

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES
EDUCOMUNICAÇÃO
PRODUÇÃO DE SUPORTES MIDIÁTICOS**

Maria de Fatima Morina, N° USP 10395956

RPG DE MESA COM LITERATURA NO ENSINO MÉDIO

**São Paulo
1º Semestre 2021**

1. Introdução

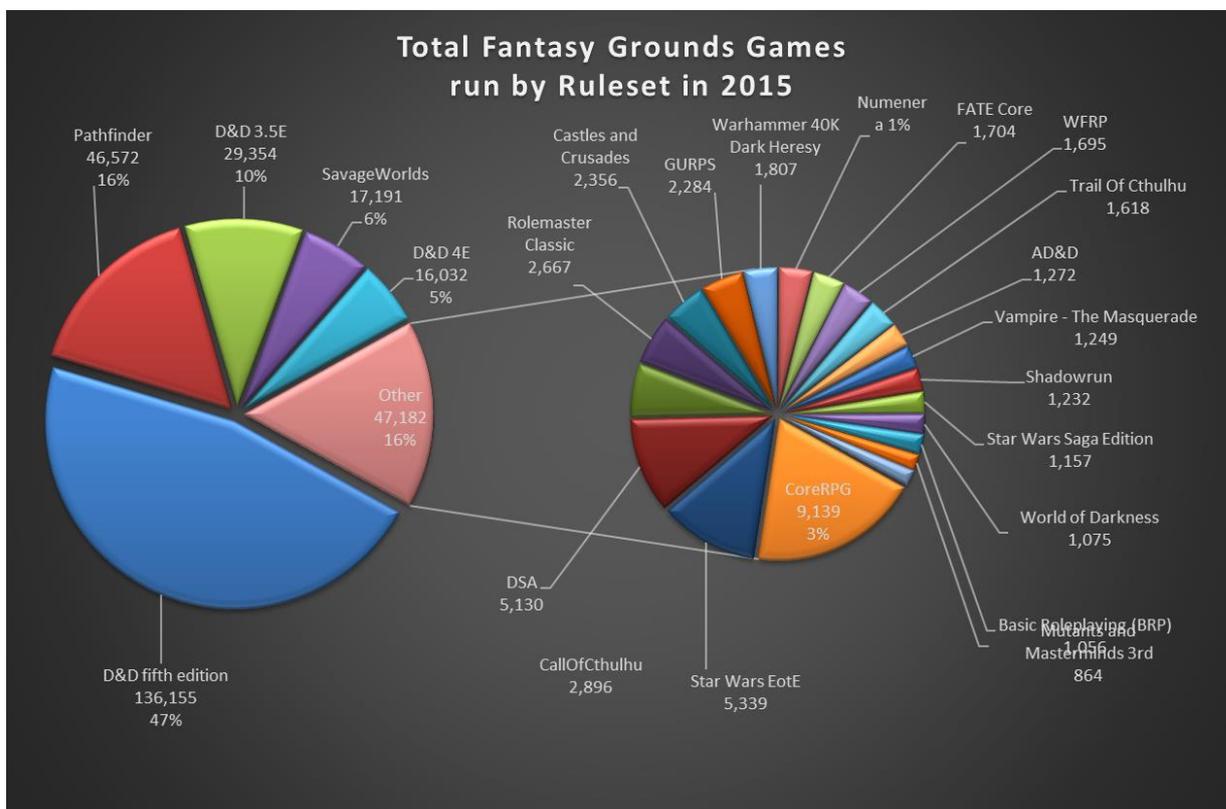
A justificativa para uma professora abordar o uso do RPG de mesa especificamente no ensino de Literatura no Ensino Médio foi o grande desafio que se impôs a todos que trabalhavam na educação presencial: tentar superar o desafio da aula remota online em função da pandemia da Covid-19. Além disso, é fundamental diversificar as técnicas didáticas em aula. Tanto que realizar o RPG na aula de Literatura presencialmente já era um objetivo, mas eu não sabia por onde começar e faltava apoio e estímulo. Esse estímulo veio com a disciplina “Produção de Suportes Midiáticos para a Educação”, propiciando a reflexão sobre o uso de jogos na educação. Foi assim que comecei a pesquisar o assunto e a modificar o formato de muitas de minhas aulas.

A metodologia para testar o uso do RPG na Literatura foi realizar um piloto da iniciativa com os primeiros anos do ensino médio integrado ao técnico de Informática e ao técnico de logística, cujos alunos estudam em período integral, o que torna o ensino remoto online ainda mais desafiador. Isso, na verdade, tornou-se um estudo de caso com adolescentes de 13 a 15 anos de idade com base na bibliografia indicada e na orientação dada pelo Professor Dr. Richard Romancini.

1.1 RPG

A sigla RPG significa Role-Playing Game, entendido no Brasil, como jogo de interpretação de papéis ou jogo narrativo, teve como origem os jogos de guerra - com destaque para o xadrez -, surgindo em 1974. O primeiro foi o Dungeons & Dragons (D&D), dos americanos Gary Gygax e Dave Arneson, hoje em sua quinta edição. No início, o D&D era um complemento para outro jogo de peças de miniaturas - Chainmail.

Hoje a diversidade de marcas de RPG de mês é significativa como se vê, por exemplo, no mercado de jogos nos Estados Unidos em 2015:



Fonte: Pathfinder. Disponível em: <https://epickingdom.wordpress.com/tag/pathfinder/>. Acesso em: 04/06/2021

Hoje a tendência do RPG de mesa é desenvolver cada vez mais jogos com menos regras, focados na contação de história - os jogos narrativistas - porém o número de sistemas com regras densas ainda é grande (VASQUES, 2008). Isso se pode observar pelos diversos gêneros existentes: Ação; Aventura; Biografia; Cartoon; Comédia; Crime; Dança; Detetive; Esporte; Fantasia; Faroeste; Guerra; História; Horror; Piratas; Romance; Musical; Sci-fi, etc.

Uma característica marcante do jogo de RPG de mesa é existência de um livro (ou mais) que traz todas as informações sobre suas peculiaridades e funcionamento. D&D, por exemplo, tem três livros para se começar a jogar – 300 páginas cada (VASQUES, 2008). Tais livros trazem informações como: descrições do universo ficcional para a ambientação do grupo; geografia e clima; história e cronologia; economia e profissões; cultura e religiões; rituais e tecnologia; habitantes, criaturas e suas biologias; bem como dicas para o Mestre criar e contar histórias e regras básicas para jogar.

O sistema de regras do RPG de mesa define também a criação personagens dentro do universo ficcional, delimitando suas características, resultados de suas ações. As fichas se referem a esses personagens com suas características e habilidades, qualidades, defeitos, talentos, perícias, aparência, atributos e quantidades de dano causado (VASQUES, 2008). Por exemplo, se o personagem sabe escalar, é na sua ficha que esta informação deve ser anotada.

Nesse sistema, o Mestre - também conhecido como narrador, *dungeon master*, *game master*, *storyteller*, guardião, *keeper* - é escolhido previamente pelo grupo de jogadores para poder ser preparar. Ele inicia a partida e descreve a situação inicial, a partir dela, cada jogador define sua ação. Ele elabora a história que será desenvolvida pelo grupo e as linhas gerais da aventura inserida no universo escolhido. Também controla os personagens sem jogador e é o juiz das ações, descreve as consequências quando as regras não dão conta, determinando a dificuldade de se obter um sucesso em ações dos personagens dos jogadores (VASQUES, 2008).

Enquanto isso, os jogadores protagonistas trazem a ficha de seus personagens, controlando-a e comunicando as ações diante das situações propostas. Em alguns casos, o personagem precisa ser submetido a teste proposto pelo Mestre, cujo resultado é definido pelos números obtidos nos dados.

Os dados no RPG de mesa - conjunto de sete dados tradicionalmente - são praticamente a força do acaso na jornada do personagem. Também há novos sistemas que usam carta e moeda ao invés de dados. No entanto, os dados virtuais, disponíveis por meio de aplicativos de celular são mais acessíveis.

Com essas condições, os protagonistas podem tentar fazer o que quiserem, mas o que definirá se conseguiram será a aleatoriedade, juntamente com as características previstas na ficha do respectivo personagem - apto ou não para realizar determinada atividade proposta.

Desse modo, a história será escrita durante os jogos, com introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho; mas, especialmente, com conflitos - cabendo ao Mestre planejá-los e colocá-los nos momentos oportunos de forma a gerar imersão, desafios e consequências das escolhas dos jogadores (TIPS, 2021).

No entanto, o mais interessante é perceber quem ganha o jogo - todos! Termina a partida quando o grupo, de comum acordo, considera ter desenvolvido como queria a história sugerida pelo Mestre, a qual pode ser revisitada e continuada sob outras abordagens, continuando indefinidamente.

Na verdade, todos ganham porque o RPG de mesa é uma forma de criar histórias coletivamente, o que o torna tão envolvente e emocionante em sua prática. Nesse processo de autoria e coautorias, as pessoas deixam temporariamente suas vidas para viver outras vidas no mundo do “como se...”. Esse é justamente o ganho – a satisfação pessoal de cada integrante do grupo que entra em tele com os demais, considerando o conceito psicodramático. Portanto, trata-se de um jogo cooperativo.

Além disso, se for o RPG não comercial, ou seja, cuja história é de fato originalmente do grupo

1.2 RPG em Educação

Se retomarmos Paulo Freire (2003), quando ele afirmou que a educação era o processo contínuo de “criação do conhecimento e de busca da transformação-reinvenção da realidade pela ação-reflexão humana”, será possível perceber que o RPG de mesa é um verdadeiro exercício de autonomia e enfrentamento.

Portanto, seu uso na educação traz o desenvolvimento de diversas “soft skills” entre os protagonistas, inclusive a liderança. Além disso, também se presta a vivenciar de fato bases curriculares, tais como história (MORAIS e ROCHA, 2012) e literatura (ZAMARIAM e LIMA, 2020) por exemplo. Como o que se vive memoriza-se em função da emoção e de outros processos cognitivos, o desenvolvimento de competências tem nesse jogo um forte aliado.

No entanto, o RPG de mesa só começou a ser utilizado como um instrumento pedagógico no Brasil apenas na segunda metade da década de 1990 (VASQUES, 2008).

2 Desenvolvimento

O desenvolvimento do RPG de mesa na Literatura com meus alunos do primeiro do ensino médio integrado ao técnico teve como tema o período literário do Humanismo, especificamente sobre a obra de Gil Vicente no século XVI em Portugal – o que é normalmente um desafio que costumo superar com a encenação teatral de seus autos, mas que, com o ensino remoto online realizado por força da pandemia Covid-19 por meio da plataforma Teams da Microsoft, isso já não era possível.

A obra escolhida foi o Auto da Barca do Inferno que, além de contar com o Anjo e o Diabo, coloca em evidência o “dia do juízo final” do cristianismo a acontecer com a morte dos personagens-tipo, tais como:

1. O nobre tirânico que pagava pessoas para rezarem por ele;
2. O juiz e o corregedor corruptos;
3. A cafetina (chamada de alcoviteira na obra original);
4. O padre com namorada;
5. O sapateiro desonesto que ia às missas;
6. O marginal suicida (o enforcado) que não se converteu de fato ao cristianismo na prisão e acredita na mentira de que ele se tornaria um santo se fosse enforcado – o que o fez querer morrer;
7. o judeu com seu bode em plena perseguição antissemita liderada em Portugal por Dom Manuel;
8. o parvo que morreu de caganeira (o ingênuo e humilde);
9. os três cavaleiros que lutaram pelo catolicismo contra os muçulmanos nas Cruzadas.

Cada um desses personagens foi assumido voluntariamente por alunos, os demais assistiram ao RPG e atuaram como juizes ao fim de cada julgamento de vida pregressa conduzido pelo Mestra (assumida por mim, professora) e, portanto, fizeram o papel de Anjos e Diabos.

Depois do julgamento desses, eram jogados os dados tradicionais do RPG, embora em sua versão virtual, pela Mestra, pois como as aulas eram virtuais, não havia como o próprio protagonista jogar os dados online via Teams.

Conhecer bem a obra a ser adaptada para o RPG ajudou muito e foi a partir de sua estrutura narrativa e dialogal que tive subsídios para definir as regras do jogo que seguiram uma dinâmica muito simples, tal como são os autos de Gil Vicente com um ato e um cenário único – um rio, um cais e dois barcos – um que vai para o inferno e outro que vai para o paraíso.

2.1 Objetivos e metas instrucionais do jogo

O objetivo geral de se usar o RPG de mesa para estudar Literatura foi despertar o interesse dos alunos nas obras do Humanismo numa situação como esta do contexto pandêmico, definindo o destino de personagens-tipo criados por Gil Vicente no Auto da Barca do Inferno, embora seu nome não fosse anunciado aos alunos previamente.

Já as metas instrucionais foram criar a oportunidade para que de fato os alunos vivenciassem a obra literária escolhida e experimentassem os valores da época em que foi escrita, bem como o estilo do autor – os quais foram plenamente atingidos.

2.2 Breve descrição do jogo

A Mestre, para dar início, colocou música e imagens de paraíso e inferno, descreveu todo o cenário e o contexto, apresentando um a um dos personagens à medida que cada um entrasse em ação.

A dinâmica foi simples porque as almas a serem julgadas entravam no jogo uma de cada vez, quando a Mestre as apresentava:

- O personagem fazia sua defesa conforme as características e habilidades descritas na ficha criada uma semana antes pela Mestre, a qual ele, portanto, já havia estudado;
- A plateia-júri (Anjos e Diabos):
 - julgava as ações do personagem que acabara de se defender;
 - votava pela enquete do Teams;
 - argumentava pelo microfone ou pelo chat do Teams;
- A Mestre rolava o dado virtual de vinte lados para confirmar o veredito da plateia-júri, sendo que, o veredito era confirmado se o resultado fosse de um a dez ou negado quando de onze a vinte – quando novamente eram rolados os dados para o desempate;
- Se a alma fosse para o inferno, a Mestre compartilhava um vídeo com o diabo dando risada assustadoramente;
- Se a alma fosse para o paraíso, a Mestre compartilhava um vídeo com anjos cantando em meio a nuvens e muita luz.

2.3 Exemplos de dinâmicas centrais utilizadas e de mecânicas do jogo

A dinâmica central era a defesa das almas e o seu julgamento, uma a uma. O que era muito divertido porque havia a expectativa do julgamento da plateia-júri e o rolar do dado de vinte lados para confirmar o veredito ou não, o que fazia com o rumo das coisas mudasse repentinamente e as injustiças acontecessem – como na vida real.

2.4 Elementos do jogo

Os elementos do jogo são os protagonistas – almas em seu dia de juízo final na fé cristã; a Mestra – professora; o roteiro inicial que contextualiza os jogadores; a caracterização do cenário de paraíso ou inferno, juntamente com áudios e alternância de luz e sombra via plataforma Teams da Microsoft; as fichas dos protagonistas; o dado de vinte lados. Já o adversário dos protagonistas foi o próprio contexto proposto pela Mestra e o acaso dos dados.

As regras essenciais são entrar na história proposta pela Mestra, aceitando seus desafios e respondendo a esses, bem como seguir as características dos personagens descritas nas respectivas fichas. Isso foi muito interessante porque os alunos se fantasiaram com vestimentas e maquiagem, alteraram suas vozes e sua linguagem para seguirem de fato as referências fornecidas.

Todos entraram no mundo do “Como se”, que é um termo do psicodrama empregado no role-playing ou jogo de papéis, mas que aqui contribui para o entendimento das ações tomadas no jogo. Isso pode perfeitamente ser feito em aulas de História com reações muito interessantes dos participantes.

A reação dos alunos foi muito positiva, pois pediram explicitamente para que fizéssemos isso com outras obras literárias, além disso o aprendizado ficou visível nas aulas seguintes quando retomei a obra, seus personagens, suas características e principalmente sua estrutura narrativa e seu contexto artístico e histórico.

3. Desenvolvimento do jogo

- Descrever as etapas principais envolvidas na criação do jogo, desde a ideia inicial (Ela se modificou? Foi feita adaptação de algum jogo ou se partiu de ideia original? Quantas versões o jogo teve? Foi necessário buscar conhecimentos para a realização do trabalho? Se sim, quais – conteúdos curriculares, por exemplo? Etc.).
- Como a proposta se situa dentro das discussões de jogos feitas na disciplina (e no curso de graduação do estudante)? Por exemplo, se há a opção pela feitura de um jogo “prosocial” é válido, ainda que brevemente, explicar o que é isso e como se

concretiza no jogo. Se há a tentativa de associar a proposta à reflexão em educomunicação ou determinada discussão pedagógica, como isso se dá? Igualmente, se foram pensados “valores” a serem destacados, eles, assim como outros conceitos e discussões, devem ser retomados, contextualizados, evidenciando o elemento reflexivo que deve ter presidido a concepção do jogo.

4. Resultados do/s teste/s (opcional, caso seja possível realizar o teste; se não for, explicar a impossibilidade, produzindo algum instrumento para avaliação, para ser aplicado em momento futuro de desenvolvimento)

- Descrever os testes realizados, explicando como e com quem ele/s for/am feito/s, eventualmente on-line ou com membros da família.
- Foi utilizada alguma ficha de avaliação? Se sim dizer como ela é aqui e inseri-la em anexo no relatório.
- O/s teste/s serviram para aperfeiçoar o jogo? Como, em quais aspectos?
- Quais modificações foram, eventualmente, feitas no jogo a partir do/s teste/s?
- O aluno/grupo julga que os testes foram suficientes?

5. Inserção do jogo em Plano de Aula ou Sequência Didática ou outro contexto

O RPG de mesa agora já parte do planejamento do segundo semestre de 2021 no ano letivo com obras como “Quincas Borba” de Machado de Assis e “A relíquia” de Eça de Queirós com os segundos anos do ensino médio, cujos alunos reclamaram de não jogarmos RPG no primeiro semestre.

Com os primeiros anos, o RPG de mesa entrou no planejamento com “Os Lusíadas” de Camões e “Poemas Escolhidos” de Gregórios de Matos – o boca do inferno, o quais já estão se queixando que já faz um mês e meio que jogamos o RPG em três aulas-sessões e que já está na hora de jogarmos de novo, pois sempre os envolvo na escolha das técnicas didáticas justamente para que sua motivação aumente.

7. Aspectos negativos e positivos relacionados à criação do jogo

Infelizmente não foram apontados aspectos negativos pelos 120 alunos que participaram do RPG de mesa com Literatura – em “O auto da barca do inferno” de Gil Vicente. Vale ressaltar que falar sobre os séculos passados com os adolescentes é sempre um desafio.

Digo infelizmente, pois é claro que quero aprimorar sua realização com histórias mais complexas que exijam mais algumas aulas (além das três aulas utilizadas nesse piloto).

8. Licenciamento e eventuais formas de divulgação do jogo

As obras literárias utilizadas para o RPG de mesa, no meu caso, já existem há mais cem anos, portanto não preocupação com o direito autoral. No entanto, no caso do RPG o mais adequado é a Open Games License para os que se utilizam de jogos comercializados em massa como D&D e outros, para que haja possibilidade de alteração, cópia e redistribuição, sendo que as obras decorrentes devem utilizar essa mesma licença.

No meu caso, não tomei como ponto de partida nenhum RPG de mesa comercializado, adaptei a obra literária, criei as fichas dos protagonistas com base nessa obra, criei os efeitos auditivos, os apelos visuais, a plateia-júri e optei por usar apenas um dos sete dados tradicionais do RPG virtualmente.

Ou seja, o RPG de mesa realizado com as três turmas de primeiro ano do ensino médio ocorrerá novamente apenas no ano letivo seguinte com novos alunos. No entanto, como todos são coautores, nunca haverá duas histórias iguais, pois o final é diferente até mesmo da obra literária original.

Entre as bibliografias sugeridas trouxeram exemplos bem interessantes que já utilizam esse formato do jogo como recurso didático para o ensino-aprendizagem de literatura. Mesmo assim, como criei um imenso passo a passo como fazer essa adaptação, pensei em criar um vídeo no Youtube a respeito para divulgar de que forma isso pode ser muito mais fácil do que possa parecer, pois demorei para trilhar esse caminho por puro

desconhecimento. Fui pesquisando, aplicando em minha prática e aprendendo – tanto eu como os alunos.

Conclusões

- O processo de desenvolvimento de um jogo é algo fascinante. Aprendi muito com minha trajetória nesse processo. Agora já sei o caminho. Os alunos também aprenderam muito, pois minhas aulas são super dialogadas e eles demonstraram as conquistas de conhecimento que fizeram.
- Os objetivos e metas instrucionais foram plenamente atingidos conforme demonstrado em itens anteriores deste relatório – o fluxo no jogo simplesmente acontece quando se planeja as etapas e se conta com o interesse total dos alunos. Como os conhecimentos específicos foram retomados dos alunos em posteriores atividades em grupo, foi possível observar que realmente o jogo propiciar uma percepção muito clara das características da obra, do estilo do autor e do contexto histórico e artístico.
- Como disse anteriormente, quero aprimorar o uso do RPG com obras literárias mais complexas que exijam mais algumas aulas (além das três aulas utilizadas nesse piloto). Inclusive refiz meu planejamento de aulas do segundo semestre em função disso mesmo agora que já estamos no presencial.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. A alfabetização de adultos: crítica de sua visão ingênua; compreensão de sua visão crítica. In: Ação Cultural para a Liberdade: e outros escritos. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

MORAIS, Sérgio Paulo; ROCHA, Rafael. RPG: Notas para o ensino-aprendizagem de História. História & Ensino, Londrina, v. 18, n. 1, p. 27-47, jan./jun.2012.

VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG na educação escolar. Dissertação de Mestrado. Araraquara: Unesp, 2008.

TIPS. RPG-TIPS. Disponível em: <https://rpgtips.com.br/rpg-de-mesa-guia-basico/#mestre>. Acesso em: 04/06/2021.

ZAMARIAM, Franciela Silva. LIMA, Sheila Oliveira. Literatura em Jogo: o RPG como alternativa metodológica no ensino da leitura literária. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2020.

ANEXOS

Caracterização do cenário:



Volume de participações quando há sessão de RPG na aula e quando não há:

A screenshot of a WhatsApp chat interface. The chat is titled 'Geral' and contains several messages. The messages are from 'Aula Info 1.B - Português' and include the following response counts: 4, 8, 309, 44, 210, and 28. The response counts 309, 44, 210, and 28 are circled in red and blue. Red arrows point from the 309 and 210 counts to the text 'Aula COM sessão de RPG de Literatura'. Blue arrows point from the 44 and 28 counts to the text 'Aula SEM sessão de RPG de Literatura'.

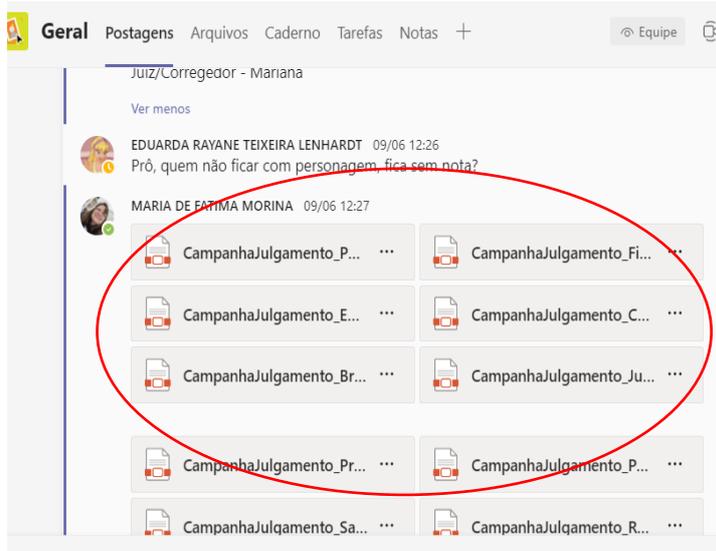
WhatsApp Chat Log:

- Message: TASHMIN CORREIA DOS SANTOS 10/06 10:33
Content: bom dia
Responses: 4 respostas de DAIANE, WINICIUS, FIDEL e IKARO
- Message: IKARO RAMONI SILVA DE BRITO 10/06 10:53
Content: Bom diaaa
Responses: 8 respostas de WINICIUS, VITOR, GABRIEL e 5 outras pessoas
- Message: Aula Info 1.B - Português - 10_06_2021 iniciado
Content: 309 respostas de suas, JULIA, IKARO e 22 outras pessoas
- Message: Aula Info 1.B - Português - 14_06_2021 iniciado
Content: 44 respostas de suas, RHAYANNE, JULIA e 9 outras pessoas
- Message: Aula Info 1.B - Português - 15_06_2021 iniciado
Content: 210 respostas de suas, JULIA, IKARO e 22 outras pessoas
- Message: Aula Info 1.B - Português - 24_06_2021 iniciado
Content: 28 respostas de suas, JULIA, YASMIN e 5 outras pessoas

Aula COM sessão de RPG de Literatura

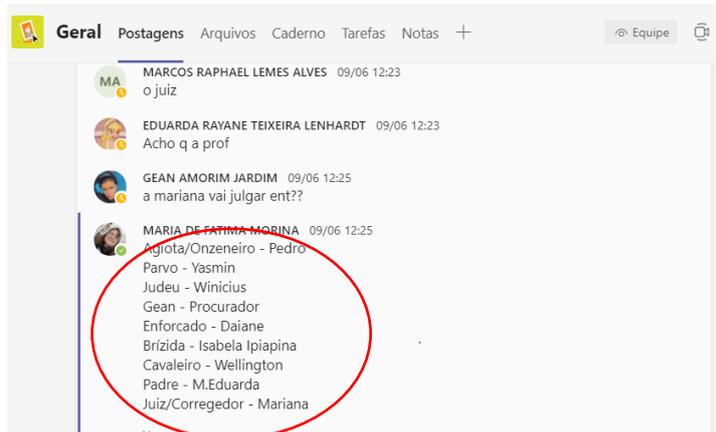
Aula SEM sessão de RPG de Literatura

Fichas dos protagonistas entregues aos alunos voluntários:



Campanha: Julgamento		
FICHA DE PERSONAGEM: Parvo		
Histórico: Homem simpíório e ingênuo, passou por muitas dificuldades. Morreu de caganeira porque aceitou comer algo estragado que alguém lhe ofereceu para fazer piada.		
Características Físicas		Crença:
Sexo: masculino e Idade: 25 anos	Cristianismo: Já ouviu falar e acha bonito.	
Pele: branca	Judaísmo: Ignora	
Olhos: Castanhos; e Cabelos: Pretos a altura do ombro	Dinheiro: Nunca nem viu.	
Altura: 1,75m		
Peso: 55kg		
Profissão: Auxiliar de Serviços Gerais.		
Vínculos: 'Amigos' que zoavam com sua cara.		
Pontos de Vida: zero		Experiência de sessão anterior:
Conhecimentos	Habilidades	Atitudes
Conhece os Nobres: 02	Participar de festas: 02	Arrogância: 00
Conhece a Lei: 02	Mentir: 00	Humildade: 14
Conhece o Rei: 02	Dizer a verdade: 10	Coragem: 06
Conhece a Corrupção: 00	Dissimular: 00	Covardia: 02
Conhece a Prostituição: 00	Cagar: 14	Honestidade: 10
Conhece a Necessidade: 10	Seduzir: 02	Malícia: 00
Conhece a Bíblia: 06	Fazer feliçãria: 00	Ingenuidade: 12
Conhece o Dinheiro: 02	Trapacear: 00	Simplicidade: 10
Conhece quem precisa de Dinheiro: 12	Lutar: 02	Desonestidade: 00

Alunos que foram voluntários e escolheram seus personagens:



Manifestações dos alunos sobre o RPG:

