

RPG E SUAS VERTENTES “LIVRO-JOGO”

Curso de Licenciatura em Pedagogia

Período: 8º período

Orientador

Profª Ms. Karyn Cristine Cavaleiro

Autores

- Caroline Aparecida dos Anjos
- Franciele Vigente
- Gabriella Giovana de Paula
- Ivonete dos Santos Quintino
- Mariana Nogueira
- Michele Aparecida Kubersky

Resumo

Role-Playing-Game mais conhecido como RPG, é um gênero de jogo de ficção no qual os jogadores assumem o papel de personagem protagonista e assim irá tomar diversas decisões eficazes que poderão mudar o rumo de sua história. Pode-se jogar RPG de várias formas e uma delas é o Livro-jogo, uma aventura solo, que não precisa de um grupo ou de um mestre, ou seja, pode jogar individualmente. O presente artigo tem como propósito analisar se o uso do Livro-jogo disponha o esclarecimento de habilidades e competências, como os aspectos históricos, sociais e políticos, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para a realização deste processo foi necessário utilizar a pesquisa bibliográfica que deram origem ao livro jogo.

Palavras-chave: Role-Playing-game, livro-jogo, BNCC.

1 INTRODUÇÃO

O RPG foi criado nos Estados Unidos da América (EUA) em meados da década de 70, trata-se de um jogo inspirado nos jogos de estratégias 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. Existem várias formas de jogar RPG e a forma mais comum é a orientada por um “mestre de mesa”, que na escola geralmente é vivenciado pelo professor e os jogadores são os alunos.

Em busca de entender quais as funções do jogo na educação, apresentamos aqui uma forma de jogar RPG solo, levando em consideração o contexto atual no mundo e sua alarmante proliferação de um vírus ocorrer através do contato humano, os estudantes foram obrigados a se afastar da escola. Além disso, as adaptações se fazem necessárias, dessa forma, a realização de um jogo torna possível a continuidade da aprendizagem com uma opção muito viável para diminuir o impacto de defasagem na educação.

Essa forma de jogar RPG solo é conhecida como Livro-jogo, no Livro-jogo não é necessário a interação com outras pessoas, apenas a interação do jogador-leitor com a história, esse modelo de leitura permite que eles vivenciem aventuras através de suas próprias escolhas.

O livro jogo tem o objetivo de trabalhar de forma lúdica e divertida abordando diversas temáticas, embora tenha um sistema semelhante ao jogo do RPG apresentando começo meio e fim, como qualquer outro livro.

A BNCC contempla habilidades e competências que podem ser reconhecidas a partir do uso do livro jogo valorizando a construção humana, histórica, social e cultural do estudante. (BRASIL, 2020). Como novas pesquisas, levantou-se ainda o questionamento sobre a interdisciplinaridade entre conhecimento prévio e conteúdo específico integrando disciplinas e favorecendo o aprendizado.

Diante dessas perspectivas, foi elaborado um exemplar de livro jogo com o propósito de apresentar um tema relevante sobre lendas históricas trazendo uma diversificação cultural com o propósito de cativar o leitor promovendo o interesse do mesmo.

2 JOGOS

A etimologia da palavra jogo vem do latim “*jocus*” que significa gracejo, brincadeira, divertimento. O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo) vencedor e outro perdedor. O jogo pode ser individual ou coletivo sendo aplicado em qualquer idade. Ele contribui para enfrentar desafios, buscar soluções, desenvolver críticas, dialogar, criar estratégias, comparar resultados.

O surgimento do jogo, segundo pesquisas realizadas, revela que ocorreu por volta do século XVI e que no início foi censurado por ser visto como imoral, ofensivo. Após o renascimento é que foi desprovido de censura e passou a ser considerado como diversão, passatempo, e facilitador de estudo, promovendo o desenvolvimento da inteligência (NALLIN, 2005).

De acordo com Kishimoto (1993) os jogos no Brasil tiveram influência dos portugueses negros e índios. O folclore português também foi introduzido na vida das crianças por meio da oralidade, surgindo os contos, lendas e superstições.

O jogo promove situações de interação e aprendizagem e também um processo de socialização. Nesse contexto, Murcia (2005) considera o jogo como um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. Sendo ele uma constante em todas as civilizações, estando presente no contexto histórico e cultural, servindo de facilitador na comunicação dos povos.

2.1 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 com 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).

Segundo Marcatto (1996), existe um sistema de RPG no formato de livro-jogo que se enquadra como um jogo simbólico pois é a partir da imaginação do leitor que os fatos vão acontecendo, ele utiliza de representações corporais e verbais sobre sua própria realidade ou a realidade que criou com o objetivo de resolver os conflitos que irão surgindo.

2.2 Benefícios dos jogos

Os jogos em suas diversas variações permitem ao jogador competir, desafiar, arriscar, ganhar e perder. Usados como entretenimento, nas instituições de ensino suas variações são usadas em prol do ensino aprendizagem. O jogo usado como ferramenta no processo educacional favorece o aspecto social e cognitivo e permite ao jogador uma aprendizagem mais dinâmica e construtiva. De acordo com Santos:

[...] o jogo ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas

descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (2000, p. 37-38).

Avaliando 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).

O jogo promove situações de interação e aprendizagem e também um processo de socialização. Nesse contexto, Murcia (2005) considera o jogo como um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. Sendo ele uma constante em todas as civilizações, estando presente no contexto histórico e cultural, servindo de facilitador na comunicação dos povos.

Portanto, jogos têm sido utilizados 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, ao inserir o aluno nesse contexto ocorre o interesse pelas atividades, favorece a aprendizagem estimulando o aspecto social e cognitivo introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação educativa e motivadora.

3 O QUE É 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 o 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

Considerando o histórico do RPG, podemos afirmar que surgiu a partir de jogos 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 as táticas de campo de batalha conhecido por *Kriegsspiel* que em alemão significa “jogo de guerra”.

Segundo Mackay (2001), um oficial prussiano chamado Herr Von Reischwitz 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 escolheria 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 Reischwitz 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 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 possuíam 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).

Após a inserção do cenário fictício, do ambiente medieval, dragões, criaturas místicas nos jogos de guerra (Wwargames) (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 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 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.

3.2 Tipos de RPG

De acordo com Marcatto (1996), existem inúmeros títulos de jogos de RPG e são apresentados por livros que descrevem “universos e regras” e são conhecidos

como sistema de RPG. Nos dias de hoje uma grande maioria já estão traduzidos para o português e são lançados mensalmente no mercado brasileiro, dentre eles: Aventuras Fantásticas, GURPS (Sistema Genérico Universal de Role Playing), GURPS Fantasy, GURPS Magia, GURPS Cyberpunk, GURPS Viagem no Tempo, GURPS Supers, GURPS Illuminati, Tagmar (GSA), O desafio dos Bandeirantes (GSA), O Senhor dos Anéis, Advanced Dungeons & Dragons, Sátiras, Jogos de Tabuleiro, Dragon Quest, Card Games.

Cada uma dessas aventuras compõe um cenário permitindo que mesmo iniciantes compreendam e joguem com facilidade. O livro-jogo é para se jogar sozinho, já outros títulos se destacam por promover a interação. As situações ocorrem por meio de conflitos sociais, costumes do nosso povo, saltos no tempo, viagens interdimensionais e até mesmo personagens mitológicos. Existem jogos indicados apenas para adultos, assim como há jogos com regras simples e visual bem atraente para a criançada.

Há muitos títulos com versões em inglês e que são utilizados como instrumento pedagógico facilitando o envolvimento do jogador e possibilitando a vivência de conteúdo.

4 LIVRO-JOGO

O livro-jogo ou aventura solo é uma obra de ficção ou uma novela interativa que permite ao leitor participar da história fazendo escolhas diversas. São aventuras de RPG para se jogar sozinho, onde não precisa de um grupo ou de um mestre. O leitor será o personagem protagonista da história e terá que fazer várias decisões ao decorrer do livro, avançando e voltando para diferentes números e parágrafos, e suas atitudes é o que vai determinar se o leitor terá sucesso ou fracasso da aventura, fazendo assim uma obra de ficção. (MEEPLEDIVINO, 2020).

O livro-jogo é bem simples, possui regras sobre como deve ser o seu personagem de jogo, sendo bem semelhante ao RPG convencional. Após a criação do personagem, o leitor será direcionado ao início da história do livro-jogo. Em cada página ou trecho do livro, há uma parte da história sendo contada. Sempre se começa pela página ou trecho 1. Depois dessa leitura introdutória, em que o leitor já é colocado como personagem principal da história é oferecida algumas opções a ele sobre o rumo que ele deseja ter em sua aventura. Cada uma dessas escolhas

direciona o jogador para outro trecho específico, e o mesmo deverá avançar diretamente para ele (ignorando todos os trechos intermediários ou páginas entre eles).

Dessa forma, o enredo do livro-jogo avança, podem ocorrer situações em que o leitor “jogador” termine a história sem ter passado por todos os capítulos do livro e isso é normal, pois depende da escolha de cada jogador que leva consequências diferentes e tendo até diferentes finais.

Marcatto (1996) apresenta uma série de livros jogos, a mais popular é a Fighting Fantasy, traduzida no Brasil como Aventuras Fantásticas (Jambô editora), criada pelos ingleses Yan Livingstone e Steve Jackson. Nelas, além das referências numéricas usadas para “navegar” pela aventura, o leitor/jogador também utiliza dados e tem uma planilha onde anota suas características e encontros com monstros e outras criaturas, além de tesouros e artefatos, por exemplo.

Ainda segundo o autor o primeiro livro jogo com regras próprias publicado no Brasil foi em 1989: “Fugitivo das trevas”, de lá para cá mais de 20 títulos foram traduzidos e lançados, dentre eles “O feiticeiro da montanha de fogo”.

O livro-jogo tem temáticas e até sistemas de regras semelhantes ao RPG e sua diferença é que ele tem começo, meio e fim como qualquer outro livro. Já existem alguns títulos criados com o objetivo de trabalhar de forma divertida e lúdica abordando diversas temáticas com estudantes, um deles é “Desafio em Apicum”, funciona como um jogo pois o leitor poderá tomar decisões e mudar o rumo da história.

Marcatto (1996) afirma a importância de facilitar o envolvimento do estudante usando ferramentas que tornem a aula mais agradável e produtiva. As metodologias têm sido abordadas de forma mais amplas, sendo fundamental buscar recursos possibilitando interesse e participação. O livro-jogo tem temáticas e até sistemas de regras semelhantes ao RPG e sua diferença é que ele tem começo, meio e fim como qualquer outro livro.

4.1 Desenvolvimento das habilidades e competências da BNCC

De acordo com a BNCC (BRASIL, 2020), nós seres humanos somos mediados por diferentes linguagens como: verbal, corporal, visual, sonora e utilizamos também a linguagem mais recente, a digital. São por meio dessas práticas que compartilhamos o que somos e construiremos o que seremos como

sujeitos sociais. E são nessas relações que estão interligadas conhecimentos, valores, condutas culturais, morais e éticas.

A BNCC apresenta na área da linguagem algumas competências específicas na qual o livro-jogo traz como dinâmica principal na sua construção, sendo elas: construção humana, histórica, social e cultural, de natureza dinâmica, tornando-se essas competências reconhecidas e valorizadas de maneira que apresentem a realidade e expressões parciais e de identidades sociais e culturais. Retrata também a possibilidade de desenvolver o senso crítico com intuito de reconhecer, usufruir e respeitar as diferentes manifestações artísticas e culturais, nesse caso o livro-jogo aborda com uma perspectiva aventureira contribuindo para a participação de práticas diversificadas, coletivas e como aqui apresentadas a prática individual. Respeitando a diversidade de saberes, identidades e culturas.

Na BNCC consta sobre o objetivo da prática de jogos dando significância ao aprendizado de conceitos. No livro-jogo em específico há um maior interesse pela leitura e escrita assim como desperta curiosidade e criatividade. Relacionar as práticas artísticas as diferentes perspectivas de convívio social, cultural, política, histórica, econômica, estética e ética são fatores determinantes para promover melhoria no processo educativo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo a observação dos aspectos culturais, artísticos e sociais embasados na BNCC, onde analisamos os benefícios que o livro-jogo apresenta.

O primeiro passo da elaboração do nosso trabalho foi identificar possibilidades de orientações e práticas para o RPG. Contudo por estarmos em isolamento foi uma das opções que nos levaria a uma possível atividade a ser implementada neste momento, por isso, nos foi relevante a elaboração de um livro-jogo baseado em lendas históricas que trouxessem uma diversificação cultural e ao mesmo tempo produções locais, apresentando um diferencial em sala de aula, sendo um trabalho individual, porém possibilitando assim o dinamismo.

Paralelamente aos estudos aprofundados sobre as perspectivas do que o livro jogo nos traz, foi escrito o livro-jogo baseado na lenda do véu da noiva conhecida na região Sul. Nosso maior desafio foi a montagem das cenas e a junção

da finalização dos capítulos onde queríamos apresentar histórias. Instigando o jogador-leitor a encontrar o clímax e oferecendo ao mesmo tempo possibilidades de finais diferentes. Os resultados desta pesquisa fundamentada por referências bibliográficas deram origem ao livro-jogo, que se encontra no anexo deste trabalho, proporcionando a interação e a narrativa do leitor com o livro.

Como alternativa para novas pesquisas, trazemos o questionamento sobre a interdisciplinaridade entre conhecimentos prévios e conteúdo específico, esse tipo de abordagem permite que os alunos explorem diversas possibilidades de solução e os conteúdos ganhem novos sentidos, dessa forma, a integração de disciplinas favorecem o aprendizado e propiciam a associação de várias áreas de conhecimento.

Dessa forma, pretendemos que o trabalho aqui apresentado possa proporcionar uma boa leitura e diversão, em virtude da situação que assola o nosso país diante de uma pandemia inusitada, acreditamos que o presente momento se encontra propício a oferecer metodologias que tragam significância no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base>>. Acesso em: nov. 2020.

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

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

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

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.

MEEPLEDIVINO. **O que é um livro jogo.** Disponível em: <<https://meepledivino.blog.br/2018/01/o-que-e-um-livro-jogo/>>. Acesso em out. 2020.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org). **Aprendizagem através do jogo.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Campinas, SP, 2005.

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

PANICUCCI, A. **Giochi di Ruolo e Letteratura... in che senso.** *Qualche riflessione sul tema, post-Italcon 2004.* [pubblicato su RiLL.it nell'aprile 2004]

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

RODRIGUES, S. – **Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil.** Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 2004, p.18.

SANTOS, Marli Pires. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ; Vozes, 2000, p.37-38.

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: set. 2020.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola.** São Paulo: Loyola, 1995, p.34.



DESVENTURAS EM MORRETES

Era uma vez uma cidade localizada entre a Serra do Mar e o litoral do Paraná chamada Morretes, uma cidade bonita, privilegiada pela natureza que no passado foi grande produtora de cachaça e erva-mate. Nos dias de hoje, é conhecida por ter inúmeros restaurantes com pratos típicos de frutos do mar e do famoso “barreado”, comida que traz um valor histórico por se tratar de um prato à base de carne mais elaborado levando em média doze horas para ficar pronto. O cozimento é feito em panela de barro, fechada com folha de bananeira e vedada com farinha de mandioca e cinzas.

Na descida para a cidade de Morretes tem diversos pontos turísticos como o Rio Nhundiaquara, usado por banhistas que costumam descer o rio de boia, tem o Pico Marumbi com acesso por trilhas e tem também cachoeiras como Salto da Fortuna, dos Macacos, Itupava e a cachoeira Véu da Noiva.

A cachoeira Véu da Noiva é bastante conhecida por uma lenda muito antiga da cidade. A lenda conta a história de uma moça que vivia com seus pais e em um momento de sua vida, seu pai decide arrumar um casamento para ela com um caçador. A moça não gostava do caçador e não estava feliz com essa situação. Até que no dia do casamento, ela vai até a cachoeira vestida de noiva e desaparece misteriosamente. E com isso a cachoeira ganhou o nome de Véu da Noiva.

Numa manhã ensolarada, alguém decide passear pela cidade de Morretes! Mas espera, tive uma ideia. Não podemos ficar falando “alguém”. Você gostaria de participar dessa história? Ser nosso personagem principal? Vamos embarcar para Morretes?

Você deve estar se perguntando o que precisará fazer para entrar na nossa história, não é mesmo? Bom, você como personagem vai precisar de duas coisas: conversar e agir. Quando precisar dizer algo importante, você encontrará linhas em branco para escrever o que quiser. Quando precisar fazer algo, utilizará das cenas que estão enumeradas no nosso livro, em cada cena você ficará sabendo o que está acontecendo.

Então, chegará o momento em que você precisará agir, determinando qual será a ação do seu personagem. No final de cada cena, você terá algumas opções de ação para seguir. Escolha apenas uma. O momento de escolher sua próxima

ação também é hora de mudar de cena. Preste atenção: quando terminar de ler a cena 1, não quer dizer que você tem que ler a cena 2 logo em seguida. Você vai perceber que nosso livro é meio doido. Você acaba de ler a cena 1 e pode ser que a próxima seja a cena 15, por exemplo.

Não se preocupe, não é difícil como parece, aqui em baixo você encontra uma ficha para preencher dados sobre você. Lembre-se que precisará dela o tempo todo. Conte-nos como você é, suas características e cole uma foto sua. Nos acontecimentos colocará coisas interessantes que acontecem com você durante a aventura e na sua mochila você anotar os objetos que receber ou pegar durante a sua aventura.



FICHA PESSOAL

FOTO

MEU NOME É _____.

TENHO _____ ANOS.

MEUS CABELOS SÃO _____

MEUS OLHOS SÃO _____

TENHO _____ DE ALTURA E
PESO _____ QUILOS

Características

EU SOU TÃO FORTE:

1. QUANTO UM LUTADOR DE BOXE;
2. QUANTO UMA PESSOA NORMAL;
3. QUE CARREGO A MOCHILA COM AS DUAS MÃOS;

EU SOU TÃO ÁGIL QUANTO:

1. UM GATO;
2. UM MACAQUINHO;
3. UM JABUTI;

EU PRENDO A RESPIRAÇÃO DEBAIXO D'ÁGUA POR:

1. MUITO TEMPO;
2. UM BOM TEMPO;
3. UM NADINHA;

EU SOU MUITO ESPERTO:

1. E ESTUDO A LIÇÃO ANTES DA PROFESSORA PEDIR;
2. E FAÇO TUDO CERTINHO NA ESCOLA;
3. MAS PRECISO ESTUDAR UM POUCO MAIS.

Acontecimentos

Mochila

Chego em Morretes e está extremamente quente, está fazendo 32 graus e lembro que esqueci de trazer uma garrafa de água e estou com bastante sede.

O que você faz?

- **Vai até o primeiro restaurante e compra uma garrafa de água. Vá para a cena 15.**

- **Espera para tomar na bica mais próxima. Vá para a cena 11.**

CENA 2

Percebo que a conversa está acalorada, mas permaneço tomando minha água, não querendo incomodar o grupo de amigos. Quando acabo de tomar minha água, saio fazer turismo pela cidade, visito vários pontos turísticos e no final do dia volto para minha casa com a cabeça mais espairecida. **FIM**

CENA 3

Peço carona para um caminhoneiro que aceita me ajudar. Seguimos caminho conversando, contei para ele tudo que acabará de acontecer e ele bastante curioso perguntou se eu havia ido até a cachoeira sozinho(a), respondi que sim e ele muito surpreso me contou que ninguém vai até lá sozinho, pois há boatos que a noiva ainda aparece por lá. **FIM**

CENA 4

Saio do restaurante e depois de muito pesquisar sobre a lenda do véu da noiva, resolvo me aventurar. Por coincidência era o assunto do restaurante, mas tive vergonha de perguntar e resolvi investigar sozinho(a). Sigo caminho para a trilha que o mapa indicava. Uma trilha limpa, bem sinalizada, com mata aberta... Até que avisto uma placa informativa que eu estava a poucos minutos da cachoeira tão esperada. Antes de chegar, encontro uma mulher no caminho, sozinha, aparentemente machucada. O que eu faço?

- **Chamo uma equipe de socorro para ela e sigo meu caminho. Vá para a cena 9.**

- **Acompanho ela até o hospital mais próximo. Vá para a cena 14.**

CENA 5

Volto para a trilha em direção à cachoeira. Me deparo com uma casinha que estava ali a todo momento e eu não havia reparado. Em frente a humilde casa, estava um senhor magro e com aspecto triste. Sendo ele morador do local, busquei pedir mais informações e contar o que havia acontecido comigo. Chego perto do senhor e pergunto:

- Olá, o senhor mora por aqui?
- Olá meu jovem, sim, moro nesta casa desde o sumiço de minha filha.
- Se me permite perguntar, a pouco estava na cachoeira e tirei algumas fotos e percebi que em uma delas apareceu o reflexo de uma moça. Gostaria de saber se o senhor a conhece?

Quando mostrei a foto para o senhor, vi na hora seu semblante de espanto.

Perguntei:

- O senhor a conhece? Está tudo bem?

Depois de um minuto de silêncio, ele se sentou e começou a chorar. Por conta do choro alto, apareceu uma senhora perguntando o que estava acontecendo. Logo, sem entender nada, lhe informei o que havia acontecido a pouco, que ao mostrar a foto ao senhor ele se aborreceu muito. Foi então que a senhora me chamou até a cozinha, me ofereceu um copo de água e começou a me explicar o motivo pelo qual ele estava em prantos. Descubro então que a moça que apareceu na minha foto era a filha deles. Ela contou sobre seu desaparecimento da moça no dia de seu casamento, contou que ela não queria se casar com o noivo que o pai havia escolhido. Ela explicou então que ele achava que a filha ainda estava viva e que se sentia culpado pelo seu desaparecimento. Já ela, havia aceitado a morte e então já estava conformada.

- Mas, posso ver a foto que deixou meu esposo entristecido?
- Claro, pode sim, vou pegar meu celular.

Ao olhar a foto, ela se manteve com a expressão normal e disse:

- Só vejo você e essa linda cachoeira! Meu filho, a morte é algo para se lamentar e não para temer. Seguir em frente é essencial. **FIM**

CENA 6

Chego na rodoviária muito cansado(a) e procuro a empresa de ônibus para negociar uma passagem pois estou sem dinheiro. Eles me fornecem um telefone e entro em

contato com meus pais para comprar uma passagem pelo site. Pego o último ônibus do dia e volto para casa. **FIM**

CENA 7

Chego ao Museu e lá estava acontecendo a apresentação de um teatro sobre as lendas da região e que por coincidência estava na apresentação da lenda do véu da noiva, o que me deixou bastante empolgado. Sentei-me ao fundo do teatro e atento assisti à peça. Ao acabar decido visitar o local ao qual a peça se referia, era um lugar lindo e aparentemente relaxante. Quando chego à cachoeira, pego meu smartphone e me aproximo para tirar algumas selfies, pois o lugar era realmente muito lindo, então gostaria de registrar para mostrar para meus amigos e familiares. Descendo a trilha de volta para a cidade, fui olhando as fotos que tirei no caminho para ver se ficaram boas. De repente...tomo um susto e derrubo meu celular no chão, não acreditando no que vi. Aparecera na minha foto, uma moça de vestido longo, véu e grinalda, porém com uma feição triste. Me indago. Como assim? Uma pessoa vestida daquele jeito em uma cachoeira? Pois era um vestido de noiva!!! Será possível que era a Noiva?

- **Volta até a cachoeira para ter certeza de que era a noiva. Vá para a cena 5.**

- **Está com muito medo, prefere ir embora. Vá para a cena 12.**

CENA 8

O caminho da trilha que tínhamos que pegar era lindo demais, pois era uma mata não tão fechada o que nos oferece boa passagem da luz solar, no chão havia bastante folhas secas caídas das árvores, uma trilha bem sinalizada e limpa, conseguimos ouvir somente o canto lindo dos pássaros e bem lá no fundo o barulho suave de água caindo pela cachoeira. Tanto caminhamos que enfim chegamos na cachoeira, montamos a barraca rapidamente em um lugar próximo das pedras pois já estava escurecendo. Após montar nossa barraca fomos procurar gravetos para fazer uma fogueira. De repente, no meio da mata ouvimos um grito. Meu amigo ficou empolgado com o grito assustador, já eu tremia de medo. Pergunto ao meu amigo:

- Será que essa lenda é verdadeira? Ou estamos com tanto medo que estamos ouvindo vozes?

- Ah relaxa deve ser apenas vozes! Vamos lá olhar?

Caminhando pela mata, sinto um frio na espinha, uma brisa gelada e fantasmagórica, me senti em um filme de suspense, um silêncio agonizante. Meu amigo estava querendo investigar e eu com muito medo queria voltar para a barraca, mas sabia que se voltasse não iria ficar em paz, pois algo me cutucava para saber sobre a tal lenda. Então com tanta insistência continuamos pelo caminho com aquele clima mesmo. Até que chegamos novamente na cachoeira e com os gravetos em mãos acendemos a fogueira. Já estava escuro, não se enxergava mais nada, apenas o fogo reluzente da fogueira e ainda continuamos escutando aquele grito arrepiante, sentamos em um tronco de árvore em frente a fogueira e ficamos conversando sobre os mistérios da lenda, como estávamos em um espaço aberto e estava uma noite de ventos fortes, facilitando que o fogo apague e queime mais rápido, logo meu amigo corajosamente decide ir pegar mais gravetos e eu fiquei por ali mesmo pensando que qualquer coisa me fechava na barraca. De repente sinto um vulto passando perto de mim. Por um breve momento achei que fosse brincadeira do meu amigo, pois ele tinha saído, mas quando olho ele está saindo de dentro da barraca, assustado pergunto:

- Pensei que você tinha ido buscar mais gravetos?
- Fui buscar minha lanterna, o que aconteceu? Você está bem? Você está pálido?
- Acabei de ver um vulto passando por mim e entrando na mata, achei que era você! Então eles se olham e falam juntos: “A NOOOIVA”, espantados e com muito medo, se fecharam na barraca e passaram a noite acordados e com medo, pensando se isso era real ou não. Até que amanheceu o dia e eles se encorajaram de sair da barraca, arrumaram suas coisas e pegaram a trilha de volta para casa. **FIM**

CENA 9

Seguindo meu caminho tranquilamente, depois de chamar ajuda para a moça, recebo uma ligação. Aparentemente o número parecia ser da equipe de socorro que eu havia chamado. Surpreendentemente me dizendo que não havia ninguém no local que eu tinha dito. Fiquei assustado, pois eu a vi e fiquei pensando como ela saiu andando?! Afinal estava machucada e não poderia andar. Achei muito estranho expliquei para o socorrista e me desculpei mesmo sabendo que não era coisa da minha cabeça, ao desligar a chamada segui minha trilha. Chegando na cachoeira, coloco minhas coisas no chão e resolvo dar um mergulho naquela cachoeira linda de águas claras. A água estava muito fria e o tempo não estava tão ensolarado e por

isso não havia turistas. Nadando por lá logo me deparo com a mesma moça, a que estava machucada, ela estava sentada em uma pedra grande me observando e aparentemente bem (sem machucados). Fiquei pasmo(a). Na hora lembrei da lenda do véu da noiva e minha reação foi sair dali o mais rápido possível e voltar para a cidade. Muito eufórico(a) e apavorado(a), acabei deixando todos os meus pertences para trás. Chegando na cidade, ainda assustado, sento-me no meio fio da primeira calçada que vejo, suado(a), nervoso(a), querendo ir embora, mas lembro que abandonei meus pertences. O que eu faço?

- Pede carona na estrada. Vá para a cena 3.

- Vai até a rodoviária pedir ajuda. Vá para a cena 6.

CENA 10

Chegando na praça dos Imigrantes avisto uma barraquinha de artesanato e compro um pacote de bala de banana que é um doce típico da região.

GUARDE NA MOCHILA

Perambulando pelas ruas da cidade esbarrei com um colega de escola que há muito tempo não via. Ele me disse que foi até lá porque estava encantando com a lenda do véu da noiva, que seria legal levar um(a) amigo(a) junto já que dizem ser assombrado o local, é bom ter uma companhia nessas horas (risada tensa) e também porque era pertinho então me convidou para nos aventurarmos juntos. Ele me alertou que era uma lenda de terror e já estava por anoitecer, portanto deveríamos acampar no local. Por sorte meu amigo estava equipado e resolvemos partir para a aventura.

VÁ PARA A CENA 8

CENA 11

Aquele dia que está tão quente que parece ter um sol pra cada um, sabe? Ainda bem que cheguei na bica rapidinho, estava com muita sede. Me lembro de ter trazido uma garrafa na mochila, encho minha garrafa e procuro um lugar histórico para visitar. Onde eu decido ir?

GUARDE NA MOCHILA

- Vai para o Museu Mirtilo Trombini. Vá para a cena 7.

- Vai para a Praça dos Imigrantes. Vá para a cena 10.

CENA 12

Não acreditei que era real, pois sou muito descrente. Acredito que seja apenas um reflexo. **FIM**

CENA 13

Peço licença e demonstro curiosidade na conversa do grupo de amigos, eles me contam que tinham acabado de visitar uma cachoeira que faz parte de uma lenda histórica muito conhecida da cidade. Logo, decido ir ao Museu mais próximo conhecido como Mirtilo Trombini para pesquisar mais sobre essa lenda que me deixou curioso (a).

VÁ PARA A CENA 7.

CENA 14

Chego no hospital com a mulher e a deixo sentada na cadeira enquanto vou até a recepcionista dar entrada e fornecer as informações necessárias, ela me informa que por ser emergência, não precisaria preencher a ficha agora, poderia ser depois da consulta. Quando ela pede ao enfermeiro uma cadeira de rodas para buscar a mulher o inacreditável acontece, a mulher não estava mais sentada onde a deixei. Procurei ela por toda parte daquele hospital e não a encontrei, como estava preocupado, o hospital me deu a ideia de olharmos nas câmeras de segurança para ver onde ela teria ido. Quando me vejo chegando ao hospital sozinho(a), fico em choque e por um momento acredito que poderia ser algum erro da câmera, mas não era. Achei que estava alucinando... Quando me lembro de toda a história que ouvi no restaurante é que tive certeza, que a mulher que conversei e levei até o hospital, era a noiva. **FIM**

CENA 15

Chegando ao restaurante peço minha água e me sento em uma mesa para aguardar. Quando ouço uma conversa estranha.

- **Me aproximo e pergunto o que estão falando. Vá para a cena 13.**
- **Ouço atentamente, mas não tenho coragem de me aproximar. Vá para a cena 4.**
- **Não me interessa pelo assunto, tomo minha água e sigo meu caminho. Vá para a cena 2.**