

ROLA UM D20, PEDRO BALA!
CRIAÇÃO LITERÁRIA USANDO RPG DE MESA

Roll a D20 Dice, Pedro Bala! Literary creation Using Role Playing Games

DOI: 10.14393/LL63-v37n1-2021-13

Rosana Ruas Machado Gomes**

Murilo Ariel de Araujo Quevedo**

Gabriela Pirotti Pereira***

RESUMO: Este trabalho apresenta uma proposta de roteiro pedagógico que faz uso de *role-playing games* (RPGs) de mesa no ensino de literatura. Nesse tipo de jogo, se faz fundamental o processo de criação de personagens, considerando que o aventureiro criado reagirá a diversos tipos de situação. Ou seja, RPGs facilitam o exercício de pensar como um outro (no caso, o personagem criado), trabalhando assim questões relacionadas à criatividade e à empatia. Nossa proposta traz como exemplo a adaptação do romance *Capitães da Areia* para o formato de RPG de mesa, pedindo aos alunos que imaginem quais tipos de personagens e situações fariam sentido no contexto da obra. De tal maneira, os estudantes respondem ao texto lido, passando por um processo de retextualização e ocupando o espaço protagonista de autores. Os aportes teóricos incluem a Base Nacional Curricular Comum (BNCC) e estudos anteriores envolvendo o uso de RPGs no ensino.

PALAVRAS-CHAVE: Literatura. Ensino. Role-Playing Games. Jorge Amado. Capitães da Areia.

ABSTRACT: This article presents a pedagogical script for the use of tabletop role-playing games (RPGs) in literature classes. The process of character creation is essential to this type of game, as the adventurer will react to a range of challenges. This means that RPGs allow us to think as another person (in this case, the created character), thus exercising skills such as creativity and empathy. Our proposal consists of the adaptation of Jorge Amado's *Capitães da Areia* (*Captains of the Sands*) to a tabletop RPG as an example, with students asked to analyze what types of characters and situations would make sense in the context of the novel. Therefore, the students respond to the text that they have read, undergoing a process of retextualization and assuming the protagonist role of authors. The theoretical background includes the Brazilian Curriculum Framework and former studies on RPGs and teaching.

KEYWORDS: Literature. Teaching. Role-Playing Games. Jorge Amado. Capitães da Areia.

* Mestra em Literatura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Doutoranda em Literatura pela UFRGS. ORCID: 0000-0002-1104-0863. E-mail: rosana.rrmg(AT)gmail.com.

** Mestrando em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). ORCID: 0000-0002-6170-703X. E-mail: murilo.quevedo93(AT)gmail.com.

*** Mestranda em Literatura pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). ORCID: 0000-0002-9982-977X. E-mail: gabrielapirottip(AT)gmail.com.

1 Introdução

Este projeto visa trabalhar com alunos da primeira série do Ensino Médio as habilidades de criar personagens e desenvolver uma história em conjunto a partir do estudo de obras literárias e de sistemas de RPG de mesa. Um dos principais objetivos do projeto é incentivar nos alunos o reconhecimento de sua capacidade de criar personagens e histórias, e até mesmo o gosto por fazê-lo.

Para tanto, serão discutidos elementos de textos narrativos e de jogos de RPG de mesa. Além disso, se pretende desenvolver as capacidades de interpretação e improvisação. Também busca-se incentivar os alunos a responderem aos textos lidos através de tarefas de retextualização; ou seja, de práticas que envolvam usar a informação obtida em um texto para a produção de outros (BENFICA, 2013). Por fim, ao relacionar a produção final com a obra inicial de leitura, além de se praticar o estabelecimento de conexões e diálogos interliterários, talvez se faça possível refletir sobre questões de empatia. Como produto final, será elaborado um RPG de mesa, visando permitir aos alunos desenvolverem sua capacidade de criação e contação de histórias, bem como verificar que tipos de relação eles estabelecem entre os acontecimentos, cenários e personagens com que se depararam no livro e aqueles que criaram.

Conforme a Base Nacional Comum Curricular (doravante, BNCC), homologada em 2018, “as atividades humanas realizam-se nas práticas sociais, mediadas por diferentes linguagens”. (BRASIL, 2018, p. 63) e é por meio dessas práticas que “as pessoas interagem consigo mesmas e com os outros, constituindo-se como sujeitos sociais” (idem). Além disso, a própria BNCC chama a atenção para práticas de leitura que “possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição” (BRASIL, 2018, p. 87) do aluno e que atuem como forma de se acessar “dimensões lúdicas, de imaginário e de encantamento” (BRASIL, 2018, p. 87), fazendo uso da literatura e de outras manifestações artístico culturais para tal.

A BNCC estabelece também que a escola deve acolher as diversidades entre os jovens, de modo que esteja preparada para atender os mais variados contextos e necessidades de cada aluno. Cada criança e/ou jovem tem suas próprias vivências e interesses, além de projeções para o futuro. Para melhor atender às necessidades específicas de cada estudante,

o documento sugere que a escola, durante a etapa do Ensino Médio, fomente o protagonismo do aluno através de itinerários formativos que

deverão ser organizados por meio da oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e a possibilidade dos sistemas de ensino, a saber: I – linguagens e suas tecnologias; II – matemática e suas tecnologias; III – ciências da natureza e suas tecnologias; IV – ciências humanas e sociais aplicadas; V – formação técnica e profissional (LDB, Art. 36; ênfases adicionadas). (BRASIL, 2018, p. 468)

Considerando a possibilidade de flexibilização de propostas pedagógicas que atendam às necessidades e interesses dos jovens, sugerimos aqui o uso de *Role Playing Games* (RPGs) como ferramenta pedagógica no ensino de literatura. A prática de adaptar obras literárias para sistemas de RPG não é incomum. Como exemplos, podemos citar a saga *As Crônicas de Gelo e Fogo*, de George R. R. Martin, e as obras de horror de H. P. Lovecraft, que deram origem aos sistemas de RPG *Guerra dos Tronos* (2013) e *Chamado de Cthulhu* (1981), respectivamente. No entanto, no Brasil, a prática ainda não se encontra tão consolidada quanto no exterior. Mesmo assim, podemos destacar a saga *A Bandeira do Elefante E da Arara*, do escritor norte-americano residente no Brasil Christopher Kastensmidt. A série de livros narra as histórias do holandês Gerard Van Oost e do guerreiro africano Oludara no Brasil do século XVI, abordando os conflitos entre os nativos e os colonizadores e apresentando figuras do folclore brasileiro. Em 2017, a editora Devir publicou uma adaptação da saga para o formato do RPG de mesa, intitulada *A Bandeira do Elefante E da Arara – Livro de Interpretação de Papéis*.

Acreditamos que a prática de adaptação de obras literárias brasileiras para sistemas de RPG pode ser muito importante, especialmente para o uso nas escolas. Propor que essa adaptação seja feita em sala de aula vai ao encontro da ideia de retextualização. Conforme o Glossário CEALE, retextualização é “o processo de produção de um novo texto a partir de um ou mais textos-base” (2014, s/n). Assim, para esse projeto de ensino, escolhemos o romance *Capitães da Areia*, de Jorge Amado. Publicado pela primeira vez em 1937, o livro traz a história de um grupo de menores abandonados e marginalizados que precisam lutar pela própria sobrevivência nas ruas de Salvador, na Bahia. A narrativa traz as peripécias dos garotos enquanto cometem roubos e lidam com dilemas da adolescência, fazendo também

uma crítica social ao sistema que cria e alimenta a desigualdade e a pobreza. Há a possibilidade de adaptação de outras obras literárias, amparadas pelo conceito de retextualização, que possibilita a criação de um texto escrito ou oral ou multimodal a partir de um (ou mais) texto(s) oral ou escrito ou multimodal. As viabilidades de criação são bastante variadas.

Nossa escolha por *Capitães da Areia* como obra literária a ser adaptada para um sistema de RPG se dá por alguns motivos. Por trazer bem marcados no texto um conjunto de ideias e abordar o tema de desigualdade social (e também a violência, os assaltos, o abandono, a solidão e outras consequências por ela trazidas), é uma obra que pode ser proveitosamente analisada junto aos alunos para discutir seu contexto social de produção e recepção e a ideologia presente nos discursos apresentados no romance. Além disso, os protagonistas são da mesma faixa etária a qual pertencem os alunos a quem esse projeto se direciona, possivelmente permitindo a identificação com alguns dos tipos de desafios pelos quais eles passam, tais quais os de autoafirmação, relações amorosas, questionamentos de valores, entre outros. Ao mesmo tempo, haverá um possível distanciamento devido ao contexto socioeconômico, permitindo também uma reflexão sobre o outro. Por fim, ao propor como resposta ao texto trabalhado a criação de um jogo de RPG (*role-playing game*), no qual se faz importante a elaboração de um ambiente, de personagens que o habitarão e de conflitos a serem resolvidos, existe a possibilidade de incitar nos estudantes o estabelecimento de uma conexão entre o que já conheciam, o que leram na obra e o que estão criando para seu jogo.

A vasta gama de personagens com diferentes personalidades e motivações, para além de deixar a leitura da obra interessante e dinâmica, pode auxiliar como inspiração para que os alunos consigam criar seus próprios personagens. Dentre os adolescentes que conhecemos na obra, podemos destacar Pedro Bala, o carismático líder do grupo; Sem-Pernas, sempre tomado de ódio devido a todo o mal que lhe causaram durante a vida; Gato, o belo e ágil sedutor; Professor, o intelectual do grupo; Pirulito, que se converte à religião, e Dora, valente e gentil para com os meninos. Ao nos basearmos em classes tradicionais de sistemas de RPG, já encontramos aqui várias compatibilidades para esses personagens: o paladino, carismático guerreiro com senso de justiça; o bárbaro, que se debruça sobre sua fúria para atacar sem

iedade; o ladino, que pode basear-se em furtividade e/ou lábia e enganação para conquistar seus objetivos; o mago, que ganha suas habilidades através do estudo e pesquisa; o clérigo, que encontra na religião e em uma divindade a fonte de seus poderes; e o druida, capaz de conectar-se aos sentimentos das pessoas, animais e mundo orgânico ao seu redor. Ou seja, a intersecção da obra com a criação de um sistema de RPG e de classes de personagens parece bastante possível. Abaixo, mostramos, na Figura 1, a imagem de uma ladina, facilmente associável a uma personagem criada para o cenário de *Capitães da Areia*:



Figura 1: Arte de uma personagem ladina encomendada pelos autores

Fonte: Arquivo pessoal dos autores. Arte encomendada para fins pessoais e desenhada por @artemischosen

Após uma leitura prévia da obra de Jorge Amado, partiremos para a elaboração de um RPG de mesa. Não há obrigatoriedade quanto a quais classes serão utilizadas, quais personagens serão criados, qual o enredo de cada um dos jogos a serem desenvolvidos em sala. A atividade propõe o cenário da Bahia de *Capitães da Areia* e personagens em posição socioeconômica desprivilegiada, mas os alunos é que descobrirão, a partir de textos, vídeos e

conversas, como jogar RPG e como estabelecer ligações entre os personagens sendo desenvolvidos e o ambiente do livro que lemos. Depois de realizado cada jogo, será o momento de conversarmos e vermos apontadas então tais relações e como a elas se chegou.

Para tanto, vamos nos aprofundar mais no que a BNCC tem a contribuir para esse projeto. Traremos também algumas considerações de trabalhos anteriores que fizeram uso de RPGs como ferramenta de ensino-aprendizagem em nossos pressupostos teóricos.

2 Pressupostos teóricos

Como o próprio nome sugere, um jogo de RPG de mesa envolve *role-playing*, isto é, que se tente pensar e agir como o personagem criado para a atividade. Durante o processo de elaboração, os jogadores levam em conta não só a descrição física daquele que estarão interpretando, mas também seu perfil psicológico: quem é esse personagem? Do que ele gosta e do que não gosta? Quais suas qualidades e defeitos? Qual sua história de vida? Quais seus objetivos? Tendo algumas perguntas como essas respondidas, torna-se mais fácil imaginar como o ser em questão age frente às situações que lhe são apresentadas.

Também se faz presente na mesa um jogador que exerce o papel de *mestre* ou *narrador*, responsável por descrever os cenários, desafios e demais personagens que os jogadores encontram. Além disso, cabe ao mestre servir como uma espécie de juiz na eventualidade do surgimento de situações não explicadas pelas regras (sejam elas retiradas de manuais ou formuladas pelo próprio grupo).

O jogo em si envolve reagir às situações apresentadas pelo narrador com criatividade e imaginação, descrevendo aquilo que se gostaria de fazer. A partir daí, o mestre pode pedir que dados sejam rolados para determinar o sucesso ou falha de uma determinada ação, dependendo de sua complexidade, como exemplifica a hipotética situação no Quadro 1.

Quadro 1: Exemplo de sessão de RPG

Narrador: Guardando o exterior da pequena prisão na qual o amigo de vocês, Celso, está sendo mantido, encontram-se dois guardas. Eles usam uniformes e, de tempos em tempos, caminham de um lado para o outro.

Jogadora 1: Eu gostaria de enviar meu gato para trás de uma árvore na outra quadra, com orientações de fazer bastante barulho para ver se consegue atrair a atenção dos guardas e levá-los até ele.

(O gato em questão pode ser tanto um ser mágico controlado pela personagem da garota quanto um animal com o qual ela desenvolveu afinidade o suficiente para se comunicar telepaticamente, por exemplo.)

Narrador: Certo. Role um d20 [dado de vinte lados] e acrescente seus modificadores de carisma, com proficiência em enganação.

Jogadora 1: Oito.

Narrador: Tito [o gato] se dirige até a próxima quadra. Miau, miau, miaaaau, raaaawr [imitando o animal]. Os guardas erguem a sobrancelha, espiam na direção, dão de ombros e decidem não sair de seus postos.

Jogador 2: Quero pegar meu kit de disfarce e fingir que estou sujo e machucado.

Narrador: Tudo bem. Role um d20 para inteligência, proficiência em kit de disfarce, para vermos o quão convincente vai ficar.

Jogador 2: Dezesseis.

Narrador: Você parece definitivamente machucado.

Jogador 2: Perfeito! Vou me aproximar gritando:

- Socorro! Socorro! Um bicho enlouquecido e com raiva nos atacou!

Narrador (imitando um dos guardas): – O quê!? Do que você está falando, garoto?

Jogador 2: – Logo ali ao lado! Me ajuda, meu irmãozinho continua lá!

Narrador: Rola para carisma, enganação.

Jogador 2: Dezessete.

(O mestre rola secretamente sabedoria – intuição para ver se os guardas acreditam no menino.)

Narrador: Um dos guardas diz “tá bem, tá bem, me leve até lá”.

Jogadora 1: Assim que eles saem dali e viram a esquina, eu faço o Tito vir pelo telhado e pular no rosto do guarda que ficou.

Narrador: rola destreza – furtividade pro Tito, que vou rolar sabedoria – percepção pro guarda.

Jogadora 1: Sucesso crítico [rolar vinte no dado de vinte lados].

Narrador: Boa! Sem ideia do que está acontecendo, o guarda subitamente tem a visão ofuscada por pelos, sentindo garras afundarem em seu ombro.

Jogadora 3: Eu aproveito o momento de distração para correr para dentro da prisão.

Jogadora 1: Eu vou junto.

Narrador: Rolem destreza – furtividade que vou rolar sabedoria – percepção com desvantagem [rolar um d20 duas vezes e pegar o menor resultado] pro guarda, já que ele está com um gato grudado na cara.

Jogadora 1: Dezesseis.

Jogadora 3: Dezenove.

Narrador: Distraído e assustado, ele não as vê enquanto vocês correm se esgueirando junto à parede.

(...)

Fonte: elaborado pelos autores.

Como o pequeno exemplo ilustra, os jogadores podem tentar resolver uma situação desafiadora da maneira que acharem melhor, não possuindo qualquer limite além de sua imaginação, da complexidade do que estão tentando fazer e do resultado dos dados. Assim sendo, o que se constrói em um RPG de mesa é uma narração coletiva e sem roteiro definido, na qual ainda não se sabe qual caminho seguirá a aventura do grupo.

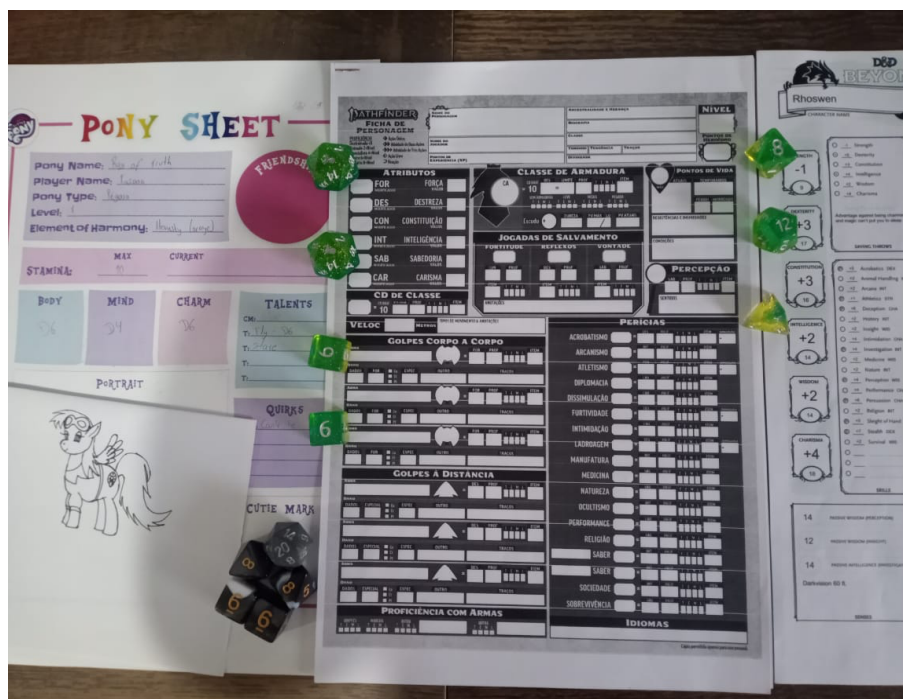


Figura 2: Exemplos de fichas e dados usados em jogos de RPG
 Fonte: Arquivo pessoal dos autores.

Em geral, RPGs de mesa costumam se passar em universos mágicos e fantásticos. No entanto, existem aventuras adaptadas para nosso próprio mundo, futuros distópicos, guerras passadas (ver o artigo *Ensino e Imaginação: o Uso do RPG como Ferramenta Didática no Ensino de História* de Alexandre Schwarzenegger dos Santos Valério), etc. Muitos destes universos são enraizados em elementos originados na literatura. Como aponta Thiago Goulart Prietto (2018), os jogos de RPG de mesa foram criados a partir de influências literárias conjugadas a *wargames*, “jogos que simulavam batalhas de guerras fictícias ou não, através de miniaturas de madeira ou chumbo, com o intuito de testar e aprimorar as habilidades e estratégias bélicas de seus participantes” (p. 107). Sobre a união destas duas mídias, Goulart (2018, p. 107) escreve que

A literatura influenciou na criação de mundos recheados de fantasia incorporados a um ambiente medieval, com cavaleiros medievais em armaduras brilhantes combatendo dragões e criaturas fantásticas. Os *wargames* trouxeram o aspecto dos jogos a esta mistura, incluindo regras para determinar o sucesso das ações fictícias dos personagens através do uso de dados de vários lados e de um aparato matemático que determinava o que poderia ou não ser feito no jogo.

Desta forma, além de mobilizar conhecimentos relacionados à literatura, a prática do RPG de mesa também pode desenvolver habilidades diversas. Dentre elas, a capacidade de resolver problemas e a cooperação (devido à natureza coletiva e não competitiva do jogo), o que proporciona uma articulação de saberes interpessoais com aqueles relacionados à área específica da literatura. De acordo com os estudos de Goulart (2018), as dinâmicas desenvolvidas durante um jogo de RPG de mesa propiciam um desenvolvimento autônomo e autoral dos alunos, criando “a possibilidade de o aluno deixar de ser passivo no seu aprendizado, e a emergência de autoria nas relações de construção e seleção de saberes necessários a um dado desafio social, cognitivo ou técnico.” (p. 109). Sobre as pontes entre o jogo de RPG e a a leitura, Sheila Oliveira Lima e Franciela Silva Zamariam (2020, p. 304) descrevem:

O RPG, ao possibilitar um contato ativo, por exemplo, com narrativas clássicas em uma primeira leitura (contextual, lexical, do enredo etc.), põe em funcionamento elementos muito semelhantes aos da leitura do texto literário, pois coloca os jogadores em função de personagens.

Os jogos de RPG podem aliar a leitura de textos literários à interação lúdica entre os participantes; por isso, é importante considerarmos também o potencial dos jogos para o desenvolvimento do indivíduo e da cidadania. A respeito do papel do jogo na constituição da subjetividade humana, o estudioso da cultura Johan Huizinga (2000) aponta que o processo lúdico permite que indivíduo se insira em um contexto ficcional que fica à parte da realidade; esta possibilidade é o que o autor define como a imersão no “círculo mágico”, um universo dentro do próprio jogo. É no interior deste espaço de realidade inventada, que “as habituais diferenças de categoria entre os homens são temporariamente abolidas” (HUIZINGA, 2000, p. 102). Portanto, o ambiente criado pelo jogo – ainda mais por um jogo colaborativo como o

RPG – é capaz de propiciar uma maior compreensão dos participantes sobre si mesmos e sobre os outros.

Lima e Zamariam (2020) desenvolveram um experimento em sala de aula, criando campanhas de RPG com alunos a partir do conto *A Cartomante*, de Machado de Assis. O estudo das professoras demonstra que a adaptação da obra literária para o formato de jogo permitiu que os alunos aprofundassem suas leituras do texto e tivessem maior engajamento com o enredo da história. Como as autoras descrevem, o jogo e a leitura colaborativa decorrente deste tornam “possível vivenciar esse senso de pertencimento a uma comunidade de leitores e construir novas significações do texto ainda no início da formação leitora” (LIMA; ZAMARIAM, 2020, p. 319).

A partir destas considerações, e tomando a BNCC como aporte teórico-metodológico, consideramos que o uso de um RPG em sala de aula contempla a proposta para o Ensino Médio. De acordo com o documento:

No Ensino Médio, o foco da área de Linguagens e suas Tecnologias está na ampliação da autonomia, do protagonismo e da autoria nas práticas de diferentes linguagens; na identificação e na crítica aos diferentes usos das linguagens, explicitando seu poder no estabelecimento de relações; na apreciação e na participação em diversas manifestações artísticas e culturais; e no uso criativo das diversas mídias. (BRASIL, 2018, p. 471)

O jogo usa o romance de Jorge Amado como base, mas dá aos alunos total liberdade de interação e apropriação do que a obra oferece. O projeto garante a autonomia e protagonismo juvenil propostos pelo documento, já que um grupo de jogadores pode criar seu próprio cenário e escolher qual sistema de regras usar para o universo idealizado. Conforme Costa Val (2007, p. 24), ao usarmos gêneros textuais, devemos abordá-los de maneira prática e útil, de modo que implica “escolher o gênero adequado à situação social e à ação de linguagem e produzir um texto pertinente a esse gênero – quanto ao conteúdo, à forma e ao estilo de linguagem”. Acreditamos, com isso, que o romance de Jorge Amado contemple essa maneira funcional de se trabalhar com gêneros textuais em sala de aula. Além disso, propicia aos jovens a fruição e a participação ativa no que o documento aponta como “manifestação artística e cultural” de grande relevância para o país.

A BNCC tem como um de seus nortes o protagonismo juvenil, formando cidadãos responsáveis e participativos. Para tal, apresenta 10 competências gerais que devem ser contempladas a fim de que sejam instigadas as habilidades, saberes e valores que propiciarão aos alunos o desenvolvimento de sua cidadania, uma capacitação para o mercado de trabalho e, a curto prazo, auxílio na resolução de problemas em seu cotidiano. São elas:

- 1) Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos;
- 2) Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à ciência;
- 3) Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais;
- 4) Utilizar diferentes linguagens – verbal, visual, corporal, sonora e digital;
- 5) Compreende, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética;
- 6) Valorizar e apropriar-se de conhecimentos e experiências;
- 7) Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis;
- 8) Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apropriar-se;
- 9) Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação;
- 10) Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação. (BRASIL, 2018, p. 9-10)

De acordo com o documento, esse estímulo visa auxiliar na “construção e viabilização do projeto de vida dos estudantes” (BRASIL, 2018, p. 472). O dito projeto é aquilo que os alunos almejam e projetam para si e sua trajetória. Por isso, o documento incentiva práticas que auxiliem na tomada de decisões por parte dos jovens, fazendo uso dos itinerários formativos. Estes caracterizam-se pela “oferta de diferentes arranjos curriculares, conforme a relevância para o contexto local e **a possibilidade dos sistemas de ensino**” (BRASIL, 2018, p. 475, grifo nosso).

Apesar de ser uma proposta muito relevante em teoria, na prática ela depende de condições materiais que a escola possa oferecer (professores, material didático, sala multimídia, computadores, internet entre outros). Muito do que a BNCC indica para o Ensino Médio é ancorado nas tecnologias digitais de informação e comunicação, mas cada escola deve utilizar os recursos que tem à sua disposição para tal. O presente projeto tem como diferencial a possibilidade de ser feito também de forma analógica. Existem websites específicos para jogar RPG? Sim, existem e podem também ser usados como recurso didático dentro dessa proposta. Todavia, não há prejuízos caso a unidade educativa não disponha de computadores suficientes ou internet.

A proposta a seguir pode ser executada em diferentes cenários educacionais, tendo em vista que não requer muitos recursos para ser posta em prática. Por estar vinculado a área de Linguagens e suas tecnologias, o projeto contempla o que o documento prevê nos termos das DCEM/2018, especialmente nos trechos que versam sobre a estruturação de “arranjos curriculares que permitam o estudo da língua vernácula, [...] corporeidade, [...] roteiros, produções literárias entre outros” (BRASIL, 2018, p. 477). Além disso, compreende ao menos um dos eixos estruturantes aos quais os itinerários devem se organizar, a saber:

III – mediação e intervenção sociocultural: supõem a mobilização de conhecimentos de uma ou mais áreas para mediar conflitos, promover entendimento e implementar soluções para questões e problemas identificados na comunidade;

O uso do RPG como ferramenta pedagógica, portanto, pode auxiliar os jovens na sua capacidade de mediar conflitos e pensar sobre soluções, ainda que em um universo fictício. Em seus estudos sobre vídeo games, Sebastian Domsch (2013) observa que uma das capacidades mais fascinantes da ficção é a de construir identificação para com o outro ao apresentar a perspectiva desse outro. No entendimento do autor, os *games* se tornam ainda mais interessantes por apresentarem a possibilidade de que o jogador aja e se torne esse outro. Embora Domsch (2013) esteja falando sobre vídeo games, acreditamos que sua proposição se encaixe ainda melhor quando considerando RPGs, uma vez que a liberdade para criação de personagem e leque para tomada de escolhas são muito maiores do que nos jogos eletrônicos contemporâneos. Assim sendo, acreditamos que o uso de RPGs em sala de aula pode possibilitar ao aluno refletir a respeito da sua relação com o outro, possivelmente aumentando sua capacidade para a empatia e a compreensão das motivações alheias.

Considerando esse aporte teórico, tratemos da metodologia a ser seguida nesse projeto. Salienta-se, contudo, que essa pode e deve ser contextualizada para compreender melhor a realidade da escola na qual se insere.

3 Metodologia

O *Livro do Jogador* da quinta edição de *Dungeons and Dragons* (o sistema mais famoso de RPGs de mesa) traz a seguinte definição para classes:

Todo aventureiro é membro de uma classe. A classe descreve de modo geral a vocação de um personagem, quais aptidões especiais ele possui e as táticas mais comuns que ele emprega ao explorar uma masmorra, lutar contra monstros ou a realizar uma negociação tensa. As classes de personagens são descritas no capítulo 3. Um personagem recebe uma série de benefícios a partir da escolha de uma classe. Muitos desses benefícios são características de classe – um conjunto de habilidades (inclusive de conjurar magias) que torna um personagem diferente dos membros de outras classes. Um personagem também ganha uma série de proficiências: armaduras, armas, perícias, testes de resistência e, algumas vezes, ferramentas. As proficiências definem muitas das coisas que o personagem pode fazer muito bem, desde o uso de certas armas, até a maneira de contar uma mentira muito convincente. (CRAWFORD, p. 11, 2014)

A partir daí, uma das propostas desse projeto é adaptar ou mesmo criar algumas classes para serem usadas em uma aventura ambientada no cenário de *Capitães da Areia*. Ladinos, por exemplo, são descritos no manual de *Dungeons and Dragons* como personagens que “contam com sua perícia, furtividade e as vulnerabilidades de seus inimigos para obter vantagem em qualquer situação” (CRAWFORD, p. 89, 2014). Tradicionalmente, ladinos são os responsáveis por tentar se esgueirar pelas sombras, realizar furtos e descobrir e desarmar armadilhas pelo caminho. A partir disso, como poderia funcionar a adaptação de um ladino para *Capitães da Areia*? Um membro do grupo focado em sorrteiramente roubar comida em uma feira?

Clérigos, por sua vez, são “os condutores desse poder [divino], manifestando-o através de efeitos milagrosos” (CRAWFORD, p. 89, 2014). Levando tal descrição em consideração, um clérigo no RPG ambientado poderia ser um devoto de Iemanjá e usar pequenas magias relacionadas à água? Quanto à classe de bardos, o manual de *Dungeons and Dragons* traz que “não importa se um escolar, escaldo ou malandro, o bardo tece sua magia através de palavras e música para inspirar aliados, desmoralizar oponentes, manipular mentes, criar ilusões e, até mesmo, curar ferimentos” (CRAWFORD, p. 89, 2014). Portanto, podemos pensar em bardos como responsáveis por realizar performances para ganhar dinheiro de suas audiências ou sujeitos que conseguem aquilo que querem através de sua lábria?

Caberá à turma pensar em quais adaptações e ajustes podem criar um cenário interessante e condizente com a obra. Quanto à condução e andamento do projeto, propõe-se a seguinte organização e metodologia:

Quadro 2: Planejamento de roteiro pedagógico

I – PLANEJAMENTO		
Título		Oficina de Criação Literária RPGs de mesa
Tema e problematização		Criação literária Como criar uma história em conjunto usando como suporte um RPG de mesa?
Produto final projetado	Interlocução	Colegas de turma
	Propósito	Fruição através da leitura e do jogo, desenvolver confiança em discutir obras, assim como em criar e contar histórias, aprimoramento das capacidades de improviso
	Conteúdo temático	Criação literária / Como criar uma história em conjunto usando como suporte um RPG de mesa?
	Formato	Jogo de RPG de mesa / texto narrativo
	Suporte	RPG de mesa / papel
Metas de aprendizagem e Objetivos de ensino (competências nucleares relacionadas a...)	Autoconhecimento	<ul style="list-style-type: none"> – O que desperta minha atenção em um livro? – O que considero importante ao criar um personagem ou uma história? – Como reajo em situações de improviso e interpretação? – Como contribuo para o desenvolvimento de uma narrativa em grupo? – Como posso aprimorar minhas capacidades de jogar RPG ou criar uma história?
	Letramento	<ul style="list-style-type: none"> – Discutir uma obra, seus personagens e enredo – Compreender o funcionamento de RPGs de mesa – Elaborar classes de RPG de mesa propícias a um determinado cenário; – Criar personagens e/ou cenários e enredo para o desenvolvimento de uma história; – Colaborar em grupo para o desenvolvimento de uma narrativa; – Interpretar e improvisar enquanto desempenhando o papel de um personagem.
	Interdisciplinaridade	<ul style="list-style-type: none"> – Artes: retratos e desenhos dos personagens criados e cenário da aventura – Português: uso do idioma e de coesão na criação dos personagens e de suas histórias – História e Geografia: estudo do cenário socioeconômico, político e ambiental do livro e, conseqüentemente, do jogo
Gêneros do discurso estruturantes (textos para leitura e escrita)		<ul style="list-style-type: none"> – Livro (<i>Capitães da Areia</i>) – Vídeos (cenas de <i>Stranger Things</i>, <i>Critical Role</i> e outros RPGs de mesa) – Textos publicados em manuais de RPG como <i>Dungeons and Dragons</i> e <i>Tormenta</i> – Fichas de personagens de RPG

Fonte: elaborado pelos autores.

Quadro 3: Desenvolvimento e conteúdos a serem trabalhados no projeto

II – DESENVOLVIMENTO E CONTEÚDOS	
Tarefas preparatórias: etapas necessárias para o desenvolvimento do projeto	Conteúdos: competências e habilidades
1. Dinâmica: improvisação com a turma, usando dados Apresentação da proposta do projeto: introdução ao livro <i>Capitães da Areia</i> e a RPGs de mesa (usando vídeo de <i>Stranger Things</i> e <i>Critical Role</i>), proposta do produto final (jogo de RPG de mesa ambientado no cenário de <i>Capitães da Areia</i>)	<ul style="list-style-type: none"> – Reflexão sobre como improvisação e interpretação podem auxiliar ao contar uma história – Utilização de conhecimentos prévios relacionados aos objetos de estudo – Suposições e reflexões sobre o funcionamento de RPGs de mesa
2. Leitura de <i>Capitães da Areia</i> em sala de aula ou na biblioteca	<ul style="list-style-type: none"> – Fruição da leitura – Reflexão sobre a obra
3. Estudo e discussão sobre alguns conceitos de RPG de mesa (funcionamento do jogo, papel do mestre e dos jogadores, classes, uso de dados, fichas, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> – Estudo acerca do gênero textual RPG de mesa – Compreensão e adaptação de regras e conceitos (o que funciona bem para o RPG que estamos criando?)
4. Discussão do livro, dos personagens do ambiente e do contexto histórico de sua produção	<ul style="list-style-type: none"> – Discussão de uma obra literária – Exposição de opiniões e impressões – Estabelecimento de ligações com conhecimentos prévios – Investigação de um problema e apontamento de sugestões (como funcionaria um RPG ambientado no cenário de <i>Capitães da Areia</i>?)
5. Discussão do livro e de como poderia funcionar um RPG ambientado no cenário de <i>Capitães da Areia</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Discussão de uma obra literária – Investigação de um problema e apontamento de sugestões (como funcionaria um RPG ambientado no cenário de <i>Capitães da Areia</i>?)
6. Divisão da turma em grupos de cinco tendo um mestre e quatro jogadores por grupo. Criação/adaptação de classes e fichas de personagem para o cenário de <i>Capitães da Areia</i> .	<ul style="list-style-type: none"> – Solução conjunta de problemas (o que desejamos ver em nosso jogo? Que tipos de habilidade fazem sentido em nosso cenário?)
7. Criação dos personagens por parte dos jogadores e do enredo/ambientação por parte dos mestres.	<ul style="list-style-type: none"> – Reflexões acerca dos personagens: quais suas motivações? Como se comportam? Quais suas personalidades? – Reflexões acerca do enredo: quais obstáculos os personagens enfrentarão? O que se apresentará como desafio para eles? – Estabelecimento de conexões entre o enredo e os personagens criados com aqueles de <i>Capitães da Areia</i>.
8. Jogo de RPG dos grupos	<ul style="list-style-type: none"> – Esforço de imaginar como tal personagem agiria em determinada situação – Interpretação e improviso – Narração e criação de uma história em conjunto
9. Elaboração da história de sua sessão para apresentar para o restante da turma	<ul style="list-style-type: none"> – Sintetização de eventos – Elaboração de um texto narrativo
10. Apresentação das histórias para a turma	<ul style="list-style-type: none"> – Leitura/fala em público – Reflexão sobre enredos e eventos
11. Discussão final sobre o projeto: que ligações conseguimos estabelecer entre nossos jogos e os personagens e enredo de <i>Capitães da Areia</i> ? O que observamos e aprendemos na criação e desenvolvimento de uma narrativa em conjunto? Viver um personagem nos permitiu imaginar a experiência de outrem? O que isso ocasionou? Quais as impressões deixadas pelo projeto?	<ul style="list-style-type: none"> – Discussão e reflexão sobre a obra lida e os produtos criados – Estabelecimento de conexões com conhecimentos prévios – Avaliação do processo e autoavaliação do desempenho

Fonte: elaborado pelos autores.

4 Resultados

Considerando a proposta de roteiro pedagógico, acreditamos que os resultados estão relacionados à aprendizagem dos alunos. Portanto, apresentamos uma sugestão de avaliação de aprendizagem e uma autoavaliação estudantil a serem utilizadas ao fim do projeto.

Quadro 4: Avaliação da aprendizagem

III – AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM			
Espera-se que a discussão dos resultados com o aluno			
✓ considere as condições de produção e o desempenho de todos os participantes envolvidos no projeto,			
✓ avalie todas as etapas do processo e			
✓ parta dos objetivos do projeto, salientando o que o aluno é capaz de fazer (proficiência para...) e o que pode fazer para melhorar.			
BOLETIM DE DESEMPENHO: PARTICIPAÇÃO NA ESCOLA E FORA DA ESCOLA Autoavaliação/Avaliação: O que aprendi/o aluno aprendeu no projeto			
Nome do aluno:			
Problematização do projeto: Criação literária	Avaliação		
Sou capaz de.../Você é capaz de...	A (atingiu)	AP (parcialmente)	NA (Não atingiu)
Refletir sobre personagens, cenários e enredos			
Discutir as sensações e impressões trazidas por uma determinada obra			
Participar de conversas sobre uma obra literária			
O que pode melhorar?			
BOLETIM DE DESEMPENHO Autoavaliação/Avaliação: O que aprendi/o aluno aprendeu no projeto			
Nome do aluno:			
LEITURA, ESCRITA E PRODUÇÃO			
Objetivos	Avaliação		
Compreender os seguintes gêneros: RPG de mesa Produzir os seguintes gêneros escritos: RPG de mesa			
Sou capaz de.../Você é capaz de...	3	2	1
Compreender os modos de organização de textos escritos relacionados a RPGs de mesa			Não fiz/fez
Compreender os objetivos e a forma de participar de RPGs de mesa			
Interpretar e improvisar durante RPGs de mesa			
Criar personagens e/ou enredos e cenários para RPGs de mesa			
Jogar RPGs de mesa			

Fonte: elaborado pelos autores.

5 Considerações finais

O uso de jogos como ferramenta pedagógica não é novidade. A própria BNCC aponta que é preciso valorizar as “situações lúdicas de aprendizagem” (BRASIL, 2018, p. 57). Além disso, o documento endossa a necessidade de fazer com que os jovens exercitem sua autonomia e tomada de decisões. Também é valorizado o acesso à literatura e outras manifestações artístico-culturais. Esse roteiro de aprendizagem não só possibilita que o jovem entre em contato com a literatura nacional, mas também que seja capaz de lidar com situações-problema. Ao lidar com as dificuldades que se apresentam ao longo do jogo, o aluno pode desenvolver qualidades como a calma, a leitura de situações cotidianas, o exercício da paciência e do trabalho em equipe, sem sofrer com consequências reais. Como a própria BNCC prevê, é necessário que o aluno adquira conhecimento para entender e mediar conflitos além de pensar e implementar soluções para demandas da comunidade.

Ao escolhermos Capitães da Areia como ponto de partida para a criação desse jogo, compreendemos que a obra apresente situações que estejam mais próximas da realidade dos estudantes. Espera-se que sua aplicação possa se mostrar vantajosa ao aluno de Ensino Médio, preparando-o para ser protagonista em suas decisões. Também pode auxiliá-lo a reconhecer o protagonismo de seus colegas, a respeitar o posicionamento do outro e a exercitar sua empatia ao propor que ele se imagine e aja como uma outra pessoa/personagem. Além disso, espera-se que o trabalho necessário para desenvolver o jogo, suas classes e enredo, permitam ao aluno se apropriar da obra literária e tornar-se também autor. Acreditamos que a elaboração de um jogo de RPG a partir de um romance pode proporcionar maior envolvimento e compreensão do texto, por estimular os alunos a criarem textos próprios (por meio de personagens e histórias) em diálogo com a obra literária.

Apesar de essa ser uma situação teórica e estarmos provendo uma discussão mais introdutória sobre o uso de RPGs em sala de aula, notou-se as possibilidades que o uso dessa ferramenta didática alternativa apresenta. Além disso, o material-base se mostrou de baixo custo e acessível para escolas de diferentes realidades. Buscamos, a partir dessas considerações, aplicar esse projeto e verificar as possibilidades concretas do uso de RPGs em sala de aula.

Referências

AMADO, J. **Capitães da areia**. São Paulo: Editora Schwarcz S.A, 2012.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 15 set. 2020.

BRAUNER, G.; CALDELA, L.; CASSARO, M.; SALADINO, R. DEI SVALDI, G.; TREVISAN, J. M. **Tormenta RPG**. Porto Alegre: Jambô Editora, 2013.

CRAWFORD, J. **Livro do Jogador: Dungeons & Dragons**. 5. ed. Renton: Wizards of the Coast, LLC. 2014. Disponível em: <https://ordempendragon.files.wordpress.com/2017/04/dd-5e-livro-do-jogador-fundo-branco-biblioteca-c3a9lfica.pdf>. Acesso em: 21 set. 2020.

CRITICAL ROLE. Direção: Critical Role. Websérie, Youtube. 2015-. Disponível em <https://www.youtube.com/channel/UCpXBGqwsBkpvYjsJBQ7LEQ/about>. Acesso em: 21 set. 2020.

DOMSCH, S. **Storyplaying: agency and narrative in video games**. Berlin: Walter de Gruyter GmbH, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110272451>

FRADE, I.; VAL, M.; BREGUNCI, M. (Org). **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2014.

FRICKER, P.; MASON, M. **Chamado de Cthulhu: livro do guardião**. 7. ed. Rio de Janeiro: New Order Editora, 2020.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KASTENSMIDT, C. **A Bandeira do Elefante e da Arara**. São Paulo: Devir, 2010-2014.

KASTENSMIDT, C. **A Bandeira do Elefante e da Arara: livro de interpretação de papéis**. São Paulo: Devir, 2017.

LOVECRAFT, H. P. **O Chamado de Cthulhu e outros contos**. Traduzido por G. Braga. São Paulo: Hedra, 2009.

MARTIN, G. R. R. **As Crônicas de Gelo e Fogo**. Traduzido por CANDEIAS, J. Rio de Janeiro, LeYa: 2010-2019.

OLIVEIRA LIMA, S.; SILVA ZAMARIAM, F. RPG e literatura na escola: leitura, afeto e negociações de sentido. **Revista Graphos**, v. 22, n. 2, p. 301-321, 15 out. 2020. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1516-1536.2020v22n2.52178>

PRIETTO, T. G. Jogos de RPG de mesa, Literatura e ensino: possíveis correlações. *In*: MACHADO, J.; LEDUR, R.; SILVA, G. (org). **Saberes em diálogos: educação básica, universidade e pesquisa**. Canoas: Editora Unilasalle, 2018. Disponível em

<https://www.canoas.rs.gov.br/wp-content/uploads/2019/11/Ebook-Saberes-em-dialogo-2017.pdf>. Acesso em: 21 set. 2020.

SCHWALB, R. J. **Guerra dos Tronos RPG**. Traduzido por CALDELA, L. Porto Alegre: Jambô, 2013.

STRANGER THINGS. 1ª temporada. Direção: Matt Duffer, Ross Duffer, Shawn Levy. NETFLIX, 2016.

VAL, M. **Produção escrita**: trabalhando com gêneros textuais. Belo Horizonte: CEALE/FAE/UFMG, 2007.

VALÉRIO, A. Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no ensino de História. **Anais da I Jornada de Didática – O Ensino como Foco / I Fórum de Professores de Didática do Estado do Paraná**. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>. Acesso em: 21 set. 2020.

Recebido em: 29.09.2020

Aprovado em: 12.12.2020