

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

CRISTIAN OLIVEIRA BENITES

**PEDAGOGIA DA IMAGINAÇÃO: O POTENCIAL DO RPG COMO FERRAMENTA
EDUCACIONAL LIBERTADORA**

**Alegrete
2023**

CRISTIAN OLIVEIRA BENITES

**PEDAGOGIA DA IMAGINAÇÃO: O POTENCIAL DO RPG COMO FERRAMENTA
EDUCACIONAL LIBERTADORA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Letras -
Português da Universidade Federal do
Pampa, como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciado em
Letras - Português.

Orientadora: Fabiane Lazzaris

**Alegrete
2023**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

O933p Oliveira Benites, Cristian
Pedagogia da Imaginação: o potencial do RPG como ferramenta educacional libertadora / Cristian Oliveira Benites.
50 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade Federal do Pampa, LETRAS PORTUGUÊS, 2023.
"Orientação: Fabiane Lazzaris".

1. RPG. 2. Gamificação. 3. Literatura. 4. Imaginação. I. Título.

CRISTIAN OLIVEIRA BENITES

**PEDAGOGIA DA IMAGINAÇÃO: O POTENCIAL DO RPG COMO FERRAMENTA
EDUCACIONAL LIBERTADORA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Letras -
Português da Universidade Federal do
Pampa, como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciado em
Letras - Português.

Área de concentração: Literatura

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 13 de dezembro de
2023.

Banca examinadora:

Prof.^a Dr.^a Fabiane Lazzaris
Orientadora
Unipampa

Prof.^a Dr.^a Clara Zeni Camargo Dornelles
Unipampa

Prof.^a Dr.^a Sátira Pereira Machado
Unipampa



Assinado eletronicamente por **FABIANE LAZZARIS, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 14/12/2023, às 21:30, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **SATIRA PEREIRA MACHADO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 18/12/2023, às 08:16, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **CLARA ZENI CAMARGO DORNELLES, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 18/12/2023, às 16:41, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais

aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1329593** e o código CRC **A0206BBE**.

Para a minha tia, Ana Margaret, que me inspirou a seguir a profissão e, para minha mãe, Adi, que sempre acreditou em mim, independente de quantos motivos eu desse para o contrário.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Adi, por me proporcionar todo o apoio material e emocional que foi capaz desde que possuo lembranças.

Ao meu pai, Angelito, por me ensinar o valor do trabalho e me direcionar à escolha de uma profissão gratificante.

Às minhas colegas, Biatriz e Sue Ellen Doleski, Camila Lacerda, Carla Machado, Emanuele Staudt, Juliane Paiva e Nathália Martins, pela companhia e pelas lágrimas derramadas juntos em cada final de semestre.

Aos meus colegas Victor Lobins, Fábio Tompsen e Gerson Tadakuma, por todas as noites de fúria ou glória que dividimos.

Aos meus amigos, Gabriele Agostini, Nathália Martins e Patric Triches, pela quantidade de horas que me ouviram reclamar e por serem as melhores cobaias e leitores de trabalhos que um amigo poderia ter.

Aos meus professores e mentores, Camila do Canto, Clara Dornelles, Cláudia Camerini, Cristiano Galafassi, Denise Moser, Everton Fêrrê, Fabiane Galafassi, Fabiane Lazzaris, Isaphi Alvarez, Leila Camillo, Luciani Oliveira, Lúcio Hammes, Maria do Socorro Farias-Marques, Maurício Vieira, Sátira Machado, Silvana Aranda e Suzana Schwartz, que tanto me ensinaram e hoje servem como um eterno Espelho de Ojosed do profissional que quero me tornar.

Agradeço novamente à professora Fabiane Lazzaris e à colega Nathália Martins, sem as quais esse trabalho não teria sido concretizado.

À Unipampa, em especial, aos campi Alegrete e Jaguarão, aos quais sempre serei grato pelo ensino, atenção e trabalho.

“Ensinar não é transferir conhecimento,
mas criar as possibilidades para a sua
própria produção ou a sua construção.”

Paulo Freire

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar a possibilidade do uso do *Role-playing Game* (RPG) como metodologia de ensino para promover a aprendizagem significativa de língua portuguesa e literatura, com foco em leitura, escrita e oralidade. Propôs-se um projeto de intervenção pedagógica na sala de aula a ser aplicada por qualquer professor de português e literatura, mesmo que leigo em relação ao RPG. A pesquisa contemplou uma revisão da literatura e uma proposta de sequência didática de 08 aulas a ser aplicada em períodos de 50 minutos cada. A abordagem teórica explorou o conceito e a história do RPG, sua relação com a literatura, bem como a gamificação na educação e os objetivos de conhecimento e aprendizagem baseados na BNCC. A investigação visa contribuir para a comunidade científica evidenciando os possíveis benefícios do RPG como ferramenta de ensino contextualizada ao ensino de português e literatura, assim como as evidências que possibilitam sua aplicação.

Palavras-Chave: RPG. Gamificação. Literatura. Imaginação.

ABSTRACT

This project aims to explore the potential use of Role-playing Game (RPG) as a teaching methodology to foster meaningful learning in Portuguese language and literature, with a focus on reading, writing, and oral skills. A pedagogical intervention project was proposed for the classroom, designed to be implemented by any Portuguese and literature teacher, even those unfamiliar with RPG. The research included a literature review and a proposed didactic sequence of 8 lessons, each lasting 50 minutes. The theoretical approach delved into the concept and history of RPG, its connection to literature, as well as gamification in education and the knowledge and learning objectives based on the BNCC. The investigation aims to contribute to the scientific community by highlighting the potential benefits of RPG as a contextualized teaching tool for Portuguese language and literature, along with the evidence supporting its application.

Keywords: RPG. Gamification. Literature. Imagination.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa mental ilustrando os dois modelos de trama	31
--	----

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Habilidades da BNCC e suas possíveis aplicações no RPG	27
Tabela 2 – Sequência Didática	31
Tabela 3 – Sugestões de eventos	48

LISTA DE SIGLAS

AAS - American Association of Suicidology

APA - American Psychology Association

BADD - Bothered About Dungeons and Dragons

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

D&D - Dungeons and Dragons

GURPS - Generic and Universal Role Playing System

IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica

LARP - Live Action Role-Playing

RPG - Role-playing Game

TICs - Tecnologias da Informação e da Comunicação

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 RPG: CONCEITO E HISTÓRIA	16
2.1 RPG no Brasil	18
3 RPG E A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO	20
3.1 Escrita, Oralidade e Leitura: os aspectos primordiais do RPG.....	22
4 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO	27
4.1 Escândalos, romances e boas maneiras: bem-vindo a Good Society	27
4.2 Sequência didática.....	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFERÊNCIAS.....	48
ANEXOS	51

1 INTRODUÇÃO

O *Role-playing Game* (RPG) mudou desde sua concepção em 1980, deixando de ser um passatempo demonizado pela mídia que servia de escapismo para jovens considerados párias pela sociedade conservadora da época. Hoje é um dos pontos fortes da indústria do entretenimento, movimentando milhões de dólares por lançamento; diferente do cinema, só foi impulsionado pela pandemia de Covid-19, tendo recordes de vendas em 2020. A visibilidade proporcionada pelo sucesso e pelas suas origens, sendo diretamente alvo de investigações por agências responsáveis por estudos nas áreas de psicoterapia, levou a um olhar mais aprofundado sobre suas aplicações em diversos ramos da ciência.

Este trabalho tem como objetivo investigar a possibilidade do uso do RPG como metodologia de ensino para promover a aprendizagem de língua portuguesa e literatura, com foco em leitura, escrita e oralidade. Para isso, propõe-se um modelo de produto pedagógico que pode ser aplicado por docentes da área através de sessões práticas do jogo *Good Society* (Gordon; Hendro, 2018), em que os participantes assumem papéis inspirados nas obras de Jane Austen, como *Orgulho e Preconceito*. Assim, a pergunta que norteia esta pesquisa é se o RPG pode ser aplicado em sala de aula no contexto do ensino de língua portuguesa, literatura e no desenvolvimento de suas competências.

Na fundamentação teórica, explorou-se o que é o RPG, seus sistemas, sua história, seu contexto em território nacional e sua relação com a literatura e com os eixos da leitura, escrita e da oralidade no estudo da língua, assim como a gamificação na educação, embasado em autores como Huizinga (1971), Cassaro *et al.* (2017), Pavão (2000), Alsop II (1982), Marcatto (1996) e Elfield (2006), buscando trazer reflexões sobre a relevância do tema.

Quanto à organização composicional, esta monografia divide-se em cinco seções: Introdução, RPG: conceito e história, RPG e a gamificação na educação, Proposta de Intervenção e Considerações finais.

Ao explorar a possibilidade de trabalhar o RPG como uma metodologia de ensino e aprendizagem, espera-se contribuir para com a comunidade científica ao demonstrar seus benefícios para promover a aprendizagem significativa e contextualizada. Além disso, almeja-se incentivar que o público-alvo busque a leitura como uma atividade vinculada ao prazer e o aprendizado de maneira simbiótica.

2 RPG: CONCEITO E HISTÓRIA

O RPG, traduzido como jogo de interpretação de papéis, é um tipo de jogo focado na narrativa por meio da criação de uma história colaborativa. Nele existem dois papéis centrais, sendo um deles o narrador, que é responsável por representar o mundo e os personagens de um determinado cenário, “montando o tabuleiro”, definindo objetivos, estabelecendo desafios e adversidades, fazendo assim o papel de mentor, ajudante e antagonista ao mesmo tempo. Uma vez que o cenário está montado, entram em cena os “atores”, também conhecidos como os jogadores, que fazem o papel de protagonistas da história, movimentando a trama através de suas ações, decisões e repercussões causadas pelo cenário.

RPG é sobre criar e viver aventuras. É como ler ou assistir grandes sagas da literatura ou do cinema, com a diferença que no RPG, em vez de apenas acompanhar os personagens, você se torna um deles. (Cassaro *et al.*, 2017, p. 17).

O conceito de RPG foi criado por Ernest Gary Gygax e David Arneson em 1974, tendo como sua base os jogos de tabuleiro do gênero *Wargames*. Entretanto, ao invés de interpretarem um personagem sem nome e sem história responsável por controlar suas tropas em um campo de batalha, cada um interpretava apenas um personagem dentro daquele cenário de guerra. Nascia dessa ideia o *The Fantasy Game*, que mais tarde veio a se chamar *Dungeons and Dragons* (D&D), publicado pela empresa TSR Inc, ficando conhecido como o primeiro sistema de RPG. Seu sucesso foi estrondoso, vendendo cerca de 570 mil cópias até 1981 (Riggs, 2022), acumulando mais de 3 milhões de jogadores (Alsop II, 1982).

Um sistema é um conjunto de regras mecânicas e interpretativas que define que ações são possíveis durante o jogo, e quais condições definem sucesso ou falha, alterando os resultados dessas ações de acordo com o ambiente no qual acontecem. É ele que torna o RPG um jogo (*Game*), diferenciando-o de uma simples atividade de interpretação (*Role-playing*), em que há objetivos, recompensas e adversidades (situações onde o ganho é negativo).

De acordo com Sartini *et al.* (2004, p. 5):

[...] O elemento básico em um jogo é o conjunto de jogadores que dele participam. Cada jogador tem um conjunto de estratégias. Quando cada jogador escolhe sua estratégia, temos então uma situação ou perfil no

espaço de todas as situações (perfis) possíveis. Cada jogador tem interesse ou preferências para cada situação no jogo. Em termos matemáticos, cada jogador tem uma função utilidade que atribui um número real (o ganho ou payoff do jogador) a cada situação do jogo.

Nos anos 80, a mídia americana estava repleta de conteúdo voltado para o horror, com temáticas voltadas para o gótico, a bruxaria e tudo que pudesse envolver o macabro. Foi neste cenário que D&D transformou-se em um fenômeno cultural que moldou o cenário dos jogos e da literatura de sua década. O conservadorismo americano da época acabou gerando um fenômeno chamado Pânico Satânico, quando diversos líderes religiosos proclamaram que o RPG abriria os portões do inferno. Na ocasião surgiram acusações de abuso sexual e ritualístico direcionado a supostos jogadores de RPG (Yuhas, 2021).

O auge do Pânico Satânico foi a criação de um grupo de advogados anti-D&D conhecido como *Bothered About Dungeons and Dragons* (BADD), resultando em diversos processos que acabaram sem réus condenados e sendo arrastados por anos em cortes de múltiplos estados americanos. Por fim a *American Psychology Association* (APA) e a *American Association of Suicidology* (AAS) concluíram que não havia quaisquer vínculos causais entre a série de assassinatos, suicídios e crimes em geral que ocorreram nos anos 80 e foram associados ao oculto, assegurando ao público que o consumo do material era seguro, transformando todo o foco anterior da mídia em uma forma inusitada de divulgação. A APA, nos dias de hoje, sugere o uso de RPG como forma de psicoterapia (Enfield, 2006).

Diversos sistemas foram criados para surfar a onda gerada pelo sucesso da TSR Inc, entretanto D&D continuou soberano, tanto em número de jogadores quanto vendas até sua própria venda para a *Wizards of the Coast*, uma empresa que na época era especializada na publicação de *Card Games*, em 1997. No ano 2000, a *Wizards* lançou o *D&D 3rd Edition: Revised Version*, conhecido pelos fãs como D&D 3.5, que trouxe consigo a versão final das mecânicas do sistema D20, usando como seu símbolo e método principal de atribuição de sucesso e falha o dado de vinte faces. Os sistemas baseados em D20 são os mais populares até hoje, sendo o dado de vinte faces o símbolo mais conhecido do RPG em todo o mundo. A *Hasbro*, empresa responsável pela edição mais atual do jogo, D&D 5e, lançada em 2014, divulgou que lucrou 420 milhões de dólares em vendas até o ano de 2020 (Riggs, 2022), sendo atualmente o 85º livro mais vendido do mundo na Amazon.

2.1 RPG no Brasil

O RPG chegou no Brasil quando os primeiros estudantes universitários importaram edições de D&D dos Estados Unidos, e logo as fotocópias de edições inteiras estavam circulando pelos centros urbanos brasileiros. O primeiro RPG traduzido para o português, pela editora Devir, em 1991, foi o *Generic and Universal Role Playing System* (GURPS), ou Sistema Genérico e Universal de Interpretação de Papéis, em tradução livre, que tinha como objetivo ser um sistema capaz de acomodar qualquer aventura, de qualquer universo. Após, foi publicado *Vampiro: A Máscara*, também traduzido e lançado pela Devir.

No ano 2000, entretanto, foi lançado o primeiro RPG nacional de sucesso, o *Tormenta RPG*, que na época ainda era conhecido como *Tormenta D20*, um suplemento de D&D 3ª Edição. Suplemento que mais tarde virou cenário alternativo, substituindo a clássica *Faerûn*, que era o cenário oficial de D&D, o nascimento de *Arton*, o cenário criado pela Editora Jambô, é um marco para o RPG no Brasil. A mão de Marcelo Cassaro, que até então já tinha trabalhado pela Editora Abril em obras como *Zé Carioca* e *Jaspion*, foi responsável pelo traço da *Holy Avenger*, uma revista em quadrinhos que rendeu o prêmio Angelo Agostini de melhor roteirista ao autor e se passa no cenário de *Arton*. Foi também na revista a qual era editor, a *Dragão Brasil*, em sua edição de número 50, em 2015, que foi anunciado que *Tormenta* deixaria de ser apenas um suplemento e cenário de D&D para então se tornar seu próprio sistema (Freitas, 2016). Assim como nos Estados Unidos, o RPG nacional enfrentou seu próprio Pânico Satânico nacional devido ao Caso Ouro Preto, em que a jovem Aline Silveira Soares foi assassinada ao visitar a cidade, em Minas Gerais. O crime brutal chocou a todos quando o corpo foi encontrado morto a 17 facadas em cima de um túmulo. A polícia sem encontrar suspeitos mais conectados ao crime acabou por investigar e mais tarde acusar três estudantes que viviam em uma república.

Sobre o julgamento:

Durante o julgamento a imprensa promoveu uma campanha de desinformação, relacionando indevidamente o RPG com o que algumas autoridades supunham ser magia negra e rituais satânicos ligados a um homicídio. O *Jornal da Globo* de 20/12/2004 fez reportagem sobre o crime, divulgada nacionalmente. Nela, enquanto a narração afirmava que foram encontrados manuais de magia negra, incluindo uma bíblia satânica, a tela mostrava apenas livros de RPG, levando a uma associação de idéias (*sic*)

absurda. Vale esclarecer que a referida “bíblia satânica” era um dos suplementos do RPG “Vampiro: A Máscara” denominado “Livro de Nod”, que reúne textos poéticos, fictícios, sobre uma possível origem bíblica dos vampiros. (Vianna, 2009).

As repercussões do caso foram em grande parte responsáveis pelos quase 10 anos de atraso que afetaram drasticamente a viabilidade do RPG no Brasil, com sistemas inteiros, *card games* e outras mídias semelhantes sendo condenadas pela mídia nacional. Apesar disso, hoje o RPG está em ascensão no país com cada vez mais mídias sendo traduzidas para o português e lançadas em nosso idioma, como a série de livros conhecida como Aventuras Fantásticas, de Steve Jackson. Essa série consiste em livros-jogos, que são aventuras de RPG prontas, feitas para apenas um jogador, que faz escolhas que o levam para uma página determinada do livro, assim tornando a aventura imprevisível.

A jornada do RPG em nosso país começou com o Tormenta RPG, e seu último passo foi o Tormenta 20, que foi lançado através de um financiamento coletivo no Catarse, um site que utiliza o modelo de *Crowdfunding*, em que o público investe em um produto para possibilitar seu desenvolvimento. O financiamento que tinha como meta R\$ 80.000 acabou alcançando sua meta pouco menos de 24 vezes, totalizando uma soma de R\$ 1.918.106 em investimento antes mesmo de seu lançamento, uma margem de aproximadamente 2297% de lucro (Bercht, 2023).

3 RPG E A GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

A educação vive um momento de reconstrução, segundo autores como Charlot (2014), pois já é difícil mobilizar os sujeitos para que tenham vontade de aprender devido à pluralidade da sociedade. A metodologia que pode ser atraente para um aluno, pode acabar sendo totalmente contrária a outro.

[...] Na educação escolar, nem sempre os alunos querem aprender. A obrigatoriedade da matrícula coloca-os nas salas de aula, eles tornam-se amigos de alguns de seus colegas e passam a querer ir à escola. Mas a busca do conhecimento tem sofrido ao longo da história da instituição social escolar certo desencanto que vem dar na dissolução do desejo de aprender e que não favorece o enigma. (Wachowicz, 2009, p.18).

Em 2022, o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) trouxe um dado preocupante: o índice de aprendizado de língua portuguesa dos jovens brasileiros está abaixo do esperado. No ensino médio, por exemplo, “[...] a proficiência média em Língua Portuguesa caiu três pontos (menor do que 2019 mas acima de 2017).” (Riveira, 2022). De acordo com Antunes (2014), a falência do modelo tradicional de ensino é iminente e inevitável, o que somado ao fator do desinteresse por parte dos estudantes, gera uma necessidade de se repensar o ensino como um todo, e essa necessidade não está ligada apenas ao ensino de língua portuguesa.

[...] Privilegiar o caráter propedêutico da escola, a transmissão de informações, habilidades e competências para que os alunos se insiram no mundo do conhecimento e do trabalho moderno, é uma forma de mantê-la presa à ótica do mercado e preocupada com a instrumentalização dos alunos. Daí a predominância de uma compreensão e de práticas instrumentais de alfabetização, de letramento, da linguagem, das ciências, da tecnologia, das letras, das artes e da própria filosofia. Essa escola, ao invés de ampliar e aprofundar, limita e empobrece os horizontes culturais e humanos da sociedade e dos indivíduos. Lutar contra ela e trabalhar para superá-la é, sem dúvida, prestar um importante serviço à causa da autonomia, da liberdade e da cidadania, ao presente e ao futuro da sociedade e da humanidade. Esse é sem dúvida um desafio posto à escola, aos educadores, aos educandos, à sociedade e à humanidade. (Coelho, 2012, p. 336).

Apesar do momento complicado que vive a educação atualmente, há luz no fim desse túnel, dentre outras muitas coisas que o ser humano tem em comum, existe uma que predomina, nossa espécie adora jogos. Segundo Huizinga (1971), a nomenclatura de *Homo Sapiens* já está ultrapassada, uma vez que os jogos, sejam

eles de cartas, tabuleiro, interpretação ou eletrônicos, foram introduzidos à nossa sociedade, nos configuramos como *Homo Ludens*. A espécie humana busca a brincadeira, o jogo, e trazer essa busca para a sala de aula gera interesse, contextualização e a tão sonhada interdisciplinaridade.

Devemos fazer convergir todas as disciplinas conhecidas para identidade e para a condição humana [...] O homem não se define somente pelo trabalho, mas pelo jogo. Não só as crianças gostam de jogar, os adultos também gostam e por isso vemos partidas de futebol. Nós somos *homo ludens*, pois não existe apenas o *homo economicus* que só vive em função do interesse econômico. (Morin, 2018, p. 7).

É buscando esse espaço em comum que existe dentro de todos nós que podemos atrair o aluno para a sala de aula. Morin (2018) vai de encontro às palavras de Charlot (2014) que abriram essa sessão quando diz “[...] os problemas estão todos amarrados uns aos outros. [...] É preciso mostrar que a humanidade vive agora uma comunidade de destino comum.” (Morin, 2018, p. 11). E a gamificação é uma das muitas respostas para o problema evidenciado por Antunes (2014), Charlot (2014) e Wachovicz (2009).

O conceito de *gamificar* a educação tem como base a aprendizagem através da interação trazida por Vygotsky (*apud* Davis *et al.*, 1989) somada ao desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a aprendizagem significativa, conforme delineada por Ausubel (1982), a qual é um processo em que novas informações são integradas ao conhecimento prévio do aprendiz, gerando uma compreensão mais profunda e duradoura. O autor enfatiza a importância de ancorar novos conhecimentos em conceitos já existentes na estrutura cognitiva do indivíduo, promovendo uma conexão significativa entre o novo material e o que já foi aprendido.

No contexto do RPG, a aplicação da aprendizagem significativa pode ser alcançada ao permitir que os jogadores incorporem personagens, explorando situações, dilemas e desafios que exijam a aplicação de conhecimentos prévios ou aquisição de novos conceitos. Ao criar narrativas que envolvam a resolução de problemas, tomada de decisões e interações sociais, o RPG oferece uma oportunidade para os jogadores assimilarem informações de forma significativa, conectando-as às suas experiências anteriores e construindo um entendimento mais sólido e contextualizado. Como se não bastasse tudo isso, joga-se RPG através de

livros que descrevem cenários fantásticos e mundos inteiros. D&D é altamente baseado em O Senhor dos Anéis, de J.R.R Tolkien, o que pode incentivar os estudantes a buscarem as obras originais, como evidenciado por Fortuna (2000, p.10):

Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infratológico, ou, por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica, os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos.

De acordo com Decker (2005, p. 66):

“[...] não há cultura humana, indiferente do quão primitiva, sem hábitos de contar histórias, sejam elas os mitos sobre a origem do mundo, as lendas de sua tribo ou contos sobre heróis folclóricos. Linguistas usam essa habilidade narrativa como uma maneira de medir o avanço nas competências da linguagem.”

Conhece-se pelo menos uma história de nossos pais, amigos e avós, e pelo menos uma é considerada a favorita, aquela que traz algum significado e isso é a essência do RPG quando inserido na educação. Tornar a história memorável, tornando assim o aprendizado significativo por consequência, enquanto trabalha-se a leitura, a escrita, a oralidade, incentiva o interesse pela literatura e se estreitam as relações interpessoais. Somado aos aspectos psicoterapêuticos, aproxima o ser humano de suas raízes em que “[...] numa visão contemporânea, nosso entendimento, a grande questão é como conciliar a construção do novo homem, com as raízes ancestrais tão fortes na identidade do mesmo.” (Oliveira, 2011, p. 6). Trata-se de fazer a nova educação através de uma aliança entre a tecnologia, as velhas tradições e a inovação pedagógica, tudo isso, em prol do interesse do estudante.

3.1 Escrita, oralidade e leitura: os aspectos primordiais do RPG

A relação entre o RPG e a Literatura começa, de fato, com a leitura. Para conhecer as regras do jogo é necessário ler o livro, assim como para poder criar um personagem é necessário conhecer o cenário em que o jogo ocorrerá. Afinal de

contas, como se pode viver em um mundo que não se conhece? Entretanto, essa relação não termina com a leitura. Uma vez que as regras e os conceitos básicos do cenário são conhecidos, vem outra parte essencial do jogo, a criação de personagem. É nela onde o jogador se torna o autor de sua própria história, gerando um personagem com começo e meio, mas deixando o fim para ser gerado como parte da aventura. “O RPG também pode ser usado como um método para criar histórias. Nos EUA, frequentemente, os jogadores escrevem a aventura vivida e a transformam em livros de ficção.” (Marcatto, 1996, p. 16).

Além do RPG possivelmente tornar os jogadores leitores de obras de gêneros semelhantes às aventuras vividas, ainda há o estímulo direcionado à produção de conteúdo através da escrita criativa que é realizada como parte do processo do jogo. Promovendo uma solução para o que Pavão (2000, p. 15) se refere como a crise da leitura: “[...] em meio a chamada crise da leitura, haver um jogo que tanto atrai jovens e adolescentes e que revelou-se um espaço de produção de narrativas. Um jogo que envolve a leitura [...] e a escrita”. A autora reforça a íntima relação que o RPG tem com o leitor através da maneira como define a relação do leitor com a leitura:

“Causos” contados à mesa, em refeições, histórias antes de dormir, gestos compartilhados de leitura, discussões sobre leituras variadas, uma professora “maluquinha”, um espaço de recolhimento – uma hepatite, por exemplo –, livros proibidos, livros da vizinha, acesso a bibliotecas, cinema, vídeo, televisão... gibis...” (Pavão, 2000, p. 2).

Novamente o RPG traz o jogador ao passado, renovando antigos aspectos da leitura em seus primórdios como uma atividade coletiva, muitas vezes praticada em locais cheios de barulho e movimentação. E pode acreditar, não existe lugar mais movimentado e barulhento do que um evento de RPG, especialmente se todos os envolvidos estão desprovidos de timidez com sua criatividade à solta e plena, trazendo à tona o *homo ludens* que habita dentro de si.

Enquanto “Ensinar era, então, interpretado literalmente como: influenciar diretamente o comportamento das crianças, impondo-lhes limites físicos e sobretudo mentais.” (Demo, 2010), quando se aborda RPG no contexto educacional, trata-se da quebra desse paradigma, de criatividade apenas limitada pela lei e pela moralidade. E é justamente essa desconstrução que permite ao professor indicar leituras como um amigo e companheiro, co-autor dessa história, e não como

autoridade, aumentando drasticamente as chances de sua recomendação ser de fato lida.

Mas afinal de contas, como se joga RPG? Primeiro, escolhe-se o Narrador, ou Mestre, ou Mestre da Masmorra, ou Árbitro, ou Juiz, ou Diretor, através de um processo descrito por Pavão (2000, p. 6):

O mestre é um sujeito semi-eleito, para ser aceito é preciso que disponha de certos atributos que, de acordo com sua atuação no jogo, encontram-se fortemente associados à própria função narrativa tais como: criatividade, rapidez, capacidade de descrição, conhecimento de estruturas de narrativa, bagagem cultural, leitura, cultura geral, certos valores éticos como capacidade de cooperação, de aceitar as contribuições dos jogadores, bem como alguma dose de senso de humor.

Para selecionar o narrador, mais da metade do processo está atrelado às suas habilidades correspondentes aos eixos da área de linguagens. Mas, uma vez selecionado o narrador, qual é o próximo passo? Fazem-se as fichas, que são tabelas contendo os valores atrelados às habilidades individuais de cada personagem, representando assim sua perícia em determinadas situações de maneira numérica, somando então perícia natural (determinada na criação de ficha) e sorte (determinada pelo valor obtido no dado) para determinar o sucesso ou falha de uma ação. Aqui, vale a Matemática, e a teoria de jogo anteriormente citada por Sartini *et al.* (2004), reforçando a interdisciplinaridade do RPG. Mas feita a ficha, e agora? Escreve-se o background, a história de como seu personagem chegou ao momento de início da campanha (coletivo de sessões), novamente, exercitando a leitura e escrita criativa.

E a partir daqui, se procede? Procede-se através da mais pura oralidade. “Mestrar nada mais é que inventar um enredo básico, descrever o ponto de partida aos jogadores e perguntar o que eles desejam fazer. Então, narrar as consequências dessas ações.” (Cassaro *et al.*, 2017, p. 232), enquanto os jogadores jogam, dizendo o que querem fazer. Jogar RPG é como andar de bicicleta, até aprender a se equilibrar, cai-se algumas vezes, e a imersão é essencial para o sucesso. Esse processo não é natural, requer que se possua um certo domínio das mecânicas, para só então se focar em imersão, sendo assim, as primeiras tentativas estão fadadas a um certo grau de desconforto e falha. O RPG tem muitas semelhanças com o teatro, em que atores interpretam um papel, e uma delas é que

ambas são atividades performáticas, isto é, requerem treino. Ninguém nasce sabendo tocar violão, assim como ninguém nasce sabendo jogar RPG.

O *Live Action Role-Playing* (LARP) pode ser considerado uma modalidade de RPG que consiste em interpretar as personagens de maneira corporificada e caracterizada podendo se relacionar com cenários diferentes, isto é, ser o personagem em pessoa. Imagine levar os seus amigos para um castelo da era vitoriana, onde um deles ficou responsável por deixar pistas, enquanto ele pode apenas se comunicar através dos alto-falantes espalhados pelo local, pois ele faleceu, e entrou em contato do além para ajudá-lo a encontrar seu assassino. Você e todos os seus amigos têm que deixar seu celular na entrada do castelo, e buscar justiça pelo seu amigo, procurando pistas e para encontrar o responsável pelo crime. Isso é LARP. É uma experiência e uma atividade oral multidisciplinar que jamais poderia ser proporcionada dentro de uma sala de aula.

Existe timidez a ser superada, dificuldade de imersão, e outros diversos fatores gerados pela inexperiência, mas assim como aqueles que superam o medo da água e continuam tentando aprender técnicas de natação e acabam por se tornar melhores nadadores, aqueles que continuarem jogando ou mestrando, eventualmente se tornarão mestres e jogadores melhores. Mas e o que isso tem a ver com educação, afinal de contas? Um estudante que pergunta suas dúvidas sobre mecânicas de RPG tem mais chances de perguntar sobre os conteúdos da aula de matemática, de questionar em qual obra literária o narrador se inspirou ao construir aquela história, mas o mais importante de tudo: aprende a se expressar melhor, de maneira que sua própria vida cotidiana jamais o proporcionaria sequer a oportunidade.

Sendo assim, o RPG está intrinsecamente ligado às competências presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018). Um exemplo clássico é pensar em uma situação onde um vilão está manipulando um discurso devido às suas próprias visões enviesadas sobre determinada situação, como requisitar a um grupo de aventureiros que extermine um grupo de invasores em sua propriedade, alegando que os invasores são animais selvagens, quando estes podem ser uma espécie inteligente e marginalizada. A situação se encaixa na habilidade (EM13LGG102):

Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias como forma de ampliar suas as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade. (Brasil, 2018).

Utilizando-se do mesmo contexto, caso o vilão tenha requisitado a destruição de uma tribo de homens lagarto que estava sobrevivendo de agricultura familiar, para em seu lugar construir um empório de comércio, derrubando a mata local e causando um possível desastre natural, acabaria se tratando da habilidade (EM13LGG303):

Debater questões polêmicas de relevância social, analisando diferentes argumentos e opiniões manifestados, para negociar e sustentar posições, formular propostas, e intervir e tomar decisões democraticamente sustentadas, que levem em conta o bem comum e os Direitos Humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global. (Brasil, 2018).

Atividades epilinguísticas são muitas vezes conduzidas sem que o jogador sequer perceba. No lançamento do livro *Reinos de Moreania*, um suplemento de *Tormenta RPG*, houve diversas reclamações através da comunidade da *Jambô no Facebook*, devido à sexualização exagerada de algumas personagens. A justificativa utilizada pelo time de desenvolvimento da *Jambô* foi que o contexto no qual *Tormenta* foi idealizado, os anos 90, em que essa discussão não era tão pertinente, logo algumas ilustrações “se perderam no tempo”. Essa discussão inteira é um exemplo de aplicação da habilidade (EM13LP01):

Relacionar o texto, tanto na produção como na recepção, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor previsto, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.). (Brasil, 2018).

Como se pode perceber, o RPG apresenta situações que proporcionam aos alunos uma reflexão crítica e ao mesmo tempo significativa, pois se relaciona com os objetivos criativos do jogo. As situações imersivas do jogo priorizam a capacidade de discernimento, a tomada de decisões e, acima de tudo, a criatividade.

4 PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

Até o momento, apresentou-se uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório com o objetivo de familiarizar os leitores sobre o contexto histórico do RPG e suas possibilidades no contexto educacional, assim como determinar os fatores que contribuem para sua utilização nesse contexto (Gerhardt; Silveira, 2009, p. 35). Entende-se que o RPG pode ser utilizado como metodologia de ensino e aprendizagem de língua portuguesa e literatura, com foco nos eixos de oralidade e leitura da BNCC (Brasil, 2018).

Nesta seção, será contextualizado e descrito o sistema de RPG *Good Society* (Gordon; Hendro, 2018). Também será apresentada a proposta de intervenção a ser aplicada em uma escola, que prevê uma execução prática por meio de 8 sessões do referido sistema, que é baseado no livro *Orgulho e Preconceito*, de Jane Austen (2018).

4.1 Escândalos, romances e boas maneiras: bem-vindo a *Good Society*

Good Society (Gordon; Hendro, 2018) é um RPG que tem como objetivo reproduzir o ambiente sociopolítico da sociedade vitoriana do século XIX. É um sistema em que não há combates, exceto aqueles travados com as palavras, com os insultos velados e as ambições destruídas. É sobre elevar o patamar de sua família através de boas decisões, boa reputação e, é claro, boas maneiras. De acordo com a sociedade da época, boas maneiras incluem “boa linguagem” (norma culta), sendo este um aspecto fundamental do jogo, e um dos desafios impostos ao jogador. A fala rebuscada é um dos pontos mais marcantes das obras da época, como *Orgulho e Preconceito*, no qual o sistema se baseia. Esse foi o fator determinante na hora de escolher o sistema a ser usado neste trabalho: a língua é uma de suas maiores armas e escudos, não apenas no jogo, mas na vida real também. E esse é precisamente o objetivo desta proposta de intervenção, proporcionar aos alunos a oportunidade de perceber na prática, ainda que em um ambiente artificialmente criado, a importância da língua enquanto ferramenta de ascensão social, especialmente em determinados contextos.

Enquanto em RPGs como D&D normalmente o jogador escolhe uma classe, que concede habilidades direcionadas ao combate, em *Good Society* (Gordon;

Hendro, 2018) ele recebe habilidades baseadas no seu “papel”, isto é, no arquétipo que constitui seu personagem. Por exemplo, o jogador que interpreta o papel de herdeiro é capaz de gritar por ajuda de seus pais, para o tirarem de problemas sempre que precisar, entretanto, pode sofrer por sua fúria mais tarde pelos problemas causados. Da mesma forma, o jogador que interpreta o papel de viúva, pode censurar qualquer outro jogador a qualquer momento, através da sabedoria e autoridade digna de alguém de sua idade e sucesso, humilhando-o no processo, e possivelmente arruinando suas ambições para essa cena.

Assim, o sistema de *Good Society* (Gordon; Hendro, 2018) é ideal para introduzir a literatura do gênero e trabalhar a oralidade em sala de aula, permitindo que os estudantes possam interagir como se fossem os personagens de um romance épico sobre paixões e ambições desenfreadas.

A seguir, apresentam-se habilidades propostas pela BNCC (Brasil, 2018) e como podem ser trabalhadas a partir de sistemas de RPG como *Good Society* (Gordon; Hendro, 2018).

Tabela 1 – Habilidades da BNCC e suas possíveis aplicações no RPG

Habilidade BNCC	Aplicação através de sistemas de RPG em contexto escolar
(EM13LGG102) Analisar visões de mundo, conflitos de interesse, preconceitos e ideologias presentes nos discursos veiculados nas diferentes mídias como forma de ampliar suas possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade.	Durante o processo de interpretação dos personagens do narrador, essa será a competência mais trabalhada de maneira orgânica. É natural que diversos discursos conflitantes sejam expostos em uma trama. Durante o capítulo do mistério sugerido na sequência didática a seguir, há exemplos de conflitos de interesse no discurso dos suspeitos. Incorporar outros temas que o docente deseja debater com a turma é questão de apenas inseri-los na estrutura dos capítulos e será uma decisão consciente embasada nos conhecimentos prévios sobre a necessidade de discutir determinado assunto com a sua turma.
(EM13LGG103) Analisar, de maneira cada vez mais aprofundada, o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses.	Ser capaz de entender o que está sendo dito é uma habilidade importante para o discente em formação. Entretanto, a necessidade de também interpretar

	<p>as mensagens escondidas em como isso está sendo dito é algo incentivado em um jogo, em que os personagens devem lidar com todo tipo de pessoa pertencente à sociedade britânica de 1800. De acordo com Trask (2004), a linguagem é “<i>significar</i>, isto é, de <i>produzir sentido</i> por meio de símbolos, sinais, signos, ícones etc.”. A interpretação de um discurso, seja ele escrito ou falado, não está completa sem que todos os elementos sejam levados em consideração.</p>
(EM13LGG201) Utilizar adequadamente as diversas linguagens (artísticas, corporais e verbais) em diferentes contextos, valorizando-as como fenômeno social, cultural, histórico, variável, heterogêneo e sensível aos contextos de uso.	<p>A escolha do sistema, período histórico e momento cultural ao qual a espécie humana vivia na era Vitoriana foi feita, levando em consideração a possibilidade de se aprimorar esta e outras competências, que têm seu ensino dificultado em outros contextos que não permitem a presença de tantos de seus aspectos ao mesmo tempo.</p>
(EM13LGG202) Analisar interesses, relações de poder e perspectivas de mundo nos discursos das diversas práticas de linguagem (artísticas, corporais e verbais), para compreender o modo como circulam, constituem-se e (re)produzem significação e ideologias.	<p>Em um salão de Bailes, onde a reputação dos jogadores está em jogo, a possibilidade de um indivíduo agir maliciosamente para com outro indivíduo é bastante significativa.</p>
(EM13LGG301) Participar de processos de produção individual e colaborativa em diferentes linguagens (artísticas, corporais e verbais), levando em conta seus funcionamentos, para produzir sentidos em diferentes contextos.	<p>Essa competência é muito presente na etapa de construção do antecedente dos personagens. De maneira individual, são definidos os esqueletos da história que antecede a trama das sessões e, mais tarde, de maneira colaborativa, são conectados os vínculos entre cada personagem na trama. O resultado é quase uma história feita a várias mãos que produz diferentes sentidos a quem lê através de suas etapas, podendo ser interpretada de maneira diferente de acordo com a lente pela qual cada um interpreta as personagens.</p>
(EM13LGG402) Empregar, nas interações sociais, a variedade e o estilo de língua	<p>Um exemplo de situação em que essa competência pode ser</p>

<p>adequados à situação comunicativa, ao(s) interlocutor(es) e ao gênero do discurso, respeitando os usos das línguas por esse(s) interlocutor(es) e combatendo situações de preconceito linguístico.</p>	<p>trabalhada, é caso algum servo venha entregar uma mensagem e não seja capaz de utilizar corretamente a norma culta, sendo assim tratado com falta de respeito por seu empregador. Os jogadores podem ter a oportunidade de corrigir e ensiná-lo ou até mesmo afrontar o patrão por sua aparente ignorância desnecessária. Isso pode vir acompanhado de um ganho de reputação como um prêmio pela boa ação.</p>
<p>(EM13LGG502) Analisar criticamente preconceitos, estereótipos e relações de poder subjacentes às práticas e discursos verbais e imagéticos na apreciação e produção das práticas da cultura corporal de movimento.</p>	<p>No capítulo três, os jogadores podem confrontar seus próprios preconceitos ao encontrar o antagonista, um personagem que tem como objetivo servir como alvo de seu desgosto até que se demonstre mais agradável. Além disso, as relações de poder são sujeito constante na vida daquele que deseja a ascensão social na era Vitoriana.</p>
<p>(EM13LGG603) Expressar-se e atuar em processos criativos que integrem diferentes linguagens artísticas e referências estéticas e culturais, recorrendo a conhecimentos de naturezas diversas (artísticos, históricos, sociais e políticos) e experiências individuais e coletivas.</p>	<p>Essa competência parece que foi feita para descrever o processo de criação de antecedente pelo qual toda sessão de RPG passa durante sua concepção.</p>
<p>(EM13LP03) Analisar relações de intertextualidade e interdiscursividade que permitam a explicitação de relações dialógicas, a identificação de posicionamentos ou de perspectivas, a compreensão de paródias e estilizações, entre outras possibilidades.</p>	<p>“As relações dialógicas são relações (de sentidos) entre toda espécie de enunciados na comunicação discursiva”. (Bakhtin; Volochinov, 2006, p. 92). Através dessa definição, acaba sendo quase inevitável que, ao se ouvir o diálogo de duas personagens, os jogadores não tenham a necessidade de buscar seus posicionamentos e os sentidos projetados por eles, assim como as relações de sentido, sejam adversas ou simbióticas, as quais ambas as partes produzem. O jogador que não praticar essa análise está sempre exposto a cometer possíveis gafes ou até mesmo ser excluído de um determinado assunto.</p>

<p>(EM13LP14) Produzir e analisar textos orais, considerando sua adequação aos contextos de produção, à forma composicional e ao estilo do gênero em questão, à clareza, à progressão temática e à variedade linguística empregada, como também aos elementos relacionados à fala (modulação de voz, entonação, ritmo, altura e intensidade, respiração etc.) e à cinestesia (postura corporal, movimentos e gestualidade significativa, expressão facial, contato de olho com plateia etc.)</p>	<p>Serão cobradas dos jogadores a norma culta, a coesão e coerência na hora de expressar suas ideias, etc. Eles poderão utilizar elementos inseridos de maneira equivocada, sejam eles relacionados à clareza ou quaisquer outros aspectos para tirar vantagem da situação. Uma vez que esses elementos são trabalhados de maneira gamificada, o objetivo é que, através da repetição, esse treinamento se torne um elemento natural da oralidade dos jogadores.</p>
<p>(EM13LP37) Analisar os diferentes graus de parcialidade/imparcialidade (no limite, a não neutralidade) em textos noticiosos, comparando relatos de diferentes fontes e analisando o recorte feito de fatos/dados e os efeitos de sentido provocados pelas escolhas realizadas pelo autor do texto, de forma a manter uma atitude crítica diante dos textos jornalísticos e tornar-se consciente das escolhas feitas como produtor</p>	<p>Reconhecer a veracidade de rumores para poder ativá-los com sucesso, sem gastar suas Fichas de Resolução à toa, é um dos elementos mais importantes do sistema. Os rumores podem ser apresentados como um jornal da época e logo os jogadores terão que treinar sua competência para não cair em <i>Fake News</i>.</p>

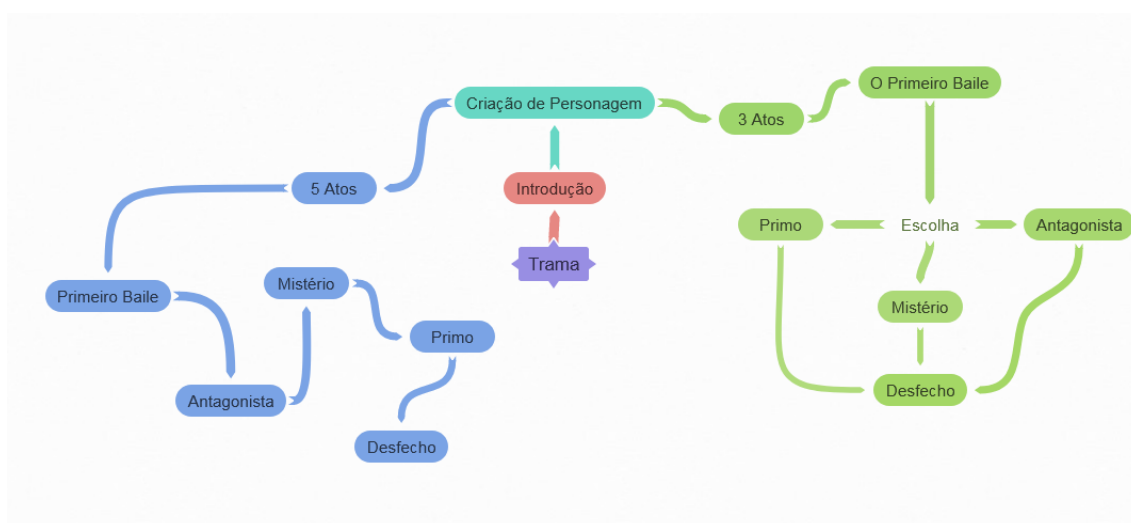
Fonte: Brasil (2018) à esquerda, autoria nossa (2023) à direita

4.2 Sequência didática

A sequência didática “[...] é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito.” (Dolz; Noverraz; Schnewly, 2004, p. 97). A sequência apresentada na tabela 2 é apenas uma sugestão de proposta de intervenção a ser aplicada. Sua estrutura é baseada na que é usada para se criar aventuras prontas, em que o narrador apenas altera os eventos já previstos de acordo com os acontecimentos determinados pelos jogadores. É importante, entretanto, estar ciente de que o RPG é uma narração coletiva e que adaptar o rumo da trama não só pode como muitas vezes será necessário ao longo da aventura.

Nesta seção, apresenta-se a proposta de intervenção pedagógica através de uma sequência didática de 8 aulas, que podem ser aplicadas em sequência ou semanalmente, a critério do docente. A seguir, na Figura 1, esboça-se mapa mental para ilustração dos dois formatos de trama sugeridos.

Figura 1 - Mapa mental ilustrando os dois modelos de trama



Fonte: Autoria nossa (2023)

O exemplo de trama elaborado segue a estrutura de 5 atos. Para adaptá-lo à estrutura de 3 atos, recomenda-se escolher entre os três atos centrais aquele que for adequado às necessidades da turma e distribuir o tempo excedente entre todas as etapas. A estrutura de 3 atos é mais indicada para aqueles que não estão confiantes quanto ao tempo, porém pode ser escassa no que se trata de conteúdo sugerido.

Tabela 2 – Sequência Didática

Turma/ano: 2º ano do ensino médio Tempo estimado: 400 Horas (8 aulas de 50 minutos cada) Recursos: quadro branco, telefone celular, internet Critérios de avaliação: Participação nas atividades propostas. Instrumentos de avaliação: Observação das atividades.		
AULA 1 - INTRODUÇÃO AO RPG E AO SISTEMA GOOD SOCIETY		
ETAPA (TEMPO)	DESCRIÇÃO	OBJETIVO
1 (10 min)	O professor iniciará a aula apresentando aos alunos a ideia de <i>homo ludens</i> através de uma chuva de ideias. O professor pode escrever a palavra RPG no quadro e eliciar dos alunos o	Sondar o conhecimento prévio dos alunos.

	que eles sabem sobre o assunto. Espera-se que algum aluno conheça esse tipo de jogo.	
2 (5 min)	Após sondar o conhecimento prévio dos alunos, é importante definir o que é um jogo, para então deixar claro que as regras, assim como a sua maestria, são essenciais para a prática do RPG. É importante listar os elementos essenciais de um jogo, no quadro através de sua definição.	Elucidar a importância das regras para o desenvolvimento do RPG.
3 (10 min)	O professor deverá apresentar o sistema <i>Good Society</i> (Gordon; Hendro, 2018), inicialmente apenas como um sistema baseado na obra de Jane Austen, para traçar os paralelos entre os temas mais profundos de sua narrativa, como o anseio por realizar suas ambições sociais, a necessidade de cumprir com suas obrigações familiares, manter sua reputação enquanto arruína a de seus rivais, com as situações atuais onde os jovens enfrentam desafios semelhantes. Caso os seus alunos não possuam conhecimentos prévios relacionados à obra da autora e o período histórico retratado, indicar filme de 2005 ou se for possível assisti-lo com a turma em outro momento é uma ótima maneira de solucionar esse problema.	Atrair a atenção dos alunos para a temática, manejar expectativas, e iniciar uma conversa sobre como o RPG pode ser útil como um teatro da vida real.
4 (25 min)	Para finalizar a aula, o professor deverá introduzir as mecânicas principais do sistema, como o sistema de reputação, que concede pontos ou penalidades para jogadores de acordo com como eles se conduziram durante cada capítulo. A introdução das fases do jogo: a fase de novelização, em que as ações ocorrem e os jogadores estão todos reunidos para um determinado evento, a fase de escândalos e fofocas, que pode ocorrer antes ou depois de um capítulo, na qual os jogadores de forma colaborativa devem determinar as fofocas que estão circulando e quais delas são verdadeiras e a fase epistolar, que ocorre no fim de cada capítulo, em que jogadores podem enviar cartas e bilhetes uns para os outros de maneira sigilosa, traçando assim planos para eventos futuros. Personagens com mais pontos de reputação recebem mais Fichas de Resolução, que são gastas para influenciar certas ações em favor do jogador. E, por fim, deverão ser apresentados os papéis que cada jogador pode interpretar. Compete a eles ler todos os cinco papéis antes da próxima aula, para que possam escolher qual	Apresentar o sistema aos alunos, e garantir um conhecimento básico das principais regras. Além de as seleções da aula seguinte.

	irão interpretar durante as sessões. Obrigatoriamente deve haver um jogador interpretando cada papel.	
AULA 2 - CRIAÇÃO DE PERSONAGEM		
ETAPA	DESCRIÇÃO	OBJETIVO
1 (5 min)	Definição de que jogador interpretará qual papel na trama. Aqui cabe ao professor ver se é possível mediar um consenso. Se não for possível uma maneira boa de resolver disputas por um mesmo papel, é através de um sorteio. Um exemplo é colocar um número de pedaços de papel igual ao número de jogadores, disputando um determinado personagem na mão do professor, mas apenas com um escrito a palavra “vencedor” em seu interior, pedindo para os alunos selecionarem um. Aquele que tirar o pedaço do vencedor fica com o papel.	Definir que papel os jogadores interpretarão.
2 (10 min)	Escolhidos os papéis, deverá ser feito um sorteio em que cada jogador receberá uma carta de antecedente. Estas podem ser usadas como uma habilidade especial e só são reveladas aos outros jogadores quanto utilizadas. Cada jogador deverá receber uma carta de desejo secreto. Essas cartas deverão ser usadas para determinar os vencedores do jogo. Todos aqueles que conseguirem cumprir seus objetivos receberão o prêmio que o professor considerar adequado. Essas cartas deverão permanecer ocultas até o final do jogo. Os desejos são: Para a Herdeira: encontrar um marido decente antes que seu pobre pai doente faleça. Para o Socialite: aumentar sua reputação até o máximo e garantir que ela permaneça assim até o final da história ou encontrar um casamento decente. Para o Dependente: elevar a reputação daquele ao qual você é dependente ao máximo, e estragar completamente a reputação de um jogador à sua escolha (determinado no começo da história e escrito na carta à caneta) Para a Viúva: arruinar completamente a reputação de dois jogadores ou garantir que pelo menos um jogador não complete seu desejo	Estabelecer as condições que definirão os vencedores e perdedores do jogo e definir os aspectos mecânicos que tornam cada história única (EM13LGG301).

	secreto. Para o Recém-Chegado: casar-se com o Socialite ou a Herdeira. A família dos dois deve abençoar o casamento.	
3 (30 min)	Agora que todos possuem suas cartas de antecedentes e seus desejos ocultos, o professor deve assumir o papel de mediador e auxiliar os jogadores a definirem a história de seu personagem, combinando aspectos do cenário onde jogarão, além de definirem que tipo de relação eles possuem entre si. Essa etapa é importante para inserir o aspecto de colaboração do sistema.	Finalizar a etapa de <i>background</i> e estabelecer os aspectos de colaboração que serão essenciais para o jogo (EM13LGG201).
4 (5 min)	Orientar os jogadores para que leiam os trechos do livro que explicam o uso das Fichas de Resolução e da Ficha de Monólogo assim como se familiarizarem com suas habilidades de personagem e com os processos que envolvem a etapa de Rumores e Escândalos para poderem jogar na próxima sessão. É importante sanar quaisquer dúvidas e explicar que, em caso de uma disputa sobre as regras, cabe ao professor dizer o que pode ou não pode ser usado de uma determinada maneira e, como o narrador da história, ele tem a palavra final.	Familiarizar os jogadores com as regras que utilizarão na sessão seguinte e preparar os jogadores para a resolução de eventuais disputas (EM13LGG402).
AULA 3 - O PRIMEIRO BAILE		
ETAPA	DESCRIÇÃO	OBJETIVO
1 (10 min)	Cabe ao narrador, nessa primeira etapa, descrever o evento que está para ocorrer. Ele deverá descrever o salão de bailes onde os convidados serão reunidos, a comida que será servida, que tipo de música será tocada e a qualidade dos músicos. É importante descrever de maneira minuciosa para promover a imersão. Feita a descrição do ambiente, o narrador deve apresentar os principais convidados que estarão atendendo, dentre eles, estarão personagens do próprio narrador. Em cada intervalo de um ou dois personagens, o narrador deverá convocar um dos jogadores a apresentar e descrever seu personagem, incentivando-o para que inclua o máximo de detalhes possíveis para descrever suas vestimentas, aparência e maneirismos. O uso de imagens deve ser incentivado.	Ambientar os jogadores de maneira a promover a imersão, que é um dos aspectos primordiais do RPG.

2 (10 min)	<p>Uma vez ambientados, os jogadores receberão suas fichas, duas Fichas de Resolução e uma Ficha de Monólogo. Uma vez que cada jogador está de posse de suas fichas, o narrador deve iniciar uma etapa de rumores e escândalos, em que serão definidas as fofocas que antecederam a noite em questão. Nesse primeiro baile, é importante conduzir os jogadores através de sugestões. É normal que a timidez ainda esteja presente e cada um ao seu tempo soltará a criatividade.</p>	<p>Familiarizar os jogadores com o funcionamento de uma das etapas principais.</p>
3 (30 min)	<p>Nesse momento, é importante definir um objetivo em comum para os jogadores e estabelecer um prêmio. Por exemplo, se na fase de rumores foi definido que alguém está deprimido depois do falecimento de um parente, o professor pode definir como objetivo animar essa pessoa e oferecer como recompensa uma Ficha de Resolução extra. Recomenda-se conferir o Anexo, incluído ao final deste trabalho, caso se sintam perdidos. O objetivo nesse momento não deve ser a excelência, pois o grupo dificilmente vai ter entrosamento nesse ponto. E é nessa timidez, nessa suspensão da descrença e nessa dificuldade de imersão que o professor, como mediador e narrador, deve trabalhar. É importante incentivar os jogadores a explorarem, testarem novas interações e usos de suas fichas e habilidades. Caso completem o objetivo inicial e o professor, como narrador, não se sentir bem com o improvisado, poderá conferir o Anexo, sendo interessante ter uma versão impressa. O importante nesse ponto é manter a bola rolando. O ideal é encerrar com uma fase epistolar, que pode ser feita através das redes sociais.</p>	<p>Estabelecer claramente para os jogadores como no futuro as sessões terão metas e o cumprimento delas resulta em uma recompensa dentro do próprio jogo. E “quebrar o gelo”.</p>
1 (5 min)	<p>O professor apresenta aos jogadores um novo personagem, claramente mefistofélico e byroniano, um homem (ou mulher) de posses, capaz de arruinar vidas com um piscar de olhos. O docente deve descrever um ato cruel desse personagem, colocando um rumor assim que iniciar a fase de rumores, tornando-o real com uma Ficha de Resolução. Se houver engajamento na fase epistolar anterior, o narrador deve fazer uma provocação, mencionando-o em uma carta de alguém importante. O professor deve criar um novo evento que coincida com a sua chegada, seja um baile, um funeral ou um jantar. O importante é criar a mística do personagem.</p>	<p>Se o professor já leu sobre estratégias de pré-leitura, essa técnica será familiar. O importante é gerar expectativas e interesse.</p>

2 (10 min)	<p>Finalizando uma nova fase de escândalos, é importante que nem tudo seja sobre o antagonista, mas tenha a certeza de mantê-lo pelo menos nas notas de rodapé da mente de seus jogadores. Dê início ao evento, o professor não deve esquecer de repetir o processo de ambientação e imersão. Esse é um equívoco fácil de cometer que pode sabotar todo o processo dessa aula. O docente deve ter a certeza de adicionar elementos mais sombrios à cena, como flores mortas que foram esquecidas por algum criado desleixado ou uma mancha no vidro de uma das janelas. Hollywood não faz cenas tristes ocorrerem em dias chuvosos sem motivos.</p> <p>O novo personagem deve apenas observar inicialmente, interagindo o mínimo possível. Quando sentir que os jogadores estiverem seguros com a situação, que os boatos eram apenas isso, o professor deve utilizar esse personagem para atacá-los. O narrador conhece quais são os desejos secretos de cada estudante e pode utilizá-los para agir como se esse personagem fosse capaz de descobrir cada um deles, em seus momentos de introspecção e avaliação silenciosa. O personagem deve fazer como sua missão da noite estragar toda e qualquer possibilidade dos jogadores obterem uma vitória. Ele não deve ser onipotente nem onisciente, mas um obstáculo significativo, uma pedra no sapato de cada um dos jogadores. O bastardo (ou a bastarda) deve fazer tudo isso sem sofrer nenhuma consequência por parte dos outros personagens.</p>	<p>Gerar uma sensação de necessidade de união entre os jogadores é o equivalente ao encontro na taverna quando o reino está em apuros. A dinâmica desse momento é que não há recompensa, mas certamente haverá consequências caso os jogadores não sejam capazes de unir forças contra um mal comum.</p>
3 (35 min)	<p>O professor percebeu o nervosismo de pelo menos dois jogadores? Sentiu que eles captaram a mensagem e estão buscando alianças? Esses são os sinais que indicam a hora de mudar de estratégia. O personagem pode demonstrar alguma fraqueza ou uma certa disposição a ser menos brusco com o mais indefeso dos jogadores, oportunizando uma possível trégua com o personagem mais ativo, devido a um interesse em comum que surja durante a conversa. Os jogadores devem decidir que rumo tomar. Exemplos: a) Aproveitar da fraqueza e encontrar uma maneira de humilhar o antagonista, vingando-se por todo o trabalho que tiveram; b) Tentar se aproximar do antagonista para tirar vantagem da situação e do poder que ele empunha.</p>	<p>Se houver apenas uma discussão sobre o que fazer quanto ao antagonista relacionada ao tema de Ética e Moral, o objetivo dessa etapa foi cumprido.</p>

	<p>O narrador deve presentear o jogador que merecer com uma carta de antecedente que representa um favor do antagonista. É importante lembrar que o objetivo é gerar drama e discussões sobre a ética da decisão tomada, nunca frustração ou resignação dos jogadores, mesmo que tenha que trapacear um pouco para a favor deles. Durante todo o processo, a finalidade é tornar o antagonista poderoso e ameaçador em um ser humano frágil, de carne e osso. No final da sessão, o antagonista deixa a cidade, agradecendo pela estadia, para dar início à próxima fase epistolar.</p> <p>Esse é o momento do professor conversar com os alunos sobre o que aconteceu e receber <i>feedbacks</i>.</p>	
AULA 4 - O ANTAGONISTA		
ETAPA	DESCRIÇÃO	OBJETIVO
1 (10 min)	<p>O gênero de mistério é um dos mais difíceis do narrador trabalhar dentro do RPG quando não tem experiência. A decisão de sugeri-lo como parte dessa intervenção vem de diversas lições aprendidas com mais de dez anos de prática deste pesquisador. Na elaboração do mistério, o narrador deve considerar três conceitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • a trama deve ter começo, meio e fim. Não basta pensar em um resultado e em uma linha de ligação para ser seguida até ele. Deve elaborar pelo menos três linhas de raciocínio que levem ao resultado e que uma delas seja mais fácil de seguir do que as outras; • tenha planejado pelo menos dois resultados possíveis. A maioria dos jogos do gênero <i>Murder In a Box</i> vem com pelo menos dois suspeitos “corretos” na caixa do jogo. Essa técnica vai salvar os jogadores de muita frustração; • não tenha medo de trapacear um pouco: se sentir que os jogadores estão travados, forneça dicas de maneira sutil, faça com que algum personagem do narrador fale com eles sobre um assunto relacionado ao mistério, lembrando-os de vias ainda não 	<p>Usar o que foi aprendido de maneira progressiva, com objetivo de trabalhar em grupo para limpar seus nomes. As técnicas de manipulação das suspeitas utilizadas servem para gerar desconfiança entre os jogadores, que vão ter que superá-la através da necessidade.</p>

exploradas através desses eventos.

Um mistério deve ser elaborado com cuidado. Esse projeto vai sugerir um exemplo, ainda que o ideal seja que o narrador tente criar o seu próprio que se encaixe perfeitamente à trama que está desenvolvendo.

O ideal é romper as expectativas no início, por exemplo, discutindo a fase epistolar anterior, casualmente mencionando que não haverá fase de rumores e escândalos dessa vez, porém, deixando aberta a possibilidade dos jogadores ter recebido uma correspondência secreta do narrador com instruções para a próxima sessão. O jogo será conduzido diretamente à fase de novelização. O cenário sugerido para o mistério será a Mansão do Senhor Dawson, um homem já na terceira idade que foi introduzido no primeiro baile. Quando for elaborar o próprio mistério, use um personagem do narrador que todos conheçam de alguma maneira. Uma chuva repentina fará com que todos os jogadores sejam obrigados a buscar abrigo em sua mansão. Não desperdice quaisquer esforços para dar ênfase ao volume de chuva que está caindo nesse momento. Ao serem recebidos por um dos poucos criados que o Sr. Dawson consegue manter, faça com que pelo menos dois jogadores sejam conduzidos ao mesmo tempo para encontrar o dono da casa, mas garanta que, pelo menos um esteja separado. Use um evento como um felino carente buscando companhia que o afaste dos outros jogadores. Nessa etapa, confisque todas as Fichas de Monólogo dos jogadores. Descreva o caminho para o escritório do Sr. Dawson e também gere quanto suspense achar necessário. Ao chegar no escritório, descreva a cena dos jogadores se deparando com o cadáver ainda quente de seu anfitrião, que parece ter falecido de um ataque de asma, porém, chame atenção para o detalhe de que sua medicação estava a meros metros de distância. Indique que seria uma verdadeira tragédia se isso fosse resultado de causas naturais e imediatamente coloque um rumor, que será propagado em tempo real pelos criados, de que alguém deu cabo do Sr. Dawson, e que o culpado foi algum dos visitantes que apareceu durante a chuva. Deixe bem claro que a reputação dos jogadores vai sofrer caso não resolvam o mistério para limpar seus nomes. Afirme que a perda de

	<p>reputação será de pelo menos três categorias e que, para aqueles que não puderem provar sua inocência e tiverem sua reputação reduzida ao mínimo, o jogo acabará com uma derrota imediatamente, seu personagem indo parar na prisão por um crime que não cometeu.</p>	
2 (10 min)	<p>É a hora de apresentar os suspeitos, para o mistério sugerido e serão fornecidas breves descrições dos criados do Sr. Dawson:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sra. Fitzgerald: governanta da casa, descreva-a fisicamente como achar melhor. O importante é ser uma mulher de meia idade com acesso à casa toda, incluindo a medicação. Após terminar de apresentá-la, insira imediatamente um rumor de que possui um parente doente e que sua família está passando necessidades financeiras. Assim como a menção de que como parte do testamento do Sr. Dawson, que infelizmente não possuía herdeiros, ela possui uma quantidade significativa a receber. 2. Sr. Lars: o atual jardineiro da propriedade, também encarregado de fazer consertos, capaz de trabalhar com carpintaria e costura. Descreva-o como um homem trabalhador com calos nas mãos. Não esqueça de descrever o quão bem cuidada está a propriedade. Mencione que o homem é conhecido por se meter em confusões e brigas durante as noites nas casas de cerveja da região. Imediatamente insira um boato de que recentemente ele e o Sr. Dawson foram vistos brigando em um local público. Pareceu uma briga feia que quase chegou às palavras de tom exaltado e que quem contou a fofoca usou a palavra demissão em algum ponto dela. 3. Insira duas pistas falsas, dois outros criados, um cozinheiro ou cozinheira, um cavaliário, o que se encaixar melhor na sua trama. É importante gerar a mesma quantidade de detalhes e pelo menos um possível bom motivo para um dos suspeitos adicionais. Apresente os personagens de maneira orgânica, um de cada vez, ouvindo os gritos e vindo cada um a seu tempo verificar o ocorrido. Um deles ficará responsável de trazer as autoridades. Use o que não tem motivo 	<p>Ambientar o mistério e apresentar os suspeitos, definindo as variáveis do jogo e iniciar o processo de investigação.</p>

	para ter cometido o crime. A participação dele acaba aqui.	
3 (30 min)	<p>A investigação deve ficar por parte dos jogadores, mas é o seu dever descrever os locais indicando as pistas a serem encontradas. Caso demore demais para os jogadores encontrarem uma nova pista, lembre-se de introduzi-la através dos personagens do narrador.</p> <p>As pistas a serem encontradas são as seguintes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. o frasco, ao ser examinado, demonstra estar levemente sujo de terra, a mesma terra que é usada para nutrir as plantas do jardim; 2. quando questionada sobre a última vez que viu o Sr. Dawson, a Sra. Fitzgerald mencionará tê-lo visto na cozinha ou em outro lugar que dê indicação para o terceiro suspeito, colocando-o diretamente como último a ter visto a possível vítima. Quando os outros dois suspeitos forem questionados quanto a essa informação, ambos dirão que é suspeito, pois ela foi vista levando chá para o escritório pouco antes da comoção; 3. haverá uma quantidade significativa de plantas com flores no escritório. Algumas parecem ter sido movidas recentemente; 4. o Sr. Lars dirá que viu a Sra. Fitzgerald levando plantas perigosas para a cozinha como flores de copo-de-leite, que pode causar reações alérgicas. <p>O primeiro suspeito a ser questionado e pressionado com duas pistas apresentadas contra seu caso vai confessar o crime, deve ser entregue às autoridades, enquanto o outro suspeito estará agradecido aos jogadores que sente que foram importantes para a limpeza de seu nome. A chave para o sucesso nessa etapa é manter o jogo em movimento e não deixar a estagnação e frustração tomarem conta da sua sessão. Encerre anunciando a próxima Fase Epistolar</p>	<p>Promover a resolução do problema através da investigação das pistas e da utilização de raciocínio lógico e boa argumentação para convencer o suspeito que não há outra saída senão a confissão (EM13LGG202).</p>
AULA 5 - O MISTÉRIO		

ETAPA	DESCRIÇÃO	OBJETIVO
1 (10 min)	<p>Durante a fase epistolar, o professor deve informar a herdeira sobre a chegada de uma carta com o selo de sua família e que, caso ela ainda não esteja casada, um de seus primos distantes, que recentemente fez fortuna e acabou retornando de uma visita à rainha, quer passar algum tempo hospedado em sua residência. Caso a herdeira já esteja casada e haja uma Socialite ou uma Dependente que estejam solteiras, é possível utilizar a mesma premissa, tendo-as como alvo do primo. É importante se esforçar mais para preencher essa fase de rumores e escândalos. É sugerida a aplicação de uma fase dupla, ou seja, com quatro rodadas, com a menção do primo pelo menos uma vez, dizendo que sua fortuna pode ter vindo de origens duvidosas. Aqui pode ser interessante dizer que pode ter vindo do comércio de escravos para trabalhar questões raciais na história, por exemplo.</p>	<p>Preparar o penúltimo capítulo, apresentar as motivações, interesses e objetivos da nova personagem.</p>
2 (5 min)	<p>Devido à reputação e à chegada de um parente tão distante, os jogadores serão responsáveis por organizar um jantar. Se necessário, o professor deve justificar através das conexões dos jogadores com as suas famílias ou amigos e descrever a ambientação dessa vez, ficando encarregado de completar os detalhes que faltarem.</p>	<p>Ambientar o penúltimo capítulo e treinar a capacidade de criação em conjunto com o grupo.</p>
3 (35 min)	<p>A ideia aqui é relembrar os jogadores de seus desejos secretos. Além disso, é importante dar a eles oportunidades para poderem realizar os desejos. Nessa etapa, os desejos de casamento são o foco, além de dar oportunidades para gerar situações que possam reduzir ou aumentar a reputação dos jogadores. Uma sugestão é focar nas relações construídas recentemente e em recapitular os acontecimentos anteriores, fazendo com que os personagens do narrador recapitem através de suas perguntas e interesses em perguntas anteriores. O primo deve ser completamente oposto do antagonista, pois veio para resolver problemas, ajudar todos, sendo um verdadeiro cavalheiro. Apesar disso, o primo deve tomar uma ou duas ações que façam os jogadores questionarem suas motivações. Utilizando temas transversais que deseje</p>	<p>Trabalhar o tema escolhido com os alunos, além de dar a eles a oportunidade de completarem seus objetivos secretos (EM13LP37).</p>

	trabalhar na trama, por exemplo, o primo pode ser misógino, pode não gostar de uma determinada etnia, etc. Cabe aos jogadores determinarem a veracidade ou até mesmo a moral do conteúdo de seu discurso. O evento finaliza com um pedido de casamento, que pode ser aceito ou não. Mas antes de encerrar o jantar, há a chance de um dos personagens encontrarem uma carta da rainha, informando que ela espera que o primo esteja casado na próxima vez que conversarem, deixando claro que ele está se casando por interesse. É importante fornecer tempo para os jogadores discutirem a descoberta ou deixar as discussões para a próxima fase epistolar.	
AULA 6 - O PRIMO		
ETAPA	DESCRIÇÃO	OBJETIVO
1 (15 min)	Antes de iniciar o desfecho, o professor deve elaborar uma fase de rumores e escândalos focadas nos jogadores, criando o máximo de tensão possível, focando em assuntos inacabados e tentando trazer de volta quaisquer pontas soltas que tenham deixado. Nessa etapa, o narrador deve trazer drama. O pai da herdeira deve estar morrendo, os negócios do socialite devem estar falindo, a pessoa a qual o dependente é ligado deve ser chamada para uma viagem urgente, é o momento de trazer o clímax da trama. Outra questão importante é lembrar dos personagens do narrador que têm motivos para serem gratos aos jogadores, como o suspeito que não cometeu o crime na etapa do mistério. O personagem pode vir a trazer soluções para alguns dos problemas dos jogadores como uma medida de gratidão. A novelização deve ser iniciada com pequenos eventos para os jogadores interagirem com um ou mais personagens. É um momento importante da expressão individual de cada personagem, em que provavelmente vão buscar seus próprios finais. Essa etapa pode ser finalizada com um baile de despedida para algum morador da cidade que esteja se mudando para outro lugar, possivelmente o primo, caso não tenham	Preparar o terreno para os momentos finais.

	aceitado sua proposta de casamento.	
2 (30 min)	Nesse último baile, é importante uma boa descrição do salão, seguida de um momento para os jogadores descreverem o visual de seus personagens. As últimas reações devem ser as mais marcantes possíveis, focando na liberdade. Esse é o momento em que cabe aos jogadores serem criativos para resolverem seus problemas e tentarem obter seus objetivos secretos. Pode também ser interessante anunciar que dois personagens amigos dos jogadores estão se casando, que outro casal na história está esperando um filho, deixando o evento com ar de novas energias, sem abandonar o clima de tensão devido aos problemas “pessoais” dos personagens surgindo cada vez mais. Rumores da fase anterior podem ser utilizados para gerar confusões, embarcando os jogadores numa montanha russa de altos e baixos. Ameaças deverão ser criadas em especial para quem estiver com boa reputação e oportunidades para reviravoltas.	Focar nos objetivos que vão servir para definir os vencedores e perdedores do jogo. Essa etapa é essencial para que tudo isso possa se encaixar na definição de jogo.
3 (5 min)	A trama pode ser finalizada com uma descrição breve sobre como foi o futuro de cada personagem após os eventos narrados, baseados em como agiram durante a história, nos sucessos e fracassos obtidos. Essa fase é a última oportunidade para agradecer aos jogadores pela presença e encerrar, realizando uma etapa epistolar, focando em seus personagens após o final da trama.	Dar um encerramento digno e se despedir da obra que foi criada em conjunto com os jogadores (EM13LGG102).
AULA 7 - O DESFECHO		
ETAPA	DESCRIÇÃO	OBJETIVO
1 (50 min)	Apesar da parte narrativa ter acabado, é nesse momento que vem a parte mais importante de tudo. O RPG é uma arte performática, narradores melhoram com a prática. Obter críticas construtivas, elogios e opiniões dos seus jogadores é um grande acelerador desse processo. Uma roda de conversa é uma ótima maneira de chegar nesses resultados. Nessa	Aprimorar suas próximas experiências e obter mais informações de como foi a dos seus jogadores para avaliar

	<p>etapa, o importante é deixar os jogadores se expressarem, especialmente se forem falar dos pontos que mais gostaram (esses devem ser replicados em tramas futuras) e dos momentos em que não gostaram tanto assim (para que você possa focar em se aprimorar). Também é importante que, caso alguém não tenha gostado da experiência ou ache que ela pode ser aprimorada, o professor narrador tente entender o porquê. Por fim, é um bom momento para questionar aos jogadores que temas gostariam de abordar nas próximas histórias e se repetiriam a experiência em outro mundo ou época.</p>	<p>aplicações futuras.</p>
--	---	----------------------------

Fonte: autoria nossa (2023)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos dados apresentados sobre a atual situação do ensino brasileiro, evidenciados pelos resultados do IDEB (Riveira, 2022), assim como as ideias trazidas por Antunes (2014) e Wachovicz (2009), é importante que o professor considere alternativas para tornar suas aulas mais atrativas, trabalhando metodologias ativas diversificadas.

Com o crescimento significativo do interesse em RPG, a possibilidade de seu uso na educação deve ser considerada como uma metodologia de ensino alternativa capaz de ir de encontro às necessidades de ensino e aos interesses dos estudantes brasileiros. Seus pontos fortes são sua relação intrínseca com os eixos da leitura, oralidade e escrita, aos quais o RPG já considera como essenciais pelas tarefas demandadas para que seja jogado, assim como sua adjacência às diversas habilidades da BNCC (Brasil, 2018). Pode ser uma das peças-chave para quebrar o quadro de estagnação do IDEB do Brasil.

As principais dificuldades evidenciadas em sua aplicação são a necessidade de treinamento por parte dos docentes nas áreas de roteirização, interpretação, design, sonoplastia e cinematografia que, apesar de serem adjacentes ao trabalho desenvolvido nas universidades, não são parte do trabalho convencional de um professor de língua portuguesa. Além disso, é um desafio narrar para turmas muito grandes, como demonstrado pela sequência didática contida neste trabalho, que indica a divisão da turma em grupos de cinco. Ademais, pode acabar enfrentando um certo preconceito por parte de professores mais tradicionais que presenciaram os eventos que sempre vêm associados à chegada do RPG em cada país.

Apesar das dificuldades, outro ponto significativo para a aplicação do RPG na sala de aula é sua incomum relação formada pela intersecção entre o sociointeracionismo, as TICs, seus elementos quase obrigatórios de criatividade e seu papel como metodologia de tratamento psicológico e na superação da timidez, sua relação com a literatura e o ato primordial de contar histórias. Ao mesmo tempo em que há uma necessidade de treinamento, tantos outros aspectos de sua execução são naturais ou à espécie humana, ou ao ato de lecionar.

A variedade de cenários, sistemas e focos faz com que o escopo de tópicos que podem ser trabalhados através de seu uso seja apenas limitado à criatividade do professor responsável pela aplicação, ficando encarregado por associar o tópico

selecionado à narrativa da sessão. Por exemplo, no campo da Matemática, apesar do sistema *Good Society* (Gordon; Hendro, 2018) não possuir rolagens de dados como seu método principal de determinar sucesso ou falha, a maioria dos sistemas usa esse método, sendo assim natural aos seus jogadores o desenvolvimento de uma compreensão básica de estatística, enquanto na área de História é possível viver em diferentes épocas da humanidade.

Assim, o RPG se revela como um universo versátil e infinito, em que a única fronteira para a exploração de conhecimento reside na criatividade do educador, permitindo que as histórias se entrelacem com os conteúdos pedagógicos, transformando salas de aula em palcos de aprendizado inovador e imersivo, desafiando limites e expandindo horizontes.

A pedagogia da imaginação nada mais é do que esse palco onde se aprimora a leitura, enquanto se descobre um universo fantástico cheio de aventuras a serem vividas na criação de uma nova vida na forma de seu personagem, a oralidade e a análise linguística à medida que se elabora um discurso que se encaixe na trama sem sair do personagem e a escrita através da elaboração do personagem que vai viver essas novas experiências, tecendo sua história como quem tece o futuro de uma existência plena e alegre.

Tudo isso é feito com o objetivo de que o aluno aprenda enquanto se diverte, trazendo assim a alegria para a sala de aula que Freire (2002, p. 43) afirma ser parte necessária do aprendizado: “Há uma relação entre a alegria necessária à atividade educativa e a esperança. A esperança de que professor e alunos juntos podem aprender, ensinar, inquietar, produzir e igualmente resistir aos obstáculos à nossa alegria.”

REFERÊNCIAS

- ALSOP II, S. TSR hobbies mixes fact and fantasy: business is a game to the managers of TSR -- and they keep winning. **Inc**, Nova Iorque, 1 fev. 1982. Disponível em: <https://www.inc.com/magazine/19820201/3601.html>. Acesso em: 2 ago. 2023.
- ANTUNES, I. **Gramática contextualizada**: limpando “o pó” das ideias simples. São Paulo: Parábola, 2014.
- AUSTEN, J. **Orgulho e preconceito**. São Paulo: Martin Claret, 2018.
- BAKHTIN, M.; VOLOCHINOV, M. [1929]. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília – DF: MEC, 2018.
- BERCHT, B. Tormenta: editora de Porto Alegre expande universo de RPG e supera R\$ 2 milhões em "crowdfunding". **Correio do Povo**, Porto Alegre, 6 de jun. 2023. Disponível em: <https://www.correiodopovo.com.br/jornalcomtecnologia/tormenta-editora-de-porto-alegre-expande-universo-de-rpg-e-supera-r-2-milh%C3%B5es-em-crowdfunding-1.1044259>. Acesso em: 23 nov. 2023.
- CASSARO, M. *et al.* **Tormenta RPG**: edição Guilda do Macaco. 4. ed. Porto Alegre: Jambô, 2017.
- CHARLOT, B. **Da relação com o saber às práticas educativas**. São Paulo: Cortez, 2014.
- COELHO, I. M.; GUIMARÃES, G. Educação, escola e formação. **Revista Interação**, Goiânia, v. 37, n. 2, p. 323–340, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/20728>. Acesso em: 4 dez. 2023.
- DAVIS, F. D. Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. **MIS Quarterly**, Minneapolis, v. 13, n. 3, p. 319-340, 1989. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/200085965_Perceived_Usefulness_Perceived_Ease_of_Use_and_User_Acceptance_of_Information_Technology. Acesso em: 4 dez. 2023.
- DECKER, J. M. **Henry Miller and narrative form**: constructing the self, rejecting modernity. Abingdon: Routledge, 2005.
- DEMO, P. Textos discutíveis: didática. **Uninta EaD**, Sobral, 2010. Disponível em: <http://www.intaead.com.br/webinterativo/didatica/arq/07.Pedro%20Demo.html.htm>. Acesso em: 3 ago. 2023.

- DOLZ, J.; NOVERRAZ, M.; SCHNEUWLY, B. Sequências didáticas para o oral e para o escrito: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. [Tradução e organização Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro] Campinas, SP: Mercado de Letras, 2004, p. 95-128.
- ENFIELD, G. Becoming the hero: the use of role-playing games in psychotherapy. In: RUBIN, L. C. (org). **Using superheroes in counseling and play therapy**. Nova Iorque: Springer Publishing Company, 2006. p. 227-241.
- FREITAS, A. O avanço implacável da tormenta: a história do cenário de RPG mais jogado do Brasil. **Dragão Brasil**, Porto Alegre, v. 113, p. 56-64, nov. 2016.
- FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque**: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- GERHARDT, T. E; SILVEIRA, D. T. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GORDON, H.; HENDRO, V. **Good Society** - a Jane Austen roleplaying game. Sydney: Storybrewers Roleplaying, 2018.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1971.
- MARCATTO, A. **Saindo do quadro**. São Paulo: Exata Comunicações e Serviços S/C Ltda. 1996
- MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2018.
- OLIVEIRA, R. S. de M. **Histórias do mar**: divagação científica, biotecnologias e RPG. 2011. 101 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1615321>. Acesso em: 4 dez. 2023.
- PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Game (RPG)**. São Paulo: Devir, 2000.
- RIGGS, B. **Slaying the dragon**: a secret history of dungeons & dragons. Nova Iorque: St. Martin's Press, 2022.
- RIVEIRA, C. **Ideb fica estável, mas aprendizagem retrocede com pandemia; veja as notas**. São Paulo, 16 set. 2022. Disponível em: <https://exame.com/brasil/ideb-2021-resultados/>. Acesso em: 23 nov. 2023.
- SARTINI, B. A., *et al.* **Uma introdução a teoria dos jogos**. - II Bienal da SBM. Universidade Federal da Bahia, out. 2004. Disponível em: <https://www.ime.usp.br/~rvicente/IntroTeoriaDosJogos.pdf>. Acesso em: 03 ago. 2023.

TRASK, R. L. **Dicionário de linguagem e linguística**. São Paulo: Contexto, 2004.

VIANNA, C. S. M. Os erros no caso de Ouro Preto. **Observatório da Imprensa**, 2009. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitas/os-erros-no-caso-de-ouro-preto/>. Acesso em: 04 ago. 2023.

WACHOWICZ, L. A. **Pedagogia mediadora**. Petrópolis, Vozes, 2009.

YUHAS, A. It's time to revisit the satanic panic. **The New York Times**, Nova Iorque, 31 mar. 2021. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2021/03/31/us/satanic-panic.html>. Acesso em: 2 ago. 2023.

ANEXO – Sugestões de eventos

Tabela 3 – Sugestões de eventos

Situação Positiva	Situação Negativa
Outro personagem procura você, buscando conselhos.	Uma conexão se afasta ou se dissociada de você.
Chega até você a informação de pessoas agindo contra você.	Um de seus parentes sente o efeito negativo de sua queda na reputação.
Pedem que você compartilhe sua sabedoria em um evento.	Você é acusado de mentir.
Você recebe um convite para visitar ou é chamado por alguém de grande importância.	Você chama a atenção de outra pessoa de má reputação.
Você recebe um presente de um benfeitor anônimo.	Seu ato indecoroso é zombado na sua frente.
Você chama a atenção de uma conexão de sua escolha.	São impostas condições ou restrições por uma conexão de influência.
Um de seus parentes se beneficia de sua boa reputação.	Um parente chega para repreendê-lo.
Seus erros passados são esquecidos ou considerados triviais.	Você não é convidado deliberadamente para um evento ou compromisso.
Suas indiscrições passadas são ignoradas.	Um potencial pretendente é avisado contra você.
Um rumor falso, mas lisonjeiro, se espalha sobre você na cidade (adicione ao boato).	Um rumor falso e prejudicial se espalha sobre você na cidade (adicione ao boato).
Sua palavra é acreditada acima do boato (risque um boato não confirmado da lista).	

Fonte: Autoria nossa (2023)