

JOGOS DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS (RPG) E SUA INSERÇÃO NAS PRÁTICAS DE LEITURA E ESCRITA

Licenciatura em Pedagogia
7º período

Orientadora

Profª Ms. Karyn Cristine Cavalheiro

Autores:

Aldicione Gouveia Junior

Gabriella Giovana de Paula

Ivonete dos Santos Quintino

Mariana Nogueira

Naiara Cassiane Dêa

Vera Lúcia Assumpção Silveira

RESUMO

Este artigo apresenta o jogo como uma ferramenta de ensino aprendizagem, em destaque o jogo Role Playing Game (RPG). Por meio de pesquisas bibliográficas o objetivo foi entender se o RPG pode ser usado como ferramenta para a construção do letramento do aluno, nas instituições de ensino.

Uma vez que o RPG tem como base a representação de papéis, o jogador, neste caso o aluno, pode criar seu personagem e viver experiências através do mesmo, tendo a oportunidade de socializar, representar, registrar e construir de forma lúdica seu aprendizado.

O artigo é dividido em três partes, o jogo (e suas variações), o RPG (histórico, características, regras e curiosidade) e o RPG como ferramenta para a alfabetização e letramento. Como resultado dessa pesquisa a construção e o aperfeiçoamento da escrita em alunos que tiveram a oportunidade de aprender por meio do jogo de RPG.

Palavras-chave: 1 - RPG. 2 – Ferramenta. 3 - Letramento.

1. INTRODUÇÃO

O jogo é algo substancial para que o processo de ensino aprendizagem ocorra de forma significativa para o ser humano, independentemente de sua idade e do que se deseja aprender. As instituições de ensino utilizam-se dos jogos em suas variadas formas como ferramenta de ensino aprendizagem. Essas variações podem ser: jogos de competição, jogos de construção, jogos de regras, jogos de representação, jogos simbólicos, entre outros.

Nessa perspectiva o jogo Role-Playing Games (RPG) é uma ferramenta que pode ser utilizada nas escolas visando um desenvolvimento amplo das habilidades dos alunos como: cooperação, construção, respeito, trabalho em equipe, interesse nas relações, desenvolvimento social, emocional entre outras habilidades que serão discutidas o longo deste trabalho.

O RPG foi criado nos Estados Unidos da América (EUA) em meados da década de 70, trata-se de um jogo inspirado nos jogos estratégicos de guerra que eram jogados em forma de tabuleiro com o objetivo de entretenimento dos soldados. O RPG passou por diversas modificações e adaptações até os dias de hoje.

A forma de jogá-lo nos dias atuais consiste em um jogo de cooperação onde seus participantes são orientados por um “mestre de mesa” que na escola pode ser vivenciado pelo professor; e os outros jogadores (alunos) trabalham em conjunto em busca de um mesmo objetivo, proposto pelo mestre. Neste jogo, os participantes tem a oportunidade de construir seu próprio personagem, colaborando para que aconteça de fato uma experiência de vivência com o jogo, sendo assim: criar com respectivas características físicas, emocionais e corporais.

Em busca de entender o uso do RPG como ferramenta educacional para o desenvolvimento das habilidades da escrita e da leitura, esta pesquisa tem como objetivo desvendar de que maneira o RPG pode ser inserido no processo de aprimoramento da alfabetização e do letramento, entendendo quais os benefícios que o jogo proporciona aos estudantes.

A pesquisa será de cunho bibliográfico, abordando no primeiro momento o tema de jogos, suas respectivas características, seus benefícios em prol do processo de ensino aprendizagem; após será descrito de forma concisa o histórico do RPG, sua chegada ao Brasil e diversos tipos do jogo; finalizando com o processo de alfabetização culminando no letramento, visando os benefícios trazidos pela ferramenta educacional, o jogo RPG.

2. JOGOS

2.1 Histórico dos jogos

O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras definido e que os seres humanos utilizam com o objetivo de distração e desfrute para mente e o corpo. Para Huizinga jogo:

É uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

O jogo contribui para enfrentar desafios, buscar soluções, desenvolver críticas, dialogar, criar estratégias, comparar resultados. Piaget (1978) considera os jogos infantis como uma ferramenta para a criança conhecer a si própria e o mundo à sua volta afirmando que: “Tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como o medo e a cólera”.

O jogo, assim como a brincadeira, permite que as crianças possam voltar ao aprendido e apropriarem-se de novas formas de pensar a solução que havia dado em outro momento. Dessa forma, para Petry (1993) quando jogam “passam por diversas etapas, e cada uma delas tem seus esquemas específicos para assimilar o meio”.

Considerando a importância do jogo no que diz respeito ao processo construtivo de aprendizagem, Teixeira afirma que:

O jogo é um fator didático altamente importante, mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado (TEIXEIRA, 1995, p. 34).

Portanto, jogos têm sido utilizado de diferentes maneiras, existindo assim, uma infinidade de jogos, entre eles os de competição, cooperação, simbólico, regra, etc. que se diferenciam entre si por requerer compromissos mentais, físicos com o real propósito de distrair, divertir e educar. Para Kishimoto (2003), utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação educativa e motivadora.

O presente artigo irá mencionar em específico o jogo simbólico e o jogo de regra.

2.2 Tipos de Jogos - Jogo simbólico e jogo de regra

O jogo simbólico ou faz-de-conta como é conhecido, possibilita ao jogador aprimorar a imaginação, criatividade e interpretação diferenciada de mundo. Dentro do âmbito escolar, são altamente eficazes para a evolução do desenvolvimento da criança. Este jogo pode ser feito por meio de um direcionamento dado pelo professor ou então de forma livre, desde que a criança seja protagonista da história.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI), o brincar é uma das atividades necessárias para desenvolver capacidades importantes, tais como a atenção, memória e imaginação.

Quando a criança brinca, ela expressa o seu interior e entende a dimensão de suas perspectivas. Se assumido este papel, diz Macedo (2004), a criança pode imaginar imitar, criar ou jogar simbolicamente e desta forma aos poucos reconstruirá esquemas verbais ou simbólicos. A partir disto, pode ampliar o seu mundo, aprofundando os seus conhecimentos para além de seu corpo, aprendendo costumes, regras e limites do universo.

Pode-se citar também os jogos de regras e sua importância para a inserção das crianças no mundo, as regras surgem para elas como a afirmação do seu eu. Esses jogos possibilitam nas crianças o desenvolvimento do pensamento abstrato, porque nos jogos são introduzidos novos significados. De acordo Negrini:

(...) a criança joga de muitas coisas em um determinado espaço de tempo. Pode-se dizer que a criança em uma situação de jogo inferior a trinta minutos, chega a representar, pelo menos três papéis diferentes (...). À medida que muda-se o jogo, muda a representação, e com ela as emoções em um processo muito dinâmico. (NEGRINI, 1994, p. 87).

A atribuição que os jogos de regras têm para as crianças é adquirir sua autonomia, pois, elas criam suas próprias regras, tomam decisões que possibilitam seu desenvolvimento cognitivo diante das situações que surgem no jogo, além disso, elas aprendem que existem regras a serem seguidas dentro da sociedade também, assim adquirindo uma maior noção da vida num coletivo. Segundo Macedo, Petty e Passos (2000), o sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que o caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogar (tais como competir e cooperar)

e, também, sobre conteúdos (semelhantes a certos temas trabalhados no contexto escolar).

2.3 Benefícios dos jogos

Os jogos proporcionam o aprendizado de uma forma lúdica, nele os indivíduos podem trabalhar em equipe, competir entre os pares, *se superarem diante* aos desafios, criar estratégias, sentir prazer, frustração, usam sua imaginação, sua criatividade, podem passar pelo processo de construção, entre outros *benefícios trazidos pelos jogos*. De acordo com SANTOMAURO (2013):

Diante de um jogo, crianças e adolescentes dão o melhor de si: planejam, pensam em estratégias, agem, analisam e antecipam o passo do adversário, observam o erro dele, torcem, comemoram - ou lamentam - e propõem uma nova partida. Todo esse interesse faz dele um valioso recurso, que pode ser incluído nas aulas com dois objetivos: ensinar um conteúdo ou simplesmente ensinar a jogar.

Os jogos em suas diversas variações permitem ao jogador competir, desafiar, arriscar, ganhar e perder. Podem ser jogados de maneira individual, com dois ou mais jogadores e até mesmo em equipe. Usualmente são usados como entretenimento, nas instituições de ensino suas variações são utilizadas em prol do ensino aprendizagem.

Os jogos estão em constante evolução podem ser adaptados ou reformulados de acordo com a necessidade pra que se joga ou até mesmo para facilitar alguma regra aos jogadores, envolvendo os jogadores na construção do processo de jogar, aprender, ganhar e perder.

3. O QUE É O RPG

RPG é a sigla de *Role Playing Game* e tem como significado “Jogo de Representação”. Durante uma sessão de RPG participam o Mestre e os jogadores. A função do mestre é apresentar aos jogadores uma história, uma aventura que contenham enigmas, mistérios, quebra-cabeças onde se criarão situações que exigirá dos jogadores algumas escolhas. Cabendo a eles discutirem as decisões que deverão ser tomadas por seus personagens dentro da aventura, quando frente a enigmas a serem solucionados.

Nas aventuras de RPG os participantes podem criar e decidir diante da história inicial quem representará; um super-herói, um político, um artista ou até mesmo um ser de outro planeta, um ser mitológico, podendo ter poderes especiais. No RPG o jogador não é apenas ouvinte, ele exerce toda influência sobre jogo, determinando o caminho da aventura, tomando decisões que nem sempre estão previstas pelo narrador, o que torna o jogo diferente a cada vez que é jogado.

O RPG se estrutura na criatividade e é um jogo não competitivo, pois não existem ganhadores e perdedores, a diversão está em usar a inteligência e a mais pura imaginação. Segundo MARCATTO (1996) o RPG, desperta o interesse pela leitura e pela pesquisa, quando buscam por mais informações fomentadas pelo mestre para inserção de novas narrativas nos jogos.

3.1 Histórico do RPG

Historicamente, o RPG surgiu a partir de jogos de guerra estratégicos, que eram praticados em tabuleiros. De acordo com Mackay (2001), o primeiro jogo de guerra foi desenvolvido pelo exército prussiano no século XIX com o intuito de ensinar táticas de campo de batalha conhecido por *Kriegsspiel* que em alemão significa jogo de guerra.

Segundo o autor Mackay (2001), um oficial prussiano chamado Herr Von Reisswitz e seu filho fizeram essa adaptação em cima de um jogo que já havia sido criado 30 anos antes, cujo nome era *War Chess* (Xadrez de Guerra). Era, portanto uma simulação em miniatura dos terrenos de batalhas, onde cabia a cada jogador o melhor lugar que escolhera para posicionar suas tropas, por meio de um conjunto de regras previamente combinado, as quais poderiam obter lances eventuais de dados reproduzindo uma situação real de encontros inesperados no “campo de batalha”.

O que o oficial Reisswitz e seu filho não previam é que o jogo causaria interesse fora do âmbito militar.

Em 1915, H.G.Wells adaptou conceitos usados em *Kriegsspiel* para usar num jogo que ele projetou para jogadores de guerra amadores. Nascia, assim, o *Little Wars*... Da segunda década até os 1960's, jogos de guerra cresceram em popularidade, se estabelecendo como um hobby (MACKAY, 2001,p.13).

De acordo com o autor Mackay (2001), foi a partir de 1968 que houve uma grande mudança nos jogos de guerra já vistos como entretenimento para adaptar-se ao universo de ficção dos contos maravilhosos, trazidos por Dave Wesely e Dave Arneson, que pos-

suíam um *hobby* em comum: *Wargames* históricos (jogo de guerra) que emulavam especialmente guerras napoleônicas. Teriam sido eles, então, a sobrepor elementos da fantasia ao cenário imaginário das batalhas.

Conforme SILVA (ZACCAGNINO, 2006 *apud* SILVA, 2009) os jogos de guerra se popularizaram apenas após a divulgação do livro escrito por H.G.Wells referido na citação acima, no qual juntava regras simples para os jogos de guerra. Foi ele quem sugeriu a implementação de miniaturas para melhor visualizar o jogo.

E para que esses jogos agregassem notoriedade, foi importantíssimo a influência da obra de J.R.R Tolkien (1892-1973) *The Lord of Rings* (O Senhor dos Anéis) de 1966, um mundo de fantasias e repleto de detalhes, atraindo principalmente jogadores dos jogos de guerras (PANICUCCI, 2004).

3.2 Tipos de RPG

Após a inserção do cenário fictício, do ambiente medieval, dragões, criaturas míticas nos jogos de guerra (*Wargames*) (ZACANINNO, 2006) criou-se um sistema de RPG chamado *Chainmail* tornando-se o “avô” do que hoje é o sistema mais conhecido e jogado no mundo: o *Dungeons & Dragons* (Masmorras e Dragões) popularmente denominado como D&D. O qual foi criado e desenvolvido em meados dos anos 70’s nos EUA por Dave Arneson juntamente com Gary Gygax por ser um grande admirador de jogos de fantasia e autor de regras de jogos.

Do ponto de vista da sua criação, o RPG “é um jogo de produzir ficção...” (RODRIGUES, 2004, P.18). E para a autora, ficção é o produto da capacidade de imaginação de cada indivíduo se equilibrando entre realidade e desejo.

Ao se tornar um jogo conhecido, fez com que seus apreciadores vissem a necessidade de fazer parte de um grupo, mas se diferenciando dos outros, entretanto, essa não é uma característica do RPG. Conseguimos notar a busca por pertencimento a um grupo quando nos deparamos com os torcedores de um time de futebol, fãs de um determinado artista e até mesmo de outros tipos de jogos. Integrar-se a um grupo é saudável e pertence ao processo de identidade, que observaremos a seguir. Huisinga afirma existir uma força maior ligada aos pertencentes a um grupo, mesmo não estando agrupados:

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de bridge, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua

magia para além da duração de cada jogo. O clube pertence ao jogo tal como o chapéu pertence à cabeça (HUIZINGA, 2007, p. 15).

Em virtude da formação de grupos de jogadores de RPG, formou-se uma distinção para eles, como, estranhos, estudiosos (pois sempre carregavam um livro de regras) e também por levarem consigo dados com várias faces que ninguém sabia ao certo a serventia. E de vez em quando eram apanhados falando coisas estranhas, mas que para o atual contexto fazia muito sentido.

Durante o tempo em que o RPG era aprimorado, o Brasil iniciava-se com seus primeiros contatos por intermédio dos jogos de guerra (*Wargames*) que vinham anexados às revistas de jogos da Editora Abril, SILVA (2009 *apud* SOTTE, 2002). Com os jogos de representação de papéis sendo difundidos nos EUA, os jogadores do Brasil adaptavam-se por meio de fotocópias trazidos por estrangeiros, SILVA (2009 *apud* BOLZAN, 2003). Com esse material, acabou-se selecionando despropositadamente jogadores de classes mais altas, pois os materiais vinham em inglês, detendo maiores informações sobre o jogo. Tornando assim, um jogo acessível à classe elitista.

De acordo com Gygax e Arneson (1974), chega ao Brasil por volta de 1983 a primeira versão do D&D em português, que foi lançada em Portugal e disseminada por meio de importadores. Em 1991, foi produzido e lançado o primeiro RPG brasileiro, Tagmar, que trouxe também os ambientes medievais criados por *Klimick* (BOLZAN, 2003).

Segundo Silva (2009), com o passar dos anos o RPG sofreu alterações, por não seguir especificamente as regras de um jogo de guerra, se revolucionou, e surgiram os *Live-actions*, um jogo onde os jogadores se vestiam como seus personagens desempenhando suas ações como em um teatro e em conjunto a esses estavam também os livros-jogos, onde, o leitor a cada passo da sua leitura, poderia interagir com o protagonista, mudando a trajetória ou o fim da história.

Com o crescimento em alta dos jogos de RPG, e suas alterações que obtiveram pelo seu percurso, os jogadores que estavam inseridos no contexto escolar, vislumbraram a inserção dos jogos como meio educativo a fim de utilizá-los como mecanismo de mediação social lúdica que poderia auxiliar nos desafios da vida.

3.3 Como funcionam os jogos de RPG – Normas e Procedimentos

Procurando se estabelecer as normas e procedimentos dos jogos, originou-se o que ficou conhecido como *sistemas de regras*, cada uma com suas características. Po-

dendo ser citado por exemplo, o GURPS, (*Generic Universal Role-Playing System*), que possui o enfoque na caracterização detalhada do personagem. Existe também o *SIMPLES*, é uma forma de jogar onde se vê o jogo com mais fluidez, facilitando o entretenimento. Trazemos de exemplo também, o chamado *Storyteller*, conhecido mais por ser um estilo do que um sistema de jogo, com uma visão mais centralizada na interpretação do personagem e isso se deriva dos RPG's pautados mais nas estratégias do combate do que necessariamente na interpretação do personagem. Já o sistema D20 sigla criada para *Dungeons&Dragons* que se utilizava de dados com vinte lados, um icosaédono, logo então o significado desta sigla, segue mais para a direção das estratégias de organização e combate, por isso a apropriação deste jogo para fins de investigação, sendo a intenção de identificar padrões de pensamento, comportamento e resolução de problemas.

Possuem vários tipos de jogos de RPG, cada um com suas regras específicas. Mas, via de regra quando um jogador decide tomar alguma decisão é pautado pelo veredito do narrador (Mestre-Professor) que dispõe dos resultados em forma de narração. Podendo solicitar uma jogada de dados que irá decidir se o jogador terá êxito ou não em seus planos, como pular de um penhasco, fazer uma acrobacia arriscada. Este é o fator aleatório onde é determinado se jogador conseguirá ou não realizar tal ação.

A sessão de RPG se distribui de maneira organizada e estruturada, sendo da seguinte maneira – um participante especial intitulado de mestre de jogo ou narrador, integra um grupo de participantes, chamados de jogadores, usualmente em volta de uma mesa (por isso o termo RPG de mesa). Cada jogador se utiliza de uma ficha ou planilha correspondente ao seu personagem, que contém informações importantes para a composição desse personagem. Sendo relevante o sistema de jogo no qual está inserido para que as regras sejam de acordo com esse sistema, por exemplo, no sistema D20, D&D o qual está sendo explanado nesta pesquisa, busca se utilizarem de características de um personagem e cenário medieval, que prioriza as habilidades no combate e disputas de poder.

As fichas ou planilhas onde são inseridas as informações dos seus personagens são vindouras dos livros de regras que orientam este preenchimento, que são feitas em colaboração com todo o grupo, como acontece também durante os jogos. A ficha em si trata-se do preenchimento de características, tanto físicas, psicológicas e sociais para a construção de seu personagem. O narrador também se utiliza destes livros para a elaboração do contexto da construção da campanha. *O Livro do Mestre* e *O Livro dos Monstros* são um dos materiais que trazem essas *estórias* e informações para que deem suporte no desenrolar do jogo, sempre como protagonista os personagens dos jogadores.

É utilizada também nas partidas de RPG a chamada matriz de combate, são as miniaturas, imitações dos personagens dos jogadores, podendo ser *Orc's*, *Elfos*, *criaturas míticas*, *anões*, *dragões* e muito mais, para que assim permitam uma melhor visualização do campo de batalha, propiciando a elaboração de estratégias nas tomadas de decisões. Todavia esta é a herança mais notória da origem dos – Jogos de Guerra.

Além das miniaturas que fazem parte dos jogos, existe também a utilização dos dados já citados acima, o mais comum entre eles é dado de seis faces conhecido como D6, existem os de quatro, oito, dez, doze e vinte faces, conhecidos como D4, D8, D10, D12, D20 (comumente usa-se a fala “Rolar dados”). Eles auxiliam na reprodução de números casuais que se somados as estatísticas do personagem, contempladas em suas fichas, culminará num resultado que poderá ser utilizado numa determinada ação do jogador, garantindo ou não o êxito em sua jogada. Estas jogadas de dados são conhecidas como *testes*, pedido feito aos jogadores pelo mestre ou narrador toda vez que o personagem pretender tomar alguma atitude que possua chance de falha. Os dados são , entretanto, um meio de grande interação e expectativa entre os jogadores, gerando a imersão na situação do combate fictício e da história em si.

Outro elemento importante para a execução completada nos jogos de RPG de mesa é a utilização de mapas (FIGURA 1) e dispositivos gráficos, usados para auxiliar na localização dos jogadores e na imersão do universo da fantasia que o narrador estará propondo. Para o RPG D&D, um dos cenários mais utilizados é o chamado *Forgotten Realms*, suas informações detalhadas estão em vários livros (OS ÚLTIMOS DIAS DE GLÓRIA, 2007).

FIGURA 1 – MAPA NO MUNDO FICTÍCIO DE *FORGOTTEN REALMS-THE TRADE WAY* UTILIZADO NO RPG DE MESA D&D.



FONTE: *THE ALEXANDRIAN* (2020)

3.4 Curiosidades sobre o RPG

Atualmente em Curitiba conseguimos ver o crescimento deste estilo de vida, através da loja Itiban Comic Shop, localizada no bairro Rebouças da capital, foi destaque em um dos jornais mais conceituados do Paraná, a Gazeta do Povo (2019), onde estão no ramo há trinta anos; sendo o seu auge nos anos de 1995 a 2008 pois, foi a primeira loja do ramo na região. A Itiban trabalha com venda de livros e outros artigos Geek (sinônimo para NERD) que são gírias usadas para caracterizar pessoas com um jeito peculiar, que exercem diversas atividades intelectuais e que geralmente possuem afinidade com tecnologia eletrônica, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, etc. Com o sucesso da loja Itiban, surgiram diversas outras com este mesmo segmento, sendo: “War Land” e “Fox Story”, porém nos dias atuais as mesmas não estão no mercado.

As lojas foram se adaptando para alcançar novos públicos, colocando espaços com temáticas lúdicas e até mesmo produtos temáticos como alimentos e bebidas, tornando-se cada vez mais um ambiente de encontros e jogos com amigos, como: *board game*, *card game* e até mesmo o RPG de mesa.

3.5 Benefícios do RPG

Com o RPG sendo visto e apreciado como instrumento pedagógico, podemos citar alguns benefícios que o jogo em si proporciona. Jogo este reinventado para oportunizar aos participantes que aqui analisados e inseridos no contexto escolar, adquiram conteúdos por meio de jogos agradáveis, divertidos e produtivos, envolvendo por completo o aluno com o tema abordado. Utilizando da imaginação pode-se propor uma viagem a Lua, que de maneira geral seria impossível e exigiriam muitos recursos para torná-lo viável se de fato quiséssemos ir até lá. Inserindo as práticas do jogo em sala de aula, o professor-mestre incita-os a buscar relatos, fotos, informações sobre a distância até lá, quanto tempo levaríamos, quantas vezes o homem foi a Lua, curiosidades de como se vive um astronauta, tendo a possibilidade de abranger o assunto como, quais são as fases da lua, que tipo de influências exerce sobre a Terra e assim por diante. Trabalhando com indagações, suposições, vivenciando de maneira lúdica o tema inserindo práticas de leitura e escrita sobre o tema.

Ao inserirmos o jogo como instrumento de aprendizagem Marcatto (1996) contribui nos dizendo que ao transformarmos uma aula em jogo, simplifica a compreensão do alu-

no com o tema, modificando o momento de estudo, sendo mais produtiva, criativa, agradável e divertida.

O RPG proporciona a prática do respeito mútuo, livre manifestação de opinião, colaboração e a compreensão da importância dos limites. Além dessas implicações que o jogo proporciona e que são produzidas de maneira natural por meio das práticas de leitura e escrita, também podemos usar como referência as Histórias em quadrinhos, literatura de aventura, romance, cinema, fanzines (revistas de ficção científica) e até mesmo a televisão. Portanto, o RPG utilizado como ferramenta pedagógica se transforma na construção de um conjunto de informações que dar-se-ão pela experiência vivida pelo aluno mediante as práticas lúdicas ofertadas pelo professor.

4. PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA

A alfabetização é um percurso a ser seguido e que se inicia através da construção da linguagem muito antes da criança ingressar em sua vida escolar, para Rego (2007), essa construção acontece através do meio social em que a criança está inserida. O processo de ler e escrever inicia-se quando a criança ingressa na Educação Infantil, onde os alunos são apresentados às letras e passam a criar suas primeiras hipóteses e tentativas de escrita, misturando letras e desenhos para expressar de forma escrita sua linguagem oral. Para VIGOTSKY (1988 *apud* REGO, 2007) “O aprendizado da escrita é precedente à primeira vez que o professor coloca em suas mãos um lápis e o ensina a formar letras”.

De acordo com Ferrero (1984), para que a alfabetização ocorra, a criança passará por etapas mediadas pelo professor, até o momento em que se apropria da escrita e da leitura de fato, sendo elas: a etapa pré-silábica, onde a criança representa a sua fala com apenas letras soltas sem seguir nenhuma ordem ou regra; a etapa silábica, onde a criança tem a percepção das sílabas e usa apenas uma letra para representar cada sílaba da palavra, essa etapa pode ou não ter valor sonoro para a criança; a etapa silábica alfabética é onde a criança percebe que apenas uma letra não pode representar uma sílaba e passa então a considerar as vogais e a etapa alfabética onde a criança passa a entender que cada letra representa um som e consegue representar cada sílaba com as letras necessárias formando palavras, mas ainda não é capaz de entender as regras da língua portuguesa, diferenciar letras que possuem o mesmo som e que são usadas de formas diferentes na escrita dependendo da palavra. De acordo com Moreira (Apud Parâmetro Curricular Nacional):

Os resultados dessas investigações também permitiram compreender que a alfabetização não é um processo baseado em perceber e memorizar, e, para aprender a ler e escrever, o aluno precisa construir um conhecimento de natureza conceitual: ele precisa compreender não só o que a escrita representa, mas também de que forma ela representa graficamente a linguagem (BRASIL, 1997, p. 21).

A aquisição desses conhecimentos é fundamental para que a criança avance em sua alfabetização e passe a entender o sistema alfabético e ortográfico brasileiro. De acordo com Miranda, Silva e Medina (2005), o que a escrita representa é forma funcional do sistema de som da língua falada e a ortografia refina tal representação.

A medida que a criança avança em suas etapas escolares o refinamento da leitura e da escrita se concretiza, o aluno passa a decifrar o que está escrito, entende do funcionamento da escrita e passa a usá-los com propriedade, é capaz de fazer relações e correlações do que se lê com o que se vive é o que se pode chamar de letramento.

4.1 Letramento

O Letramento é um conjunto de conhecimento que se adquire no processo de aprendizagem. Começa na infância e corresponde às expectativas da vivência e percepção de mundo.

Letramento para Soares (2002) origina-se de uma palavra inglesa *Literacy* que caracteriza a pessoa que domina a leitura e escrita, de maneira competente, ou seja, entendimento e compreensão do que lê ou escreve. As habilidades incorporam-se durante anos de escolarização, partindo para um processo de mudança no aspecto social e político sendo o letramento uma consequência do aprendizado simultâneo, interdependente, intersocial.

Em publicação na Revista Brasileira de Educação, Soares (2003) especifica a necessidade do reconhecimento em nomear o letramento diante práticas sociais de leitura e escrita, segundo a autora, em meados de 1980 as práticas sociais da leitura e escrita foram reconhecidas no Brasil, sendo denominado letramento. Na língua portuguesa, a palavra é recente, parte de uma ideia que surge do termo “letrado”, caracterizando-se por um estado ou condição de quem interage com gêneros, tipos, e funções diferentes, em situações diversas como o aspecto social da leitura e escrita, chamado de conjuntos de habilidades e comportamentos que compõe um processo contínuo.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) constam representações para o conceito de letramento que nos remetem a considerar a importância da prática e da leitura

nos jogos, essa prática leva à construção de novos saberes, é como uma porta de acesso ao mundo letrado.

O letramento como ação participativa, destaca o ambiente escolar como um local para desenvolver habilidades de leitura e escrita, ocorre então a interpretação de maneira ativa e participativa, razão pela qual se destaca o benefício do jogo. Assim como o letramento na diversidade cultural também traz a leitura e produção de texto focando no convívio e respeito com as pessoas, sendo elas um instrumento de comunicação com o mundo.

Considerando que o letramento seja conferido ao sujeito que pratica além da leitura e escrita, possa também praticá-las de maneira ativa e participativa, mantendo-se interativo e correspondendo as demandas sociais que elas implicam logo Soares diz que:

Indivíduos ou grupos sociais que dominam o uso da leitura e da escrita e, portanto, têm habilidades e atitudes necessárias para uma participação viva e competente em situações em que prática de leitura e/ou escrita têm uma função essencial, mantêm com os outros e com o mundo que os cerca formas de interação, atitudes, competências discursivas e cognitivas que lhes conferem um determinado e diferenciado estado ou condição em uma sociedade letrada (SOARES, 2002, p. 146).

Compreende-se que não se pode dissociar a alfabetização do letramento, pois tanto a criança como o adulto que devem ser alfabetizados, entram no mundo da alfabetização através dos dois processos: leitura e escrita, de forma contextualizada. Vendo por esse ângulo, é letrado não somente o sujeito que tem habilidades para leitura e escrita, mas sim, saber utilizá-las na sociedade.

O processo de alfabetização ocorre de maneira gradual, iniciando com as letras, seguindo com as sílabas, em seguida as frases até chegar nos textos, muitas vezes construído também pelo conhecimento prévio do aluno. É uma fase que requer habilidades e ela é adquirida com a prática.

No RPG, essa prática é constituída a partir da necessidade de assumir o papel de mestre ou jogador para descrever e narrar o jogo. De acordo com o desenvolvimento do seu personagem, o aluno faz o uso da leitura e da escrita e se apropria de características conforme a vivência de fatos e experiências no decorrer do jogo. Atendendo a essas necessidades de leitura e escrita culmina com o letramento, o amadurecimento acontece de maneira efetiva quando se constata a capacidade de elaborar, compreender e manusear um texto.

Buscando a compreensão e a associação do uso do jogo e os benefícios trazidos por ele é que valorizamos o uso do RPG como iniciativa de práticas de leitura e escrita,

socialização, criatividade e a possibilidade de se expressar-se emocionalmente, oportunizando assim demandas sociais as quais estamos expostos.

5. O USO DO RPG COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Citamos neste artigo os benefícios que o jogo de RPG proporciona envolvendo o ensino aprendizagem de maneira geral, ao professor possibilita a aplicabilidade de conteúdos e material de pesquisas onde contribuirão na formação geral do aluno, tornando-o mais capacitado tendo o potencial de resolver e administrar conteúdos complexos e no desenvolvimento de sua própria vida.

Visando aprimorar as buscas por resultados sobre a inserção do jogo em ambiente educacional, nos é evidente as inúmeras possibilidades e descobertas tanto para alunos como para professores. É notória a percepção da falta da prática do jogo de RPG nas escolas, devido a falta de informação sobre o tema e também por existir empecilhos até mesmo dos gestores nessa aplicação, por se considerar um “jogo”. Sabemos que o Ensino Fundamental e Médio é classificado como um trampolim para a vida adulta, e seus compromissos e afazeres tornam-se cada vez mais obrigatórios, assim como o ingresso na graduação, por isso é visto como algo “sério”.

Segundo Silva (2012) que nos ajuda a construir esse pensamento quando nos fala sobre a importância dos jogos também no ensino fundamental e médio e que nos mostra a relevância que os jogos de imaginação, fantasia, emoção e ludicidade construirão ao longo do percurso de suas vivências, pois estão interligadas e intrínsecas em nossas vidas até quando morrermos. Ainda com a contribuição do autor que cita ter tido experiências práticas por meio dos jogos inseridos no contexto pedagógico, ou seja, com o uso de conteúdos práticos, possibilitou além dos benefícios de se trabalhar a imaginação e a fantasia, colaboram também para o desenvolvimento do trabalho em equipe, o senso crítico, a argumentação, o diálogo, a pesquisa e o comprometimento dos alunos. O RPG é sim um jogo, mas não desconsidera o cenário de aprendizagem.

O RPG vem para contribuir e não para descartar outras formas de aquisição de conteúdos. Podendo assim, se tornar mais uma ferramenta que auxilia o professor na mediação das aulas potencializando-a, propiciando algo inovador agregado às aulas tradicionais, sendo eficazes e condizentes com o conteúdo aplicado.

Baseado em um estudo de caso feito pelo autor Vieira (2012), citamos um exemplo prático do uso do RPG onde evidenciamos as diferenças encontradas em um aluno em

relação à escrita durante o período que foi inserido os jogos de RPG no contraturno, no período de um ano ele realizou dois textos, um no início do jogo e um no final apresentando como forma avaliativa do jogo, no qual apontou o crescimento, assim mostrados nos anexos A e B.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível destacar diante das pesquisas a importância da inserção do RPG na prática educacional, podendo ele ser usado tanto como atividade de contraturno, como conteúdos históricos ou até mesmo fórmulas matemáticas, ou seja, qualquer conteúdo pode ser adaptado ao uso do RPG. Entretanto, a aplicabilidade e os benefícios do jogo dependerão da criatividade tanto do professor quanto do aluno.

Nas instituições de ensino o RPG ainda é pouco difundido. Por isso, acreditamos que por ser um jogo que permite ser um processo aplicável em qualquer realidade, sendo ela escolar ou não, nos possibilita o maior desenvolvimento da leitura e da escrita expandindo os horizontes do conhecimento.

Dessa forma podemos entender que o jogo de RPG não é só uma ferramenta de ensino-aprendizagem lúdica, mas também uma oportunidade do aluno se desenvolver de forma autônoma.

7. REFERÊNCIAS

CONDEMARÍN, Mabel. GALDAMES Viviana. MEDINA, Alejandra. **Oficina de Linguagem: Módulos para desenvolver a linguagem oral e escrita**. São Paulo: Moderna, 1997.

FERRERO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. 20. ed. São Paulo: Artmed, 1984.

https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2907_1281.pdf. Acesso: em 27 de maio de 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, p.33, 2007.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação: considerações históricas. Ideias, o cotidiano da pré-escola.** São Paulo, n.7, p.39-45, 1990. Fundação para o Desenvolvimento da Educação

KISHIMOTO, Tadamitsu. **O Jogo e a Educação Infantil**, São Paulo: Thomson Pioneira, 1994.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

MACEDO, Lino. **Faz-de-conta na escola: a importância do brincar.** Revista Pátio, Porto Alegre, p. 10, dez. 2003.

MACKAY, D. – **The Fantasy Roleplaying Game: a new perform art.** USA, North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2001.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro: Uma metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game.** São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996.

MAXIMIANO, A. C. A. **Teoria Geral da Administração.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2004.

MIRANDA, M.R.A.; SILVA, R.M.; MEDINA, Z.S. **O SISTEMA ORTOGRÁFICO DO PORTUGUÊS BRASILEIRO E SUA AQUISIÇÃO.** Linguagens & Cidadania disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/LeC/article/view/28546/16100>>. Acesso em: 16 mai.2020.

MOREIRA, E.G. **PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E AS CONTRIBUIÇÕES DE EMÍLIA FERREIRO.** Disponível em: <https://portalrevistas.usb.br/index.php/RL/article/view/5041/3838>> Acesso em: 16 mai. 2020.

NEGRINI, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil V-1-** Porto Alegre: Pro-dil, 1994.

OLIVEIRA NETTO, ALVIM ANTÔNIO DE; TAVARES, Wolmer Ricardo. **Introdução à engenharia de produção.** Florianópolis: Visual Books, 2006.

PANICUCCI, A. **Giochi di Ruolo e Letteratura... in che senso.** *Qualche riflessione sul tema, post-Italcon 2004.* [pubblicato su RiLL.it nell'aprile 2004] Disponível em https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/2907_1281.pdf. Acesso em 27.mai.2020.

PETRY, Mary Rose; QUEVEDO, Zelia Rodrigues. **A magia dos jogos na alfabetização.** Porto Alegre: Kuarup, 1993.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978. 3º edição, tradução: Álvaro Cabral e Christiano Monteiro, p.119.

REGO, C.T. VYGOTSKY **Uma perspectiva histórico-cultural da educação.** 18.ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2007. – (Educação e Conhecimento).

RODRIGUES, S. – **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 2004.

SANTOMAURO, B. **Jogos: quando, como e por que usar**. Nova Escola, 2013. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/3440/jogos-quando-como-e-por-que-usar>>. Acesso em: 28 de jun. 2020

SILVA, Matheus. **O jogo de papéis (rpg) como tecnologia educacional e o processo de aprendizagem no ensino médio**. Curitiba, 2009. Disponível em <http://www.pesquisarpg.ufpa.br/material/rpg-mestrado-SILVA-Matheus.pdf>. Acesso em: 27 de mai. 2020.

SILVA, Matheus. **RPG & Educação: pensamentos soltos**. Curitiba: ed.Íthala, 2012

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Universidade Federal de Minas gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. Revista Brasileira de Educação, 2003. Disponível em: <http://www.ead.unb.br/moodle2013/course/view.php?id=426>. Acesso em: 15 de ma. 2020. _____. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995

TENDLER, Jared. **O Jogo Mental Do Poker: Estratégias comprovadas para melhorar o controle de “tlt”, confiança, motivação, como lidar com as variâncias e muito mais**. Edição 1ª. Estados Unidos da América: LLC, 2016.

THE ALEXANDRIAN. Disponível em: <<https://www.thealexandrian.net/images/20200417.png>>. Acesso em 20 de jun. 2020.

ANEXO A - Neste texto verão o primeiro histórico do personagem pedido pelo professor na confecção de seu personagem. Após o final do projeto, foi solicitado um pós-histórico que serviria como comparativo do antes e depois. Os textos a seguir estão transcritos exatamente como o aluno escreveu.

Thorin

Tudo começa em uma aldeia de Onmoria, lá vivian Thorin, seu irmão e seu pai, sua mãe morreram no part. Em uma noite chuvosa, quando Torin ainda era pequenino, alguém bate na porta, seu pai com receio de abrir, por já serem altas horas da noite, espera para ver se a tal pessoa vai embora, mas, isso não acontece, as batidas começam a ficar mais intensas, então Fundin, pergunta quem é, mas a voz nada responde, ao se passar alguns minutos, Fundin abre a porta para examinar, então bonner, o espírito maligno que é conhecido por levar e sumir com as crianças, entram em sua casa, o espírito, lhe faz uma proposta, tal que ele levaria os pequeninos, mas os traria quando já estivesse maior, porem Fundin estava decidido a não entrega-los, feito isso o espírito o paralisou e sumiu com anão.

Desde então Thorin vivendo com o único intuito de caçar o espírito e, se por algum milagre, seu pai estiver vivo, resgatá-lo.

ANEXO B - Histórico do fim do projeto

Carta de Thorin a seu mestre Gloín.

Meu caro mestre, apesar dos infelizes devaneios, lhe mando esta carta contando minhas aventuras até o presente momento, sou eu, Thorin, aquele jovem guerreiro que se aventurou em busca de vingança, creio que em algumas lhe agradaram e outras nem tanto. A princípio, logo após o Senhor ter desaparecido, fui encontrado por uns jovens guerreiros, que também estavam se aventurando, eu estava em um sótão em uma torre misteriosa, fazia-me refém de Epitácio, um Necromante muito poderoso, eu entretanto, apesar de minha grande desconfiança me juntei ao grupo, já que nosso inimigo era comum, lá derrotamos um cão negro, e quando o necromante viu que seu fim estava próximo derrubou a torre, acredito que morreu, por sorte eu e os aventureiros no salvamos.

Pouco depois por um inesperado infortúnio, fui preso junto com os aventureiros, e um sujeito que se autodenominava Dred, o motivo, acusações falsas e sem sentido. Contudo, fomos em busca de alforria, nessa mesma cidadela, um certo rei nos concedeu a alforria, dando nos uma grande e árdua missão, a qual teríamos de ir à cidade próxima e aniquilar orcs que estariam infortunando seu rei Berrick, oferecendo 25 peças de ouro por cabeça orc, chegando em Colinas gêmeas, a tal cidadela, Berrick muniu nos com ração e partimos em direção a Kaíros uma das colinas, eu tentei estar sempre a frente nas batalhas como o senhor me ensinou, no caminho até Kaíros, Dred partiu na frente, para ser sincero não havia gostado muito de seu caráter, também encontramos um acompanhamento orc, criaturas depreciáveis, que nos atacaram como magias, dentre outras coisas, a batalha foi árdua, apesar de minha experiência contra tal criatura, porém dificuldades são superadas, retomando a rota até Kaíros pode-se notar fumaça saindo de dentro da montanha isso dentre outras coisas deixou minha mente mais tranquila, pois essa fumaça eu reconheceria quilômetros, era fumaça de forja.

Na entrada mais orcs foram encontrados e aniquilados sobre tudo, adentrando a colina pude perceber o belo trabalho conseguido por anões, estatuas e estruturas magníficas guardavam a entrada da montanha, pude perceber sobre tudo o nosso grande deus Moradin esculpido em uma bela reprodução na majestosa porta da colina, tudo estaria correndo bem se não fossem as armadilhas que guardavam a montanha, tudo foi superado e a grande porta foi aberta, ao entrar um abismo nos aguardava, a única forma de passar era uma ponte de cordas, este obstáculo árduo derrubou dois de meus compa-

nheiros que em breve se juntaram a nós novamente, após o restante atravessar a ponte, mais orcs foram encontrados e mortos, em seguida outro estatua do grandioso Moradin fora encontrado, logo depois uma criatura mais horrenda fora encontrada por perto, um ogro, eu e mais dois de meus companheiros tomamos a frente, estes seriam Roger um bardo e Misha uma ladina, na o ogro fora derrotado com muito esforço, em seguida mais criaturas, dessa vez stirges, foram derrotadas, algumas por um monge cujo nome era Sharizardi, um rapaz muito simpático por sinal, mais orcs surgiram dentre eles um orc xamã, que foram derrubado em alguns minutos, após o combate, todos os feridos no mesmo se recuperaram, até Bowie, um clérigo que estava morto se recuperou, sem um olho por sinal, o que me deixou com mau pressentimento, descemos então uma escada localizado na mesma sala, La encontramos um troglodita, aquele humanóide com cabeça de lagarto, que fora também aniquilado.

Ao adentrar em outra sala achamos filhotes e fêmeas de trogloditas, prevendo que no futuro estes iriam se tornar criaturas letais, eu Del um druida, e Bowie, abatemos a todos, encontrei também em kairos um cemitério anão que abrigava, bravos guerreiros anões que faleceram em batalha, foi encontrado também o urso marrom em uma jaula, foi de senso comum deixa-lo lá, apesar de não ter presenciado me disseram que também foram encontrados um guerreiro sendo devorado por dois Gricks, acredito ter tido sorte a não presenciar tal fato, dentro da colina encontramos também um lagarto, por sinal, de estrutura gigantesca, que foi abatida após a batalha, soube também que o urso anteriormente encontrado fora libertado por meus companheiros, mas acabou sendo vitima de seu próprio azar caindo pela escada e morrendo, entrando em outra sala pude observar crânios, uma demonstração medíocre de poder, mas não era só isso que a sala guardava, um troglodita feiticeiro surgiu e incumbiu a mim, a Bowie e a Del que só estaríamos livres da montanha se matássemos todos os que ali habitavam inclusive “Pesadelo da Noite” o dragão que vivia ali.

Partimos então para cumprir esta nova missão, porém enquanto seguíamos nosso caminho encontramos uma estalagmite viva um espécime rochoso com tentáculos, ela nos deixaria ir, contanto que trouxéssemos algo vivo para ela comer, nesse meio tempo reencontramos Dread o rapaz e comentei a pouco, encontramos em seguida estátuas de anões com machados gigantesco, que serviam de armadilha para quem que tentasse abrir as portas que se localizavam ao final da sala, depois de muita procura por alguma passagem, Dread encontrou uma porta secreta e abriu com facilidade, tomei a frente e descí a escada que estava escondida atrás da porta, lá encontramos um grande salão,

majestoso, sem duvida construído por anões, lá encontramos anões fundidores que nos muniram com armas, para que pudéssemos acabar com o terrível dragão, em seguida Roger o bardo se mostrou alguém muito respeitável demonstrando sua facilidade com palavras me motivou dizendo palavras sabias, se me lembro bem o que me disse, acho que foi isso: “E não esqueçamos do mais digno entre os anões. Aquele que foi escolhido para portar o espírito de luta de seu povo. Um imensurável guerreiro que encara os mais terríveis desafios. Encaminha-se agora para marcar sua história. Vai ser o senhor anão na luta contra seu algoz. Avante Thorin, o impassível”. Fiquei muito motivado e fui com vontade ao encontro do dragão, chegando ao seu habitat, uma espécie de calabouço, com o lago negro num canto, confesso que senti um calafrio quando entrei, o odor de ácido era terrível, o dragão não tardou a aparecer, surgiu da água e desferiu seus golpes contra nós, foi a mais árdua batalha que já participei, porém não concluída o dragão ao ver sua grande desvantagem, decidiu fugir, um alívio e preocupação abateu a todos, então voltamos e por uma breve discussão, ficou decidido que encantaríamos o troglodita feiticeiro e o daríamos de comer a estalagmite, dito e feito, porém, ao tentar sair da colina, algo nos impedia, a magia não fora quebrada e nós ainda estamos presos aqui.

Meu mestre, espero que esteja lendo esta carta, e veja que tudo que o senhor me ensinou não foi em vão, e que se algum dia nos reencontrarmos, o senhor me recebeu de braços abertos, não mais só com o discípulo, mas sim, como um amigo.

Ass: Thorin Escudo de Carvalho.