sua vez, trazem, entre outras, as seguintes maneiras de abordar o trabalho com o jogo:

- a) A criação de um grupo especializado em RPG pedagógico, sendo esse composto de educadores capacitados, independentes da escola e podendo atuar em variadas

instituições. Esse grupo agiria em atividades extraclases opcionais, coadunando com o professor responsável pela turma, que incorporaria essa atividade como um complemento curricular oficial;

- b) O próprio docente agiria como jogador-narrador, elaborando e aplicando as atividades à sua maneira;
- c) Um grupo de docentes da mesma instituição agiria em conjunto na criação e aplicação do jogo, em um processo que envolveria variadas disciplinas e poderia durar desde algumas sessões até o ano todo, dependendo da recepção e *feedback* dos alunos a respeito da metodologia.

Considerando as contribuições desses autores até esse ponto, notam-se materiais frutíferos, passíveis de aproveitamento para qualquer profissional que se interesse em aplicar o jogo de representação em suas aulas. No entanto, a demonstração de exemplos comprovados, aplicados em sala de aula e bem-sucedidos não figuram nesses trabalhos até então. Recomendações, indicações e modelos são relevantes, mas sentimos a necessidade de buscar casos comprovados em nossa pesquisa, tanto para validar nossas reivindicações quanto para comprovar o valor do RPG como ferramenta de ensino-aprendizagem.

#### **4.1.1 RPG e literatura na prática**

Transcendendo a teoria, direcionamo-nos agora para aplicações reais do jogo de representação, tendo essas o intuito principal de aproximar aluno e literatura. Desse modo, contamos com as pesquisas de Araújo e Fonseca (2005); Justo, Pereira e Lima (2017); Zamariam (2017) e Oliveira (2020), sendo esse último um caso à parte. Apesar de não apresentar uma metodologia comprovada em sala de aula, desenha uma proposta pedagógica extensa e completa que se baseia nos escritos de Cosson (2021), merecendo destaque devido a sua profundidade em relação a outras propostas similares, como as de Marcatto (1996), com suas aventuras prontas.

Diante das indicações dispostas anteriormente, Araújo e Fonseca (2005) apresentam um sistema de RPG criado por eles para aplicação pedagógica, o sistema J.A.C. (Jogo de Aventura e Conhecimento). Com estrutura bastante simples, o sistema conta apenas com uma ficha de jogador e um dado de seis lados. A ficha possui seis espaços relevantes para a sua funcionalidade: esperteza, saúde, remédio, pontos, equipamentos e foto/desenho, ao ponto que

o dado é utilizado em parte da criação da ficha e para definir sucessos e falhas nas ações tomadas pelos jogadores: um valor par rolado significa sucesso e um ímpar, falha. Utilizando então esse sistema, os pesquisadores procederam à sua aplicação em duas instituições, o Centro de Ensino Fundamental Vargem Bonita e a Escola Classe 12 do Gama, em que a metodologia aplicada consistiu, basicamente, na leitura tradicional da narrativa em questão para os alunos, seguida de uma nova leitura, dessa vez, com a participação dos estudantes como personagens na trama.

Na primeira instituição, o RPG foi aplicado de duas formas: através de livros-jogos e através da narrativa convencional, com o uso do sistema J.A.C. Importante esclarecer: livros-jogos são aventuras que o leitor vivencia através de uma leitura individual interativa. Nessas obras, os caminhos que a narrativa segue dependem das escolhas e resultados de ações do jogador-leitor, assim, normalmente utilizando-se de dados e fichas, esses livros apresentam ao leitor uma aventura solo de RPG, com variados enredos e desfechos, podendo o sujeito proceder a uma nova jogatina com a mesma obra, e assim, experienciar uma inédita e diferente aventura.

Em ambas aplicações, trabalhou-se com a lenda do Curupira, de forma que a primeira proposta foi aquela com os livros-jogos. De acordo com os autores, os alunos se surpreenderam de maneiras diferentes com o desenrolar do jogo individual, dadas as experiências díspares de cada um. Em adição a isso, pontuam que: “Os relatos dos alunos após o término desta atividade foram os mais diversos possíveis: encanto, perplexidade, vontade de jogar novamente e algumas frustrações, pelo fato de alguns jogadores não terem atingido um final mais surpreendente” (ARAÚJO; FONSECA, 2005, p. 34). Nota-se assim o engajamento proporcionado pelo jogo, aliado ao fascínio despertado pela narrativa em si, com a união de ambos desembocando em uma leitura crítica e interessada.

Na segunda aplicação, com o sistema J.A.C., os alunos foram divididos em grupos, sendo que cada grupo ficou responsável por interpretar um personagem dentre os disponíveis: um índio, uma cabocla e dois caçadores de lendas. Para essa atividade com o RPG convencional, os autores afirmam que:

Devido a um maior número de possibilidades como operacionalização e resolução de situações problema em grupo, notou-se um maior interesse por parte dos jogadores. Vale comentar também que as situações durante o jogo foram as mais diversas possíveis, pois envolveram situações de negociação, perigo, confronto e descobertas. A aventura foi planejada inicialmente para um encontro. Porém, a história deixou situações inconclusivas e a segunda parte da narrativa ficou para um segundo momento (para a tristeza dos alunos que ficaram ávidos por continuar). (ARAÚJO; FONSECA, 2005, p. 34).

A partir dessas observações, podemos destacar duas coisas: o RPG apresenta um grande potencial pedagógico, se utilizado de maneira adequada, visto que as interações entre alunos através dos personagens e as interações com o educador estimulam engajamento, curiosidade, interesse e habilidades interpessoais, além de demonstrar ao jovem que literatura pode ser interessante e divertida, se trabalhada do jeito certo. A segunda observação se refere ao RPG na modalidade livro-jogo é que apesar de sua utilidade, mostrou-se inferior ao RPG convencional, em que um grupo se reúne e joga ao mesmo tempo. O interesse gerado nos discentes, assim como as competências humanas exercitadas, se mostram proeminentes nessa segunda modalidade, realçando seu valor.

Na Escola Classe 12 do Gama, por sua vez, o RPG foi aplicado somente em sua forma tradicional, para isso, foram montados dois grupos de cinco alunos, em que a narrativa escolhida para se trabalhar com o jogo foi a história da Chapeuzinho Vermelho, dos irmãos Grimm. Seguindo um roteiro elaborado pelos próprios alunos, alguns trechos da narrativa se mantiveram intocados, para o necessário andamento da história, assim, o restante da trama foi alterado pelas interações dos jogadores, com resultados que iam do cômico ao dramático. No final da atividade, os autores apontam para uma maior empolgação dos alunos, percebida a possibilidade de “vestir” os personagens e influenciar diretamente na trama.

O engajamento gerado pela atividade pôde ser percebido facilmente através das perguntas dos alunos, interessados em como seus personagens chegavam a tais resultados, através das jogadas de dados. Quanto a isso, os autores apontam que: “O uso do R.P.G. na literatura foi um momento riquíssimo em que os alunos puderam manifestar seus maiores desejos e frustrações ora existentes quando da narração de histórias, ora interagindo e questionando dentro do universo dos contos apresentados” (ARAÚJO; FONSECA, 2005, p. 35). Por fim, em suas considerações finais, os estudiosos confirmam novamente os benefícios do jogo de representação, ao postularem que:

O uso do R.P.G. como nova forma de prática de leitura, criou grande entusiasmo nas turmas onde foi aplicado e possibilitou uma nova via de atração pela literatura infanto juvenil [...] O que se pode afirmar da experiência, é que, visivelmente, o interesse pelo hábito de ler se condicionado a prática constante do jogo como um rico recurso pedagógico alternativo (dentro de condições ainda mais propícias ao uso da imaginação), possui grande potencial de fomento ao hábito da leitura, mesmo em comunidades escolares precárias em recursos literários e capacitação docente (p. 37-38).

Vale aqui informar que os estudantes selecionados pelos pesquisadores, nas duas instituições de ensino e nas três atividades que se seguiram, estavam na faixa etária dos 9 aos



12 anos. Para esse grupo, constatou-se a efetividade do RPG em cativar-lhes para o universo literário. A ludicidade presente no jogo, aliada à interação verbal entre os alunos e seu maior interesse pela trama ao “vestirem” um personagem, conferem essa sedução à ferramenta, instigando o aluno e o envolvendo, em uma ação criativa e divertida.

No entanto, devido à faixa etária desses alunos, pode-se indagar se sua aplicação surte igual efeito em estudantes mais maduros, de séries mais avançadas. Para sanar essa dúvida, nos deteremos agora nos estudos de Justo, Pereira e Lima (2017), pesquisadores que se voltaram para um público de maior idade ao abordar o RPG como uma ferramenta didática.

Realizado na Escola Cidadã Integral Professor José Soares de Carvalho, localizada na cidade de Guarabira – PB, o trabalho executado pelos autores se deu com uma turma do terceiro ano do Ensino Médio, em uma disciplina eletiva denominada *O RPG retextualizando o mundo literário*. Visando o jogo de representação como um meio para um fim (atrair os alunos para o universo literário), Justo, Pereira e Lima (2017) o utilizaram para trabalhar, principalmente, com a obra *Menino de Engenho*, de José Lins do Rego.

Construindo uma proposta simples, o trabalho se dividiu em três partes: a primeira consistiu da explanação aos alunos a respeito do RPG, do que se tratava e seus benefícios pedagógicos. Nessa etapa, os autores apontam que propiciaram sessões comuns de RPG, objetivando a apropriação dos alunos a respeito desse jogo, suas regras, estrutura e natureza. Nesse momento, os pesquisadores revelam que os campos da oralidade, escrita, trocas de informações e experiências e produções de histórias foram exercitados naturalmente, no decorrer da própria jogatina. Tais afirmações corroboram com parte de nossos pressupostos, além de apresentar a natureza educativa do jogo.

A segunda parte consistiu na leitura de obras literárias propostas pela disciplina, dentre elas, *Menino de Engenho*, selecionada para aplicação posterior. Esse momento se deteve, basicamente, na leitura das obras e debates sobre as mesmas, com esclarecimentos de pontos que, por ventura, tivessem causado confusão ou não entendimento aos leitores.

A terceira parte do trabalho se deu como a construção de uma verdadeira sessão de RPG. Partindo da obra de José Lins do Rego, os alunos montaram uma aventura com os personagens principais da obra, sendo esses, agora interpretados pelos estudantes. Definidos jogadores e mestre (ou narrador), a narrativa teve seu início, com um enredo diferenciado, alterado e reatualizado pelos alunos, de acordo com suas ações dentro do jogo.

Finalizado a proposta pedagógica, pôde-se perceber um emprego magnífico de sua essência: em nenhum momento o jogo foi adaptado, configurado de modo a se encaixar na proposta pedagógica, sua pura aplicação foi necessária não apenas para estimular os estudantes,

mas também para gerar um momento de releitura literária, de modo lúdico e crítico ao mesmo tempo. Importante também destacar as áreas exercitadas em todo esse processo, que segundo os autores englobam a “argumentação, criatividade, perseverança na conclusão de tarefas, imaginação criadora, espírito colaborativo, entre outras” (JUSTO; PEREIRA; LIMA, 2017, p. 6). Adiante, em suas considerações finais, os pesquisadores ainda apontam que:

Em virtude dos apontamentos apresentados, concluímos que o período em que aplicamos o RPG na obra *Menino de Engenho* percebemos o interesse e estímulo dos jovens na leitura dos clássicos de nossa Literatura Brasileira. Esta ferramenta foi de fato motivadora e fez despertar neles o interesse e curiosidade pela leitura. (JUSTO; PEREIRA; LIMA, 2017, p. 8).

Comprovando assim a eficácia do RPG em turmas mais avançadas, em igual escala, pode-se evidenciar sua capacidade em lidar com alunos de diferentes faixas etárias, captando a atenção e o interesse desses jovens. Outro ponto importante é a comprovação de noções postuladas anteriormente nesse trabalho. Competências humanas como a persuasão, a criatividade e o trabalho em equipe, citadas no primeiro capítulo como áreas beneficiadas pelo RPG, recebem agora um maior embasamento, amparadas em uma aplicação real do jogo em sala de aula.

Ainda no Ensino Médio, temos o trabalho de Zamariam (2017), professora que se propôs adaptar o conto “A Cartomante”, de Machado de Assis, para o formato do jogo de representação, com o intuito de estimular nos alunos o interesse pela leitura. O projeto da docente se passa no colégio Sesi de Bandeirante – PR, no evento Eureka 2014, destinado a divulgar inovações no ensino da língua e da literatura.

Para a realização da sessão de jogo, a docente produziu o material necessário, contando com um “Livro do Mestre” (similar aos suplementos de RPG destinados ao jogador-narrador) e fichas de personagens, referentes aos personagens do conto machadiano. Com um sistema de RPG próprio, contendo fragmentos do conto original com estilo semelhante e fichas prontas, a aventura estava encaminhada.

Para selecionar os alunos que comporiam os jogadores, a docente utilizou questionários com perguntas relevantes ao assunto. Uma característica interessante nesse ponto é a abordagem feita pela profissional. Visando comparar os alunos de acordo com suas experiências literárias, Zamariam (2017) mescla-os de acordo com a resposta dada a uma pergunta de seu questionário: “você gosta de ler?”. A atitude almeja analisar como os alunos desinteressados pela leitura se comportarão em jogo. Ao final dessa seleção, três grupos de quatro alunos cada foram formados.

Realizadas em uma sala de aula ambientada, de acordo com a narrativa machadiana, as sessões transcorreram e resultados proveitosos foram observados. A autora aponta para duas noções visivelmente suscitadas durante aquele momento: a afetividade e a criticidade. A afetividade foi despertada com as concordâncias e discordâncias dos alunos com as índoles dos personagens propostos, seus valores e orientações morais não foram ignorados. A criticidade foi atizada na interpretação desses personagens, ao passo que os alunos comparavam seus valores pessoais com os valores dos mesmos. Outra observação importante é a apreensão dos conhecimentos a partir do envolvimento no jogo, questões como o enredo e a época da narrativa utilizada foram assimiladas por todos durante as sessões. Quanto a isso, a autora pontua que:

Nas falas dos alunos percebemos como eles se envolveram nessa “leitura” preliminar e como compreenderam a dinâmica do enredo, da época e do texto literário em questão durante a campanha de RPG, independentemente de serem leitores ou não. Em primeira análise, ainda superficial, não percebemos diferença significativa de desempenho no jogo entre o aluno que lê muito, o que lê pouco ou o que não gosta de ler, refutando uma das ideias iniciais. O resultado esteve mais ligado à personalidade (timidez, extroversão, “esperteza”, “pouca criatividade” etc.) de cada aluno, contudo os “leitores maduros” eram mais refinados em suas decisões. (ZAMARIAM, 2017, p. 310-311).

De acordo com essas observações, podemos extrair que: o nível de leitura literária do aluno não o impede de participar de dinâmicas de RPG, pelo contrário pode ajudar; a personalidade dos jogadores importa e por último, o professor pode trabalhar tanto com o desenvolvimento literário quanto com o desenvolvimento social a partir do RPG. Essas noções abrem espaço para a possibilidade de atividades recorrentes com o jogo de representação, à medida que o interesse gerado nos alunos possibilitará aos mesmos um aprofundamento em obras literárias, o que por sua vez, aprimorará suas ações dentro do jogo.

Questões de personalidade podem ser trabalhadas para o envolvimento dos alunos mais tímidos, por exemplo, criando um ambiente mais receptivo para esses estudantes. O exercício com a oralidade, aliada a situações que os alunos mais reclusos se sintam confortáveis, possibilitará o aprimoramento das capacidades interpessoais nesses jovens, o que auxiliará em seus aprendizados de modo geral.

Adiante, a pesquisadora aponta ainda que:

É possível afirmar, *a priori*, que o RPG não é um motivador qualquer para a leitura [...]. É um momento muito importante de aproximação entre leitor e texto literário, para contato com o enredo e com pequenos trechos do original,

a fim de mostrar que a literatura em si é um jogo e que é, sim, fruição. (ZAMARIAM, 2017, p. 311).

Assim, se utilizado com o intuito de abordar uma obra literária, o RPG pode revelar o prazer contido nessas produções, atuando como um excelente motivador de leitura que, indo além dessa atividade como obrigação, amplia os horizontes do leitor, possibilitando um crescimento intelectual prazeroso.

Coadunando com as constatações até aqui observadas, Oliveira (2020) propõe em seu trabalho melhorar a relação entre aluno e literatura, tornando as leituras próprias da escola em um processo mais efetivo e dinâmico através do RPG. Para isso, o pesquisador utiliza dois conceitos norteadores: o “letramento literário” e a “sequência expandida”, noções retiradas da obra de Cosson (2021).

O letramento aqui delineado constitui-se de um conhecimento que vai além da trama da narrativa literária, visto que engloba elementos orbitais como o contexto em que ela foi produzida; a época do livro; o conhecimento externo de pontos tocados na obra; a correlação da obra em questão com outras e as práticas sociais relacionadas com aquela produção. Em suma, trata-se de uma proficiência com a arte escrita, ao passo que o letrado em literatura detém grande conhecimento e domínio dessa linguagem em questão.

A sequência expandida trata de uma metodologia de trabalho com a literatura, sendo assim uma sequência didática completa, que utiliza em sua estrutura elementos como a motivação para a leitura; a introdução da obra e autor; leitura integral do texto; momentos de interpretação compartilhada; contextualizações; aprofundamentos em aspectos específicos da obra e atividades de intertextualidade, relacionando o texto focado com outros que lhe são pertinentes.

Para sua proposta, Oliveira (2020) trabalha com duas obras distintas, um livro-jogo denominado *Ossos Sangrentos*, de Jonathan Green (2017) e o clássico romance da literatura infantil *A ilha do tesouro*, de Robert Louise Stevenson (2004), escolhidos em conjunto devido suas temáticas e estruturas similares. A escolha por essa modalidade de RPG foi feita considerando um grande número de alunos, julgada mais adequada nessa situação. Serve também para introduzir o jogo de representação aos discentes de modo mais simples, visando a compreensão de sua estrutura pelos jovens. Desse modo, destinada para alunos do 8º ano do Ensino Fundamental, a proposta do autor se resume em:

A sequência expandida será iniciada por atividades voltadas para a **motivação** dos alunos, de forma a introduzir o aluno no universo da aventura pirata das

obras a serem trabalhadas. Na sequência, faz-se a **introdução** do livro-jogo *Ossos Sangrentos*, de Jonathan Green e do universo, características e regras da categoria RPG-solo. As atividades do **desenvolvimento** (divididas em três partes) se destinam a orientar os alunos no jogo e na leitura da obra literária, expandindo os horizontes do leitor com outros textos que dialogam tematicamente e/ou formalmente com as obras centrais da sequência didática. [...]. Embora a leitura seja um “ato solitário” o compartilhamento das impressões de leitura se dará de “forma solidária” [...]. Para isso, as impressões de leitura serão feitas em uma mesa-redonda, com alguns textos permeando a discussão. Em etapa posterior, os alunos serão convidados a realizarem uma adaptação do livro literário lido para o formato RPG-solo, nos moldes do livro-jogo *Ossos Sangrentos*. (OLIVEIRA, 2020, p. 10-11, grifos do autor).

Ao longo de nove páginas, a sequência didática é esmiuçada, sendo que para a motivação, o pesquisador apresenta um vídeo aos alunos e partindo dele discorre sobre narrativas de aventuras. Na introdução, discorre sobre o RPG-solo, suas características e funcionamento, trazendo a obra *Ossos Sangrentos* à tona nesse momento, elucidando seu enredo. A primeira parte do desenvolvimento consiste na explicação aos alunos sobre o jogo em questão, ao passo que quando esses entendem, procedem a jogatina em sala de aula e depois em casa, reunindo-se após esse procedimento para compartilharem suas experiências. Na segunda parte, professor e alunos debatem sobre a pirataria, utilizando como suplemento a esse debate um vídeo sobre o famoso pirata Barba Negra. A terceira parte do desenvolvimento destina-se à leitura do romance, com uma explanação sobre o autor e o contexto da obra feitas anteriormente. Intervalos são colocados ao longo da leitura, de modo a acompanhar o progresso dos alunos, tirar dúvidas e trabalhar obras pertinentes ao texto literário. Para isso, o pesquisador sugere textos complementares como contos e cordéis.

Por fim, o autor propõe uma adaptação do romance ao formato de livro-jogo, em uma atividade realizada por toda a turma, de modo que após a fabricação desse jogo sua divulgação seja feita nas redes sociais e na comunidade escolar, buscando valorizar o trabalho dos estudantes e reconhecer seus esforços. Um adendo interessante citado ao final da proposta é trabalhar com outros professores, de modo que outros conteúdos adentrem essa atividade e a interdisciplinaridade possa agir.

Para a proposta de Oliveira (2020), as principais contribuições foram a perspectiva da utilização de livros-jogos para turmas volumosas, devido a incapacidade de se realizar sessões convencionais de RPG com um público tão amplo e os conceitos resgatados de Cosson (2021) de “letramento literário” e “sequência expandida”, que possibilitam uma metodologia versátil e profunda para se trabalhar com a literatura de modo geral, inclusive com a ferramenta interativa.

Partindo então dessas considerações, propomos nesse momento uma sequência didática de nossa autoria, simples em sua estrutura e abordagem, visando apresentar aos alunos essa lúdica percepção da literatura. Para isso, nos apoiaremos na obra *Letramento literário: teoria e prática*, de Rildo Cosson (2021) para a construção de uma “sequência básica”, uma sequência pedagógica mais simples que a encontrada no trabalho de Oliveira (2020), no entanto, não menos funcional. Essa escolha se deve ao almejarmos um contato introdutório entre o jogo de representação e os alunos, ao passo que o sucesso nessa abordagem pode abrir espaço ao educador para trabalhos com a leitura cada vez mais complexos e profundos com os discentes.

#### 4.2 PROPOSTA DE SEQUÊNCIA BÁSICA COM O JOGO DE REPRESENTAÇÃO

A objetivo primordial dessa sequência pedagógica repousa na aproximação do aluno para com a literatura, mas especificamente a literatura fantástica. A ficção encontrada em obras dessa espécie encanta leitores de todas as faixas etárias, ao passo que para o público infanto-juvenil obras notáveis dessa categoria povoam a literatura, como *O Maravilhoso Mágico de Oz*, de L. Frank Baum; *Eragon*, de Christopher Paolini; *O Feiticeiro de Terramar*, de Ursula K. Le Guin e o clássico *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll.

Visando textos menores, para facilitar o interesse dos alunos por essas obras, decidimos propor que se trabalhe com contos fantásticos. Desse modo, embasando-se na proposta de Cosson (2021) adotaremos uma sequência básica, seguindo a estrutura de motivação; introdução; leitura e interpretação, proposta pelo autor. O RPG será evocado ao longo de toda a proposta, promovendo um esperado engajamento e interesse no trabalho proposto.

O público-alvo será o 2º ano do Ensino Médio, podendo essa proposta ser aplicada também no 3º ano do Ensino Médio. Para isso, em horário contrário às aulas normais, o professor poderá aplicar essa sequência através de disciplinas eletivas, projetos na instituição que forneçam esses encontros regulares com os alunos ou outra atividade extracurricular semelhante. Ademais, a turma em questão deve conter no máximo 10 alunos, devido às dificuldades em se trabalhar com o RPG convencional com um número elevado de pessoas.

### 4.2.1 Motivação

Duração aproximada: As atividades 1, 2 e 3 demandarão uma aula; a atividade 4 demandará uma aula e a atividade 5 demandará duas aulas.

Atividade 1: Apresentar o conceito de “conto fantástico”, explanando suas características e aplicações.

Atividade 2: Para ilustrar, disponibilizar o conto de fantasia leve *Quem se contenta*, de Ítalo Calvino, obra que faz alusão a um governo autoritário através de alegorias. Após a leitura um debate deve ser promovido, elucidando pontos interessantes da obra, captando as impressões e interpretações suscitadas pela narrativa e discutindo as propriedades do gênero no conto em questão.

Atividade 3: Exibição do trailer do filme *As Crônicas de Nárnia: O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa*, dirigido por Andrew Adamson. Nessa produção audiovisual, um cenário de alta fantasia é abordado e servirá para demonstrar aos alunos uma ficção mais profunda, com a presença de animais falantes, seres mitológicos e poderes mágicos. Como na atividade anterior, um debate deve ser realizado, atentando para os mesmos elementos.

Atividade 4: Partindo para o trabalho com o jogo de representação, o professor apresentará aos alunos o RPG, fazendo uma explanação sobre suas características principais. Após esse momento, o educador apresentará aos discentes o jogo *Tormenta RPG* (cenário de alta fantasia), explicando as mecânicas básicas do sistema e traçando um breve panorama do cenário. Esse processo deve levar um tempo considerável, o que ocupará o restante da aula, assim, o professor deve incumbir os alunos a prepararem suas fichas de personagens para o próximo encontro, quando ocorrerá a sessão do jogo. Um acompanhamento para a retirada de dúvidas e clarificações a respeito do jogo deve ser feito através de uma rede social, como o WhatsApp, evitando problemas no momento da jogatina. Para maior aprofundamento da atividade, o professor deve solicitar dos alunos uma pesquisa a respeito do jogo *Tormenta RPG*, feita no livro básico do mesmo, que deve ser disponibilizado aos alunos pelo docente.

Atividade 5: Após uma discussão sobre as pesquisas dos alunos, iniciar a sessão de jogo. Para isso, o professor pode utilizar a aventura pronta *Covil do Terceiro*, de Marcelo Cassaro. No

andamento da aventura, o jogo deve ser ministrado de modo íntegro, permitindo aos discentes aproveitar do momento lúdico para atuar com seus personagens e vivenciar uma narrativa fantástica, utilizando os conhecimentos adquiridos nas atividades anteriores. Ao fim da sessão, o professor deve promover uma roda de conversa centrada nas impressões dos alunos a respeito da jogatina. Esse momento será muito importante para se aferir o interesse pelo jogo e pela estrutura da narrativa fantástica, o que irá preparar os jovens para as leituras que se seguirão.

#### 4.2.2 Introdução

Duração aproximada: As atividades 1 e 2 demandarão uma aula.

Atividade 1: Apresentar aos alunos, através de slides, os contos *Hedryl*, de Raphael Draccon; *Rixa de Sangue*, de Vagner de Abreu e *Jogo de Damas*, de Remo di Sconzi, obras presentes no primeiro e segundo volumes da antologia de contos *Crônicas da Tormenta*, com organização de J. M. Trevisan. A introdução aos autores possui relevância e deve ser feita de modo dinâmico, não se prendendo a pormenores biográficos. De preferência, uma explanação rápida relacionando as características dos autores com as características presentes nas obras. Uma sugestão é discorrer apenas sobre: nome do autor; seu local e data de nascimento e moradia; características físicas (com fotos ilustrativas); formação; carreira profissional e aspectos específicos do escritor que possam se relacionar com o conto em questão.

Atividade 2: Para instigar o interesse dos alunos, o professor deve revelar que todas essas produções são de autores entusiastas de jogos de representação, de modo que as narrativas se passam no cenário do jogo *Tormenta RPG*, apresentado anteriormente. Destacar que cada conto possui entre 20 a 25 linhas e apontar os seguintes aspectos das obras em questão: *Hedryl* aborda uma história clássica de herói defensor dos mais fracos, lutando violentamente pela justiça em nome de seu deus; *Rixa de Sangue* contém cenas marcantes que envolvem escravidão, um governo ditatorial e machismo; *Jogo de Damas* apresenta um claro conflito de classes sociais, com feitos absurdos de ostentação. Todas as obras também possuem grandes demonstrações de alta fantasia.



### 4.2.3 Leitura e interpretação

Duração aproximada: A atividade 1 demandará duas aulas; a atividade 2 demandará duas aulas; a atividade 3 demandará duas aulas e a atividade 4 demandará duas aulas.

Atividade 1: Para um exercício calmo e reflexivo, incumbir aos alunos a leitura dos contos em casa, um de cada vez, sendo esses disponibilizados através de plataformas online, como o WhatsApp, em formato de PDF. Como primeiro a ser lido, deve-se indicar Hedryl, sua leitura deve ser feita para a aula seguinte, onde um debate será iniciado e se explicitará as percepções dos alunos. Após esse debate, como forma de registro de leitura, sugerir aos alunos a elaboração de um conto fantástico que se centrará em algum personagem da trama lida e informará acontecimentos da vida desse personagem antes ou depois da história presente no conto principal.

Atividade 2: Em atividade similar a anterior, indicar aos alunos a leitura de Rixa de Sangue, disponibilizado em PDF. Em sala de aula, promover um debate à cerca das interpretações dos alunos, focalizando as temáticas da escravidão, do regime ditatorial de governo e de lendas, costumes e credices. Nesse momento, sugere-se uma atividade interdisciplinar com a disciplina de História, possível de aplicação caso um professor dessa matéria se disponha a contribuir com a aula. Caso contrário, o professor de língua portuguesa deve pincelar tais pontos, discorrendo de acordo com seus conhecimentos. De maneira igual a atividade anterior, propor a escrita de um conto fantástico nos mesmos moldes apresentados.

Atividade 3: Finalizando os contos, propor aos alunos a leitura de Jogo de Damas, disponibilizado também em formato PDF. Na aula seguinte, intermediar um debate nos mesmos moldes anteriores, focalizando as temáticas de conflito de classes sociais, ostentação, inteligência artificial e desprezo aos seres humanos. Tal conto possibilita também um trabalho interdisciplinar com a disciplina de Sociologia, caso um profissional da área se proponha a ajudar. Ao final do debate, pode-se propor a elaboração de um conto fantástico que segue os moldes já apresentados.

Atividade 4: Organizar um novo debate a respeito dos contos, dessa vez, atentando para as relações que as obras mantêm entre si. Para unir essas impressões em uma atividade de escrita, incumbir aos alunos a elaboração de uma resenha crítica sobre os três contos lidos, em que

devem ao final, apresentem os pontos e fortes e fracos da leitura dessas obras, justificando suas opiniões.

Utilizando-nos da noção de letramento literário, propomos então uma atividade pedagógica que através de etapas estimula e seduz o aluno para a leitura da obra. A preparação, engajamento obtido através do jogo lúdico, atividades adicionais dentro da leitura do texto literário e o enfoque nos campos da leitura e oralidade produzem uma proposta que julgamos fecunda para o aprimoramento das competências linguísticas do aluno.

Vale destacar o fato de que, em nossa proposta, não utilizamos de obras canônicas para serem os textos finais almejados, mas sim produções que se relacionavam diretamente com o RPG. Esse posicionamento parte do nosso objetivo em criar um contato amigável entre aluno e literatura, ao passo que direcioná-los para produções densas e extensas atrapalhariam essa abordagem. No entanto, deve-se considerar o trabalho com textos mais longos e complexos se percebido o êxito na atividade aqui delineada, traçando um caminho de aprofundamento crítico com os alunos.

De mesmo modo, se alcançado o aprendizado esperado com essa sequência básica, o educador pode considerar atividades distintas com o RPG em sua turma. O uso de romances desse universo fictício é viável, visto que as produções apontadas anteriormente como *A Deusa no Labirinto* e *A Joia da Alma*, de Karen Soarele. O uso de livros-jogos, quadrinhos ou mesmo o RPG convencional em turmas mais numerosas pode ser explorado de acordo com cada turma e cada docente, adequando a ferramenta para cada situação. O interesse pela temática fantástica pode também abrir espaço para o trabalho com obras clássicas de autores nacionais, como *A Igreja do Diabo*, de Machado de Assis e *Macunaíma*, de Mário de Andrade, por exemplo.

Assim, esperamos poder contribuir para a prática docente através dessa pesquisa, adicionando uma nova forma de abordar a literatura com os nossos alunos. O déficit de leitura e oralidade em nosso país precisam ser superados urgentemente e desejamos que a proposta aqui delineada possa auxiliar nesse processo, mesmo que em pequena escala.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho aqui desenvolvido norteou-se a partir do RPG (jogo de representação) e como esse poderia atuar como uma ferramenta didática para as aulas de Língua Portuguesa, com ênfase nas áreas de leitura e oralidade. Ao longo desse processo, os conceitos de “letramento literário”, “sequência expandida” e “sequência básica” foram fundamentais para compreender a dinâmica do jogo em sala de aula e propor uma metodologia eficiente para sua aplicação.

A escolha desse tema deu-se inicialmente por interesse pessoal, a partir de um hobby. Notando as características educativas que esse jogo possui, sua aplicação em ambiente escolar aconteceu naturalmente. Em adição a isso, variadas pesquisas sobre o RPG em âmbito pedagógico fortaleceram essa proposição, aliadas ao claro enfoque que essa ferramenta dispõe para as áreas abordadas de leitura e oralidade, campos esses precários de qualidade em muitas instituições de ensino. Assim, com o intuito de contribuir para a comunidade acadêmica e sociedade, esse trabalho propôs-se uma forma divertida e lúdica de se abordar a literatura, atraindo os alunos para essa linguagem e aprimorando suas competências leitoras e orais nesse processo.

Quanto aos objetivos propostos para essa pesquisa, pode-se concluir que foram devidamente atingidos. O objetivo geral: analisar a efetividade da aplicação do RPG como ferramenta pedagógica para as aulas de Língua Portuguesa, foi ilustrada e comprovada a partir de trabalhos de pesquisadores na área, tanto em âmbito teórico, quanto em práticas frutíferas de aplicação do mesmo em instituições de ensino.

O primeiro objetivo específico: apresentar os benefícios da utilização do RPG em sala de aula, foi comprovado e evidenciado ao longo da pesquisa com elementos como o estímulo à leitura, oralidade, criatividade, trabalho em equipe e o aprimoramento de técnicas de persuasão. O segundo objetivo específico: ilustrar a relação entre leitura, literatura e RPG, a fim de inserir o aluno no universo literário de modo espontâneo e divertido; foi outro ponto abordado de modo satisfatório, com as obras de escrita literária figurando no universo “rpgístico” e o fato de os alunos recorrentemente demonstrarem interesse nessas áreas de modo espontâneo. O terceiro objetivo específico: operar com a oralidade de modo amplo e eficiente por meio do letramento literário e o RPG, evidencia que em todas as práticas de jogo, desde sua efetivação até as atividades advindas do mesmo, é possível despertar o interesse dos discentes. O quarto objetivo específico: propor uma sequência didática para o ensino de literatura a partir do RPG, foi alcançado por meio da sequência básica elaborada ao fim desse trabalho, em que o jogo de representação integra a atividade leitora e literária de forma profunda.

Partindo então dessas considerações, pode-se afirmar que a hipótese formulada para essa pesquisa foi confirmada, uma vez que a noção de que o RPG pode atuar como um instrumento didático para o ambiente escolar mostrou-se válido. Assim, através de um processo organizado de atividades, como a sequência básica proposta, pode-se efetuar um trabalho profícuo e interligado com as áreas da oralidade, leitura e literatura, além de demais campos que tocam essa atividade como a criatividade, trabalho em equipe e a interdisciplinaridade.

Ao fim desse trabalho, pôde-se perceber a ampla gama de aplicações que o RPG possui. Útil para se trabalhar com diversos conteúdos educacionais, disciplinas e séries diferentes, assim o jogo pode auxiliar o profissional da educação de diversas maneiras. O mundo de quadrinhos, literatura, livros-jogos, filmes, séries, animações e o RPG convencional, fornecem também diferentes plataformas para essa ferramenta. Tocando a superfície, nossa proposta traçou um percurso introdutório que pode ser desenvolvido em atividades mais complexas. Um trabalho proveitoso que poderia partir desse seria o aprofundamento em aspectos próprios do jogo de representação.

A criatividade, por exemplo, poderia constituir elemento principal de uma pesquisa, em que essa seria exercitada através do RPG. A interdisciplinaridade, o trabalho com aspectos interpessoais, o protagonismo do aluno em sua aprendizagem, a apreensão de elementos persuasivos no discurso público e o trabalho em equipe são também possibilidades que podem, individualmente, gerar pesquisas científicas atrelados ao jogo de representação, não aprofundados nesse trabalho. Assim, partindo das considerações dispostas aqui, pode-se proceder outras pesquisas específicas sobre os pontos ressaltados ou aplicar a sequência básica proposta e registrar seus resultados, por exemplo. Dessa forma, em trabalhos subsequentes, pode-se expandir as discussões abordadas nessa pesquisa, enriquecendo as possibilidades no uso do RPG pedagógico.

## REFERÊNCIAS

- ACHILLI, J.; *et al.* **Vampiro: A Máscara**. São Paulo: Devir, 1999. Disponível em: <http://rpgmythos.blogspot.com/2015/08/vampiro-a-mascara-3a-edicao-pdf.html?m=1>. Acesso em: 23 jan. 2023.
- ACHILLI, J.; *et al.* **Vampiro: A Máscara Edição de 20º Aniversário**. Stone Mountain: White Wolf, 2011. Disponível em: <http://rpgmythos.blogspot.com/2015/08/vampiro-mascara-pdf-edicao-20-anos-ptbr.html>. Acesso em: 23 jan. 2023.
- ANTUNES, I. Refletindo sobre a prática da aula de português. *In*: ANTUNES, I. **Aula de português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003. p. 19-37. Disponível em: <https://pvae.virtual.ufcg.edu.br/pvae/mod/folder/view.php?id=125799>. Acesso em: 21 fev. 2022.
- ARAÚJO, L. E.; FONSECA, M. R. **R.P.G. no ensino de literatura infanto juvenil nas séries iniciais**. Orientador: Antônio César N. de Brito. 2005. 84 f. TCC (Graduação em Pedagogia) – Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2005. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/7128>. Acesso em: 23 jan. 2023.
- AS CRÔNICAS de Nárnia O Leão, A Feiticeira e o Guarda Roupa Trailer. Publicado pelo canal Adoro Cinema. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hLC3I4gnq0c>. Acesso em: 23 jan. 2023.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília, 1997.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.
- CANDIDO, A. **Literatura e Sociedade: Estudos de Teoria e História Literária**. Rio de Janeiro: Ouro sobre Azul, 2010.
- CASSARO, M. **Covil do Terceiro**. Porto Alegre: Jambô, 2011. Disponível em: <https://doceru.com/doc/es05v5>. Acesso em: 23 jan. 2023.
- CASSARO, M.; *et al.* **Tormenta RPG: edição revisada**. Porto Alegre: Jambô, 2013. Disponível em: [https://www.academia.edu/39204963/Manual\\_B%C3%A1sico\\_Edi%C3%A7%C3%A3o\\_Rev%20isada\\_TORMENTA\\_RPG](https://www.academia.edu/39204963/Manual_B%C3%A1sico_Edi%C3%A7%C3%A3o_Rev%20isada_TORMENTA_RPG). Acesso em: 23 jan. 2023.
- CITELLI, A. **Linguagem e Persuasão**. São Paulo: Editora Ática, 2002. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/287426/mod\\_resource/content/1/CITELLI%20-%20A%20linguagem%20da%20persuas%C3%A3o.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/287426/mod_resource/content/1/CITELLI%20-%20A%20linguagem%20da%20persuas%C3%A3o.pdf). Acesso em: 23 jan. 2023.
- COSSON, R. **Letramento literário: teoria e prática**. 2. ed. rev. e aum. São Paulo: Contexto, 2021. ISBN 978-85-7244-309-8.
- CUPERTINO, E. R. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. 2008. 132 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Estudos

Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa da Faculdade de Filosofia - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/pt-br.php>. Acesso em: 23 jan. 2023.

FÁVERO, L. L.; ANDRADE, M. L. C. V. O.; AQUINO, Z. G. O. **Oralidade e escrita: perspectivas para o ensino de língua materna**. 8. ed. rev. e aum. São Paulo: Cortez, 2012. ISBN 978-85-249-1888-9.

FLEITH, D. S. Criatividade: novos conceitos e idéias, aplicabilidade à educação. **Educação Especial**, Santa Maria, v. 1, n. 17, 2001, p. 55-61. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/5229>. Acesso em: 24 jan. 2022.

GALVÃO, M. A. M.; AZEVEDO, J. A. M. A oralidade em sala de aula de língua portuguesa: o que dizem os professores do ensino básico. **Filologia e Linguística Portuguesa**, São Paulo, ano 2015, v. 17, n. 1, 2015, 2 jun. 2015, p. 249-272.

DOI <http://dx.doi.org/10.11606/issn.2176-9419.v17i1p249-272>. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/flp/article/view/108791>. Acesso em: 22 jan. 2022.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002. Disponível em: [https://pvae.virtual.ufcg.edu.br/pvae/pluginfile.php/257906/mod\\_folder/content/0/01%20-%20GIL%20-%20COMO%20ELABORAR%20PROJETO%20DE%20PESQUISA.pdf?forcedownload=1](https://pvae.virtual.ufcg.edu.br/pvae/pluginfile.php/257906/mod_folder/content/0/01%20-%20GIL%20-%20COMO%20ELABORAR%20PROJETO%20DE%20PESQUISA.pdf?forcedownload=1). Acesso em: 24 fev. 2022.

JUSTO, M. D.; PEREIRA, D. C.; LIMA, J. F. RPG como ferramenta na leitura de Menino de Engenho. *In*: ENCONTRO DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA & ENCONTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA, 6 & 4., 2017, Campina Grande. **Anais eletrônicos [...]**. Campina Grande: Realize Editora, 2017. p. 1-9. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/39328>. Acesso em: 23 jan. 2023.

MARCATTO, A. **Saindo do Quadro**. 1. ed. rev. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C Ltda., 1996. ISBN 85-900213-1-9.

MARCELLO, C. 4 contos fantásticos para entender o gênero textual. **Cultura Genial**. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/contos-fantasticos-entender-genero-textual/#anchor-flor>. Acesso em: 23 jan. 2023.

MEARLS, M.; *et al.* **Dungeons and Dragons Dungeon Master's Guide**. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2014. Disponível em: <https://bibliotecaelfica.org/2023/01/15/dd-5e-guia-do-mestre/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

MEARLS, M.; CRAWFORD, J. **Dungeons and Dragons Player's Handbook**. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, 2018. Disponível em: <https://bibliotecaelfica.org/2023/01/15/dd-5e-livro-do-jogador-fundo-colorido/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

OLIVEIRA, T. S. A interdisciplinaridade e o ensino: reflexões basilares sobre educação em língua portuguesa. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 15, n. 170, p. 121-133, 19 jun. 2015. Disponível em:

<https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/26525>. Acesso em: 13 jan. 2022.

OLIVEIRA, W. R. **RPG solo e narrativa de aventura em sala de aula**: uma parceria lúdica entre o jogo e a narrativa literária. 2020. 30 f. TCC (Especialização em Estudos Literários e Ensino de Literatura) - Faculdade de Letras, Universidade Federal de Goiás, Goiânia/GO, 2020. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/1148/o/Wanderson\\_Rodrigues.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/1148/o/Wanderson_Rodrigues.pdf). Acesso em: 10 dez. 2021.

PAVÃO, A. A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying games (RPG). In: REUNIÃO ANUAL DA ANPED, 23., 2000, Caxambu. **Anais eletrônicos** [...]. Caxambu-MG, 2000. p. 1-16. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/trabtit1.htm#gt10>. Acesso em: 04 jan. 2022.

PERUZZO, A. A importância da literatura infantil na formação de leitores. In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGÜÍSTICA E FILOLOGIA, 15., 2011, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos** [...]. Rio de Janeiro: 2011. p. 95-104. Disponível em: [http://www.filologia.org.br/xv\\_cnlf/](http://www.filologia.org.br/xv_cnlf/). Acesso em: 23 jan. 2023.

PINTO, J. A. As múltiplas faces da leitura: a importância da literatura na formação de leitores no Ensino Médio da Escola Estadual Ytrio Corrêa de Alto Garças-MT. In: COLÓQUIO ESTADUAL DE PESQUISA MULTIDISCIPLINAR, 1., 2016, Mineiros. **Anais eletrônicos** [...]. Mineiros: 2017. p. 396-407. Disponível em: <https://publicacoes.unifimes.edu.br/index.php/coloquio/issue/view/4>. Acesso em: 23 jan. 2023.

SAKAMOTO, C. K. Introdução. In: SAKAMOTO, C. K. **A criatividade sob a luz da experiência**: a busca de uma visão integradora do fenômeno criativo. Orientadora: Profa. Dra. Edda Bomtempo. 1999. 296 f. Tese (Doutorado Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 1999. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/47/47131/tde-29092011-091005/pt-br.php>. Acesso em: 24 jan. 2022.

SAKAMOTO, C. K. Criatividade: uma visão integradora. **Psicologia**: Teoria e Prática, v. 2, n. 1, p. 50-58, jan. 2000. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/ptp/article/view/1118>. Acesso em: 23 jan. 2023.

SILVA, J. L. F. **O jogo como leitura**: um caminho para a formação de leitores. Orientadora: Profa. Dra. Josilene Pinheiro-Mariz. 2020. 78 f. Monografia (Graduação em Letras/Língua Portuguesa e Francesa) – Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2020. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/17887>. Acesso em: 23 jan. 2023.

TREVISAN, J. M. (org.). **Crônicas da Tormenta**. Porto Alegre: Jambô, 2011. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/produto/cronicas-da-tormenta/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

TREVISAN, J. M. (org.). **Crônicas da Tormenta**. v. 2. Porto Alegre: Jambô, 2016. Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/produto/cronicas-da-tormenta-vol-2/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar**. 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Programa de Pós-graduação em Educação Escolar da Faculdade de Ciências e Letras - Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2008. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/90316>. Acesso em: 12 jan. 2022.

ZAMARIAM, F. S. O RPG como alternativa metodológica para o ensino da leitura literária nas aulas de língua portuguesa. *In*: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM CIÊNCIAS HUMANAS, 11., 2016, Londrina. **Anais eletrônicos [...]**. Londrina, 2016. p. 1338-1349. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-rpg-como-alternativa-metodologica-para-o-ensino-da-leitura-literaria-nas-aulas-de-lngua-portuguesa-23676>. Acesso em: 01 jan. 2022.

ZAMARIAM, F. Literatura em jogo: ensino de leitura por meio do RPG. *In*: CONGRESSO LATINO-AMERICANO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUAS, 5., 2017, Paraná. **Anais eletrônicos [...]**. Paraná, 2017. p. 302-316. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/literatura-em-jogo-ensino-de-leitura-por-meio-do-rpg-25484#:~:text=Dessa%20forma%20chegamos%20%C3%A0%20adapta%C3%A7%C3%A3o,que%20reconstr%C3%B3i%20a%20afetividade%20entre>. Acesso em: 02 jan. 2022.