

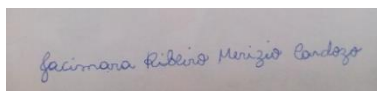
Karina Scardua Pereira

**RPG E A LEITURA INTERATIVA: UMA ADAPTAÇÃO DIDÁTICA DA CRÔNICA O
SOBRINHO DO MAGO PARA O ENSINO MÉDIO**

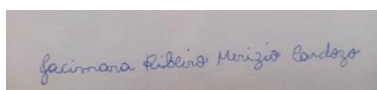
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenadoria do Curso Superior de Licenciatura em
Letras-Português como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciado em Letras-
Português.

Aprovado em 9 de abril de 2021.

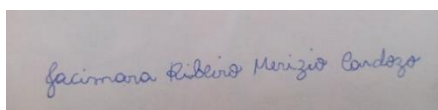
COMISSÃO EXAMINADORA



Prof. Jacimara Ribeiro Merizio Cardozo
Instituto Federal do Espírito Santo
Orientador



Prof. Keila Cristine Ferrari Peroba
Instituto Federal do Espírito Santo
Examinador interno



Prof. Magda Simone Tiradentes
Secretaria de Educação da Serra
Examinador externo

RPG E A LEITURA INTERATIVA: UMA ADAPTAÇÃO DIDÁTICA DA CRÔNICA *O SOBRINHO DO MAGO* PARA O ENSINO MÉDIO

Karina Scardua Pereira (Licencianda)¹

Jacimara Ribeiro Merizio Cardozo (Orientadora)²

Resumo: Este artigo tem por objetivo apresentar o RPG como uma ferramenta didática capaz de estimular os discentes nas práticas da leitura interativa e escrita criativa. Em razão da COVID-19, optou-se por realizar uma metodologia qualitativa bibliográfica para verificar as contribuições do jogo na formação de leitores e escritores. A partir dos resultados alcançados foi possível observar como o jogo potencializa a imaginação e a criatividade, deixando as aulas mais atrativas, além de contribuir para o desenvolvimento psicológico e intelectual do aluno, promovendo a oralidade e a socialização dentro do ambiente escolar. Por conseguinte, foi formulada uma proposta didática envolvendo a utilização do RPG associado à obra *O Sobrinho do Mago*, que é um livro dotado de elementos fantásticos. Pôde-se concluir que o RPG é uma ferramenta eficaz para desenvolver nos estudantes o gosto pela leitura e escrita, considerando os desafios que o professor vivencia em sala de aula. Assim, essa pesquisa ainda serve de apoio teórico-metodológico para o incentivo de estudos acadêmicos sobre o uso do *Role playing game* nas aulas de Língua Portuguesa.

Palavras-chave: RPG; *O Sobrinho do Mago*; literatura fantástica; leitura interativa; escrita criativa.

INTRODUÇÃO

O docente ao ministrar as aulas de Português presencia um dilema, como trabalhar a leitura e a produção textual levando em consideração o perfil dos jovens atualmente. O professor, por vezes, precisa ponderar suas ferramentas didáticas, visando novas alternativas para aproximar os estudantes da linguagem literária. Logo, partimos do princípio que a literatura fantástica e o RPG possuem um alto potencial imagético, pois ambos permitem que o aluno fique extasiado com as probabilidades e acontecimentos que cercam o universo fantástico presente na literatura e no jogo. Tais situações possibilitam as considerações individuais que promovem a transformação do sujeito e de sua postura dentro do coletivo, compreendendo algumas das questões que dizem respeito à nossa realidade.

¹ Licencianda em Letras-Português, modalidade presencial, pelo Instituto Federal do Espírito Santo, campus Vitória. E-mail: karinascardua@gmail.com.

² Graduada em Letras pela Universidade Federal do Espírito Santo (2010). Mestre (2016) pelo Instituto Federal do Espírito Santo e doutoranda (2020) em Cognição e Linguagem pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro (UENF). É professora do Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Vitória, docente no curso de Licenciatura em Letras. E-mail:jacimara.cardozo@ifes.edu.br

A relevância deste trabalho se dá pela necessidade de uma alternativa pedagógica para motivar os educandos nas práticas de leitura e produção textual, permitindo que o professor ministre aulas mais convidativas e dinâmicas. O aluno, por sua vez, também encontrará no jogo e nas obras de fantasia encorajamento para uma reflexão real e significativa que culminará no modo como ele se posiciona socialmente. Diante do exposto, desenvolvemos uma adaptação didática do RPG utilizando a obra *O Sobrinho do Mago*, de C.S. Lewis, voltada para o 1º ano do Ensino Médio. Nesse plano pedagógico o professor encontrará uma sugestão para adequar o jogo as possibilidades da sala de aula.

O objetivo principal dessa pesquisa é apresentar o RPG como uma estratégia capaz de atrair os alunos para as práticas de leitura interativa e escrita criativa. Todavia, os proveitos alcançados ao utilizar o jogo como instrumento pedagógico podem ser especificados em outros objetivos, como a potencialização da criatividade e imaginação, a utilização da oralidade como forma de expressão, o aprimoramento da interpretação textual, o fortalecimento das relações interpessoais e da socialização dentro do ambiente escolar, e o amadurecimento psicológico e intelectual do educando.

O presente artigo foi dividido em três seções. A primeira seção aborda a definição do gênero fantástico por Todorov (2017), além de considerar a importância da literatura fantástica para o ser individual e coletivo destacando sua função humanizadora. Pensando na sugestão didática selecionamos um dos livros da saga *As crônicas de Nárnia*, de C.S. Lewis (2009 a). Na segunda seção foi desenvolvido o conceito sobre o jogo, frisando suas características gerais e seu entrosamento com a literatura e a sala de aula para que pudéssemos evidenciar o papel da fantasia na vida dos alunos. Assim, destacamos as contribuições de Candido (1972) que discorre sobre a relação da literatura com a realidade, Vygotsky (1988) e Ausubel (2003) que abordam os processos de aprendizagem, e Cosson (2014) na elaboração da sequência didática, dentre outros autores de notável relevância.

É interessante destacar que a ideia inicial era aplicar uma sequência didática na aula para verificar os benefícios do RPG na formação de leitores e escritores. Todavia, o presente trabalho teve sua metodologia repensada, devido à pandemia causada pelo vírus SARS-CoV-2. Diante disso, a terceira seção traz uma metodologia qualitativa bibliográfica que nos permitiu analisar o jogo como um recurso educativo. Os resultados observados em dissertações como as realizadas por Souza (2016), Zamariam (2018), Freitas (2007), entre outros pesquisadores, destacam o RPG como uma ferramenta que promove a leitura e a produção textual, viabiliza a reflexão e o pensamento crítico, intensifica a imaginação e a criatividade, trabalha a oralidade

e a cooperação, desenvolve a interpretação textual e o protagonismo na construção do conhecimento, além de contribuir para o desenvolvimento psicológico e intelectual dos alunos.

1 LITERATURA FANTÁSTICA E O DESPERTAR DA IMAGINAÇÃO

A filosofia, a ciência, a religião, cada uma dentro de sua competência lida com o âmago do indivíduo. Vida, morte, medo, dor, amor são temas que fazem parte do nosso cotidiano e nos deixam mais sensíveis às relações pessoais e aos acontecimentos sociais. Com a literatura não é diferente, pois ela desempenha uma função enérgica e essencial na vida dos seres humanos. Candido (1995) afirma que ninguém consegue viver sem a literatura, ou seja, sem a possibilidade de usufruir algum tipo de fabulação. Pois é na literatura que o homem se deleita das inúmeras possibilidades existentes fora da realidade diária, reinventando as situações reais e expressando seus sentimentos e pensamentos. Cosson (2014) destaca a importância da literatura para o homem:

A literatura nos diz o que somos e nos incentiva a desejar e a expressar o mundo por nós mesmos. E isso se dá porque a literatura é uma experiência a ser realizada. É mais que um conhecimento a ser reelaborado, ela é a incorporação do outro em mim sem renúncia da minha própria identidade. No exercício da literatura, podemos ser outros, podemos viver com os outros, podemos romper os limites do tempo e do espaço de nossa experiência e, ainda assim, sermos nós mesmos. (COSSON, 2014, p.17)

Ainda na infância, as crianças vivenciam experiências únicas ao serem conduzidas através das histórias fantásticas para um mundo que é repleto de fadas, princesas, piratas, dragões, reis e bruxas. O lúdico tem sempre algo a ensinar, estimulando a imaginação infantil e até mesmo dos jovens e adultos. Lições sobre perseverança, lealdade, amizade, família e também sobre a dualidade existente entre o bem e o mal são assimiladas quando uma criança adentra no universo da fantasia. Os contos de fadas despertam o indivíduo para a imaginação moral como pode ser observado na afirmação realizada pelo filósofo Alasdair MacIntyre:

É ouvindo histórias sobre madrastas cruéis, crianças abandonadas, reis generosos, mas mal aconselhados, lobos que amamentam irmãos gêmeos, filhos mais novos e sem herança que têm de fazer sua sorte e filhos mais velhos que põem toda a herança a perder..., que as crianças aprendem, bem ou mal, o que é ser um filho, um pai, o que esperar da gama de personagens deste drama no qual nascemos e como se comportar no mundo. Prive a criança de histórias e elas ficarão desprotegidas, vacilantes e ansiosas em suas ações e em suas palavras. (MACINTYRE 1984, p. 216)

Bettelheim (1980), em *A Psicanálise dos Contos de Fadas* afirma que as personagens e as situações que compõem os contos de fadas manifestam nossos conflitos internos, apontando para uma solução e formas de se alcançar uma humanidade mais elevada. Por causa dessa identificação, a criança imagina e até mesmo sente a dor do herói, que passa por percalços ao longo da história, vencendo com ele quando o bem triunfa. A fantasia, ao estimular a nossa inventividade e abrir nossos horizontes para além do espaço que habitamos, permite que o leitor

vivencie sensações que só são experimentadas quando temos o hábito de ler. Ao sermos conduzidos para além das palavras passamos a ter consciência de nossa identidade como seres que são compostos não só por carne, ossos e sangue, mas, principalmente, por emoções, sentimentos, sonhos, ideias e ideais.

Todorov (2017), em *Introdução à Literatura Fantástica* traz não apenas o conceito de fantástico, mas aborda as nuances que caracterizam o maravilhoso e o estranho. Para Todorov a conexão que permeia o concreto e o imaginário será responsável por revelar o fantástico:

Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. Aquele que o percebe deve optar por uma das duas soluções possíveis; ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós. [...] O fantástico ocorre nesta incerteza; ao escolher uma ou outra resposta, deixa-se o fantástico para se entrar num gênero vizinho, o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural. O conceito de fantástico se define pois com relação aos de real e de imaginário. (TODOROV 2017, p. 31)

Desse modo, Todorov (2017) afirma que a conjuntura fundamental para estabelecer o fantástico emerge da dúvida entre o real (aquilo que é explicado pela lógica) e o sobrenatural (aquilo que é regido por leis que não conhecemos). O leitor vive um momento de indecisão em concordância com a personagem. Esse instante dúbio é o responsável pela criação do efeito fantástico na história, culminando na escolha pelo estranho ou maravilha. Se o leitor nega a manifestação do sobrenatural, explicando os acontecimentos pelas leis que regem o mundo real, não temos o sobre-humano, dizemos assim que a obra se interliga a outro subgênero: o estranho. Entretanto, no gênero maravilhoso temos a presença de aspectos sobrenaturais e extraordinários que não podem ser explanados pelas leis da realidade.

Em *As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, obra escrita por Lewis Carroll em 1865, temos a história de Alice, uma garotinha curiosa que segue um coelho branco de colete e relógio. Alice acaba se deparando com um outro mundo repleto de animais falantes e objetos fantásticos. No início a menina não se surpreende ao encontrar um coelho que sabe falar, pois para ela “Não havia nada de tão extraordinário nisso!” (CARROLL, 2009, p.13). Dessa maneira, ainda que isso cause dúvida no leitor, a personagem encara o coelho falante de uma maneira natural. Vale evidenciar que, para ocorrer o fantástico, segundo Todorov (2017), precisa existir uma consonância entre o leitor e a personagem no momento da hesitação.

Por isso, o fantástico acontece na obra quando ela percebe que o coelho possui um colete e um relógio de bolso, levando tanto o leitor quanto a própria Alice sentirem hesitação, como podemos observar no trecho: “... Alice se levantou, dando-se conta que nunca antes havia visto

um coelho nem com colete e nem com um relógio de bolso” (CARROLL, 2009, p.13-14). Ao longo da história o questionamento sobre aquilo ser real ou sobrenatural permanece. Todavia, no final, o escritor diz que Alice estava sonhando. Portanto, o livro se classifica como sendo do gênero Fantástico-estranho.

Por fim, vale destacar que muitos autores tentam definir o fantástico, resultando em alguns gêneros e subgêneros que fazem parte da literatura fantástica. De maneira geral, podemos partir do princípio básico de que a literatura fantástica lida com a imaginação em face da realidade.

1.1 O universo fantástico em “As Crônicas de Nárnia”

As Crônicas de Nárnia foram escritas pelo literário Clive Staples Lewis (1898-1963) e são um compilado de sete romances renomados no universo da literatura infantojuvenil, no qual cada história remete a uma nova aventura. Segundo Lewis (2009 b) a fantasia é considerada um termo literário e psicológico. Com finalidade literária, uma fantasia significa qualquer narrativa que lide com as impossibilidades e os aspectos sobrenaturais. Logo, as narrativas que possuem esses atributos podem ser consideradas fantásticas, pois lidam com elementos que são impossíveis e irreais.

A literatura fantástica possui recursos para criar um mundo alternativo, que pode conter o nosso mundo, ou não. Lewis desenvolve e nutre um reino repleto de magia, com criaturas que reportam à mitologia grega e nórdica: dríades, náíades, faunos, centauros, animais falantes, dentre outros seres que recebem o título de narnianos³ nesse universo fantástico. O escritor leva o leitor para esse contexto que é cheio de possibilidades e acontecimentos maravilhosos. Em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*,⁴ o leitor é convidado a entrar, junto com as personagens dentro do guarda-roupa, para uma viagem pelas terras encantadas de Nárnia. Para ir de um mundo para o outro, o livro conta com portais que funcionam como mediadores entre o mundo real e os planos alternativos.

A criação de um universo paralelo e a utilização de figuras de linguagens como a personificação fazem parte desse cenário. Aslam é personificado no Leão, representando o Rei soberano das terras de Nárnia, filho do Imperador das terras além-mar. Ele é também o único personagem que aparece nos sete livros. Lewis era protestante e sua cosmovisão influenciou grande parte da sua produção literária. Por isso, Aslam se sacrifica por alguém que não era inocente: “(...)a feiticeira inclinou-se e disse, vibrando com a voz: – Quem venceu, afinal?

³ Natural ou habitante de Nárnia, mundo fictício criado pelo escritor C.S. Lewis

⁴ Livro que constitui a saga *As Crônicas de Nárnia*, escrita por C.S Lewis.

Louco! Pensava com isso poder redimir a traição da criatura humana?!” (LEWIS, 2009 a, p. 171). Essa atitude faz referência à figura de Jesus Cristo, que se entregou pelos pecados da humanidade, segundo o Cristianismo.

A obra é carregada de valores morais e humanos como a solidariedade, a compaixão, a justiça e o altruísmo, proporcionando uma identificação com as personagens, que ao longo da história fazem boas e más escolhas. O Mal é simbolizado por Jadis, também conhecida como a feiticeira branca, que utiliza sua varinha mágica para transformar os outros personagens em pedra. Como leitores, percebemos que a maldade da feiticeira também está presente em nosso mundo, seja na tirania dos governantes ou no comportamento perverso que assumimos em relação ao outro. Compreendemos também a traição cometida por Edmundo⁵ e a ternura transmitida por Lúcia⁶. Enxergamos nas personagens os defeitos e as virtudes que fazem parte de nós, bem como a mudança e a redenção daquele que errou e foi perdoado.

De acordo com Lewis (2009 b, p.47), muitos leitores encaram a fantasia literária como sendo algo puramente infantil: “Pensam nelas apenas como coisas feitas para crianças, não veem nenhum sentido em ler sobre coisas que nunca poderiam acontecer de verdade”. Esse preconceito faz com que muitos subestimem o potencial humanizador da fantasia. Quando a imaginação resgata as memórias da nossa infância, nos abrimos para ponderações reais e significativas. Nós superamos traumas, medos, rancores, passamos por caminhos que apesar de já terem sido trilhados em um determinado momento da vida, são compreendidos na fase adulta e podem ser assimilados sem o peso dos primeiros sentimentos, por exemplo, o luto.

Lewis experimentou o luto quando era criança ao acompanhar o avanço da doença de sua mãe. Para as crianças tudo é novo, e os sentimentos dificilmente são racionalizados, em outras palavras, as inquietações que compõem o íntimo do homem ganham proporções e sentidos diferentes pela lente de uma criança. Como trabalhar então assuntos como o sofrimento, a traição, o impacto das nossas ações nas pessoas que nos cercam? A fantasia nos permite tratar de temas complexos e delicados de uma forma leve e lúdica, pois, ao imaginar e criar histórias a criança brinca e lida com situações que podem fazer parte de sua realidade, refletindo sobre os dramas humanos.

1.2 A criação em “o sobrinho do mago”

O sobrinho do mago foi a sexta crônica da saga escrita por C.S. Lewis. Atualmente é o primeiro livro organizado nos volumes únicos, narrando a criação de Nárnia. A história se inicia

⁵ Edmundo é o terceiro filho dos Pevensie. Em *O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa*, o jovem é seduzido pelo poder de Jadis.

⁶ Lúcia é a filha mais nova dos Pevensie.

em Londres com o menino Digory Kirke chorando pela mãe que estava doente. Digory é o próprio “sobrinho do Mago”, pois seu tio se considerava o último feiticeiro da família. O menino fica amigo de Polly Plummer, uma garotinha muito inteligente. Em uma de suas brincadeiras de desvendar os locais existentes na vizinhança, caíram em uma espécie de porão, lugar onde André, tio de Digory, fazia suas experiências. Ao encontrar os garotos, André entrega para eles anéis mágicos que os transportaram para um mundo desconhecido, dando início a uma série de peripécias.

Ao chegarem à cidade de Charn, acabam tocando o sino e libertando Jadis, que passa o restante da história perseguindo os dois. A feiticeira dominava a “palavra execrável”, uma palavra que ao ser pronunciada destruía tudo, exceto quem a proferiu. Assim, temos uma possível referência aos governos totalitários e as bombas, uma vez que Lewis presenciou o poder destrutivo das Guerras Mundiais.

Ao viajar pelos mundos os amigos acabam conhecendo Aslam e testemunhando a criação de Nárnia. A maneira como Lewis descreve a origem daquele lugar faz com que o leitor se sinta dentro da história. A crônica faz referência a *Gênesis*⁷ e sua intertextualidade se manifesta no princípio cristão de que “criou Deus os céus e a terra”. (ALMEIDA, João Ferreira de. Bíblia Sagrada, 1993, p.3). Em Nárnia o Leão gera todos os seres animados e inanimados através de sua voz: “O Leão andava de um lado para o outro na terra nua, cantando a nova canção. (...) E surgiam outras coisas além da relva (...). (LEWIS, 2009 a, p.59).

Em *O sobrinho do mago* temos um conjunto de recursos fantásticos e uma narrativa que sempre exprime uma lição a ser aprendida. Por isso, ao sermos levados para Nárnia experimentamos o real com um novo significado. O mundo alternativo nos é apontado para que possamos mudar nossas perspectivas e ações. A fantasia que alicerça a crônica e a escrita de fácil compreensão faz com que o livro seja facilmente utilizado em sala de aula para aguçar o hábito de leitura nos alunos. Deste modo, o professor poderá utilizar os artifícios presentes na literatura fantástica e em jogos como o RPG para formar leitores e escritores em sintonia com o seu potencial criativo.

2 RPG-ROLE PLAYING GAME

RPG é a sigla, em inglês, para *Role Playing Game*, em tradução livre significa jogos de interpretação de papéis. Segundo Vasques (2008), o jogo surgiu no início da década de 1970 e seu nascimento está intrinsecamente ligado à literatura fantástica, tendo como marco inicial a

⁷ Livro bíblico no qual Moisés apresenta a criação do universo.

publicação de Dungeons & Dragons ⁸ (Masmorras e Dragões).

Os jogadores elaboram o enredo de maneira colaborativa e interpretam personagens imaginários em um universo fictício, criando e desenvolvendo narrativas, sendo instruídos por um 'mestre' que prepara os desafios e também atua como narrador do jogo. Os jogadores podem criar seus personagens e modificar a história à medida que interpretam seus protagonistas. Desse modo, muitos consideram o jogo como uma forma de literatura interativa.

O RPG pode ser jogado no ambiente virtual ou não. Fora da modalidade via internet, os jogadores costumam se organizar em volta de uma mesa, com o livro de regras, as fichas e outros elementos, por exemplo, os dados multifacetados. Muitos jogadores desenham mapas para representar os reinos alternativos e até mesmo se caracterizam de seus personagens.

2.1 O diálogo do RPG com a literatura fantástica

A literatura exerce influência nas atividades de leitura e escrita, além de promover a reflexão. Segundo Candido (1972), a literatura humaniza o homem à medida que exprime os sentimentos e pensamentos do indivíduo, influenciando na forma como ele encara o mundo. O sociólogo afirma que a literatura não se desprende da realidade:

(...) sabemos que um grande número de mitos, lendas e contos são etiológicos, isto é, são um modo figurado ou fictício de explicar o aparecimento e a razão de ser do mundo físico e da sociedade. Por isso há uma relação curiosa entre a imaginação explicativa, que é a do cientista, e a imaginação fantástica, ou ficcional, ou poética, que é a do artista e do escritor. (CANDIDO, 1972, p.83)

As representações vívidas no mundo alternativo fazem com que o leitor se enxergue diante desse universo. Ao tratarmos da salvação de mundos fantásticos, lidamos com os sentimentos humanos e valores morais, além de problemáticas referentes às mazelas do nosso mundo real. Quando a personagem toma para si o dever de impedir que o mal aniquile aquele firmamento, nós examinamos como nossas ações podem oprimir outras pessoas e destruir o nosso mundo. Em uma vida sem fantasia, o sofrimento e os prazeres perdem seu sentido genuíno, contudo, quando existe um propósito para nossas ações presentes e futuras, nossas experiências são ressignificadas. Por isso, as histórias de fantasia escancaram a realidade sobre nós mesmos, enquanto nos levam a questionar que tipo de pessoa almejamos ser e quem de fato somos.

O *Role Playing Game* é um jogo de criar histórias que impulsiona a criatividade e a imaginação dos jogadores, envolvendo-os em um ambiente onde as características que fazem parte do fantástico se destacam. O jogo possui um livro que contém as regras para a criação do

⁸ RPG de alta fantasia.

cosmo, dos personagens, dos objetivos, dentre outros. Para que o jogador jogue ele precisa estar ciente do que está escrito no livro, além de, por vezes, realizar pesquisas históricas e resgatar figuras mitológicas para criar uma narrativa ainda mais atraente para o jogo. Temos assim, a seguinte situação, um aluno com pouco interesse pela leitura em aulas tradicionais mergulha nas leituras dos livros de regras e em leituras complementares para jogar. Em vista disso, destacamos o vínculo existente entre o RPG e a literatura:

O que é importante lembrarmos sobre Tolkien é que ele não foi apenas o avô, digamos assim, do RPG, não criou simplesmente um romance, uma história ou uma narrativa que se passa num determinado lugar, numa determinada época: ele criou um universo. Criou um mundo, um planeta, uma Terra-média, onde várias aventuras e várias narrativas podem coexistir. [...] o que estou fazendo é descrever RPG como uma espécie de sistema literário para se criar um universo. Então, quando Tolkien criou Arda, o mundo onde várias narrativas transitavam, ele se tornou uma tendência e vários autores importantes o seguiram, como C.S. Lewis, que escreveu As Crônicas de Nárnia; Ursula K. Le Guin, com a saga de Terramar; e mesmo Duna, de Frank Herbert, que também é um mundo definido onde várias narrativas vão transitar. [...] A chamada “literatura de massa” pode ser menosprezada pelos críticos, e, no entanto, é a que está fazendo as pessoas lerem [...]. (RIOS, 2002 apud ZANINI, 2004, p. 236-237).

Muitos críticos consideram a “literatura de massa” como sendo uma literatura marginal simplesmente por ela não contar com o reconhecimento das academias. Entretanto, é a literatura de massa que tem atraído inúmeros leitores atualmente, os proporcionando leituras prazerosas, divertidas e que causam um sentimento de identificação com as situações e as personagens. Ao serem capturado pelas palavras, os leitores se redescobrem enquanto sujeito e se emancipam. Por conseguinte, o professor deverá respeitar as diversidades procurando conhecer o gosto e o perfil dos estudantes que estão cada vez mais mergulhados em uma cultura de massa. É importante que o professor compreenda a relevância do universo fantástico para aguçar no educando o gosto pela leitura. O educador poderá utilizar um livro de literatura fantástica em sala de aula ou alinhar a leitura dos textos ao lúdico, permitindo que as experiências literárias se ampliem, tendo em conta que o jogo permitirá que eles interpretem as personagens e interajam com outros jogadores.

2.2 RPG na sala de aula

Um dos grandes obstáculos que os professores encaram dentro do ambiente escolar está relacionado à falta de foco e à desmotivação dos educandos. A lei 9394/96 de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira incentiva os educadores a buscarem inovações para que o conteúdo ministrado dialogue com a realidade dos alunos. Diante de tal situação, uma forma de atrair os alunos é o uso de ferramentas que auxiliem na docência, como o RPG.

O professor pode usufruir dos benefícios do RPG dentro do contexto pedagógico,

inclusive associando o jogo a filmes, livros, quadrinhos, desenhos, dentre outros. O jogo, ao atuar em suas diversas possibilidades narrativas, torna-se um instrumento valioso para o professor nas aulas de Português. Tendo por fundamento a fantasia, o RPG não apenas permite que o aluno pratique a leitura interativa e a escrita criativa, mas, ao tomar decisões dentro do jogo ele poderá também refletir sobre a realidade que o cerca sendo peça ativa na transformação da sociedade. O professor poderá utilizar o jogo, em sala de aula, de diversas formas, por exemplo, sugerindo que os alunos criem uma história nova e a ‘joguem’, ou partindo dos livros de literatura.

Durante o jogo o aluno participará de maneira dinâmica, desenvolvendo habilidades psicológicas, construindo narrativas, realizando a leitura em grupo, interpretando papéis e até mesmo registrando a história criada. O RPG não é baseado na competição, o objetivo não é ter um vencedor, mas a existência de um bem comum que todos os jogadores almejam. Quando nos voltamos para obras como *O Leão a Feiticeira e o Guara Roupa* observamos um grupo de jovens lutando pela salvação de Nárnia, os desafios enfrentados durante os percursos são assumidos em conjunto, ou seja, existe uma cooperação para o bem do Reino. Assim, é o RPG.

Vygotsky (1988) defende que o desenvolvimento cognitivo ocorre por meio da interação social, reconhecendo no jogo uma ferramenta lúdica para o processo de aprendizagem. Para o autor “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva [...]” (VYGOTSKY 1988, p. 109-110). Nessa perspectiva temos o RPG como um jogo que promove a interação defendida pelo psicólogo, haja vista que “os jogadores, na maioria das vezes, devem lidar com situações que exigem capacidade de argumentação e interação social”. (ROCHA, 2006, p. 91).

Santos (1997) discorre sobre como o caráter dos jogos contribui para o desenvolvimento pessoal, cognitivo, linguístico, emocional e cultural do sujeito, refletindo em sua autonomia e socialização. Os personagens possuem atributos, que podem ser positivos ou negativos, como acontece conosco. Nós, seres humanos, somos bons em determinadas áreas e em outras nem tanto. Às vezes, temos facilidade com Matemática e dificuldade com Português, ou gostamos mais de História do que de Física. O sentimento de cooperação permite uma ajuda mútua para resolver os problemas que surgem no decorrer do jogo, o que faz com o que aluno se torne mais ativo dentro da sala de aula, inclusive trocando conhecimento e ajudando os outros alunos

Ausubel (2003), em sua obra *Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva*, discorre sobre sua Teoria da Aprendizagem Significativa, pela qual uma nova informação se relaciona com os conhecimentos importantes que o sujeito já possui em sua estrutura cognitiva. Ao jogar RPG o aluno terá à sua disposição mapas, imagens, textos, dados e situações que trabalharão a percepção, a interpretação, a lógica, a memória e até as tomadas

de decisões durante a sessão. O jogo também poderá ser utilizado de modo interdisciplinar, por exemplo, pense em uma situação na qual o jogador para tomar certas decisões envolvendo ataques de guerra precise conhecer o relevo, o solo, a hidrografia daquele ambiente, ou, contar com o conhecimento histórico de antigas civilizações e culturas, portanto, ele precisará recorrer aos conteúdos de História e Geografia.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho teve sua metodologia repensada, devido à pandemia causada por um novo tipo de coronavírus, o SARS-CoV-2. Por isso, foi realizada uma metodologia qualitativa bibliográfica acerca do assunto tratado como maneira de constituir os resultados que evidenciarão os objetivos principais e secundários do uso do RPG na formação do leitor e no desenvolvimento da escrita criativa.

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem à análise das diversas posições acerca de um problema, também, costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas. (GIL, 2002, p. 44).

Os dados que foram reunidos de outros trabalhos evidenciaram os benefícios do RPG como alternativa para motivar os alunos a ler e a escrever, aumentar a imaginação e a criatividade, deixar as aulas mais atrativas e dinâmicas, promover a socialização e a colaboratividade, dentre outros aspectos positivos. A partir disso, foi elaborada uma proposta didática envolvendo o RPG associado à obra o *Sobrinho do Mago*.

Inicialmente, a pesquisa seria aplicada em uma turma do 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública, localizada em Cariacica- ES. A ideia surgiu durante o meu estágio, após observar os alunos nos intervalos das aulas jogando RPG. Esses alunos integravam um grupo denominado “Clube Geek⁹”. Em seus encontros eles conversavam sobre quadrinhos, literatura, filmes, mitologia e também jogavam RPG e Magic Cards¹⁰. Com o fechamento das escolas em março de 2020, mudou-se a metodologia de pesquisa e, diante disso, foram realizadas pesquisas em bibliotecas online da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Em seguida, buscou-se destacar a aplicabilidade do jogo como recurso pedagógico voltado para a leitura e a escrita.

Assim, definiu-se como escopo deste trabalho: Pesquisas realizadas no Brasil entre os

⁹ Os alunos fazem clubes na escola de acordo com seus hobbies. O Clube Geek faz referência a cultura nerd.

¹⁰ Jogo de cartas colecionáveis

anos 2000 e 2020, possuindo foco no ensino de Língua Portuguesa e/ou Educação, ou em conceitos estudados pela disciplina de Português, ainda que tenha sido aplicado fora do ambiente escolar.

4 ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção apresentamos, com um breve comentário, as oito dissertações selecionadas para compor o corpus dessa pesquisa.

Quadro 1 – Informações gerais sobre a primeira dissertação analisada.

O RPG e a leitura: uma intervenção lúdica no Ensino Fundamental II	
Grau:	Dissertação
Ano:	2016
Autor(es):	Maria Vanda Medeiros de Araújo Ferreira
Palavras-Chave:	Leitura, Leitor, Motivação, Jogos de RPG
Áreas de Conhecimento	Língua Portuguesa

Fonte: A autora (2021).

Ferreira (2016), em sua dissertação, aborda como o RPG pode contribuir para a formação de leitores, alertando sobre a maneira como o professor trabalha a compreensão leitora e a interpretação textual em sala de aula. Para isso, a autora realizou uma entrevista utilizando questionários sobre a leitura para levantar as informações pretendidas. Os questionários foram respondidos por cinco professoras e trinta e um alunos do Ensino Fundamental II de uma escola localizada na cidade de Baixio no estado do Ceará.

Em síntese, Ferreira (2016) observou que os educandos estão desmotivados para a leitura, sugerindo que a escola repense suas metodologias. Nessa perspectiva, a autora observou que o jogo fez com que os alunos não enxergassem a leitura como uma obrigação, mas, como algo prazeroso e até divertido, atendendo às diferentes demandas presentes na sala de aula, além de contribuir para a produção de sentido na leitura e na escrita.

Quadro 2 – Informações gerais sobre a segunda dissertação analisada.

Leitura e escrita de jovens em contextos de RPG (<i>Role Playing Game</i>).	
Grau:	Dissertação
Ano:	2007
Autor(es):	Vivianete Milla de Freitas

Palavras-Chave:	RPG, cultura escrita, produção de textos, leitura, juventude.
Áreas de Conhecimento	Educação

Fonte: A autora (2021).

Freitas (2007) considera a apatia dos alunos para a leitura e a produção de texto. A autora pontua que o adolescente atual, principalmente os que possuem idade entre 14 e 17 anos, escrevem da maneira que se comunicam. Dessa forma, sua escrita contém gírias, abreviações, repetições e vícios de linguagem. Freitas (2007), em sua metodologia estabeleceu uma pesquisa qualitativa, de método etnográfico, realizando a observação direta e a análise das produções textuais feitas por um grupo de seis RPGistas¹¹ em situações não-escolares. Para o desenvolvimento do trabalho, a autora estabeleceu um perfil dos adolescentes a serem observados, por exemplo, ser estudante do Ensino Médio, residir em Belo Horizonte, possuir acesso à Internet em casa e principalmente que fossem jogadores de RPG.

Em resumo, a autora observou que os jogadores possuem o hábito de ler, principalmente as leituras voltadas para a preparação do jogo. O RPG amplia a imaginação e estimula a escrita individual e coletiva através de leituras literárias, contribuindo para a socialização dos jogadores, que por sua vez, utilizam recursos como a intertextualidade e a onomatopeia nas produções textuais.

Quadro 3– Informações gerais sobre a terceira dissertação analisada.

Cartas à mesa: o ensino da leitura literária através do RPG	
Grau:	Dissertação
Ano:	2018
Autor(es):	Franciela Silva Zamariam
Palavras-Chave:	Ensino de Literatura, Formação de Leitor, Ensino Médio, A cartomante, RPG
Áreas de Conhecimento	Língua Portuguesa

Fonte: A autora (2021).

Ao introduzir a temática, Zamariam (2018), tece comentários sobre o abismo existente entre a leitura na escola e o modo de vida dos adolescentes. Os jovens encaram a leitura como

¹¹ O termo RPGista foi adotado pelos jogadores brasileiros após a sugestão circular na revista de RPG Dragão Brasil.

uma atividade tediosa, algo que funciona apenas como um requisito para as avaliações. Em 2008, a autora desenvolveu uma pesquisa com uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental e concluiu que as leituras em sala de aula só afastavam os alunos da Literatura. Os estudantes entrevistados sugeriram que a leitura dos clássicos fosse mais dinâmica e criativa. A sugestão feita pelos alunos motivou a autora na realização dessa nova pesquisa envolvendo a utilização do lúdico nas leituras em sala de aula.

Zamariam (2018) selecionou alunos do primeiro ano do Ensino Médio que jogam RPG e aplicou o jogo tendo por base o conto *A cartomante*, de Machado de Assis. Assim, a autora observou a maneira que a literatura estava sendo desenvolvida no ambiente escolar e a importância de uma metodologia apropriada na prática da leitura.

Em síntese, a autora destacou que o uso do RPG foi bem sucedido enquanto ferramenta para atrair os alunos para o universo da leitura literária, permitindo que eles entendessem o enredo e construíssem o sentido da obra com mais facilidade. No momento da leitura compartilhada eles desenvolveram sua criticidade e tiveram acesso a interpretação do outro, promovendo o diálogo e a socialização.

Quadro 4– Informações gerais sobre a quarta dissertação analisada.

Vamos jogar RPG?: diálogos com a literatura, o leitor e a autoria.	
Grau:	Dissertação
Ano:	2008
Autor(es):	Edson Ribeiro Cupertino
Palavras-Chave:	Literatura infanto-juvenil, Práticas de leitura, <i>Role playing game</i>
Áreas de Conhecimento	Língua Portuguesa

Fonte: A autora (2021).

Cupertino (2008) discorre sobre a relação entre o RPG, a literatura e a sociedade, abordando como as estruturas ficcionais e as formas do conto maravilhoso, fazem parte das narrativas interativas e da produção coletiva. O autor analisou as discussões que ocorrem nos fóruns do jogo, bem como os relatos dos jogadores sobre o uso das regras gramaticais da ficção.

Em conclusão, o autor afirmou que o RPG aguçou nos jogadores um interesse pelas produções textuais e o estudo de literatura, contribuiu para a criatividade e a criticidade dos jovens, que atuaram juntos na construção dos personagens e da narrativa.

Quadro 5– Informações gerais sobre a quinta dissertação analisada.

Escolhas lexicais e caracterização de personagens: uma proposta de atividade didática com base na leitura e no <i>Role Playing Game</i>	
Grau:	Dissertação
Ano:	2018
Autor(es):	Patrícia Torres
Palavras-Chave:	Escolhas lexicais, Intencionalidade Narrativa interativa, Personagem, RPG
Áreas de Conhecimento	Língua Portuguesa

Fonte: A autora (2021).

Torres (2018), em sua metodologia elaborou uma sequência de ensino para alunos do 7º ano do Ensino Fundamental II. A autora trabalhou o jogo somado à leitura do livro infanto-juvenil *O Clube dos Sete*, de Marconi Leal (2015), objetivando desenvolver a criticidade e a reflexão dos alunos, além das seleções lexicais na criação das personagens.

A autora observou que o jogo e a leitura fizeram com que os alunos se abrissem mais para as trocas de experiência e o diálogo, permitindo uma aprendizagem espontânea e significativa. Os educandos ficaram mais entusiasmados com as atividades de leitura e produção textual. Todavia, foi no momento de interação que a compreensão do texto realmente aconteceu. O jogo somado com a obra escolhida trabalhou a criatividade e a criticidade ao criar os personagens e a narrativa.

Quadro 6– Informações gerais sobre a sexta dissertação analisada.

<i>O role playing game e a escola: múltiplas linguagens e competências em jogo um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar.</i>	
Grau:	Dissertação
Ano:	2006
Autor(es):	Luiz Eduardo Ricon de Freitas
Palavras-Chave:	RPG, <i>Role Playing Games</i> , Jogos Educativos, Múltiplas Linguagens, Desenvolvimento de Competências
Áreas de Conhecimento	Educação

Fonte: A autora (2021).

Freitas (2006), em sua dissertação, registra e pondera uma experiência em que os jogos

de RPG foram inseridos como parte do currículo de uma escola particular da zona sul do Rio de Janeiro. Ele selecionou 69 crianças e adolescentes dos 9 aos 17 anos de idade, que participavam da 5ª série do Ensino Fundamental ao 2º ano do Ensino Médio, para atuar em oficinas com o foco nesta pesquisa. O autor realizou observações durante todo o processo de estudo e analisou as produções dos alunos durante os jogos, como os textos, desenhos, mapas, maquetes.

Freitas (2006) observou que o jogo permitiu o desenvolvimento de inúmeras habilidades, tais como o raciocínio lógico, linguístico, interpessoal, cognitivo, afetivo e criativo, aproximando o aluno do ambiente escolar. O RPG trabalhou o desenvolvimento de múltiplas linguagens, fortalecendo as relações sociais dentro da sala de aula. Os alunos trouxeram muitos textos, imagens, citações, hiperlinks, apropriações para o jogo, desenvolvendo a imaginação e a criatividade. O autor também destaca que a oralidade, a escrita, as leituras, os desenhos, as informações, os objetos, ou seja, todas as ferramentas que os alunos trouxeram para o jogo durante a pesquisa poderiam ser utilizadas nas aulas de diversas disciplinas ou até mesmo ser trabalhadas de forma interdisciplinar.

Quadro 7– Informações gerais sobre a sétima dissertação analisada.

<i>Role Playing Game (RPG) no ensino fundamental: uma aventura em busca do desenvolvimento psíquico e intelectual.</i>	
Grau:	Dissertação
Ano:	2019
Autor(es):	Karine Josieli König Meyer.
Palavras-Chave:	Atividades de estudo, atividades de jogo, Tecnologias educacionais em rede.
Áreas de Conhecimento	Ciências Humanas e Educação

Fonte: A autora (2021).

Meyer (2019), abordou o RPG como um instrumento eficaz no processo de aprendizagem, trabalhando não apenas o imaginário e a lógica, mas, também contribuindo para a socialização dos alunos. A autora selecionou 23 alunos pertencentes a uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, em uma escola da Rede Municipal de Santa Maria/RS, a partir de tarefas de estudo elaboradas em um jogo de RPG. A pesquisadora utilizou diário de campo, entrevistas, registros de imagem, produção documental e observação participante para coletar os dados necessários para a dissertação.

Vale destacar que a pesquisa não teve como foco as aulas de Língua Portuguesa, mas

no processo de aprendizagem do aluno. Assim, os resultados obtidos também equivalem aos resultados esperados para a assimilação do conteúdo de português.

Meyer (2019) observou que os educandos se sentiram mais motivados a buscar novos conteúdos, pois o jogo promoveu a reflexão, análise e planejamento mental, contribuindo para o desenvolvimento psicológico e intelectual do aluno. A autora destaca que eles passaram a atuar ativamente na construção do conhecimento, possuindo mais facilidade para assimilar o conteúdo. O jogo ajudou no processo de socialização e na atuação do educando dentro do coletivo, pois os alunos apresentavam dificuldade para trabalhar em grupo e aceitar opiniões contrárias das suas. Ao refletir sobre a perspectiva do professor em relação ao uso do RPG percebeu que eles possuíam dificuldades para utilizar o jogo em sala de aula. Entretanto, apesar dos desafios, ao observar os resultados os docentes se sentiram mais motivada a usar esse recurso em seu planejamento.

Quadro 8– Informações gerais sobre a oitava dissertação analisada.

Hiperficção e Role playing Games: dos jogos narrativos às práticas de leitura e escrita no ensino fundamental.	
Grau:	Dissertação
Ano:	2016
Autor(es):	Geovani Henrique Santos de Souza
Palavras-Chave:	Hiperficção, Multiletramentos, Epilinguística
Áreas de Conhecimento	Língua Portuguesa

Fonte: A autora (2021).

Souza (2016), em sua dissertação, buscou uma metodologia de ensino para que ocorra uma aprendizagem significativa da língua portuguesa. O autor selecionou uma turma 8º ano de uma escola do campo em tempo integral de Vila Velha/ES e utilizou o *role playing game* e alguns jogos narrativos para trabalhar a oralidade e a escrita ficcional, de modo colaborativo. Promovendo assim, a fantasia e a criatividade.

Em conclusão, Souza (2016) observou que os alunos escreviam por obrigação escolar e que após a atividade eles passaram a procurar por livros na biblioteca. O autor destacou que o uso da Hiperficção, do RPG e dos jogos narrativos contribuíram para as práticas de leitura e escrita ficcional, além de promover a colaboratividade dos educandos. Os estudantes desenvolveram segurança com a própria escrita e se envolveram em situações significativas com o texto ficcional.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

As dissertações escolhidas abordam os resultados das experiências advindas da utilização do RPG dentro e fora do ambiente escolar. Segundo Ferreira (2016), muitos professores costumam ouvir que os educandos não sentem prazer em ler. Por isso, é importante que o educador conheça novas ferramentas para despertar o interesse dos alunos pelas práticas de leitura e produção textual. Zamariam (2018), defende o RPG como uma ferramenta capaz de cativar os alunos para as atividades de leitura literária, possibilitando uma melhor compreensão do texto.

Os resultados obtidos à luz das dissertações, de maneira geral, são positivos e corroboram para as práticas de leitura interativa e escrita criativa. De acordo com Ferreira (2016), o *Role Playing Game* aguça no aluno o gosto pela leitura, além de deixar as aulas mais dinâmicas. Segundo Souza (2016), os discentes durante o jogo tiveram mais confiança com a própria escrita e participaram de situações significativas com o texto ficcional.

Conforme Cupertino (2008), o RPG é um jogo que constrói a narrativa de maneira colaborativa. Em consonância Freitas (2007), reconhece que o jogo intensifica a inventividade e imaginação dos jogadores. A partir da relação existente entre os jogos de RPG e a literatura fantástica faz-se necessário evocar as contribuições teóricas realizadas por Todorov (2017), que diferencia os subgêneros do Fantástico. Os jogos de RPG, em sua maioria, transpassam o maravilhoso à medida que levam os jogadores para um universo alternativo em que o sobrenatural é assumido como possibilidade. Esse mundo peculiar provoca o leitor ao refletir uma realidade que o confronta e o leva a considerar suas próprias ações e pensamentos.

Em conformidade com Candido (1972), que reitera a função humanizadora da literatura, temos Torres (2018), que observou que o jogo e a leitura permitem que os educandos compartilhem suas vivências e dialoguem com o outro, contribuindo para a criticidade dos alunos. Desse modo, percebemos como os alunos são seres atuantes no processo de aprendizagem, pois ao utilizar o lúdico eles passam a participar como protagonistas na construção do conhecimento. Meyer (2019) destaca que o RPG favorece o processo de socialização, contribuindo para o desenvolvimento psicológico e intelectual do indivíduo. Assim, foi possível perceber o quanto o RPG é útil na solidificação de habilidades cognitivas voltadas à educação, como afirma Vygotsky (1988) e Ausubel (2003) ao defender o lúdico no processo de aprendizagem significativa.

Em suma, percebemos que os objetivos gerais e específicos do presente trabalho vão ao encontro dos resultados analisados nas dissertações selecionadas, como a promoção da leitura e da produção textual, a potencialização da imaginação e da criatividade, o desenvolvimento da

oralidade e da interpretação textual, a promoção da reflexão e do pensamento crítico, o fortalecimento das relações interpessoais e da cooperatividade, o protagonismo dos alunos que participaram ativamente na construção do conhecimento, além do amadurecimento psicológico e intelectual dos estudantes.

Vale ressaltar, que apesar do RPG ser uma alternativa lúdica para o ensino de português, muitos professores apresentam dificuldade para utilizar o jogo. Nesse sentido, as pesquisas realizadas auxiliam os docentes no modo como podem usufruir do jogo em suas práticas, podendo inclusive trabalhar de maneira multidisciplinar. Por isso, na seção a seguir propomos uma sugestão didática visando auxiliar o professor na utilização do RPG dentro da sala de aula.

6 SUGESTÃO DIDÁTICA

O docente ao ministrar as aulas de Português acaba enfrentando obstáculos para trabalhar a leitura e a produção textual, por exemplo, a indiferença dos alunos. Cosson (2014), afirma que muitos educadores se concentram na gramática normativa, apresentando dificuldades para trabalhar a literatura com os alunos que, por sua vez, acabam não possuindo um amplo conhecimento de leitura. Por isso, muitos alunos se mostram desinteressados, não se envolvendo significativamente nas atividades tradicionais de Língua Portuguesa e, conseqüentemente, conforme destaca Cosson (2014), acabam lendo pouco, principalmente literatura.

De acordo com Soares (2012, p.47) o letramento literário “[...] é o estado ou condição de quem não apenas saber ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita.” Diante disso, a escola tem a responsabilidade de promover o letramento literário, por ser uma prática na qual os educandos poderão realizar as leituras de textos literários, sendo que o professor atuará como mediador proporcionando diferentes formas de ler esses textos. Em conformidade com Cosson (2014, p. 34) destacamos que a “[...] literatura na escola tem por obrigação investir na leitura desses vários sistemas para compreender como o discurso literário articula a pluralidade da língua e da cultura.”

Pensando nisso, elaboramos uma sugestão didática fundamentada nas orientações de Rildo Cosson (2014), visando auxiliar o professor nas práticas de leitura interativa e escrita criativa. Assim, conscientes da rotina e dos inúmeros desafios que o professor vivencia dentro da sala aula, nossa sugestão pedagógica possibilita a elaboração de um plano de aula para as realidades diferentes experimentadas pelos docentes. De acordo com Oliveira (2013), a sequência didática é um procedimento simples que reúne as atividades ligadas entre si, e prescinde de um planejamento que delimita as etapas para que os conteúdos disciplinares sejam

trabalhados de forma integrada e dinâmica. Por isso, Cosson (2014), propõe a aplicação de uma sequência básica composta por quatro passos: **motivação, introdução, leitura e interpretação.**

As sequências didáticas integram a rotina pedagógica do professor, que traça seus objetivos e as ferramentas para alcançá-los. Sendo assim, além de dominar o conteúdo o educador precisa conhecer as particularidades de seus alunos, visando apresentar alternativas que promovam um espaço de crescimento contínuo e significativo. O professor que se posiciona como um norteador no processo de ensino aprendizagem é o responsável por realizar as intervenções necessárias durante a execução da atividade, alcançando não apenas os objetivos relacionados ao conteúdo, mas, contribuindo para a construção de uma consciência crítica.

A proposta tem por base a adaptação da obra *O Sobrinho do Mago*, de C.S. Lewis, para o jogo de RPG. O livro escolhido se enquadra no gênero fantástico e usa um mundo alternativo para refletir a nossa realidade, expondo assuntos como a maldade dos homens, o sofrimento, a morte. Ao utilizar animais falantes e seres encantados, o escritor trata de situações e sentimentos difíceis de serem assimilados, mas que ganham leveza através da fantasia. As considerações realizadas a partir desse universo fantástico renovam a maneira como encaramos o mundo real e nos transforma de modo profundo. Essa sequência é organizada em três etapas e é direcionada ao 1º ano do Ensino Médio.

Ao considerarmos a proposta de sequência básica de Cosson (2014), o professor terá que realizar os seguintes passos:

- 1- **Motivação:** consiste em preparar os leitores para o primeiro contato com a obra;
- 2- **Introdução:** apresentar leitor e obra;
- 3- **Leitura:** o leitor terá contato com o texto;
- 4- **Interpretação:** realizar as inferências.

Diante disso, o educador conduzirá os educandos a uma meditação sobre a função da literatura e como ela se faz presente na vida deles dentro e fora do ambiente escolar. Esse primeiro momento é necessário para que eles percebam como a literatura poderá ser utilizada como instrumento de manifestação e transformação individual e social, assim o professor passará para eles o curta-metragem “Os fantásticos livros voadores do Senhor Lessmore¹²”, de William Joyce e Brandon Oldenburg.

Posteriormente, o docente apresentará aos alunos a obra escolhida e a história de vida do escritor para que possam realizar uma leitura compartilhada do livro. Nesse momento é

¹² Filme de animação em curta-metragem estadunidense de 2011 que narra uma fantástica viagem pelo mundo dos livros. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S8R6IV1QHA0> Acesso em: 20 de março de 2021.

interessante que o professor provoque os alunos, explorando os elementos fantásticos observados na ilustração da capa e no título do livro, além de levantar hipóteses junto com os alunos sobre o conteúdo da obra antes da leitura. O professor poderá perguntar se eles já leram ou assistiram alguma adaptação cinematográfica da saga *As crônicas de Nárnia*, caso algum aluno já tenha tido contato com alguma das histórias, o professor poderá solicitar que eles exponham suas opiniões sobre o mundo alternativo de Nárnia.

O incentivo à leitura e interpretação do texto ocorrerá por meio da implementação de Tertúlias Literárias, que poderá acontecer de forma alternada, iniciando na escola e intercalando com a leitura em casa ou escolher um capítulo do livro e realizar a leitura compartilhada na sala de aula. A Tertúlia Literária Dialógica é uma atividade cultural e educativa firmada no diálogo como concretizador do processo de aprendizagem. Não possui dificuldades de caráter social ou cultural, pois é uma atividade gratuita, aberta a todos, de diversos coletivos sociais e culturais, inclusive às pessoas que aprenderam a ler recentemente (MELLO, 2002). Assim, o professor deverá organizar a sala em forma de roda de conversa. O momento de leitura compartilhada promove a socialização ao permitir que os alunos não apenas se expressem, mas ouçam o que o outro tem a dizer, exercendo a criticidade e reflexão.

Na segunda etapa o professor selecionará alguns alunos que já conhecem a dinâmica do RPG para auxiliar os outros na compreensão do funcionamento do jogo. Caso nenhum aluno saiba jogar, o docente solicitará uma pesquisa sobre o *Role playing game* feita por toda a sala. A escolha pelo jogo foi pautada em observações sobre o perfil atual do jovem que se mostra cada vez mais introduzido na cultura geek¹³. Os PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais) também reiteram a relevância dos jogos:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações. BRASIL (1998).

Após os discentes terem aprendido como se joga, o professor dividirá a turma em grupos de cinco pessoas. O professor será o responsável por nortear a atividade. A princípio será definido o mundo alternativo em que ocorrerá a história, como o jogo será uma adaptação do livro *O Sobrinho do Mago*, o ambiente escolhido será o universo de Nárnia. Posto isso, serão disponibilizadas aos alunos as cartolinas para que eles possam desenhar o cenário destacando o relevo, a hidrografia, o solo, a fauna e a flora daquele lugar, inspirando-se nas descrições

¹³ Conjunto de hábitos relacionadas às diversas áreas do entretenimento, como computadores, games, livros, filmes e o pop em geral.

realizadas por C.S Lewis e que estão expostas nas Regras Gerais elaboradas pelo professor.

Na série de livros das *Crônicas de Nárnia*, Aslam é o Grande Leão, aquele que exprime valores de bondade, sacrifício, justiça e amor. O Leão, que conta sempre com a colaboração dos outros personagens, é o responsável por manter Nárnia a salvo da Feiticeira Branca, que é a antagonista da narrativa. Partindo desse fundamento, o professor lançará um desafio principal, pois um dos objetivos do jogo é que os jogadores trabalhem por um bem comum desenvolvendo a colaboratividade. O desafio será lido pelo professor no início do jogo quando a sinopse da história for apresentada aos alunos. Nesse caso, as personagens deverão encontrar Aslam para que ele derrote a Feiticeira Branca.

Em seguida, o professor solicitará que cada grupo crie desafios secundários para o outro grupo jogar. Esses desafios secundários são obstáculos vivenciados pelos protagonistas ao longo da sessão, por exemplo: Os jogadores deverão encontrar uma forma de não ouvir o canto das sereias ao atravessar o mar. Assim, quando os desafios forem para o personagem individualmente valerão no máximo 3 pontos, já os desafios que necessitem de trabalho em equipe poderão valer até 8 pontos. Vale lembrar que na sessão teremos quatro personagens e o mestre, sendo que o mestre além de narrar o jogo poderá alterar os desafios secundários estabelecidos pelo outro grupo, caso ele queira.

O professor disponibilizará quatro fichas com as características dos personagens que serão interpretados pelos alunos ao longo da sessão de RPG. Essas fichas deverão conter os pontos fortes e fracos daqueles protagonistas. Tais atributos serão definidos pelo professor, tendo sempre em mente a saga escolhida. Após o jogo, será solicitado aos alunos que representem a história interpretada sob a forma de redação. O professor recolherá os textos para a correção, e depois disso conversará com os grupos sobre as produções textuais, sanando dúvidas e solicitando que eles reescrevam os textos seguindo as orientações expostas nas produções corrigidas para agrupa-las em um livro de histórias de RPG. Por fim, é interessante que o professor converse com a turma para um feedback da proposta desenvolvida recebendo sugestões para as próximas atividades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A formação de leitores e escritores é um dos desafios enfrentados pelos professores dentro da sala de aula, que investigam formas para lidar com o desinteresse dos alunos pelas aulas de Língua Portuguesa. Frente a essas questões, refletir acerca do modo como ocorre a leitura e a escrita demandam uma nova compreensão das práticas pedagógicas que estão sendo usadas na escola.

Buscou-se nessa pesquisa apresentar o *Role playing game* como uma alternativa eficaz para motivar os educandos nas atividades de leitura interativa e escrita criativa, considerando que o jogo e a fantasia permeiam o universo dos jovens atuais. Para isso, realizamos um levantamento teórico que evidenciou como é a utilização do RPG na prática e quais contribuições individuais e coletivas o ato de jogar oferece aos alunos. Em consonância com as análises realizadas, percebemos que o jogo cativa os alunos para o mundo da fantasia, como resultado, a leitura e a escrita se tornam cada vez mais interessantes. Em cada etapa buscamos relacionar o fantástico com a vida dos alunos, proporcionando uma reflexão sobre as didáticas utilizadas pelo professor.

Confirmamos por meio das dissertações analisadas que o RPG também estimula a imaginação e a criatividade, propicia o desenvolvimento de espaços favoráveis à aprendizagem permitindo o aumento do interesse do educando na aula, oportuniza desenvolvimento da expressão oral. Ao viabilizar a socialização o jogo promove a reflexão, o pensamento crítico e o protagonismo dos alunos na construção do saber em uma educação democrática.

Apesar dos avanços nas práticas de leitura e escrita possibilitados pelo RPG, devo frisar que cada indivíduo possui seus interesses e dificuldades particulares. Por essa razão, não pretendemos afirmar que o RPG é uma estratégia lúdica infalível, mas, de uma maneira geral, a utilização do jogo é satisfatória. Todavia, é necessário ter em pauta as especificidades de cada educando para ajustar o planejamento didático não apenas ao perfil do grupo, mas ponderando cada aluno em sua singularidade. Uma turma é formada por discentes que são mais tímidos e retraídos ou mais imperativos, dentre outras características. À vista disso, o docente precisa conhecer de perto seus alunos fortalecendo os preceitos da educação dialógica.

Concluindo, apresentamos como sugestão didática a utilização do RPG associado à obra *O Sobrinho do Mago*, para que o professor possa reunir as atividades e as etapas para que a leitura interativa e a escrita criativa sejam trabalhadas de forma integrada e dinâmica. Pretendemos também que esse artigo sirva como material de apoio para novos estudos voltados para a utilização do RPG dentro da escola.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUSUBEL, D. P. **Aquisição e Retenção de Conhecimentos: Uma Perspectiva Cognitiva.** Lisboa: Edições Técnicas Plátano, 2003.
- BETTELHEIM, B. **A Psicanálise dos Contos de Fadas.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BÍBLIA. Português. **Bíblia sagrada:** contendo o antigo e o novo testamento. Trad. João Ferreira de Almeida. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1993.

BRASIL, **Lei de Diretrizes e B.** Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

CANDIDO, Antonio. **A literatura e a formação do homem.** In *Ciência e Cultura*. São Paulo: v 24, n 9, 1972.

CANDIDO, Antonio. **O direito à literatura.** Vários escritos. 3. ed. São Paulo: Duas Cidades, 1995.

CARROL, Lewis. **Alice:** aventuras de Alice no País das Maravilhas; através do espelho e o que Alice encontrou por lá. Trad. Maria Luíza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2009.

COSSON, Rildo. **Letramento Literário:** teoria e prática. 2ª Edição. 4ª Reimpressão. São Paulo: Contexto, 2014.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. 2008. 125 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

FERREIRA, M. V. M. de A. **O RPG e a leitura:** uma intervenção lúdica no ensino fundamental II. 2016. 105 f. Dissertação (Mestrado profissional em Letras) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, Cajazeiras, 2016.

FREITAS, L. E. R. **O Role Playing Game e a Escola:** Múltiplas linguagens e competências em jogo – um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar. 2006. 176 f. Dissertação de mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação, Departamento de Educação do Centro de Teologia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica/Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

FREITAS, V. M. **Leitura e escrita de jovens em contexto de RPG (RolePlaying Game).** 2007. 125 f. Dissertação de Mestrado em Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

LEWIS, C. S. **As crônicas de Nárnia.** Tradução de Paulo Mendes Campos e Silêda Steuernagel. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.

LEWIS, C. S. **Um experimento na crítica literária.** Tradução de João Luís Ceccantini. São Paulo: Editora UNESP, 2009b.

MACINTYRE, Alasdair. **After Virtue.** Notre Dame: University of Notre Dame Press, 1984.

MELLO, R. R. de. **Comunidades de Aprendizagem:** contribuições para a construção de alternativas para uma relação mais dialógica entre a escola e grupos de periferia urbana. Barcelona: Centro de Investigação Social e Educativa, Universidade de Barcelona, Relatório de Pós-Doutorado, 2002.

MEYER, K. J. K. **Role Playing Game (RPG) no ensino fundamental:** uma aventura em busca do desenvolvimento psíquico e intelectual. 2019. 184 f. Dissertação (Mestrado) Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2019.

OLIVEIRA, Maria Marly. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

- ROCHA, M. S. **RPG: jogo e conhecimento – o role playing game como mobilizador de esferas do conhecimento.** 2006. 142 f. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação, Universidade metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.
- SANTOS, Santa Marli Pires (org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros/ Magda Soares.** - 3. Ed. – 1. reimp. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- SOUZA, G. H. S. **Hiperficção e Roleplaying Games: dos jogos narrativos às práticas de leitura e escrita no ensino fundamental.** 2016. 129 f. Dissertação (Mestrado). Instituto Federal do Espírito Santo, Vitória, 2016.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica.** São Paulo: Perspectiva, 2017.
- TORRES, Patrícia. **Escolhas lexicais e caracterização de personagens: uma proposta de atividade didática com base na leitura e no Role Playing Game.** 2018. 180 f. Dissertação (Mestrado em Letras em Rede Nacional) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.
- VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar.** 2008. 169 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara, 2008.
- VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- ZAMARIAM, Franciela Silva. **Cartas à mesa: O ensino da leitura literária através do RPG.** 2018. 177 f. Dissertação (Mestrado) - PPGEL, Letras Vernáculas e Clássicas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.
- ZANINI, Maria do Carmo (org). **Anais do I Simpósio RPG & Educação.** São Paulo: Devir, 2004.

APÊNDICE 1- Tabela com as regras gerais para a criação do cenário

CARACTERÍSTICAS DO UNIVERSO DE NÁRNIA	
REGRA 1	<p>Para criar o cenário do mundo de Nárnia os jogadores deverão considerar as seguintes características:</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Nárnia é um mundo plano e geocêntrico, diferente do nosso.❖ No início das Terras de Nárnia, o oceano tem água doce, é coberto por flores, e o céu encosta no mar.❖ No extremo leste desse oceano está o país de origem de Aslam;❖ As rochas que estão no interior da terra são criaturas vivas, bem como as estrelas e as árvores;❖ Os animais em Nárnia falam;❖ Nárnia é repleta de seres mitológicos;❖ Nárnia é o principal país dentro do mundo de Nárnia. Entretanto, esse universo possui outros locais, por exemplo, a Arquelândia, Cair Paravel, Ermo do Lampião, a Calormânia, a Charneca de Ettin, o Grande Deserto, Telmar, entre outros. Os jogadores poderão

	<p>considerar esses outros locais na hora de desenhar o cenário.</p>
<p>REGRA 2</p>	<p>Lewis cria vários planos alternativos, sendo Nárnia um deles. Em <i>O Sobrinho do Mago</i>, podemos observar o Bosque entre Mundos que possui lagos que ligam diversos universos, como o de Charn que é a Terra da Feiticeira Branca.</p> <p>Nesse jogo só será considerado o universo de Nárnia.</p> <p>Por Aslam! Por Nárnia! ♥</p>

Fonte: As descrições utilizadas para compor as regras são baseadas na obra *As Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis.

APÊNDICE 2- Sinopse do jogo

Vocês despertaram a Feiticeira Branca e junto com ela o mal chegou às Terras de Nárnia. Agora vocês precisarão derrotá-la. Mas, não fiquem aflitos, vocês não estão sozinhos. O mal cessará quando Aslam retornar. Encontrem Aslam e salvem Nárnia, só ele poderá derrotar a Feiticeira Branca.



Imagem disponível em: <https://i.pining.com/originals/06/2a/be/062abe4c63270ec99e45bb47fd58b314.jpg>

Acesso em: 19 de março de 2021

Fonte: A sinopse foi elaborada pela autora (2021) tendo por base a obra *As Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis.

APÊNDICE 3- Ficha com as características do personagem Digory Kirke

Digory Kirke

Descrição: É um menino amoroso e leal aos amigos. Libertou Jadis das Terras de Charn e agora precisa encontrar Aslam para que ele possa derrotá-la.

Habilidades:

Força: 3 (muito bom)

Inteligência: 2 (bom)

Rapidez: 1 (ruim)

Coragem: 2 (bom)

Dificuldades: Não sabe nadar

(recebe -1 de FORÇA dentro da água)



Imagem disponível em:

<https://mbtfiction.com/2017/12/14/polly-plummer-estj/> Acesso em: 19 de março de 2021

Raça: Humana- Filho de Adão e Filho de Eva

Naturalidade: Inglaterra

"... a esperança, só veio quando se lembrou dos olhos de Aslam."
(As Crônicas de Nárnia - C.S. Lewis)

Ferramenta: Possui uma bússola mágica que aponta para a direção que Aslam está.

Por Aslam! Por Nárnia!

Fonte: A ficha foi elaborada pela autora (2021) tendo por base a obra *As Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis.

APÊNDICE 4- Ficha com as características da personagem Polly Plummer

Polly Plummer

Descrição: É uma menina amiga e com muita intuição. Entra em Nárnia com Digory.

Habilidades:

Força: 2 (bom)

Inteligência: 3 (muito bom)

Rapidez: 2 (bom)

Coragem: 1 (ruim)

Dificuldades: Medo de escuro.

(recebe -1 de INTELIGÊNCIA em lugares muito escuros)

Ferramenta: Possui uma corda mágica inquebrável

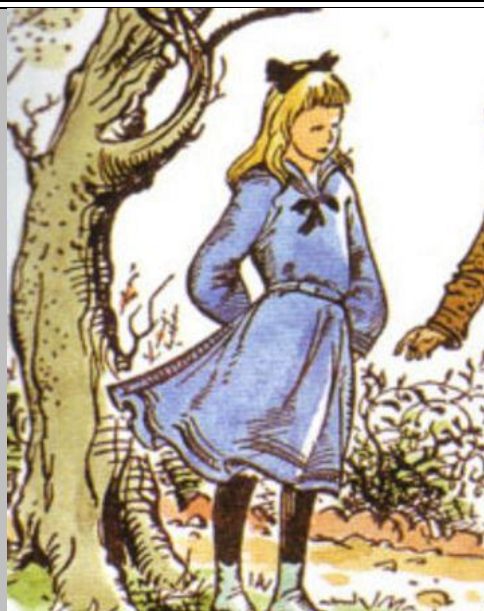


Imagem disponível em:

https://narnia.fandom.com/fr/wiki/Polly_Plummer

Acesso em: 19 de março de 2021

Raça: Humana- Filha de Adão e Filha de Eva

Naturalidade: Inglaterra

"A lembrança daquela bondade dourada retornava, dando-lhes a certeza de que tudo estava bem. E sabiam que podiam encontrá-la ali perto, numa esquina ou atrás de uma porta."

(As Crônicas de Nárnia - C.S. Lewis)

Por Aslam! Por Nárnia!

Fonte: A ficha foi elaborada pela autora (2021) tendo por base a obra *As Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis.

APÊNDICE 4- Ficha com as características do personagem Pluma

PLUMA

Descrição: é um cavalo falante e um pouco arrogante. Pluma é conhecido como O Pai de todos os Cavalos Alados de Nârnia

Habilidades:

Força: 2 (bom)

Inteligência: 1 (ruim)

Rapidez: 3 (muito bom)

Coragem: 2 (bom)

Dificuldades: Não consegue ficar em silêncio (recebe - 2 de RAPIDEZ em situações que ele precise ficar quieto.)



Imagem disponível em: <http://stella-paiva.blogspot.com/2012/01/resumo-do-livro-as-chronicas-de-nania-o.html> Acesso em: 19 de março de 2021

Raça: Narniano

Naturalidade: Nârnia

“Não são obrigados a manter sempre a gravidade. Pois também o humor, e não só a justiça, mora na palavra.”
(As Crônicas de Nârnia – C.S. Lewis)

Ferramenta: Possui asas, podendo voar.

Por Aslam! Por Nârnia!

Fonte: A ficha foi elaborada pela autora (2021) tendo por base a obra *As Crônicas de Nârnia* de C.S. Lewis.

APÊNDICE 5- Ficha com as características do personagem Ripchip

RIPCHIP

Descrição: Ele é um rato falante de Nárnia, sempre armado com uma espada e usando uma pluma atrás da orelha.

Habilidades:

Força: 1 (ruim)

Inteligência: 2 (bom)

Rapidez: 2 (bom)

Coragem: 3 (muito bom)

Dificuldades: sensível ao calor
(recebe -1 de CORAGEM em locais muito quentes)



Imagem disponível em
<https://br.pinterest.com/pin/513832638740721438/>
Acesso em: 19 de março de 2021

Raça: Nárniano

Naturalidade: Nárnia

"Coisas extraordinárias acontecem a pessoas extraordinárias."

(As Crônicas de Nárnia - C.S. Lewis)

Ferramenta: Possui uma espada

Por Aslam! Por Nárnia!

Fonte: A ficha foi elaborada pela autora (2021) tendo por base a obra *As Crônicas de Nárnia* de C.S. Lewis.