



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ - UFPA
INSTITUTO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO – ILC
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS EM REDE NACIONAL
PROFLETRAS/UFPA

RAFAEL DOS SANTOS LOPES

**JOGOS DE RPG NA MEDIAÇÃO EDUCACIONAL: UMA ANÁLISE
DISCURSIVA SOBRE A IDENTIDADE CULTURAL EM UMA ESCOLA
RIBEIRINHA MARAJOARA NO RIO CANATICU, EM CURRALINHO –
PA**

Belém – PA
2022

RAFAEL DOS SANTOS LOPES

**JOGOS DE RPG NA MEDIAÇÃO EDUCACIONAL: UMA ANÁLISE
DISCURSIVA SOBRE A IDENTIDADE CULTURAL EM UMA ESCOLA
RIBEIRINHA MARAJOARA NO RIO CANATICU, EM CURRALINHO –
PA**

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras pelo Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), realizado na Universidade Federal do Pará. Área de concentração: Linguagens e Letramento. Linha de Pesquisa: oralidade, leitura e escrita. Sob a orientação do Prof. Dr. Marcos André Dantas da Cunha.

Belém – PA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD Biblioteca do Instituto de Letras e Comunicação/UFPA-Belém-PA

L864j Lopes, Rafael dos Santos
 Jogos de RPG na mediação educacional : uma análise discursiva sobre identidade cultural em uma escola ribeirinha Marajoara no rio Canaticu, em Currealinho-Pa / Rafael dos Santos Lopes. — 2022.
 126 f. + 1 Proposta pedagógica (46 f. : il.; color.)

 Orientador(a): Marcos André Dantas da Cunha
 Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Letras e Comunicação, Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional, Belém, 2022.

 Acompanhado da Proposta pedagógica: “Jogos de RPG como instrumentos pedagógicos na mediação educacional”.

 1. Análise do discurso – Aspectos sociais – Currealinho (PA). 2. Ensino – Currealinho (PA) - Meios auxiliares. 3. Educação rural – Currealinho (PA). 4. Jogos de fantasia. I. Cunha, Marcos André Dantas da. II. Título: Jogos de RPG como instrumento pedagógico na mediação educacional. III. Título.

CDD 23. ed. – 401.41098115

RAFAEL DOS SANTOS LOPES

**JOGOS DE RPG NA MEDIAÇÃO EDUCACIONAL: UMA ANÁLISE
DISCURSIVA SOBRE A IDENTIDADE CULTURAL EM UMA ESCOLA
RIBEIRINHA MARAJOARA NO RIO CANATICU, EM CURRALINHO –
PA**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL),
Mestrado Profissional em Letras em Rede Nacional (PROFLETRAS) da
Universidade Federal do Pará (UFPA), como requisito para a obtenção de
grau de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Marcos André Dantas da Cunha – UFPA
Orientador

Prof^ª. Dr^ª. Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues
Membro Interno - UFPA

Prof^ª. Dr^ª Rosimar Regina Rodrigues de Oliveira
Membro Externo - UNIFESSPA

Belém – PA
2022

Dedicado à memória de meu pai, Jaime de Souza Lopes, herói e exemplo para minha vida, responsável por tudo que me tornei, e tudo que ainda pretendo ser nesse mundo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Universidade Federal do Pará – UFPA por proporcionar toda a estrutura física e docente para a realização dessa pesquisa;

Agradeço também ao Programa de Mestrado Profissional – PROFLETRAS por ter proporcionado a oportunidade de ingressar no curso de mestrado e percorrer essa longa jornada para conquistar o título de Mestre em Letras;

Agradeço à Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN por ser a sede deste programa tão importante para a educação do ensino fundamental nas 42 universidades públicas das cinco regiões em que atua;

Agradeço ainda ao meu orientador Prof. Dr. Marcos André Dantas da Cunha, por toda a sua paciência, dedicação e esforço por me orientar ao longo dessa desafiadora fase de pesquisa e produção da dissertação;

Agradeço à banca de qualificação por toda a contribuição teórica para o amadurecimento e prosseguimento da dissertação aqui produzida, Prof. Dr. Marcos André Dantas da Cunha; a Profª. Drª. Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues, Membro Interno – UFPA; e a Fátima Cristina da Costa Pessoa (PPGL – UFPA).

Agradeço, também, a toda a banca de defesa da dissertação de mestrado: Prof. Dr. Marcos André Dantas da Cunha a Profª. Drª. Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues, Membro Interno – UFPA; e a Profª. Drª. Rosimar Regina Rodrigues de Oliveira, Membro Externo - UNIFESSPA

Agradeço aqui a todos os meus alunos que colaboraram cientificamente com os materiais que produziram e foram objeto da pesquisa desta dissertação;

Agradeço ao senhor Sílvio Tavares de Souza, morador da Sarafina, última comunidade do rio Canaticu, ex-presidente da Reserva Extrativista Terra Grande-Pracuúba, a quem forneceu importantes informações sobre a origem e fundação da RESEX. E a quem sempre me recebe e hospeda em sua residência nos períodos em que leciono na escola de sua comunidade;

Agradeço à senhora Antônia do Socorro Machado Martins, primeira professora da escola na comunidade São Francisco dos Pacas, escola objeto de nossa intervenção pedagógica, por nos ter contado sobre a fundação e origem da escola na comunidade, e a quem sempre me recebe e hospeda em sua residência nos períodos em que leciono na escola de sua comunidade;

Agradeço à Patrícia Oliveira Baratinha por todo o apoio não apenas pelo período do mestrado, mas ao longo de toda a minha vida acadêmica, e a quem não posso deixar de agradecer especialmente nesta oportunidade por toda a ajuda que já realizou por mim;

Agradeço a minha família por compreender todo o tempo e dedicação que precisei dispor para cursar o mestrado e produzir esta pesquisa. À minha mãe, Regina Sueli dos Santos Lopes, por ter ciência de meus compromissos, à minha sobrinha, Emily Lopes Costa, por entender que nem sempre pude aceitar todos os seus convites para jogar videogame;

Agradeço, especialmente, ao meu pai, que partiu vítima da COVID-19 e que, de longe, sempre foi o primeiro e quem mais acreditou em mim na vida. Se há alguma verdade na crença católica ou demais religiões que pregam a influência de santos e espíritos na nossa vida, com certeza meu pai tem aberto muitas portas de alegria para mim de onde ele está;

Agradeço aos meus amigos Byron Bruno Braga Brasil e Edi Franco Pantoja Almeida, amigos que a graduação em Letras me trouxe e que tanto pude debater a respeito da temática de minha dissertação;

Agradeço aos membros do grupo “Mago: A Ascensão (Brasil)”, do Facebook, pelo debate e grandes contribuições sobre a nomenclatura *background* no contexto brasileiro na busca por uma identificação como gênero textual e uma possível tradução para o português do Brasil;

Agradeço ao Christopher Kastensmidt, autor do livro de RPG que foi usado como base para as aventuras propostas aos meus alunos. Após algumas experiências com outros RPGs, este foi o que melhor se adaptou para aventuras pedagógicas dentro do contexto sociocultural de meus alunos. E a quem me confiou uma consulta no processo de produção de um suplemento para seu RPG, uma aventura pronta para A Bandeira do Elefante e da Arara, encenado no Marajó.

Agradeço carinhosamente à Alita, minha husky siberiano, que sempre me fez companhia por horas a fio deitada ao meu lado pacientemente enquanto escrevi este trabalho para, somente à noite, pedir por passeios e brincadeiras;

Agradeço a Deus. Assim como também peço perdão a Ele por ser um homem de pouca Fé e ter consciência da minha infinita ignorância de não saber o que há depois da vida. Eu quero acreditar, mas não é uma escolha. Por isso agradeço a Deus, ou ao destino, ou apenas ao acaso de todo esse infinito do espaço e do tempo para que, na 2022ª volta da Terra em torno do Sol depois de Cristo Nosso Senhor, eu, em minha breve existência, que não é mais do que um piscar de olhos para o universo, tenha recebido uma chance de colaborar com a humanidade através desta pesquisa e dos estudos realizados com a produção desta dissertação de mestrado.

“Eu segurava você nos braços e dizia para sua mãe, este garoto será o melhor garoto do mundo. Este garoto será alguém melhor que qualquer outra pessoa que eu já conheci. E você cresceu maravilhosamente. Era maravilhoso apenas assistir você, cada dia era um privilégio. Então chegou a hora de você ser um homem feito e conquistar o mundo, e você foi. Mas em algum momento da sua trajetória, você mudou. Você parou de ser você. Você deixou as pessoas colocarem o dedo na sua cara e dizer que você não prestava. E quando as coisas ficaram difíceis, você começou a procurar alguém pra culpar, como uma grande sombra. Deixa eu te dizer algo que você já sabe. O mundo não é um mar de rosas. É um lugar muito cruel e sórdido, e não importa o quão durão você seja, o mundo vai te bater até você ficar de joelhos e vai te manter assim permanentemente se você deixar. Nem você, nem eu, nem ninguém bate mais forte que a vida. Mas a questão não é quão forte você bate. A questão é o quanto você aguenta apanhar e continuar seguindo em frente; quanto você suporta e continua indo em frente. É disso que as vitórias são feitas! Agora, se você sabe o quanto você vale, então vá lá e reivindique. Mas você tem que estar disposto a suportar, e não apontar o dedo dizendo que você não está onde deveria estar por causa dele, dela ou ninguém. Covardes fazem isso, e você não é covarde. Você é melhor que isso! Eu sempre amarei você, não importa o que aconteça. Não importa. Você é meu filho, meu sangue. Você é a melhor coisa da minha vida. Mas até que você comece a acreditar em si mesmo, não terá uma vida.”

(Rocky Balboa, 2006)

RESUMO

Os estudos realizados para produzir esta dissertação lançou sobre os jogos de interpretação de papéis, os famosos RPGs (sigla inglesa para *Role-Playing Game*), uma pesquisa sob a ótica da teoria da Análise do Discurso. Assim, decidimos analisar o quão eficaz esta ferramenta se apresenta como motivadora/facilitadora do exercício da identidade cultural do sujeito no processo de ensino-aprendizagem, ao ressaltar o lugar/espço de fala do sujeito-estudante em sua posição sócio-histórica através do discurso inserido na produção textual na etapa da criação do personagem-jogador. Assim, fazemos uma reflexão sobre o papel do jogo e da aprendizagem lúdica na manifestação do discurso e suas vozes ao longo da formação da identidade cultural considerando o lugar/espço da sala de aula rural, marajoara, portanto, às margens de um rio amazônico, bem afastado dos centros urbanos. Portanto, esta dissertação se inicia com a importância de se considerar o contexto sócio-histórico em que o indivíduo-sujeito está inserido, a seguir, expomos as contribuições educacionais do ensino lúdico e, com isso, lançamos sobre os jogos de RPG uma pesquisa conceitual e tipológica aprofundada do que se trata esta modalidade de entretenimento, esclarecendo detalhadamente o que é o RPG e como ele pode servir como instrumento pedagógico. Em seguida apresentamos todo o contexto histórico-geográfico e cultural do local onde a intervenção pedagógica foi aplicada, na qual abordamos o município de Curralinho, no Marajó, apresentamos a comunidade e fazemos uma descrição da escola ribeirinha objeto de nossa pesquisa. Com toda a pesquisa realizada até então, apresentamos o sistema de RPG que foi aplicado na escola e os critérios de cunho identitários dos sujeitos-discentes, relativos aos utilizados na escolha do jogo trazido para a sala de aula, focalizando os personagens, o cenário e a aventura. Detalhamos o passo-a-passo de como foi executada a proposta do jogo de interpretação de papéis para depois realizarmos um exame minucioso sobre a construção identitária dos sujeitos, com base nos conceitos da Análise do Discurso, sobre os textos produzidos na etapa de criação de personagens. Após as considerações finais, incorporamos um apêndice a essa dissertação com uma proposta pedagógica para que qualquer docente tenha em mãos uma orientação detalhada de como aplicar o RPG em sala de aula em qualquer disciplina e, inclusive, realizar trabalhos interdisciplinares com seu corpo discente.

Palavras-chave: Análise do Discurso; RPG; Jogos de Interpretação; Escola Ribeirinha; Identidade Cultural; Ensino Modular; Populações Tradicionais do Marajó

ABSTRACT

The studies carried out to produce this dissertation launched on the role-playing games, the famous RPGs (English acronym for Role-Playing Game), a research from the perspective of the theory of Discourse Analysis. Thus, we decided to analyze how effective this tool is as a motivator/facilitator of the subject's cultural identity exercise in the teaching-learning process, by emphasizing the place/space of speech of the subject-student in his socio-historical position through the discourse inserted in the textual production in the stage of creation of the character-player. Thus, we reflect on the role of play and playful learning in the manifestation of discourse and their voices throughout the formation of cultural identity, considering the place/space of the rural classroom, marajoara, therefore, on the banks of an Amazonian river, far from urban centers. Therefore, this dissertation begins with the importance of considering the socio-historical context in which the individual-subject is inserted, then we expose the educational contributions of playful teaching and, with that, we launch a conceptual research on RPG games and in-depth typology of what this type of entertainment is about, clarifying in detail what RPG is and how it can serve as a pedagogical tool. Then we present the entire historical-geographical and cultural context of the place where the pedagogical intervention was applied, in which we approach the municipality of Currálinho, in Marajó, present the community and make a description of the riverside school object of our research. With all the research carried out so far, we present the RPG system that was applied at the school and the identity criteria of the subject-students, related to those used in choosing the game brought to the classroom, focusing on the characters, the scenario and the adventure. We detail the step-by-step of how the proposal of the role-playing game was carried out, and then we carry out a detailed examination of the identity construction of the subjects, based on the concepts of Discourse Analysis, on the texts produced in the stage of creation of characters. After the final considerations, we have incorporated an appendix to this dissertation with a pedagogical proposal so that any teacher has in hand a detailed guidance on how to apply RPG in the classroom in any discipline and even carry out interdisciplinary work with their student body.

Keywords: Discourse Analysis; RPG; Roleplaying Games; Riverside School; Cultural Identity; Modular Teaching; Traditional Populations of Marajó

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 – Cena da série <i>The Big Bang Theory</i> , com os protagonistas jogando o RPG <i>D&D</i>	59
Ilustração 2 – Jogadores de LARP	60
Ilustração 3 – Protagonistas de <i>Final Fantasy VII Remake</i>	61
Ilustração 4 – Velório online no MMORPG <i>World of Warcraft</i> ao jogador <i>Reckful</i>	62
Ilustração 5 – Jogadores de ABEA online no canal Forja do Mestre, no YouTube	63
Ilustração 6 – Meme sobre a fórmula de Bhaskara	64
Ilustração 7 – Foto da atividade de intervenção pedagógica com RPG na escola da comunidade São Francisco dos Pacas, Curralinho-PA, 2019	70
Ilustração 8 – Percurso da sede do município até a comunidade	74
Ilustração 9 – Regatão que está exposto no museu Sacaca em Macapá	76
Ilustração 10 – Inauguração da escola nova	80
Ilustração 11 – Imagem oficial do jogo A Bandeira do Elefante e da Arara de personagens fugindo de um mapinguari	87
Ilustração 12 – Cena do filme 1492 - A Conquista do Paraíso	99
Ilustração 13 – Ficha de personagem do RPG A Bandeira do Elefante e da Arara	100
Ilustração 14 – Daniel Avelar, o navegador	105
Ilustração 15 – Imagem usada no Escudo do Narrador, que é um acessório opcional que possui detalhes e tabelas sobre as regras do jogo em seu verso, para consultas rápidas do Mediador do jogo	134
Ilustração 16: A Jornada do Herói, estrutura mítica do monomito criada por Joseph Campbell	135

TABELA COM A LISTA DE SIGLAS E ABREVIACÕES

ABEA	A Bandeira do Elefante e da Arara
AD	Análise do Discurso
D6	Dados de seis faces (lados) – seis resultados possíveis
D20	Dados de vinte faces (lados) – vinte resultados possíveis
D&D	Dungeons & Dragons
DM	Dungeon Master
EUA	Estados Unidos da América
FPEC	Frente de Proteção Etnoambiental Cuminapanema
GURPS	<i>Generic and Universal Role Playing System</i>
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IDEB	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
IDH	Índice de Desenvolvimento Humano
JR	Jogos de Representação
LARP	<i>Live action role-playing</i> – jogo de interpretação ao vivo
MMORPG	<i>Massively Multiplayer Online Roleplaying Game</i>
NPC	<i>Non Player Character</i> – Personagem sem jogador
PC	<i>Player Character</i> – Personagem do jogador
PIB	Produto Interno Bruto
PROFLETRAS	Mestrado Profissional em Letras
RESEX	Reserva Extrativista
RPG	<i>Role Playing Game</i> – Jogo de interpretação de papéis
SEMED	Secretaria Municipal de Educação e Desporto
UEPa	Universidade do Estado do Pará
V5	Vampiro: A Máscara (5ª edição)
WoD	<i>World of Darkness</i> (Mundo das Trevas)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 A IMPORTÂNCIA DO SUJEITO E SEU LUGAR DE FALA	24
2.1 O SUJEITO EM SUA POSIÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA	24
2.2 A IDENTIDADE CULTURAL NO DISCURSO DO SUJEITO	27
2.3 O SUJEITO NO USO DA LÍNGUA POR MEIO DA ORALIDADE E DA ESCRITA	30
3 O JOGO E A APRENDIZAGEM LÚDICA	35
3.1 ANÁLISE CONTEXTUAL DO JOGO.....	37
3.2 O LÚDICO E O JOGO NA ESCOLA	42
4 RPG E EDUCAÇÃO	47
4.1 O QUE É RPG?	48
4.1.1 Origem e História do RPG	52
4.1.2 Tipos de RPG	58
4.2 RPG COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO	63
5 O CONTEXTO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	73
5.1 CURRALINHO, MARAJÓ	75
5.2 A COMUNIDADE SÃO FRANCISCO DOS PACAS	76
5.3 ESCOLA RIBEIRINHA EM SÃO FRANCISCO DOS PACAS	78
6 A ESCOLHA DO SISTEMA COM BASE NA IDENTIDADE CULTURAL	82
6.1 CENÁRIO	83
6.2 PERSONAGENS	84
6.3 IDENTIDADE CULTURAL RIBEIRINHA	88
7 A METODOLOGIA APLICADA PARA A INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	91
7.1 O TIPO DE PESQUISA	91
7.2 ETAPAS DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA	92
7.3 OS SUJEITOS-ALUNOS	96
8 ANÁLISE DAS NARRATIVAS DOS SUJEITOS ALUNOS	98
9 CONSIDERAÇÕES FINAIS	115
10 REFERÊNCIAS	120
11 APÊNDICE	127
12 ANEXOS	151

1 INTRODUÇÃO

Palavras são, na minha não tão humilde opinião, nossa inesgotável fonte de magia.

– Alvo Dumbledore, Harry Potter e as Relíquias da Morte

O RPG é uma sigla do inglês para o nome *Role Playing Game*, em uma tradução livre e mais popular para o português brasileiro, podemos chamar de *Jogo de Interpretação de Papéis*, ou simplesmente, *Jogo de Interpretação* (JR). Porém, no Brasil, este gênero se popularizou a ser chamado apenas pela sigla RPG.

Portanto, a proposta da nossa pesquisa é o uso do RPG como um instrumento pedagógico, pois as atividades de oralidade, escrita e leitura em decorrência de sua prática permite canalizar esse potencial para fins educacionais, além, claro, de oferecer aos jogadores a oportunidade de enunciar suas vozes e trazer para a sala de aula a sua própria identidade cultural construída dentro do contexto sócio-histórico em que estão inseridos.

Mas como são jogados os RPGs? O principal jogador de uma partida de RPG é chamado de mestre do jogo, é ele quem controla, arbitra e propõe a aventura que irá desafiar os demais jogadores, ele é o narrador das aventuras que serão vividas pelos heróis. Abordaremos com mais detalhes atribuições deste mestre do jogo no subtópico 4.1 dessa dissertação.

Além do mestre do jogo em uma sessão de RPG, como já sugerimos, há também os demais jogadores. Eles não são reduzidos a meros espectadores dessa narrativa, eles são participantes ativos, assumem o papel de um personagem como se estivessem representando uma peça teatral, porém, diferentemente de atores que seguem um roteiro rígido, eles possuem a liberdade de escolher as falas, decisões e ações que os personagens irão executar. Esta condição de jogo proporciona uma experiência de criação coletiva de uma narrativa oral, ou seja, de um acontecimento discursivo na qual os jogadores, como sujeitos dessa criação, agem como coautores da produção dessa narrativa.

O primeiro passo do jogador para iniciar uma partida de RPG é a etapa de criação do herói que ele irá representar na aventura. Este procedimento é realizado numa ficha de personagem, que geralmente é preenchida pelos jogadores, nela são anotadas as características do protagonista. Essa etapa pode ser pulada se o mestre do jogo criar o personagem ou o jogador escolher um personagem pronto sugerido por uma aventura já criada. Porém, a etapa de criação é muito importante, nela temos a oportunidade de notar que o personagem, muitas vezes, é a projeção do alter ego do próprio jogador. Essa disposição no RPG abre possibilidades para a diversidade discursiva do sujeito, pois, segundo Pêcheux (1986, p. 107), “um único e mesmo

indivíduo pode ocupar, alternadamente, em uma série de enunciados, diferentes posições e assumir o papel de diferentes sujeitos” (Apud Gregolin, 2004, p. 92).

A etapa de criação do personagem torna observável uma relação de afeto e empatia por parte do jogador com o herói criado por ele. Assim como ocorre o mesmo sentimento com o protagonista ao se assistir um filme, série, animação, novela ou na leitura de um livro ou histórias em quadrinhos. No RPG, temos uma relação de criador e criatura, como um artista que produz uma obra de arte numa evidente relação de identificação. Tanto que é muito comum o jogador desenhar ou usar uma arte para representar de forma visual o herói que ele incorpora na aventura.

Nessa projeção do alter ego, o jogador de RPG (doravante *rpgista*), determina as características físicas, mentais e sociais do herói que viverá a aventura. Por herói, consideramos o entendimento de Campbell (1989), em que:

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno* – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 1989, p. 36)

Também ao longo de uma sessão de RPG, os aventureiros podem ter acesso a mapas, bilhetes, cartas, fichas, recortes de jornais, relatos, interrogatórios, diários e toda uma riqueza em diversidade de gêneros textuais e discursos em diferentes suportes enunciativos e discursivos que os personagens podem se deparar ao longo da narrativa. E é nesse momento que o professor de língua portuguesa encontra uma oportunidade preciosa para utilizar o RPG como instrumento pedagógico de suas aulas de português. Tem-se aqui o RPG a serviço do ensino com o professor assumindo a função de intermediar essa relação em prol dos estudantes. Nessa pesquisa decidimos tratar a relação identitária entre jogador e personagem nos jogos de RPG, e antes de abordarmos a problemática formulada nesta dissertação, apresentaremos nossa memória profissional e a relação de identidade com estes jogos de interpretação.

Então, como estudante do ensino básico, a trajetória da minha¹ vida escolar se iniciou no extinto Colégio Brasília, na cidade de São Vicente, na baixada santista, litoral do estado de São Paulo, onde permaneci até o final da segunda série do ensino fundamental, quando tinha apenas 8 anos de idade. Na terceira série do primário eu me mudei para a cidade de São Gabriel da Cachoeira, noroeste do estado do Amazonas, às margens do rio Negro. No ano seguinte,

¹ A título de informação, apenas neste momento da dissertação, trato a pesquisa numa perspectiva em 1ª pessoa do singular.

ainda dentro do município de São Gabriel da Cachoeira, fui para uma comunidade chamada Iauaretê, que fica na fronteira entre o Brasil e a Colômbia, banhada pelo rio Uaupés, localizada no extremo noroeste do município e do estado do Amazonas, numa região chamada “Cabeça do Cachorro”, em alusão ao formato da fronteira do país no mapa. Nesta comunidade, a população é predominantemente indígena da etnia tukano, que possui ainda seu idioma tradicional, próprio do seu povo. Consequentemente, a maioria da população local é bilíngue. Na metade da sexta série, eu retornei para a cidade de São Gabriel da Cachoeira, onde permaneci por mais um ano e meio, e, aos 13 anos, após concluir a sétima série, eu me mudei para Belém do Pará no final de 1995 onde concluí o ensino básico.

No entanto, minha relação com povos tradicionais nativos da Amazônia não terminou na infância, tanto que a proximidade com o espaço identificado com aqueles povos constituiu minha formação identitária a ponto de influenciar minha atuação profissional como docente nos dias atuais. Já em 2012, após aprovação em concurso público da Fundação Nacional do Índio (FUNAI), eu fui lotado como Auxiliar em Indigenismo na Frente de Proteção Etnoambiental Cuminapanema (FPEC), que abrangia a terra indígena pertencente ao povo da etnia Zo’ê. Esta Frente de Proteção Etnoambiental fica a cerca de 100 km ao norte da cidade de Oriximiná-PA, mas dentro do município de Óbidos-PA. Porém, os voos para a base da FUNAI no interior da terra indígena partiam de Santarém-PA, cerca de 260 km de distância da FPEC e aproximadamente 1h de voo. Fui servidor da FUNAI até 2017. Em 2016 eu me formei em Letras com Licenciatura em Português pela Universidade do Estado do Pará (UEPa).

Daí fui aprovado em outro concurso, agora, no município de Curralinho-PA, com nomeação em abril de 2017. Apesar de uma larga experiência de convivência com povos indígenas, a partir desse novo cargo, passei a trabalhar com povos tradicionais de comunidades ribeirinhas da Amazônia, e não mais com povos originários de etnias indígenas.

Como professor, escolhi a lotação do circuito modular municipal, que é responsável pelas escolas mais distantes da zona rural do município marajoara. Três das quatro escolas onde sou lotado desde a minha nomeação delimitam-se ao interior da Reserva Extrativista Terra Grande Pracuúba. Desse modo, como dissemos, estamos trabalhando diretamente com as populações tradicionais rurais e das margens dos rios marajoaras, as chamadas comunidades e escolas ribeirinhas² do Marajó. Desde então eu concluí um curso de especialização em

² Ao utilizar a classificação “ribeirinho” ou “ribeirinha”, consideramos o conceito entendido pelo Instituto Ecobrasil, que define como povos ribeirinhos as comunidades que residem nas proximidades dos rios, e cujas principais fontes de sobrevivência, incluem-se a pesca artesanal, o cultivo de roçados e práticas extrativistas e de subsistência, comunidades essas que, segundo o Instituto Ecobrasil, foram reconhecidas pelo Decreto Presidencial nº6.040/2007

Metodologia do Ensino de Português e Literatura. Após essa formação, ingressei em 2018, no Mestrado Profissional em Letras, o PROFLETRAS, iniciando os estudos na turma de 2019. Hoje, em 2022, curso outros três cursos de pós-graduação com especialização em Língua Portuguesa: Redação e Oratória; Alfabetização e Letramento; e EJA: Educação de Jovens e Adultos EAD.

Esclarecendo minha relação com o RPG, meu primeiro contato foi em 1994, portanto, aos 11 anos de idade (justamente em torno da faixa etária dos alunos mais jovens na qual atuamos), através do jogo de tabuleiro *Hero Quest*, lançado no Brasil pela *Estrela*, que seria uma versão muito simplificada de *Dungeons & Dragons*, que será abordado no subtópico 4.1.2 desta dissertação, quando falar da origem e história do RPG. Em 1996 conheci os RPGs de videogame. Mas foi em 1997 que tive contato com os clássicos RPGs de livros, também chamados RPGs de mesa, como os do *Mundo das Trevas*, com títulos de *Vampiro: A Máscara*; *Vampiro: A Idade das Trevas*; *Mago: A Ascensão*; e *Lobisomem: O Apocalipse*. Estes jogos de RPG me incentivaram a buscar muito material de pesquisa para elaborar aventuras para viver com meus amigos. Eu iniciei como mero jogador-personagem, mas a paixão pelo jogo foi tanta que logo juntei algumas economias para comprar meu primeiro livro de RPG, no caso, o *Vampiro: A Idade das Trevas*.

O hábito do jogo, que remete o jogador à prática de leitura e escrita, foi tão saudável, que me vi consumindo diversos livros chamados de suplementos dos livros básicos do *Mundo das Trevas*. Livros que falavam de forma aprofundada e com detalhes de clãs vampíricos, de tribos de lobisomens, de tradições de magos, de caçadores de vampiros e uma gama inteira de variedades de assuntos e temas que eram publicados pelas editoras de livros e revistas especializadas no final da década de 1990. Desse modo, o RPG contribuiu para que eu viesse a ler com bastante frequência. Assim, exercitasse minha criatividade escrevendo roteiros, narrando aventuras, propondo desafios, descrevendo locais, monstros e, por fim, sempre “recrutando” novos jogadores para participar das sessões de RPG, que na maioria das vezes eram jogadas à noite, em alusão à criatura do livro que eu havia adquirido (*Vampiro: A Idade das Trevas*). Este hobby me acompanhou por anos ao longo da minha adolescência e invadindo a vida adulta.

Considerando esta apresentação do RPG e minha relação com o jogo, muitos anos mais tarde, já como professor de português, observando que dentre alguns dos principais problemas de aprendizagem nas turmas das escolas da zona rural de Currealinho onde leciono, percebi uma grande dificuldade na produção narrativa (pelo menos no ambiente escolar) por parte dos estudantes. Não apenas nas atividades de apresentação oral, mas também na escrita, o que

consideramos haver estreita relação no ambiente escolar. Tanto em decorrência de timidez, quanto da falta de prática de atividades que exercitassem e desenvolvessem a oralidade e produção textual na escola, que já é tão negligenciada no ensino básico. Nesse sentido, Marcuschi (1997) lembra que:

A fala é uma atividade muito mais central do que a escrita no dia a dia da maioria das pessoas. Contudo, as instituições escolares dão à fala atenção quase inversa à sua centralidade na relação com a escrita. Crucial neste caso é que não se trata de uma contradição, mas de uma **postura**. Seríamos demasiado ingênuos se atribuíssemos essa postura ao argumento de que a fala é tão praticada no dia a dia a ponto de já ser bem dominada e não precisar de ser transformada em objeto de estudo na sala de aula. (MARCUSCHI, 1997, p. 39)

Marcuschi (1997) também esclarece a importância de se perceber que a reprodução da linguagem pela oralidade se caracteriza no ser humano em qualquer sociedade. Então, a partir da observação do quão grande é o distanciamento das aulas de língua portuguesa com relação à oralidade e à cultura, já tão singular de nosso país, mais especificamente nas localidades mais distantes e isoladas da Amazônia, surge essa situação-problema. Daí, refletindo em torno de alternativas para superar estas adversidades, recordei-me do quanto o jogo se fez motivador em minha vida, desde a adolescência, e pensei que o RPG poderia ser uma ferramenta útil para ser trazido para a sala de aula. Iniciando por uma pesquisa bibliográfica no período da especialização, percebi que muitos outros educadores já fizeram experimentos e estudos em suas disciplinas com o uso deste jogo como instrumento pedagógico. Entre tais profissionais, também há professores de língua portuguesa.

Portanto, a pergunta que levanto com relação ao uso do RPG como instrumento pedagógico na sala de aula é: no processo de ensino-aprendizagem, em que proporção o uso dos jogos de interpretação de papéis, conhecidos como RPG, podem contribuir na produção discursiva em diferentes possibilidades de linguagem e, assim, na expressão da própria identidade cultural e sócio-histórica dos estudantes que cursam os anos finais do ensino fundamental?

A partir daí, eu decidi fazer o experimento com o uso do RPG nas aulas de língua portuguesa das turmas onde atuo em escolas às margens dos rios da zona rural de Currealinho³.

³ Estes experimentos iniciais levaram-me a fazer uma pesquisa bibliográfica inicial que resultou no artigo científico da conclusão de um curso de especialização em Metodologia do Ensino de Português e Literatura, cujo título foi “O Uso do RPG como Ferramenta no Ensino de Gêneros Textuais nas Séries Finais do Ensino Fundamental”. Este mesmo artigo serviu como base para o artigo “O Uso do RPG como Ferramenta no Ensino de Gêneros Textuais na Escola”, que foi publicado na Revista Moara, nº55 (2020), em co-autoria com o orientador desta dissertação. Essa experiência em sala de aula foi relatada para a premiação nacional 11ª Edição do Prêmio Professores do Brasil, em 2018, o relato do projeto foi premiado como um dos projetos destaques do Pará, e homenageado pela Secretaria de Estado de Educação do Pará – SEDUC, através do Centro de Formação de Profissionais de Educação Básica do Estado do Pará – CEFOR.

Por conta do sucesso dessa ferramenta pedagógica, decidi realizar um estudo cientificamente mais aprofundado sobre o RPG como instrumento pedagógico nas aulas de língua portuguesa no Ensino Fundamental II do circuito modular da zona rural do município de Curralinho (Marajó-Pará). Isto para intervir e analisar as possíveis contribuições no processo de formação da identidade cultural em sala de aula (para daí pensarmos os saberes externos) e de modo mais delimitado potencializar a produção da oralidade em sala de aula.

O objetivo geral dessa pesquisa é estudar, analisar e intervir nas relações de identidade cultural, mais delimitadamente, da produção oral dos sujeitos estudantes em sua relação direta com a produção textual escrita. Isso em uma escola ribeirinha de uma comunidade rural localizada no interior de uma reserva extrativista do Marajó, por meio de produções textuais para jogos de interpretação de papéis aplicados em uma turma multisseriada dos anos finais do ensino fundamental.

Para cumprir nosso objetivo geral, determinamos que os objetivos específicos são os seguintes: a realização de uma pesquisa bibliográfica sobre o uso do RPG como tecnologia de ensino em sala de aula, bem como sobre a análise do discurso (doravante AD) e identidade cultural; a elaboração de uma proposta pedagógica de uma atividade lúdica com o uso de um jogo de RPG que valorize a produção oral e escrita, assim como a identidade cultural do estudante; analisar a produção textual dos estudantes e a expressão de sua identidade cultural durante a criação do *background*⁴ dos personagens-jogadores e, especialmente, considerando as condições e o contexto sociocultural dessas produções; assim, já propomos o uso do RPG para a realização de atividades de oralidade e escrita.

Portanto, como um importante objetivo específico, buscamos demonstrar o trabalho realizado com a turma multisseriada dos anos finais do ensino fundamental por meio do RPG como instrumento pedagógico na mediação didática do processo de ensino e aprendizagem, como já dissemos, desses pilares fundamentais da comunicação e enunciação do sujeito: a oralidade e a escrita.

Assim, de todo o leque de possibilidades interdisciplinares que o RPG proporciona, o objetivo determinado para a pesquisa desta dissertação é analisar como o sujeito aluno enuncia

⁴ *Background* é uma palavra da língua inglesa amplamente usada entre os jogadores de RPG para definir a biografia e a descrição do personagem. Podendo conter informações de familiares, da vida pessoal, a descrição física, psicológica e comportamental do herói. O *background* varia muito de tamanho, desde um resumo de poucas linhas até um longo texto que se estende por várias páginas. Decidimos utilizar o termo em inglês não apenas por ser amplamente utilizado nesse universo do RPG e representar um gênero textual próprio encontrado nesses jogos, mas também porque não há uma tradução fiel para a língua portuguesa que contemple toda a amplitude desse gênero no contexto dos jogos de interpretação. Porém, se uma expressão em português fosse utilizada em uma livre tradução, talvez a mais fiel seria “vida pregressa”, por retratar o que ocorreu antes do jogo iniciar, relacionado a histórico e antecedentes do herói, somado a sua descrição física e psicológica.

a identidade cultural amazônica do paraense marajoara na produção textual durante o *background* do personagem que viverá a aventura de RPG nas aulas de língua portuguesa em uma turma multisseriada dos anos finais do ensino fundamental de uma escola ribeirinha da zona rural de Curralinho, Pará, no arquipélago do Marajó.

Demonstrando de maneira mais detida o lugar (espaço) em que essa pesquisa se deu, esclarecemos que a escola em que atuamos com o uso do RPG, não dispõe de recursos tecnológicos, instrumentos avançados de ensino, nem infraestrutura que proporcione o conforto de carteiras estofadas e um ambiente climatizado para os alunos. Então, essa pesquisa de dissertação efetiva-se em condições de produção bastante adversas, já que não se conta com a contribuição de nenhum recurso oficial para a sua execução. Os discentes residem a vários quilômetros e horas de viagem do centro urbano mais próximo, dentro de uma reserva extrativista que abrange parte da zona rural do município de Curralinho-PA, no Marajó.

Sabemos que em outras escolas do país muitos projetos, campanhas e esforços são feitos para incentivar a leitura e a escrita no ambiente escolar, muitas vezes encontrando resistência, desinteresse e até indiferença por parte dos estudantes. Estes são facilmente seduzidos por outras práticas mais atrativas para os jovens, como a interatividade dos smartphones e redes sociais, jogos eletrônicos ou práticas esportivas, tal como uma partida de futebol, por exemplo. Não é de se estranhar essa dificuldade de promover a leitura e escrita, uma vez que as escolas trazem, geralmente, propostas que impõem aos alunos uma postura excessivamente passiva, calada e silenciosa. Assim, acaba sendo geralmente percebida por eles como entediante, especialmente quando se impõe textos pouco familiarizados com sua realidade e os interesses dos sujeitos alunos.

Diante desse contexto, é importante que haja uma iniciativa para motivar a prática da oralidade, leitura e escrita a fim de desenvolver essas possibilidades de uso da linguagem, utilizando-se uma ferramenta lúdica que apresente essas atividades de maneira pragmática-discursiva. Daí levando o aluno a uma simulação de condições reais da manifestação de sua identidade durante o uso desses discursos orais e escritos trazidos da vida cotidiana do estudante, na qual valorizamos o contexto histórico onde ele está inserido. Ou seja, textos aplicados em sala de aula de forma contextualizada considerando, inclusive, a vivência sociocultural dos sujeitos estudantes.

Entre os vários jogos de RPG disponíveis, o escolhido para ser aplicado em sala de aula é A Bandeira do Elefante e da Arara⁵ – doravante ABEA –, publicado pela editora DEVIR em 2017, apesar de ser um jogo inicialmente publicado no Brasil, sua autoria é do estadunidense Christopher Kastensmidt⁶, que vive no Brasil desde 2001. Esse jogo de RPG tem como cenário o Brasil Colônia. Nesse caso, o jogador pode escolher ser um indígena, um africano ou um europeu, além da possibilidade de ser um mestiço dentre esses ou qualquer outro sujeito que vivia no Brasil nos séculos XVI e XVII. O jogo também traz personagens do folclore nacional representativos do imaginário popular. Seres como o Saci Pererê, a Cobra Grande, o Mapinguari, a Mula-sem-Cabeça, dentre outras criaturas das lendas brasileiras, daremos maiores detalhes a respeito desse RPG no tópico 6 desta dissertação.

A escolha desse RPG não foi por acaso, a abordagem histórica desse jogo, desde a formação sócio-histórica brasileira, nos remete à identidade cultural, cuja importância desse período reflete discursivamente, inclusive, a formação cultural de uma nação e um povo. Nesse sentido, Hall (1992) esclarece:

As culturas nacionais são compostas não apenas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Uma cultura nacional é um *discurso* – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos (ver *The Penguin dictionary of sociology*, verbete “*discourse*”). As culturas nacionais, ao produzir sentidos sobre “a nação”, sentidos com os quais podemos nos *identificar*, constroem identidades. (HALL, 1992, p. 31)

Portanto, a seleção desse RPG para efetivarmos essa pesquisa-ação se deu devido a ABEA trazer um cenário muito próximo da realidade do aluno amazônico paraense marajoara das comunidades tradicionais ribeirinhas, das zonas rurais de Currealinho. Isso considerando sua identidade cultural, na qual há uma íntima relação entre o seu modo de vida, e o cenário do jogo. Por tratar-se do Brasil Colônia, temos situações de jogo em que o personagem pode vir a

⁵ O RPG ABEA recebeu o prestigiado prêmio ENnie (2019), um dos maiores para esta categoria de jogos em nível mundial, para se ter ideia, segundo o site Rede RPG, este prêmio é considerado o “Oscar do RPG”. E foi um título inédito para um RPG nacional, ABEA também foi o primeiro livro de RPG finalista do Prêmio Jabuti. Que é uma premiação com mais de 60 anos de história, e uma referência mundial dos prêmios literários no Brasil, além de ser o maior destaque na América Latina.

⁶ Christopher Kastensmidt, autor do RPG selecionado para a realização dessa pesquisa, também já foi indicado ao Prêmio Nebula, um dos maiores da ficção científica e fantasia, de importância e reconhecimento internacional para obras publicadas nos EUA, já que ABEA também foi publicada em inglês no país de origem do autor. Em 2020, ABEA recebeu o Prêmio Ludopedia como RPG de 2019 Designer Nacional, escolhido pelo voto popular, esta premiação é voltada para os jogos lançados no Brasil, dividido em diversas categorias. ABEA já foi adaptada para os quadrinhos em 2014, recebeu uma adaptação para jogo de tabuleiro em 2015, e em 2019 foi feita uma campanha de financiamento coletivo para lançar um jogo eletrônico, mas não atingiu a meta para a concretização deste último objetivo.

realizar ações nas quais virá a caminhar em trilhas no meio da selva, singrar os rios e igarapés, alimentar-se da coleta de frutas, plantação de roças e da prática da caça e da pesca. Essas ações de jogo são totalmente afins ao cotidiano dos estudantes da escola onde a pesquisa foi realizada. Vindo assim, a ter uma relação direta entre o cenário do RPG e a realidade histórico-cultural e geográfica dos jogadores.

Claro que a questão por gosto do cenário a ser escolhido é de certo modo individual e cada jogador pode ter preferências muito particulares. No entanto, se refletirmos a respeito, percebemos que esse indivíduo é um sujeito sócio-histórico e como tal suas escolhas, sua visão, são também delimitadas pelo outro. Sua própria experiência de vida e conhecimento de mundo constituem-se dessa formação, o que trataremos na sessão sobre análise do discurso. Por isso, levamos em consideração o contexto geográfico e social da comunidade onde o jogo foi aplicado, conforme já explicado anteriormente: uma escola ribeirinha localizada no interior de uma reserva extrativista, cujos detalhes serão abordados no tópico 5 desta dissertação.

Mas claro que há quem prefira viver uma aventura espacial estilo *Star Wars* portando armas lasers e pilotando naves, ou num mundo de fantasia medieval como na Terra Média caçando e enfrentando dragões e outros seres mitológicos. Ou até mesmo ter superpoderes como heróis dos animes ou das histórias em quadrinhos. Porém, nesse caso, escolhemos um jogo com base nos valores identitários e culturais da comunidade onde fora aplicado.

Como já disse anteriormente, eu mesmo joguei durante a minha adolescência o RPG *Vampiro: A Idade das Trevas*. Então, por ter assumido o papel de narrador, esta função me levou a fazer uma ampla pesquisa a respeito do período histórico do referido jogo. O tempo estava circunscrito à Era Medieval, mais precisamente na Idade Média Clássica, compreendida entre os séculos XI e XIII. Isto parecia destoar completamente da minha realidade de adolescente de uma capital do estado do Pará, em plena Amazônia, no Brasil, vivendo na segunda metade da década de 1990. Ainda assim, no entanto, tal como aponta a teoria do discurso, as revelações mais distantes podem se constituir mais próximas.

Entretanto, no caso da sala de aula pesquisada, por tratar-se de jogadores principiantes os sujeitos alunos desse estudo, se fez uma escolha prudente ao se considerar a identidade cultural e histórica dos estudantes para um primeiro contato com esse gênero de jogo. Isto porque parece mais pertinente um adolescente de uma comunidade ribeirinha, longe da cidade, imaginar seu personagem caminhando pela floresta e rastreando o caminho de uma fera selvagem que ameaça o vilarejo em que vive; do que o mesmo adolescente se imaginar um hacker durante a madrugada na cobertura de um arranha-céu novaiorquino tentando atravessar o *firewall* de uma companhia tecnocrática responsável pela poluição desenfreada do meio-

ambiente. Já ABEA também é adequada ao público-alvo, uma vez que muitos sistemas de jogo abordam uma temática adulta. Mas esse jogo tem um perfil mais adolescente e juvenil. Claro, podendo ser apreciado por jogadores de todas as idades.

Com essa pesquisa de mestrado concluída, buscamos evidenciar as contribuições e a importância do uso do RPG como instrumento pedagógico de expressão da identidade cultural dos estudantes das escolas ribeirinhas da zona rural do Marajó. Considerando o leque de possibilidades de atividades interdisciplinares que o RPG possibilita para atividades pedagógicas, essa pesquisa poderá fornecer um conteúdo útil para que possa ser aproveitado por outros professores, mesmo que de outras disciplinas, que desejem pesquisar os benefícios dessa ferramenta educacional em outras áreas do conhecimento.

No tópico seguinte, abordaremos a importância do contexto onde o sujeito está inserido. Pois a construção identitária é fruto das vozes que compõem os indivíduos dentro desse espaço/lugar objeto de nossa pesquisa. Portanto, o olhar da Análise do Discurso sobre essa realidade poderá fornecer uma análise sobre a riqueza cultural da sociedade que compõe essa região.

Depois, exploramos as contribuições que o ensino lúdico permite no processo de ensino-aprendizagem para a motivação na busca e construção do conhecimento que poucas tecnologias podem oferecer, uma vez que a ludicidade como instrumento pedagógico se revela uma tecnologia de ensino motivadora aos estudantes. Assim, por conta das facilidades e a motivação que a modalidade de ensino lúdico possibilita, o RPG é detalhadamente abordado no tópico 4. Abordando sua origem e sua história no Brasil. Além dos primeiros estudos e pesquisas dos jogos de RPG e suas contribuições no cenário escolar como instrumento pedagógico.

Enfim, no tópico 5 abordamos o contexto sócio-histórico e social da região onde a intervenção pedagógica foi aplicada. Apontando a realidade socioeconômica do município. Além de falar da comunidade, sua origem e, expor, de forma detalhada, como é o cenário escolar no interior de uma reserva extrativista.

Em seguida, no tópico 6, apresentamos o sistema de RPG escolhido para a aplicação em sala de aula. Falaremos das motivações que levaram a escolhê-lo, como ele aborda cenários selvagens, os personagens, e até mesmo as lendas predominantemente amazônicas da região própria onde está localizada a escola.

No sétimo tópico nós detalhamos a metodologia de pesquisa adotada com base na pesquisa qualitativa dos dados coletados por meio dos textos produzidos pelos estudantes na etapa de criação de personagem, assim, no tópico seguinte pudemos analisar as vozes

discursivas e a presença de toda a construção identitária trazida para o personagem-jogador que participou da sessão de jogo.

Por fim, colocamos as considerações finais de toda a pesquisa realizada para a produção dessa dissertação, e, como complemento desse estudo, anexamos a ele um apêndice com uma proposta pedagógica para que o docente-pesquisador possa aplicar em sala de aula aulas com base no RPG como instrumento pedagógico. Esta dissertação se encerra com os anexos dos produtos da pesquisa a partir dos *backgrounds*, fichas de personagens e desenhos criados pelos estudantes durante a intervenção pedagógica que originou os estudos realizados nesta dissertação.

2 A IMPORTÂNCIA DO SUJEITO E SEU LUGAR DE FALA

Reúno em mim mesmo a teoria e a prática.
– Machado de Assis

Neste tópico apresentamos os conceitos teóricos apreendidos a partir dos estudos realizados para que essa pesquisa pudesse ser aplicada num ambiente escolar. Para isso, trouxemos uma visão panorâmica das práticas da oralidade e da escrita na sala de aula sob a ótica da Análise do Discurso (doravante AD).

A AD tem como foco o estudo da língua, do sujeito e da história, uma vez que, segundo FERNANDES (2007, p. 71), “a própria teoria do discurso revela uma determinação histórica dos processos, e, com isso, uma dispersão dos sentidos”. Por isso todos esses fatores foram considerados nessa pesquisa.

Abordaremos a importância de se valorizar a identidade cultural e o conhecimento prévio de mundo trazido pelos estudantes à escola. Nesse caso, segundo a teoria do discurso, podemos chamar de formação discursiva. Também estudaremos a relação de atividades de oralidade e escrita no ambiente escolar.

Quanto à formação da identidade cultural, sabemos que o discurso do sujeito é de suma importância para entender o contexto histórico-social em que os estudantes objetos de nossa pesquisa estão inseridos. Pois, “pensando ainda ser a identidade não uma produção instantânea do presente, mas resultante de um passado marcado no presente, portanto, fazendo-se traço de uma memória historicamente constituída” (CUNHA, 2011)

Assim, é possível abordar o papel do sujeito enquanto indivíduo social pertencente a uma comunidade com fortes traços histórico-culturais muito peculiares em relação ao quadro dos grandes centros urbanos brasileiros. Isso porque esta intervenção pedagógica tem como objeto de estudo uma escola localizada numa comunidade do interior de uma Reserva Extrativista habitada por povos tradicionais ribeirinhos marajoaras da zona rural do município de Curralinho-PA. Abordaremos com mais detalhes essa localidade no tópico 5.

2.1 O SUJEITO EM SUA POSIÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA

A abordagem teórico-metodológica delimitada para essa pesquisa, além de outras contribuições, foi da Análise do Discurso. Segundo Gregolin (2006, p. 40), tanto para Pêcheux quanto para Bakhtin, “a língua é uma instituição social. E esse caráter sistêmico e social da

linguagem é a base a partir da qual será pensada a heterogeneidade dos processos discursivos. A língua é entendida como condição de possibilidade do discurso”.

A fala e o discurso de um sujeito são as consequências diretas de suas atividades sociais. Desse modo, as práticas pelas quais se expuser o sujeito poderá determinar as relações discursivas as quais este possa estar relacionado. Segundo Fernandes (2007), o texto é a materialização do próprio discurso, que é a manifestação realizada por parte do indivíduo em sua vida social, constituindo-se como um ser social e histórico.

Este autor aborda de forma muito didática a questão do sujeito, a polifonia e a heterogeneidade, que são conceitos de fundamental importância para a consideração da voz enunciada pelos sujeitos em seus discursos, assim:

- **Sujeito:** constituído por diferentes vozes sociais, é marcado por intensa heterogeneidade e conflitos, espaços em que o desejo se inter-relaciona constitutivamente com o social e manifesta-se por meio da linguagem.
- **Polifonia:** vozes, oriundas de diferentes espaços sociais e diferentes discursos, constitutivas do sujeito discursivo.
- **Heterogeneidade:** formas de presença no discurso das diferentes vozes constitutivas do sujeito. Heterogeneidade constitutiva (presença implícita, não mostrada, na voz do sujeito) e heterogeneidade mostrada (presença explícita, marcada, na voz do sujeito). (FERNANDES, 2007, p. 45-46)

Consideramos que o discurso não é a língua ou a fala, mas encontra-se no limiar entre a fala e a língua; e assim realizando-se por materialidade verbais ou não-verbais. É o que podemos chamar de linguagem, é o discurso. O discurso encontra-se no seio da vida social do sujeito, que assim define a sua posição nos grupos sociais em que faz parte e constrói os sentidos de seus discursos. Fernandes (2007) ainda esclarece que:

Quando nos referimos à produção de sentidos, dizemos que no discurso os sentidos das palavras não são fixos, não são imanentes, conforme, geralmente, atestam os dicionários. Os sentidos são produzidos face aos lugares ocupados pelos sujeitos em interlocução. Assim, uma mesma palavra pode ter diferentes sentidos em conformidade com o lugar socioideológico daqueles que a empregam. (FERNANDES, 2007, p. 21)

A posição histórico-social dos sujeitos é responsável pela variação dos sentidos da enunciação, e esta diz respeito tanto às identidades quanto aos efeitos de sentido entre diferentes sujeitos em interlocução. Desse modo, a enunciação irá variar de acordo com a posição ideológica, ou seja, do lugar sócio-histórico-ideológico que os sujeitos ocupam.

Este sujeito discursivo é um sujeito polifônico. Sendo então constituído por uma heterogeneidade de discursos em constante interação social. A sua voz é formada por um conjunto de outras vozes heterogêneas quando o discurso é manifestado. Aprofundando um pouco mais a noção de sujeito em AD, ainda de acordo com Fernandes (2007), quando nos

referimos ao sujeito, não estamos considerando um indivíduo único, particular e independente, mas sim concebido como:

O sujeito, mais especificamente o sujeito discursivo, deve ser considerado sempre como um ser social, apreendido em um espaço coletivo; portanto, trata-se de um sujeito não fundamentado em uma individualidade, em um “eu” individualizado, e sim um sujeito que tem existência em um espaço social e ideológico, em um dado momento da história e não em outro. A voz desse sujeito revela o lugar social; logo, expressa um conjunto de outras vozes integrantes de dada realidade social; de sua voz ecoam as vozes constitutivas e/ou integrantes desse lugar sócio-histórico. (FERNANDES, 2007, p. 33-34)

Quando buscamos compreender o sujeito discursivo, é necessário conhecer e entender o seu local de fala, assim, é possível alcançar as diversas vozes sociais presentes em seu discurso. O discurso anunciado pelo sujeito é sempre heterogêneo, ele nunca poderá ser reconhecido como homogêneo, pois seus discursos são construídos a partir da somatória de diferentes e variados discursos que o antecederam a partir de outras vozes integrantes de outros sujeitos. Pois as posições discursivas sempre possuem a possibilidade de trânsito que, inclusive, aparecem em uma tensão de diferenças. Esta fonte diversificada proveniente de diversos discursos é denominada polifonia, cuja origem de seu significado se constitui de: poli = muitos; e fonia = vozes. Bakhtin (19-- , Apud BRAIT, 2012, p. 45) afirmou que “é precisamente na polifonia que ocorre a combinação de várias vontades individuais, realiza-se a saída de princípio para além dos limites de uma vontade”.

Fernandes (2007) ainda explica a posição de Bakhtin e Brait (1997) com relação à posição do sujeito que ocupa seu espaço sócio-histórico, pois tanto o sujeito quanto o seu discurso são resultados de sua interação em seu meio social. Daí a polifonia se mostra como um conceito construído na teoria bakhtiniana. Pensar nas várias vozes constituindo o discurso do sujeito em interação, nos leva ao conceito de dialogismo, para além de uma simples interação social, defende-se o dialogismo constitutivo do discurso:

Dialogismo refere-se às relações *que se estabelecem entre o eu e o outro nos processos discursivos instaurados historicamente pelos sujeitos* (Brait, 1997, p. 98), sendo que esse **outro** (escrito em letras minúsculas) compreende o mundo social no qual o sujeito se insere. Ao constatar que o sujeito dialoga com um amplo conjunto composto por outros sujeitos, com a realidade social que o envolve, Bakhtin retoma suas reflexões acerca de um plurilinguismo no romance e ressalta a presença da polifonia como as diferentes vozes no romance. Essas vozes são socialmente organizadas e possibilitam o estabelecimento de relações sociais. (FERNANDES, 2007, p. 37)

Assim, podemos concluir que os sujeitos se constituem pela interação social, e a partir de situações sócio-históricas, apreendemos a linguagem como a chave para a interação entre o “eu” e o “outro”, que são inseparáveis. Dessa maneira há um dialogismo.

A presença de diversas vozes manifestadas no discurso do sujeito, e os conflitos entre essas vozes manifestadas por meio da linguagem, é a polifonia, que são as diferentes vozes advindas de diferentes espaços sociais e variados discursos, a polifonia é quem constitui o sujeito discursivo. As várias vozes que respondem e até simulam várias e diferentes perspectivas discursivas, podem, por ora, se inter cruzarem. Assim, daria margem ao interdiscurso, e este também é explicado por Fernandes (2007):

Toda formação discursiva apresenta, em seu interior, a presença de diferentes discursos, ao que, na Análise do Discurso, denomina-se **interdiscurso**. Trata-se, conforme assinalamos, de uma **interdiscursividade** caracterizada pelo entrelaçamento de diferentes discursos, oriundos de diferentes momentos na história e de diferentes lugares sociais. (FERNANDES, 2007, p. 51)

Além da diversidade pelas formações discursivas distintas, há também distintas formações que se interrelacionam. Mais ainda, por conta dessa diversificação discursiva na formação do discurso, ele nunca será homogêneo. Por isso ele é marcado pela heterogeneidade sempre que for enunciado nas relações sociais. Pensando nas várias vozes que se tecem de modo mais ou menos ajustado na produção do discurso, aparece o conceito de memória discursiva. Acerca disto, Pêcheux (1999^a, p. 11) afirma que “a estruturação do discurso vai constituir a materialidade de uma certa memória social”. Nesse sentido ainda atesta Fernandes (2007, p. 59) “esse espaço de memória como condição do funcionamento discursivo constitui um corpo sócio-histórico-cultural”. Os sujeitos trazem toda uma ordem discursiva social e histórica no que dizem e compreendem.

Enfim, a manifestação do discurso durante a produção textual nesta relação entre o sujeito-aluno e o personagem-jogador exprime uma memória coletiva. Tanto que o fato de existirem diferentes tipos de discursos implica que há também diferentes grupos sociais que os compõem. A memória discursiva diz respeito justamente ao espaço de memória em que está inserido o funcionamento do discurso em um corpo sócio-histórico-cultural. A memória parte do local onde os sujeitos estão inscritos. Esta memória discursiva se refere aos acontecimentos exteriores ao texto. Acontecimentos que se fazem anteriores, mas que se inscrevem naquilo que se diz, como também podem determinar os dizeres, as enunciações que virão a aparecer a partir daquilo que se diz.

2.2 A IDENTIDADE CULTURAL NO DISCURSO DO SUJEITO

Conforme abordamos na problemática dessa pesquisa, estudamos os sujeitos alunos enquanto jogadores de RPG, enfatizando a construção de sua identidade cultural da Amazônia

paraense, mais especificamente, como moradores e residentes das comunidades ribeirinhas de uma reserva extrativista na ilha do Marajó. Agora, nessa unidade, trabalharemos a relação entre a identidade cultural e o discurso do sujeito em sua heterogeneidade discursiva. O conceito de identidade apresenta um certo grau de complexidade. Conforme defende Hall (1992, p. 9), é impossível oferecer afirmações conclusivas a respeito das teorias que abordam o conceito de identidade, cujas tendências ainda se encontram demasiadamente recentes e ambíguas. Esse conceito aparece bastante vinculado a noção de pós-modernidade ou mesmo contemporaneidade.

Ainda segundo Hall (1992), com relação à identidade, percebemos três diferentes tipos de sujeitos principais relativos a esse conceito: a identidade relacionada ao sujeito do Iluminismo, que é eucêntrico, ou seja, o centro essencial do “eu” era a identidade de uma pessoa; outra, vinculada ao sujeito sociológico, que é considerada a concepção sociológica clássica, pois a identidade seria formada a partir da interação entre o “eu” e a sociedade; e finalmente a identidade pautada no sujeito pós-moderno, onde não se considera uma identidade fixa e imutável, mas constituída. Foi justamente a partir dessa noção que se tornou mais substancial o debate em torno da identidade, a própria noção se realiza quando se pensa na fragmentação do sujeito. Teríamos um sujeito maleável e móvel capaz de se transformar para se moldar a diferentes momentos. Segundo Hall (1992, p. 12), “dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente descoladas”.

Por isso, a ideia de uma identidade plena e individual, imutável e rígida, que será sempre coerente e segura, trata-se de uma concepção fantasiosa e utópica. Isso porque tal noção nunca será o retrato real da identidade de um sujeito. É por isso que o contato com uma maior diversidade e representações culturais faz emergir o conceito de distintas identidades. Daí se produz o confronto com diferentes identidades possíveis, e, assim, permitindo que o sujeito se identifique com cada uma delas, mesmo que temporariamente. Tratando-se das identidades, aciona-se a noção de culturas nacionais, Hall (1992) define estes conceitos como comunidades imaginadas. Ou seja:

No mundo moderno, as culturas nacionais em que nascemos se constituem em uma das principais fontes de identidade cultural. Ao nos definirmos, algumas vezes dizemos que somos ingleses ou galeses ou indianos ou jamaicanos. Obviamente, ao fazer isso estamos falando de forma metafórica. Essas identidades não estão literalmente impressas em nossos genes. Entretanto, nós efetivamente pensamos nelas como se fossem parte de nossa natureza essencial. (HALL, 1992, p. 29)

Por isso uma comunidade pode se identificar por elementos culturais em comum, vindo a considerar uma etnia, um dialeto local ou uma variação linguística, assim como outros fatores que podem vir a ser considerados. No caso do exemplo brasileiro, Fernandes (2007, p. 101), diz que “a raça, a cor, a música, a religião, a cultura são elementos identitários de um *povo brasil*, são também elementos de sua própria negação, da busca de diferenças e da construção de outras identidades”.

As culturas nacionais são ainda formadas por símbolos e representações, elas são discursos que visam a construção de sentidos para a organização de ações e concepções que os sujeitos assimilam desse conceito. Assim, as culturas nacionais, através destes sentidos, constroem as identidades culturais. Hall (2007, p. 31), esclarece que “esses sentidos estão contidos nas histórias que são contadas sobre a nação, memórias que conectam seu presente com seu passado e imagens que dela são construídas”. Segundo Benedict Anderson (1983), a identidade nacional não é nada além de uma “comunidade imaginada”.

Então, a cultura nacional não é uma simples busca por um corpo homogêneo de sujeitos leais e unidos por uma identificação simbólica, todavia, Hall (2007), vem explicar que:

Para dizer de forma simples: não importa quão diferentes seus membros possam ser em termos de classe, gênero ou raça, uma cultura nacional busca unificá-los numa identidade cultural, para representá-los todos como pertencendo à mesma e grande família nacional. (HALL, 2007, p. 35)

Portanto, mesmo com toda a diferença entre os sujeitos em uma comunidade, podemos notar uma representação “unificada” dentro de uma cultura nacional. Essa noção de homogeneidade que há nas identidades nacionais costuma subjugar outros critérios de identificação cultural, mesmo que sejam mais particularistas. Porém, apesar dessa forte identificação nacional, Hall (2007) esclarece que já existem teóricos que argumentam sobre o enfraquecimento das identidades nacionais. Essa cultura nacional permanece forte, mas as identidades locais, regionais e até mesmo comunitárias têm apresentado maior robustez do que a de nível nacional.

Agora, as identificações culturais de proporções globais, justamente marcada pela era da digitalização da informação, que possibilita uma prática comunicativa que faz parecer haver um certo rompimento das barreiras e/ou distâncias espaço/temporais, tendem a começar “a deslocar e, algumas vezes, a apagar as identidades nacionais” (HALL, 2007, p. 42).

Assim, verifica-se o avanço da globalização através dos meios de comunicação de massa, que são cada vez mais rápidos; das viagens internacionais cada vez mais acessíveis; e até das tendências de moda e estilos que são propagadas através das mídias e redes sociais

presentes em um mundo cada vez mais entrelaçado por uma grande rede virtual que aproxima o distante, embora não o traga para perto. Portanto, toda essa velocidade crescente de informações faz com que as identidades nacionais se desvinculem de uma cultura local.

Porém, apesar desses efeitos da globalização sobre as identidades nacionais, seria uma visão exageradamente simplista acreditar que as nações estão sendo homogeneizadas pelo globalismo. Uma vez que, em contrapartida à globalização, temos também o fortalecimento das identidades em âmbitos regionais, locais e comunitários. Hall (2007) alerta para este pensamento possivelmente equivocado de um modo de desaparecimento das culturas locais em suas singularidades:

Pode ser tentador pensar na identidade, na era da globalização, como estando destinada a acabar num lugar ou noutro: ou retornando a suas “raízes” ou desaparecendo através da assimilação e da homogeneização. Mas esse pode ser um falso dilema. (HALL, 2007, p. 52)

Assim, percebemos que a globalização não é uma ameaça apocalíptica para as identidades nacionais. Porém, o argumento de que essas culturas nacionais absorvem um sincretismo cultural dando origem a culturas híbridas, é uma realidade que pode ser concretizada por conta desses fenômenos globalistas e, conseqüentemente, dando origem a novas formas de culturas com um perfil mais adaptada à modernidade do que as identidades culturais do passado. Em seguida, pensemos acerca desse sujeito fragmentado e na constituição de suas identidades, materializando-se em discursos pelo oral e pelo escrito.

2.3 O SUJEITO NO USO DA LÍNGUA POR MEIO DA ORALIDADE E DA ESCRITA

Assim como acabamos de abordar questões de identidade cultural e a posição do sujeito na sociedade, outra engrenagem tão importante quanto esses elementos identitários, são os fenômenos da oralidade e da escrita, pois tratam-se de instrumentos fundamentais para a manifestação da identidade cultural do sujeito inserido em um contexto social alicerçado em uma construção histórica das comunidades ribeirinhas tradicionais da região marajoara. Aliás, hoje, segundo Marcuschi (1997, p. 119), “não é mais possível observar satisfatoriamente as semelhanças e diferenças entre oralidade e escrita sem considerar a distribuição de seus usos na vida diária”.

A relação da fala e da escrita não se limitam apenas ao código da língua. Estas atividades precisam ser tratadas sob uma nova concepção com o amparo da Análise do Discurso, tornando um estudo de análises feitas como práticas sociais, considerando o sujeito

em sua posição na sociedade e toda a sua carga cultural e identitária. Marcuschi (1997, p. 43) afirma que “o trabalho com a oralidade pode, ainda, ressaltar a contribuição da fala na formação cultural e na preservação de tradições não escritas que persistem mesmo em culturas em que a escrita já entrou de forma decisiva”.

A escrita é uma ferramenta de codificação e decodificação da língua. Ela se apresenta, inicialmente, como uma tecnologia para a realização da comunicação por meio da linguagem. Porém, como bem lembra Graff (1994), “numa sociedade como a nossa, a escrita é mais do que uma tecnologia”.

A partir daí podemos entender que a escrita se trata, hoje, de uma necessidade indispensável no cotidiano dos sujeitos em uma sociedade. Isso independe se estamos em uma grande metrópole, ou em uma comunidade ribeirinha em pleno arquipélago do Marajó. Assim, dada a indispensabilidade dessa modalidade de uso da língua/linguagem, podemos supor que ela se tornou essencial para a própria sobrevivência e o cotidiano em uma sociedade.

O sujeito em sua origem como indivíduo que está inserido em uma comunidade, tem seu primeiro contato com a língua pela oralidade. A escrita só é introduzida em sua vida mais tarde, muitas vezes com o objetivo de retratar a fala através das letras de forma que possa ser decodificada mais tarde. A esse respeito, Marcuschi (1997), afirma:

Não obstante isso, sob o ponto de vista mais central da realidade humana, seria possível definir o homem como um *ser que fala*, mas não como um *ser que escreve*, o que traduz a convicção, hoje tão generalizada quanto trivial, de que a escrita é derivada e a fala é primária. Não é necessária muita genialidade para constatar que todos os povos, indistintamente, têm ou tiveram uma tradição oral, mas relativamente poucos tiveram ou têm uma tradição escrita. Não se trata, com isto, de colocar a oralidade como mais importante, mas de perceber que a oralidade tem uma ‘primazia cronológica’ indiscutível. (Cf. Stubbs, 1980) (Marcuschi, 1997, p. 120)

Assim, constatamos que é evidente a antecedência da oralidade em relação à escrita, o que ocorre não apenas em relação às práticas dos saberes do sujeito em sua vida, como também nas realizações das comunidades e até das civilizações. Porém, estas relações entre oralidade e escrita não se limitam a constatar os usos da língua, e tão pouco o foco desta pesquisa é identificar o primórdio destas atividades. O que se busca nessa pesquisa é verificar o papel e o lugar das práticas de linguagem oral e escrita nessas sociedades. Sobretudo, destacar um trabalho que focalize numa relação de valorização do oral como metodologia discursiva para alcançar a escrita. Assim, aponta Marcuschi (1997, p. 120), “essas práticas determinam o lugar, o papel e o grau de relevância da oralidade e da escrita numa sociedade e justifica que a questão da relação entre ambas seja posta no eixo de um contínuo tanto sócio-histórico como tipológico”.

Assim como a oralidade é a manifestação da língua por meio da fala de onde o sujeito traz toda a sua carga histórico-cultural revelando sua identidade e posição na sociedade. A leitura e a escrita também estão presentes no uso diário e cotidiano em diversos contextos sociais em que o sujeito se relaciona com os demais indivíduos, inclusive constituindo-se como sujeito. Por isso Marcuschi (1997, p. 122) questiona: “que tipo de valorização se dá à escrita e à oralidade na vida diária?”.

Com relação à escrita, nós podemos refletir a questão da alfabetização na sociedade e a importância que ela tomou nos últimos séculos com relação à formação das nações. A própria taxa de analfabetismo influencia diretamente no Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) de um país. Por conta disso, o ensino da escrita e da leitura se tornou alvo e objetivo de todos os governos e nações para transformar a imagem do país no exterior e no cenário internacional.

Portanto, o domínio da escrita e da leitura, assim como a diminuição e até a extinção do analfabetismo passaram a ser vistos como um propulsor para o desenvolvimento de um povo. A escrita se revelou uma tecnologia indispensável para a era contemporânea, e o reflexo da sociedade em sua prática está diretamente ligado com a identidade cultural de onde ela é produzida.

E quando falamos em alfabetização do sujeito, também precisamos ter em mente que não é a mesma coisa que letramento ou escolarização. A respeito dessas diferenças, Marcuschi (1997) esclarece que:

As confusões aqui são imensas. Primeiro, devemos distinguir entre letramento, alfabetização e escolarização. O letramento é um processo de aprendizagem social e histórica da leitura e da escrita em contextos informais e para usos utilitários. A alfabetização pode dar-se, como de fato se deu historicamente, à margem da instituição escolar e compreende o domínio ativo e sistemático das habilidades de ler e escrever. A Suécia alfabetizou 100% de sua população já no final do século XVIII no ambiente familiar e para objetivos que nada tinham a ver com o desenvolvimento e sim com práticas religiosas e atitudes de cidadania. A escolarização, por sua vez, é uma prática formal e institucional de ensino que visa a uma formação integral do indivíduo, sendo que a alfabetização é apenas uma das atribuições/atividades da escola. A escola tem projetos educacionais amplos, ao passo que a alfabetização é uma habilidade restrita. (MARCUSCHI, 1997, p. 122-123)

Em suma, quando nos referirmos ao letramento, estamos falando do uso da escrita no contexto das relações sociais do sujeito, ou seja, ela engloba até mesmo aqueles sujeitos que não são plenamente alfabetizados, que não dominam a escrita. Porém, são sujeitos capazes de escolher um produto em uma prateleira de supermercado ou que reconhecem em que ônibus ou condução devem embarcar para chegar ao seu destino. No entanto, tais pessoas poderiam apresentar uma dificuldade para produzir um texto como uma carta. Não estariam aptos a ler e compreender uma notícia em um jornal. Todavia, o letramento também diz respeito a quem é

plenamente alfabetizado, sendo uma pessoa que escreve um discurso de formatura ou que publica um livro ou artigo científico.

Agora quando nos referimos à oralidade, estamos considerando a relação social que a fala apresenta por meio dos diversos gêneros textuais. Desde os usos mais formais como em um tribunal de justiça ao longo de um julgamento ou durante um debate político, até mesmo nos usos mais informais, a exemplo das conversas em torno de uma mesa de bar ou numa roda de amigos. Quanto a isso, Marcuschi (1997) afirma que:

A fala seria uma forma de produção textual-discursiva oral, sem a necessidade de uma tecnologia além do aparato disponível pelo próprio ser humano. A escrita seria, além de uma tecnologia de representação abstrata da própria fala, um modo de produção textual-discursiva com suas próprias especificidades. (MARCUSCHI, 1997, p. 126)

De acordo com Marcuschi (1997), podemos perceber a primazia da fala ante a escrita. Porém, além dessa iniciativa em momentos diferentes na vida do sujeito, notemos que a fala/oralidade é assimilada de forma natural e se apresenta como principal meio de comunicação em uma sociedade. Mas essas características não subtraem a significativa importância da escrita, pois, apesar de haver a necessidade de uma intervenção mais didática e pedagógica para a assimilação da escrita e da leitura por um indivíduo, estas práticas ainda estão presentes no cotidiano de qualquer sociedade moderna.

Marcuschi (1997) também explica que fala e escrita, apesar de suas diferenças nítidas de uso, possuem características importantes em comum que precisam ser consideradas:

Minha posição é a de que fala e escrita não são propriamente dois dialetos, mas sim duas modalidades de uso da língua, de maneira que o aluno, ao dominar a escrita se torna bimodal. Fluente em dois modos de uso e não simplesmente em dois dialetos. (MARCUSCHI, 1997, p. 132)

Por isso a língua é o objeto de uso tanto da escrita quanto da fala, uma vez que ambas externam e manifestam a língua por diferentes instrumentos de uso. Afinal, essas manifestações da língua refletem a organização social em que o sujeito está inserido. Uma vez que a língua é um dos principais pilares da identificação cultural de uma sociedade, Marcuschi (1997, p. 134) ainda faz uma referência entre as relações de semelhanças entre a fala/oralidade e a escrita entre a variedade apresentada na sociolinguística e a variação sociocultural.

Assim, percebe-se que, apesar do avanço da importância da escrita e da leitura na comunicação humana, quando se considera as novas tecnologias da comunicação com a expansão da internet e suas redes sociais, verifica-se que a oralidade não possui nenhuma ameaça que a coloque em xeque. As redes sociais e a internet fazem circular gêneros caracterizados pelo hibridismo, que originou diversos gêneros textuais nas últimas décadas

(como os chats, correios eletrônicos, blogs, memes e tantos outros), apesar desse avanço nos gêneros textuais escritos, Marcuschi (1997) esclarece que:

A oralidade jamais desaparecerá e sempre será, ao lado da escrita, o grande meio de expressão e de atividade comunicativa. A oralidade enquanto prática social é inerente ao ser humano e não será substituída por nenhuma outra tecnologia. Ela será sempre a porta de nossa iniciação à racionalidade. A oralidade é também um fator de identidade social, regional, grupal dos indivíduos. (MARCUSCHI, 1997, p. 134)

Pela oralidade as singularidades culturais se estabelecem. A língua/linguagem ocupa uma posição de importância significativa na identidade cultural. Por isso seu uso, seja escrito, seja falado, é objeto de estudo dentro da AD. O sujeito que domina o uso da língua em ambas as modalidades (fala e escrita) consegue usufruir plenamente as relações sociais ao interagir em seu cotidiano a partir de sua posição social e seu papel junto à comunidade em que vive. Daí vislumbra-se a necessidade de se buscar ferramentas que possam colaborar e contribuir no exercício do desenvolvimento dessas possibilidades de uso da linguagem.

Pensando nessa relação entre oralidade e escrita, no tópico seguinte realizamos uma pesquisa sobre a importância pedagógica de ferramentas lúdicas no ambiente escolar, e como elas podem contribuir no desenvolvimento do sujeito sócio-histórico em suas ações enunciativas das vozes manifestadas em seu discurso. Assim, propiciando ao sujeito a valorização do seu discurso oral e escrito. Colaborando, dessa forma, com o sujeito professor no exercício de sua função no ambiente escolar.

3 O JOGO E A APRENDIZAGEM LÚDICA

*A criança quer puxar alguma coisa e tornar-se um cavalo,
quer brincar com areia e tornar-se padeiro, quer esconder-
se e torna-se bandido ou guarda.*

– Walter Benjamin, Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação

O aprendizado lúdico ocorre desde muito antes da idade escolar, ele está presente na formação do sujeito aluno desde os primeiros dias da criança. Ela experimenta por iniciativa própria uma série de práticas que trazem aprendizados importantes para a escalada do seu conhecimento a ser construído ao longo da vida.

Já nos primeiros meses de vida da criança, podemos ver que ela aprende a engatinhar, muitas vezes incentivada por seus pais, que colocam um objetivo para que ela o alcance sob gritos de festejo e alegria para motivá-la. Depois, ela está andando e, logo, logo correndo para brincar de pega-pega com outras crianças, ou urrando um grito festivo ao conseguir alcançar ou fugir de algo que já ronda em seu imaginário num jogo pessoal e criativo.

Macedo (2005) trata a questão conceitual da escola e aborda a sua relação com o jogo como ferramenta didática, além de alertar para a possibilidade do resgate deste processo de aprendizagem lúdica, trazendo para as mãos dos estudantes um protagonismo na construção do conhecimento adquirido no ambiente escolar:

Segundo o Dicionário Eletrônico Houaiss, entre outros significados, em sua versão latina, escola quer dizer “divertimento, recreio” e, em sua versão grega, “descanso, repouso, lazer, tempo livre, hora de estudo, ocupação de um homem com ócio, livre do trabalho servil”. Uma de nossas hipóteses é que uma compreensão dos processos de desenvolvimento e aprendizagem, como formas interdependentes de conhecimento, poderia recuperar esses sentidos da escola que se perderam com o tempo (Macedo, 1997). A outra suposição é que, para isso, teríamos de cuidar da dimensão lúdica das tarefas escolares e possibilitar que as crianças pudessem ser protagonistas, isto é, responsáveis por suas ações, nos limites de suas possibilidades de desenvolvimento e dos recursos mobilizados pelos processos de aprendizagem. (MACEDO, 2005, p. 9)

Professores e demais profissionais da educação enfrentam cotidianamente dificuldades e obstáculos que devem ser superados no sentido de trazer aos estudantes condições favoráveis à aprendizagem. Muitas vezes estas adversidades estão ligadas à falta de recursos didáticos, infraestrutura, metodologias que não estimulam a função fática e o sujeito aluno como protagonista do seu dizer. Daí, conseqüentemente, temos casos de desinteresse, desmotivação e mau comportamento em sala de aula. Por exemplo, se um professor precisa lecionar em uma sala onde os alunos mantêm conversas paralelas, às vezes até em grupo, alguns saindo de seus lugares, brincando ou atrapalhando e tirando a atenção de seus colegas, acaba por deixar todo

o ambiente disperso e sem foco na aula. Por outro lado, esses dizeres e enunciações de interesse do sujeito aluno poderiam estar presentes no contexto da sala de aula. E o RPG apresenta um instrumento potencialmente favorável para se alcançar esse objetivo.

Nessas condições o educador acaba por confrontar um grande obstáculo em seu trabalho ao objetivar o ensino do conteúdo teórico e didático, ou seja, a formação de seus alunos. Tais comportamentos e situações têm como consequências o baixo rendimento nas notas em avaliações de provas e trabalhos. Causando uma baixa autoestima do estudante e, não raramente, até mesmo casos de evasão escolar.

Todos esses problemas muitas vezes acabam por levar o professor ou profissional da educação a tomar medidas mais rígidas e severas na busca por uma conduta adequada ao ambiente esperado pela escola por parte dos alunos, o que pode ser imposto de forma autoritária e punitiva. Isso, ao contrário do que se objetiva, tende a acabar por oprimir, pressionar e sufocar os estudantes, dificultando quaisquer tentativas de construir uma relação cooperativa e com reciprocidade entre professores e alunos. Assim, consolidando o tradicional antagonismo na relação professor-estudante em sala de aula. Por fim, temos um resultado do trabalho em sala que não reflete o potencial e o melhor desempenho possível de ser alcançado com o trabalho escolar. A linguagem como processo discursivo em suas realizações orais e escritas a partir da posição dos sujeitos alunos parece não acontecer.

Macedo (2005) aborda essa questão e fala dos objetivos dos educadores e os desafios que precisam ser superados nessas circunstâncias:

O desafio, então, é fazer as crianças conscientizarem-se de seu papel de aluno, focando os conteúdos e abrindo mão, ainda que momentaneamente, de outros interesses. Uma pergunta que pode surgir é: qual a contribuição do jogar para lidar com esses problemas? Qualquer situação de jogo faz com que a criança enfrente pelo menos três desafios: trabalhar sua autodisciplina, reconhecer a autoridade (no mínimo) da regra e comportar-se adequadamente. (MACEDO, 2005, p. 31)

Por conta de tudo isso, a busca por ferramentas didáticas que tragam para a sala de aula um processo de ensino-aprendizagem lúdico acaba se tornando uma interessante alternativa para os professores, para que conquistem, então, a atenção e interesse dos estudantes. No jogo, a atitude produzida pelos sujeitos, muitas vezes, simula situações reais da vida e seu cotidiano. Assim, essa seria uma maneira de renovar a metodologia didática e trazer novidades e tecnologias educacionais que alterem o ambiente tradicional da aula, favorecendo para que o aluno saia de sua postura passiva de aprendiz e assumira um comportamento proativo no desenvolvimento e construção de seu próprio aprendizado.

Nesse tópico, abordamos os pilares fundamentais do jogo e a sua importância no processo de aprendizado do jovem sujeito aluno. Pelo uso do jogo no ensino-aprendizagem da língua/linguagem o estudante é submetido a um procedimento lúdico de ensino e a prática dos conhecimentos que estão sendo adquiridos no ambiente escolar.

3.1 ANÁLISE CONTEXTUAL DO JOGO

O jogo é uma atividade que acompanha o ser humano desde a mais tenra idade. Esta prática tem como uma de suas finalidades extrair o sujeito do mundo real e inseri-lo num mundo fictício, regido por regras próprias. Segundo Huizinga (2000), o jogo surgiu até mesmo antes da cultura, uma vez que esta atividade é observável também no comportamento de animais irracionais. Segundo o historiador e linguista:

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público. (HUIZINGA, 2000, p. 7)

Como já percebemos sobre o jogo, não se trata de uma atividade exclusivamente humana. Tanto que Huizinga tenta conceber um conceito completo do significado de jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos "jogo" entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero. (HUIZINGA, 2000, p. 28)

E dentre tantas teorias sobre seus conceitos, uma delas concebe o jogo como uma simulação para preparar o jovem para executar, futuramente, as mesmas atividades, porém, com seriedade. Também é tido como um exercício de autocontrole do indivíduo enquanto este está no seu mundo particular onde rege as regras do jogo. Nesse sentido, apesar de apontado como atividade pré-cultural, o jogo simula as relações entre os sujeitos, estabelece papéis, posições

sociais definidas e ações que repercutem reações. Assim, podemos perceber como o jogo realça o discurso.

Outra característica fundamental do jogo é o fato dele se tratar de uma atividade voluntária, uma vez que o sujeito se vê obrigado a participar de um jogo, este perde a sua essência e passa a ser visto apenas como uma imitação forçada. Ainda segundo Huizinga (2000), o jogo é um recorte à parte do mundo real, e é limitado a um espaço (local) e tempo (duração). Esses acontecem com regras próprias válidas apenas para esta atividade, pois elas são responsáveis pela ordem e organização necessárias para se jogar. Sobre a importância e o papel fundamental das regras no jogo, Huizinga (2000) defende:

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas regras que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário por ele circunscrito. [...] E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida “real” recomeça. (HUIZINGA, 2000, p. 15)

Quando o sujeito está participando de um jogo, as leis e os costumes de sua vida comum perdem validade, e um novo universo é aberto para sua realidade. E, quando este jogo se encerra, aquele mundo imaginário se desfaz, trazendo de volta o jogador para seu cotidiano. Seja uma criança que deixa seu carrinho de lado, seja um lutador que ouve o gongo no último assalto. Aqui cabe a nós reconhecer a teoria de dispositivo, inicialmente criada por Foucault (2008), mas também aprimorada por Agamben (2009). Que explica esta delimitação de regras e leis que são seguidas como:

Um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre estes elementos (Foucault, 2008, p. 244).

Agamben (2009), que é um autor abertamente foucaultiano, vai mais além e oferece um suplemento que sugere uma espécie de atualização do conceito de dispositivo criado por Foucault, pois ele amplia o entendimento da relação de poder e controle sobre os indivíduos:

Generalizando posteriormente a já bastante ampla classe dos dispositivos foucaultianos, chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam – teve a inconsciência de se deixar capturar (Agamben 2009, p. 40-41).

Assim, com este conceito de dispositivo, fica clara que há uma relação de poder entre os indivíduos jogadores de RPG e as regras do jogo que moldam o comportamento dos participantes na sessão de jogo. E ressalta a linguagem como dispositivo na relação de poder, um dispositivo mais refinado em que o poder delimita as atitudes dos sujeitos: a linguagem que um indivíduo possui é responsável pelo próprio modo de pensar deste sujeito. Assim, na criação de um novo personagem para viver uma aventura, o *background* será produzido de acordo com o que determina o alter ego assumido pelo jogador para aquele herói.

Como podemos observar, o respeito às regras de cada jogo é de suma importância para que o ambiente seja favorável para a prática lúdica. Não importando que seja uma atividade esportiva ou um jogo de tabuleiro, o jogador que decidiu se divertir nesse espaço de entretenimento de forma voluntária precisa se submeter à imposição das regras do jogo. Isto deve acontecer ainda que seja uma solitária partida de paciência com um baralho. Somente assim, o ser consegue atravessar a linha entre a realidade e o universo compreendido pelo jogo, que é delimitado por um certo espaço e um período de tempo, conforme dissemos:

Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade. (HUIZINGA, 2000, p. 21)

Tendo em vista a importância que encontramos nas regras do jogo, precisamos ter em mente também a diversidade de tipos e naturezas desses jogos, para entendermos melhor essas classificações. Para isso, Caillois (2017) fornece uma visão panorâmica sobre o jogo e suas variáveis naturezas e finalidades:

Os jogos são incontáveis e variados: jogos de sociedade, de destreza, de azar, jogos ao ar livre, de paciência, de construção etc. Apesar desta diversidade quase infinita e com uma extraordinária constância, a palavra jogo sugere igualmente as ideias de desenvoltura, de risco ou de habilidade. Sobretudo estimula invariavelmente uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai. Sugere uma atividade sem pressões, mas também sem consequências para a vida real. Opõe-se à seriedade desta última e se vê, assim, qualificado como frívolo. Por outro lado, opõe-se ao trabalho assim como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregado. Com efeito, o jogo não produz nada: nem bens, nem obras. É essencialmente estéril. A cada nova partida, e poderiam jogar por toda a vida, os jogadores repartem do zero e nas mesmas condições do início. Os jogos a dinheiro, apostas ou loterias não são exceção: não criam riquezas, apenas as deslocam. (CAILLOIS, 2017, p. 15)

Caillois (2017) também entende que o jogo é uma atividade livre e voluntária que tem a finalidade de garantir um tempo de lazer e divertimento para o praticante. Então, no momento em que o jogo assume um caráter obrigatório, ele perde imediatamente sua finalidade de entretenimento e passa a ser uma atividade maçante na qual o participante teria o interesse de

abandonar. Sendo assim, podemos entender que o jogo só pode existir se há interesse do jogador em jogá-lo, mesmo que o jogo seja cansativo (física ou mentalmente) ou exigente, ele possibilita que o ser saia de sua vida cotidiana e se deleite sobre o prazer do entretenimento. Um dos pilares conceituais do jogo e da liberdade do jogador é que ele possua o livre arbítrio para decidir, a qualquer momento, dar o jogo por encerrado por não desejar mais jogar.

Além dessa liberdade indispensável de se desejar, ou não, jogar um jogo, outra característica importante na definição dessa prática é o resultado que será alcançado a partir deste momento de lazer e divertimento. Sabe-se que o jogador não sabe qual será o desfecho dessa atividade lúdica. Caillois (2017) aborda essa questão com detalhes em sua obra:

O jogo só acontece se quisermos, quando quisermos e pelo tempo que quisermos. Nesse sentido, o jogo é uma atividade livre. É além do mais, uma atividade incerta. A dúvida sobre o desenlace deve permanecer até o fim. Quando, durante uma partida de cartas, o resultado já é praticamente certo, não jogamos mais, cada um baixa seu jogo. Na loteria, na roleta, apostamos em um número que pode ou não sair. Em uma prova esportiva, as forças dos campeões devem ser equilibradas para que cada um deles possa defender sua oportunidade até o fim. Qualquer jogo de destreza traz, por definição, para o jogador, o risco de errar seu lance, uma ameaça de fracasso sem a qual o jogo deixaria de divertir. De fato, não diverte mais aquele que, extremamente treinado ou habilidoso, ganha sem esforço e infalivelmente. (Caillois, 2017, p. 39)

Além da questão do livre arbítrio, no jogo também é fundamental garantir a espontaneidade do jogador, bem como a incerteza do resultado. De forma sintetizada sobre o que acabamos de abordar, Caillois (2017) definiu algumas características fundamentais que possibilitam um ambiente apropriado para se jogar qualquer jogo que se tenha em mente, englobando todas as questões já abordadas de forma sucinta e objetiva. O autor citado acima determina os seguintes critérios para que se tenham condições apropriadas para jogar:

- 1º) *livre*: à qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente e alegre;
- 2º) *separada*: circunscrito em limites de espaço e de tempo previamente definidos;
- 3º) *incerta*: cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador;
- 4º) *improdutiva*: pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo dos jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela do início da partida;
- 5º) *regrada*: submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;
- 6º) *ficícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana. (Caillois, 2017, p. 42)

Caillois (2017) oferece ainda uma classificação simples e objetiva que engloba todos os tipos de jogos a serem jogados por quaisquer seres e em quaisquer situações. Os jogos cuja natureza é competitiva, na busca por um vencedor, seja numa partida de dominó ou basquete, temos aí a modalidade tida como *Agôn*; já se os jogadores dependem da sorte, como quando

estamos jogando uma rodada de bingo ou participando de um sorteio, temos aí a classificação *Alea*; agora, se o jogador sentir fortes emoções e adrenalina, como numa volta em uma vertiginosa montanha russa, ou se lançando num abismo praticando bungee jumping ou saltando de paraquedas, então estamos diante do *Ilinx*; e por fim, se estamos num evento otaku⁷ fazendo cosplay⁸, pulando carnaval fingindo ser um personagem de uma fantasia por trás de uma máscara, ou brincando de faz-de-conta na qual você é uma professora, uma mãe ou uma policial, então temos um caso de *Mimicry*.

Como já percebemos, o tipo de jogo que nos interessa aqui é o *mimicry*, uma vez que o RPG é um jogo de interpretação de papéis, onde o jogador assume a identidade de um personagem para se aventurar numa aventura narrada. Então, fica claro que esse perfil de interpretação, imaginação e narrativa delimita o RPG como um jogo classificado como *mimicry*. O *Role Playing Game*, tal como os demais jogos classificados como *mimicry*, é uma palavra do inglês que significa mimetismo, o que nos remete à mímica e ao disfarce, que são a essência dos jogos desse gênero. Pois ele leva o jogador à travessia de um limiar na qual se entra em um universo próprio. A partir daí, o participante passa a aceitar temporariamente uma ilusão de que se vive dentro daquele limite de espaço e tempo propostos pela sessão de jogo.

O cerne da diversão está em assumir uma identidade alheia e imaginária para avançar tomando decisões não como si mesmo, mas como o herói que assumiu ser na aventura narrada. Portanto, por meio do RPG, o jogador passa a viver uma simulação de outra realidade onde ele e os demais participantes se veem como outras pessoas, criaturas ou seres nas quais são totalmente diferentes de sua vida comum. Assim, possibilitando que o jogador seja visto como um vampiro nos becos de Londres ou um lobisomem nas ruas de Nova York, ou talvez um elfo da Floresta Sombria, um mago da Terra Média ou mesmo um antigo guerreiro da Ciméria, como Conan, o Bárbaro.

Como Caillois (2017) explicita em sua obra, esta modalidade de jogo costuma transbordar da infância para a vida adulta, apesar de ser observada ao longo de qualquer fase da vida. Por exemplo, seja quando uma criança finge ser um cavaleiro prestes a entrar numa batalha medieval, seja um ator representando um personagem num teatro ou até mesmo um adulto vestido de Papai Noel para encantar as crianças nas festas de Natal. De forma clara e objetiva, Caillois (2017) diz:

⁷ Otaku é uma referência à cultura oriental japonesa, especialmente aos seus animes (desenhos animados japoneses), mangás (histórias em quadrinhos japonesas) e jogos de videogames.

⁸ Cosplay é a prática de se fantasiar de uma personagem da cultura pop, geek e/ou nerd.

O prazer é de ser outro ou de se fazer passar por um outro. Mas, como se trata de um jogo, a questão não é essencialmente de enganar o espectador. A criança que brinca de trem pode muito bem recusar o beijo de seu pai dizendo-lhe que não beijamos as locomotivas, mas não procuraria convencê-lo de que é uma verdadeira locomotiva. No Carnaval, a máscara não procura fazer com que os outros acreditem que aquele é um verdadeiro marquês, um verdadeiro toureador, um verdadeiro pele-vermelha, mas procura assustar e se beneficiar da liberdade reinante, ela mesma resultado do fato de a máscara dissimular o personagem social e libertar a personalidade verdadeira. O ator também não procura fazer crer que ele é “realmente” Lear ou Carlos V. São espião e o fugitivo que se disfarçam para enganar realmente porque, quanto a estes, não estão representando. (Caillois, 2017, p. 60)

Os jogos que se encaixam na classificação de *mimicry* tem como seu fundamento uma criação incessante no âmbito do imaginário. Como o RPG foi criado apenas em 1974, e a primeira edição da obra *Os Jogos e os Homens – A Máscara e a Vertigem* foi publicada em 1958, o autor não citou o RPG como exemplo de jogos *mimicry*.

3.2 O LÚDICO E O JOGO NA ESCOLA

Quando falamos da relação entre ensino e aprendizado, temos em mente duas figuras que, muitas vezes, são consideradas antagônicas: a figura do professor e a dos estudantes. Antagonismo esse que é pintado pela imagem de um professor quase onisciente, detentor de todo conhecimento e toda a sabedoria que irá repassar aos alunos e, por outro lado, temos a figura do estudante que está na sala de aula para receber este conhecimento de forma passiva, apenas copiando a matéria que o professor escreve no quadro e ouvindo sua explicação a respeito do conteúdo didático. Neste cenário, os saberes e dizeres dos sujeitos estudantes são menos valorizados no ambiente escolar.

Tudo isso para, como num “dia do juízo final”, ser julgado por meio de uma prova que, supostamente, deveria ter objetivo de medir o seu nível de conhecimento e aprendizado do conteúdo didático em uma determinada data. Nesta postura de ensino tradicional, geralmente, a participação do aluno se limita a responder em seus cadernos algumas questões propostas na aula. Esta é uma relação, entretanto, que deve ir muito além de mecanismos tão limitados e simplistas. Na realidade, a relação professor-aluno deve ser muito mais interrelacionada do que essa visão superficial supõe. E o educador pode buscar ferramentas úteis para desenvolver a participação dos estudantes durante as aulas.

É importante salientar que, quando o professor decide trabalhar o processo de ensino-aprendizagem por meio da realização de uma atividade lúdica em sala de aula, não significa, necessariamente, que o estudante deve sempre ver a prática como algo divertido e agradável sob sua própria perspectiva. Uma vez que, se toda atividade lúdica fosse realizada com a

finalidade de ser engraçada e divertida, acabaria por deixar o professor refém dos anseios e vontades de seus alunos, ameaçando até mesmo realizar atividades sem finalidades didáticas em suas aulas apenas para satisfazer o desejo de entretenimento dos estudantes.

Considerando o interesse natural dos jovens pela busca de desafios e conquistas, no território do entretenimento o professor encontra a oportunidade de inserir o lúdico em sua metodologia de ensino. A situação-problema que acompanha o jogo oferece uma chance real para a aprendizagem e avaliação em sala de aula. Macedo (2005) aborda a importância e a oportunidade dessa situação-problema e os desafios que ela traz e propõe que sejam superados:

Uma das formas interessantes de promover a aprendizagem ou avaliar é a situação-problema (Macedo, Petty e Passos, 2000; Macedo, 2002). Contextos de projetos ou jogos são prechos de situações-problema, as quais consistem em colocar um obstáculo ou enfrentar um obstáculo (como no contexto de jogos ou projetos) cuja superação exige do sujeito alguma aprendizagem ou esforço. Algo só é obstáculo para alguém se implicar alguma dificuldade, maior ou menor, que requeira superação. Para isso, é necessário: prestar mais atenção, repetir, considerar algo com mais força, pensar mais vezes ou mais profundamente, encontrar ou criar alternativas. Lúdico, nesse sentido, é equivalente a desafiador, a algo que nos pega por sua surpresa, pelo gosto de repetir em outro contexto. Surpreendente significa que não se controla todo o resultado, que algo tem sentido de investigação, de curiosidade, de permissão para a pessoa dizer o que pensa ou sente, de expressar suas hipóteses. (MACEDO, 2005, p. 18-19)

Quando uma atividade lúdica for aplicada em sala de aula, esta atividade deve contextualizar os conhecimentos e os saberes que serão aplicados nessa prática. Estamos falando de uma motivação a mais que o estudante irá experimentar durante a aula. Diferentemente do que acontece na maioria das vezes, quando uma criança brinca, acaba por criar em seu imaginário todo um contexto para a realização da brincadeira. Seja um herói que derrota os inimigos na brincadeira do menino com seus bonecos, seja quando uma menina embala uma boneca para dormir e se sente feliz ao simular o comportamento de uma mãe adulta, tudo criado no imaginário da criança.

Nem sempre se observa uma contextualização no ambiente escolar, uma relação entre o que se faz em sala e a realidade social e histórica dos sujeitos alunos. Macedo (2005) exemplifica bem esta situação:

É pena que na escola fundamental e, às vezes, até na escola de educação infantil não demos tanto valor para os esquemas lúdicos das crianças. Rapidamente lhes impomos aquilo que constitui nossa principal ferramenta de conhecimento e domínio do mundo: os conceitos científicos, a linguagem das convenções e os signos arbitrários, com seus poderes de generalidade e abstração. (MACEDO, 2005, p. 20)

A iniciativa de se trazer atividades lúdicas para a sala de aula tem como um de seus principais objetivos, contribuir com o estudante para que ele venha a não somente acessar conhecimentos e saberes, mas sobretudo ampliar sua criatividade e possibilidades de produção

de saberes. No caso da língua portuguesa, o lúdico pode contribuir, sobretudo, para a diversidade da possibilidade de oralidade, a proficiência em leitura e produção textual escrita. Por isso, defendemos a proposta da necessidade de se capacitar os alunos para que tenham consciência de que podem e devem se tornar bons jogadores, Macedo (2005) explica que:

Conquistar um *status* de bom jogador exige uma organização que pode ser expressa por ações como mobilizar recursos, coordenar informações, enfrentar problemas e vencê-los (Macedo, Petty e Passos, 2000). Este é o desafio de quem joga e também dos estudantes. Uma situação de jogo qualquer sempre apresenta o material, as regras e o objetivo como informações para todos que dela irão participar. (MACEDO, 2005, p. 24)

Esta postura de jogador capacitado tem um reflexo importante no desempenho escolar. Uma vez que as possibilidades de ação desenvolvidas pelo jogador acabam por serem assimiladas às condutas dos sujeitos, formas de encarar desafios, tanto no âmbito de jogo, quanto no âmbito escolar. O ser acaba por adotar uma postura mais competente diante de adversidades, problemas e desafios que precisam ser superados. Desse modo, extrapolando o aprendizado do jogo para situações fora dos limites impostos por esta atividade lúdica. Não importando mais se está numa situação de jogo ou cotidiana.

Todavia, esse processo de amadurecimento, observa Macedo (2005), não é uma travessia automática e instantânea, ela precisa ser trabalhada e desenvolvida com o auxílio do educador para que o estudante alcance esse estágio:

Nossa experiência no LaPp (Macedo, 1996; Petty, 1995; Macedo, Petty e Passos, 1997, 2000) tem mostrado que as atitudes e as competências desenvolvidas ao jogar vão tornando-se “propriedade” das crianças, caracterizando um conjunto de ações adequadas à atividade proposta. Como consequência, podem ser transferidas para outros meios, e é isso que tem acontecido com nossos alunos. Eles passam a ter um outro posicionamento diante de desafios, sejam de natureza lúdica (situação de jogo), sejam de natureza escolar (aprendizagem de conteúdos). Mas a passagem não é automática: esse posicionamento favorável à aprendizagem não é facilmente transposto para cumprir tarefas escolares, já que estas nem sempre são tão divertidas ou desafiadoras quanto as situações-problema que enfrentam jogando e sendo questionados. É fundamental um trabalho de intervenção por parte do profissional que acompanha as partidas, propõe desafios, pede análises, enfim, instiga à reflexão e também ajuda os alunos a perceberem semelhanças entre os contextos do jogo e da escola. (MACEDO, 2005, p. 25)

Macedo (2005) deixa clara a importância do papel do professor nesse processo de aprendizagem por meio do uso de ferramentas lúdicas. Isso pelo fato de que o amadurecimento da criança e do jovem diante do jogo também contempla o respeito do jogador com relação às regras. Esta é uma ferramenta importante, como já vimos anteriormente, as regras mantêm a ordem do jogo, e administra de forma objetiva e justa como deve ser utilizado este período em que o jogador se dedica a esta atividade. Respeitar as regras, não apenas demonstra

amadurecimento com relação ao jogo, mas também com o convívio social e a interação interpessoal proporcionada por ele.

O jovem que ainda não se submete ao conjunto de regras de um jogo e busca vantagens pessoais apenas pelo desejo da vitória, é alguém que está muito centrado em si mesmo, buscando soluções imediatas e ignorando limitações e restrições impostas pela situação. A subordinação voluntária às regras do jogo é uma conquista significativa no desenvolvimento do jogador. Pois isto demonstra o respeito e o interesse na cooperação por um jogo num ambiente saudável para a partida. Notemos que a submissão às regras não significa que estaremos limitando o pensamento, imaginação ou a criatividade do jovem. Muito pelo contrário, o respeito às regras provocará a busca por soluções pacíficas, civilizadas e harmoniosas no ambiente em que o jovem se encontra.

Macedo (2005) faz uma analogia entre posturas, atitudes e comportamentos quando se está num jogo, e quando se está na vida real, num contexto de desafios do ambiente escolar. Segundo o autor, enquanto o bom jogador tem o objetivo de vencer o jogo, o bom aluno tem o objetivo de ser aprovado. Como jogador, o sujeito quer fazer o maior número de pontos; como estudante, deseja tirar a maior nota possível. Ambos planejam suas ações. Como jogador, saber o que está acontecendo, acompanhar o jogo; como estudante, acompanhar a aula, inteirar-se dos conhecimentos e práticas trabalhadas pela escola. Ações similares e paralelas que se interagem.

A decisão do professor em contextualizar seu conteúdo pedagógico em desafios a serem superados e conquistados por seus alunos na escola é um salto para a metodologia de ensino desse profissional da educação. O ensino e as aulas terão uma nova perspectiva sob a ótica dos estudantes, que verificarão a noção prática do que estão aprendendo, também terão a experiência de viver uma simulação do conhecimento que está sendo adquirido, isso porque o RPG simula situações e vivências em diferentes perspectivas, além de fazer os sujeitos alunos reconhecerem a importância da interação social e a cooperação coletiva para alcançar seus objetivos.

Nesse sentido, Macedo (2005) menciona os benefícios que observou em sala de aula com a adoção de um ensino lúdico:

Temos observado que, em um contexto de atividades com jogos e resolução de situações-problema ou desafios, as crianças colaboram bastante para o ambiente da sala de aula ficar mais favorável ao desenvolvimento do trabalho: envolvem-se com maior facilidade, prestam mais atenção, divertem-se aprendendo e pensando. [...] Em síntese, a ação de jogar exige comprometimento e intencionalidade, aspectos também fundamentais para a sala de aula constituir-se em um ambiente cooperativo, produtivo e disciplinado. (MACEDO, 2005, p. 36)

Diante de toda análise exposta e discutida neste tópico sobre a contribuição de um ensino lúdico na sala de aula, observamos que a aprendizagem com o uso de jogos traz ensinamentos que são aplicáveis tanto no contexto escolar, quanto aproveitável fora dele. Destacamos, nesse sentido, atitudes como desde a tomada de decisões, até a antecipação de consequências, o raciocínio sobre informações coletadas, a criação de estratégias, a comunicação de ideias, dentre outras ações e possibilidades.

Agora abordaremos especificamente o gênero de jogo RPG, foco dessa pesquisa, saber o que ele é, explorar sua origem e como funcionam suas mecânicas. O que dizem as obras de pesquisas e estudos feitos sobre sua utilização como ferramenta pedagógica, e como pode ser aplicado em sala de aula, assim como poderemos utilizá-lo nas aulas de língua portuguesa.

4 RPG E EDUCAÇÃO

Você e seus amigos vão contar histórias alegres e maravilhosas, contos sobre o amor e o romance, a tragédia e o perigo, o mal à espreita e o triunfo heroico.
– Rein-Hagen, Changeling: O Sonhar

O ser humano é atraído pelo jogo desde o início da vida, é envolvido por conta de todas as suas possibilidades, sua liberdade de pensamento, seus desafios a serem superados e vitórias a serem conquistadas. Isso desde as brincadeiras de criança, quando meninos competiam num torneio de pão; ou já adultos numa competição de dominó ou jogo de futebol. O gosto do desafio, da estratégia e da conquista da glória é sempre atrativo aos olhos das pessoas.

Dentro desse contexto, o RPG (*Role-Playing Game*) possui um perfil de jogo apropriado para ser utilizado como tecnologia educacional, já que não oferece dificuldades em ser aplicado numa sala de aula por não necessitar de grandes recursos materiais, tecnológicos e financeiros. Por este motivo, já existe uma série de pesquisas e estudos sobre sua utilização como ferramenta pedagógica.

Ao buscarmos relacionar o RPG com a educação, recorreremos a grandes teóricos da psicologia da aprendizagem. Assim, quando consideramos a psicologia da educação e seu tratamento acerca da concepção de aprendizagem, nos deparamos com três importantes concepções: a inatista, que segundo Davis e Oliveira (1995, 27, Apud Oliveira, 2010, p. 24), “parte do pressuposto de que os eventos que ocorrem após o nascimento não são essenciais e/ou importantes para o desenvolvimento”; a behaviorista (ambientalista), que Skinner (Apud Oliveira, 2010, p. 25) esclarece que o ser humano aprende através de um mecanismo de estímulos, respostas, reforço positivo (recompensas) e reforço negativo (punição); e a interacionista, que surgiu a partir dos estudos de Jean Piaget e, principalmente, Lev Semionovich Vygotsky. O interacionismo passou a considerar não apenas fatores biológicos ou de estímulos e reações no desenvolvimento do indivíduo, mas também questões socioambientais, por isso é a concepção a qual mais nos interessa nesse estudo. Oliveira (2010) ao explicar o interacionismo, afirma que:

O interacionismo vê o aprendizado como um processo de interação que envolve três fatores fundamentais: o aprendiz, os elementos de sua natureza biológica e o meio ambiente sociocultural em que ele está inserido. O aluno, sob a perspectiva interacionista, não é mais visto como um ser passivo – ele passa a ser concebido como um sujeito ativo que, para construir seus conhecimentos, se apropria dos elementos fornecidos pelos professores, pelos

livros didáticos, pelas atividades realizadas em sala e por seus colegas. (OLIVEIRA, 2010, p. 28)

Considerando a importância da concepção interacionista como guia para o planejamento das aulas que serão ministradas na escola, o educador tem a oportunidade de adotar o RPG como uma valiosa ferramenta de ensino a serviço desta concepção de aprendizagem. É no quadro do interacionismo que encontramos a concepção discursiva e a abordagem identitária delimitada no objetivo dessa pesquisa.

Sendo assim, o docente encontra no RPG um instrumento capaz de lançar seus alunos para fora do modelo de ensino comum, podendo adotar uma postura lúdica que atraia e motive o estudante dentro de um contexto educacional onde é aplicado o conhecimento adquirido na sala de aula. Referente a isso, Antunes (2003) observou e criticou o modelo de ensino mais simplista ao afirmar que:

Um exame mais cuidadoso de como o estudo da língua portuguesa acontece, desde o Ensino Fundamental, revela a persistência de uma prática pedagógica que, em muitos aspectos, ainda mantém a perspectiva reducionista do estudo da palavra e da frase descontextualizadas. (Antunes, 2003, p. 19)

Um ensino lúdico possibilita transpor esse tradicionalismo das aulas de português que, muitas vezes, acaba por abordar o conteúdo de língua portuguesa de forma descontextualizada, com palavras e frases soltas que ignoram um ensino pragmático. A contextualização do conteúdo didático estudado em sala é de significativa importância no aprendizado.

4.1 O QUE É RPG?

O RPG, como já foi explicado, é a sigla de *Role-Playing Game*, cuja tradução livre mais utilizada é “Jogo de Interpretação de Papéis”. É um gênero de jogo criado na década de 1970 e é fundamentalmente narrativo, ou seja, é a criação de uma aventura através da narração conjunta entre um mestre do jogo e os jogadores-personagens.

Por conta desse perfil de jogo, há uma série de obras e autores que abordaram o RPG como ferramenta pedagógica para um objetivo educacional mais interativo, propositivo e discursivo. Justamente por ser um jogo narrativo, o RPG acaba por efetivar-se discursivamente muito próximo do uso textual da linguagem. É importante, no entanto, ficar claro que o RPG não é um jogo específico, mas sim uma categoria na qual se encaixam diversos outros jogos por conta de suas características em comum.

Para adotar uma analogia que permita o entendimento do RPG como jogo, uma pessoa convidando os amigos para jogar RPG equivale alguém convidando os amigos para jogar baralho. Assim como no baralho podemos jogar *poker*, *blackjack*, buraco e tantos outros jogos, no RPG podemos jogar *Dungeons & Dragons*, *Vampiro: A Máscara*, *A Bandeira do Elefante* e da *Arara* ou muitas outras opções existentes. Marcussi (2005), ao explicar o que é RPG, diz que:

Essencialmente, os RPGs são jogos nos quais um grupo de participantes conta uma história de forma interativa. Cada jogador assume para si o papel de um personagem fictício e é responsável por representá-lo e definir as suas ações dentro da história contada. O jogo, desta forma, toma corpo a partir da interação entre os personagens e o ambiente fictício no qual estão inseridos. O resultado de uma partida de RPG será, assim, uma narrativa ou história contada em grupo, em que as ações de cada personagem protagonista são decididas de improviso pelo jogador que o representa (ou interpreta, como se diz geralmente). (MARCUSSEI, 2005, p. 2)

Assim, ao assumir o papel de um personagem, o jogador não apenas decide as ações que esse personagem vai realizar, como também assume o discurso direto de suas falas dentro da aventura.

Em uma das primeiras dissertações de mestrado no Brasil que pesquisou o RPG e a sua íntima relação com a leitura e a escrita, Pavão (2000) fala do componente narrativo sobre a jornada do herói, e aborda outra característica essencial a respeito dos personagens: a evolução e desenvolvimento deles ao longo da sua jornada. Além de a autora fazer uma analogia entre o seu próprio trabalho como pesquisadora e os desafios propostos aos jogadores e seus personagens:

O RPG constitui-se de dois componentes básicos: aventura e fantasia. Toda aventura pressupõe a existência de um sujeito, que neste contexto é reconhecido como um herói. Cada personagem é um herói, cada qual com a sua busca, seja ela qual for. É a busca que define a aventura. A trajetória de aventura do herói é uma trajetória de autoconhecimento, de autossuperação, de autoconstrução, e uma pesquisa de dissertação de mestrado pode ser considerada, por analogia, uma aventura, na qual o herói, motivado por uma questão, parte em busca de respostas, de compreensões e, ao longo da qual, o mestrando vai se construindo como pesquisador. (PAVÃO, 2000, p. 5)

Vários educadores e pesquisadores deram definições que englobassem e explicassem o que é RPG e como ele funciona. Dentre alguns desses principais estudiosos que utilizaram o RPG como objeto de pesquisa, temos Rodrigues (2004), que estudou a pedagogia da imaginação. E assim definiu o RPG:

O Roleplaying Game é um jogo de produzir ficção. Uma aventura é proposta por um narrador principal – o mestre – e interpretada por um grupo de jogadores. A ação pode se passar em vários “mundos”: de fantasia medieval, terror ou futurista. Pode também interagir com um universo ficcional preexistente. (RODRIGUES, 2004, p. 18)

Muito próximo da definição proposta por Rodrigues (2004), Vieira (2012), mestre em educação, pesquisou o RPG como tecnologia educacional no processo de aprendizagem no ensino médio, e também procurou explicar de forma objetiva o conceito de RPG ao afirmar que é “um grande faz de conta com regras e leis, no qual cada jogador cria um personagem com características físicas, psicológicas e sociais próprias e passa a interpretá-lo” (VIEIRA, 2012, p. 15). Por conta disso, é tão fácil entender uma analogia entre os jogos de RPG e as peças de teatro, pois há uma carga dramática na expressão dos jogadores que interagem entre si na produção coletiva de uma narrativa.

Como o jogador assume o papel de um herói na história, ele geralmente é responsável pela criação desse personagem, e é nesse momento que temos a oportunidade de explorar essa identidade do jogador como constituindo-se em outra voz que comporá o personagem participante da sessão de RPG. Essa outra voz manifestada por um sujeito polifônico é apresentada por Fernandes (2007) ao citar as contribuições de Bakhtin sobre a relação do “eu” e do “outro”:

O sujeito e o discurso resultam da interação social estabelecida com diferentes segmentos em um mesmo ou em diferentes âmbitos sociais; daí o entrelaçamento de diferentes discursos na constituição do sujeito discursivo, o que nos leva, com Bakhtin, à constatação de que o sujeito é polifônico. A linguagem será apreendida sempre em uma situação social e histórica, na qual e com a qual os sujeitos constituem-se pela interação social; o “eu” e o “outro” são inseparáveis e a linguagem possibilita-lhes a interação. (FERNANDES, 2007, p. 38)

O RPG se mostrou bastante peculiar e com características positivas referentes à socialização em suas partidas. Por isso Andrade (2002) evidenciou as vantagens do perfil desses jogos em comparação a outros jogos clássicos:

Além disso, o RPG é um jogo que estimula a ação em conjunto, a colaboração entre os jogadores, ao invés da competição. Tanto é que o único jogo autorizado pela NASA para fazer parte da sonda tripulada à Marte é o RPG. Até o clássico e respeitável xadrez foi rejeitado, pois já provocou problemas em outras missões tripuladas, como forte antagonismo e comportamento obsessivo. (ANDRADE, 2002, p. 1)

Como já explicamos, os jogadores de RPG estão divididos entre o mestre, também chamado de narrador, mediador ou – no caso específico do jogo *D&D – Dungeon Master* (DM). E os personagens jogadores. Estes são também conhecidos como *PC* (sigla do inglês de: *Player Character*).

O mestre é responsável por narrar uma aventura para que os jogadores, assumindo o papel de protagonistas, possam superar desafios e cumprir objetivos. O seu poder geralmente é enorme. Pois vai além do planejamento e narração, o mestre também julga a participação e desempenho dos demais jogadores no final de cada partida para determinar quanta experiência

cada um conseguiu acumular na sessão de jogo. Isto para que, futuramente, essa experiência possa aprimorar os atributos e desenvolver o potencial do personagem, como uma pessoa real que se dedica a aprender uma habilidade e a aperfeiçoa conforme pratica uma atividade, seja esportiva como o atletismo, artística como uma dança ou intelectual como aprender um novo idioma.

Mas o mestre do jogo não possui apenas o domínio do jogo, lembremos da icônica frase dita pelo personagem Tio Ben, do filme *Homem Aranha* (2002): “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, escrita pelo célebre ex-presidente da Marvel e criador do personagem: Stan Lee. O mestre controla o universo ficcional e imaginário da aventura, isso inclui os animais, criaturas, cenários, eventos climáticos, acontecimentos aleatórios e a resolução das ações executadas pelos heróis. Também deve controlar, principalmente, os personagens coadjuvantes, aliados, antagonistas e qualquer ser que venha a interagir com os personagens dos jogadores. Esses são chamados de NPCs, sigla do inglês para *Non Player Character*, ou seja, personagens sem jogadores. Ricon (2004) explica o papel do mestre em sua palestra no I Simpósio de RPG & Educação:

O RPG é jogado em grupo. Um dos jogadores assume um papel especial, tornando-se o Mestre do jogo. [...] Ele é chamado Mestre por ser um Mestre de Cerimônias, aquele que faz o show acontecer. Ele é como o homem no centro do picadeiro que diz: “Respeitável público!”. Ele vai guiar os jogadores ao longo da aventura. Como ele faz isso? Numa história comum, ele seria o narrador. [...] O Mestre descreve o cenário e os personagens secundários – os extras, os coadjuvantes etc. – que vocês vão encontrar durante a aventura. Ele vai descrever brevemente o ambiente no qual vocês estão, e cada jogador vai interagir com aquele ambiente. (RICON, 2004, p. 16)

O trabalho do mestre inicia antes mesmo do jogo acontecer. Ele precisa planejar a aventura para os jogadores. Isso pode incluir charadas e enigmas a serem resolvidos, situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores, e uma série de provações que precisarão ser superadas ao longo da jornada. Por isso recai sobre o mestre a responsabilidade de tornar o jogo um sucesso e para que a sessão seja agradável, vindo a garantir a diversão de todos os participantes. Podemos facilmente fazer uma analogia entre o mestre do jogo e o papel de docente na sala de aula, por ser uma espécie de regente, e nesse trabalho refletimos em nossa figura de docente-pesquisador o papel de mestre.

Para assegurar o sucesso da partida, o mestre pode buscar como base de seus roteiros de jogo, aventuras que pode ter conhecido por meio de outros livros, filmes, desenhos animados, quadrinhos, documentários, peças de teatro ou até em momentos históricos ou mesmo por meio de notícias jornalísticas. Alguns jogos oferecem em seus livros básicos, ou em livros de suplementos, aventuras prontas para serem vividas naquele RPG. Nas quais apresentam enredo,

mapas e até personagens, o que diminui muito o trabalho de planejamento para se iniciar uma sessão de jogo, ou como os *rpgistas* costumam dizer: uma campanha⁹. Vejamos brevemente um pouco da história da criação e desenvolvimento do RPG como o jogo de interpretação de papéis que conhecemos hoje.

4.1.1 Origem e História do RPG

Após essa discussão sobre o que é RPG e como é jogado, conhecer a história da sua origem e a sua chegada ao Brasil é importante para entendermos como este jogo alcançou um público jovem tão grande desde as décadas posteriores a sua criação, e entender o quão extensa é a faixa etária de seus jogadores hoje, possuindo *rpgistas* de todas as idades.

A data de origem do RPG é relatada normalmente entre 1973 e 1975, com sua criação mais provável em 1974, nos Estados Unidos, por Dave Arneson (1947-2009) e Gary Gygax (1938-2008). Eles eram entusiastas de jogos de estratégia conhecidos como *Wargames*, que são jogos de tabuleiro que simulam guerras entre exércitos inimigos.

A partir de suas experiências, criaram um jogo cujo nome foi batizado como *Dungeons & Dragons (D&D)*, numa tradução livre para o português brasileiro, seria Masmorras e Dragões, o universo desse jogo é totalmente inspirado na Terra Média, famoso cenário ficcional das obras de John Ronald Reuel Tolkien, mais conhecido como J. R. R. Tolkien, criador de títulos literários que se tornaram sucesso mundial em adaptações cinematográficas, como as trilologias de *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*, além de outros clássicos de fantasia medieval encenados no mesmo universo, a exemplo de *Contos Inacabados*, *O Silmarillion*, ambas ficções publicadas postumamente.

O cenário de *D&D* é similar à Idade Média europeia. Mostra-se uma época com lutas de espadas, viagens a cavalo, uso de arcos e flechas e muito mais da cultura desse período histórico. Porém, apresentando vários elementos fantasiosos, com a presença de seres fantásticos como elfos, hobbits, magos, dragões, orcs e muitas outras criaturas míticas. Os jogadores escolheriam uma raça ou classe de personagem para controlar. As mais famosas classes entre essas opções, eram guerreiros, magos, anões, elfos, bardos e ladinos.

Cupertino (2008) explica de forma objetiva, baseado em suas pesquisas históricas sobre o RPG, que nesses primeiros passos na criação desse gênero de jogo:

⁹ Uma campanha de RPG é uma aventura que se inicia em uma sessão, mas que possui uma continuidade para se jogar o mesmo enredo em uma sessão futura, continuando e considerando os eventos ocorridos no primeiro dia de jogo. Como uma divisão em capítulos de uma novela ou em episódios de uma série de TV.

Segundo Daniel Mackay (2001), os RPGs estão intimamente ligados aos jogos de mesa, estes criados por militares no final do século XIX com finalidade de treinamento sob a forma de simulação de situações-problema. Uma vez que estes *games* de mesa são expandidos e modificados em meados de 1970 unindo-se a elementos de fantasia baseada na trilogia de J.R.R. Tolkien, a simulação da vida adquire um caráter de representação, resgatando e reatualizando o universo medieval povoado por guerreiros, magos e dragões, em *Dungeons & Dragons* – primeiro *roleplaying game*. A partir de então, expande-se para outros países o livro que prioriza a utilidade em função do estético, fazendo da ficção uma construção possível e acessível ao leigo na cultura de massas. (CUPERTINO, 2008, p. 21)

Ainda no início da década de 1970, Dave Arneson criou jogos de estratégia e guerra chamados de *Blackmoor*. Esse foi o primeiro embrião do que se tornaria mais tarde o RPG propriamente dito. Nesse sentido, Gary Gygax manteve contato com Arneson e aprimorou as regras de *Blackmoor*, dando origem a *Dungeons & Dragons*. Schmit (2008) detalha o relato de como se deu a origem deste primeiro RPG:

Apesar de os jogos *Blackmoor* já poderem ser considerados RPGs, Dave Arneson não tinha escrito um conjunto de regras coerentes e suas decisões como juiz mudavam de jogo para jogo, o que desagradava a seus jogadores. Arneson se correspondia na época com outro fã de jogos de guerra e fantasia medieval, Gary Gygax, que havia criado um sistema de regras para combate com miniaturas medievais em seu jogo *Chainmail*. Um suplemento deste jogo continha regras para combates de miniaturas com elementos de fantasia, como efeitos mágicos, e a possibilidade de uma miniatura representar uma personagem individual. Era justamente o que faltava em *Blackmoor*, de modo que Dave Arneson se dirigiu para a cidade de Gary Gygax e lhe apresentou seu jogo. Gary Gygax e seus companheiros ficaram entusiasmados com a novidade, e Gygax, particularmente, vislumbrou as possibilidades daquele tipo de jogo e se comprometeu a escrever um sistema completo e organizado de regras, o que fez em parceria com Arneson. Assim, foi lançado em 1974 o *Dungeons & Dragons*, o primeiro e mais influente RPG até hoje em suas diversas edições (SCHICK, 1991, p.19). (SCHMIT, 2008, p. 30)

Este foi o início de um gênero de jogo que hoje é conhecido no mundo todo pela comunidade *geek*¹⁰, *nerd*¹¹ e *gamer*¹². O *boom* do RPG foi tão significativo que logo passou a fazer parte da realidade da sociedade jovem naquela época.

Ainda em 1975 surgiu a primeira versão eletrônica de um RPG para os gigantescos computadores PDP-10 e Unix. Em 1982 foi lançado o primeiro RPG eletrônico para videogame caseiro, o *Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin*. Porém, o sucesso do RPG Eletrônico se consolidou a partir do RPG japonês *Dragon Quest* (1986), efetivando-se como uma franquia¹³ de tanto sucesso que até em 2017 foi lançado seu game mais recente: *Dragon*

¹⁰ É a comunidade de pessoas entusiastas da cultura pop, especialmente de histórias em quadrinhos, mangás, animes, animações, filmes de ficção científica e fantasia.

¹¹ É a comunidade de pessoas entusiastas de tecnologia, ciências, novidades e avanços computacionais, informática, e livros.

¹² É a comunidade de pessoas entusiastas de jogos eletrônicos, como os de computador, videogames e smartphones.

¹³ Ao usar a palavra *franquia*, entenda-se que se trata de uma propriedade intelectual referente a uma criação artística, no caso, o RPG. A exemplo da franquia *Star Wars*, que engloba as três trilogias cinematográficas, os filmes que ocorrem no mesmo universo, como *Han Solo* e *Rogue One*, mais os quadrinhos, animações, livros,

Quest XI: Echoes of an Elusive Age, e um novo título da franquia já foi anunciado: *Dragon Quest XII: The Flames of Fate*, com data de lançamento ainda não divulgada. *Dragon Quest* também foi publicado em mangá e produzido em anime, que foi exibido aqui no Brasil pelo Sistema Brasileiro de Televisão (SBT) com o título *Fly, O Pequeno Guerreiro*, em meados dos anos 1990. Esse título foi alterado no Brasil por receio de que o público pudesse confundir com outro enorme sucesso da época: *Dragon Ball*. *Fly* recebeu também uma linha de bonecos, e há um remake do anime relançado em 2020.

Ainda na década de 1980, o sucesso de *D&D* foi tão grande, que foi produzido um desenho animado que recebeu o mesmo nome (*Dungeons & Dragons*), mas que no Brasil foi lançado com o título *Caverna do Dragão*, cujos protagonistas, a exemplo dos jogadores, representavam heróis de diferentes classes, como o cavaleiro, o bárbaro, o mago, a ladina, a acrobata e o arqueiro. Cada um dos personagens com características importantes para contribuir para o sucesso do grupo. E, mais tarde, recebeu uma trilogia de filmes inspirados no jogo, porém, as produções cinematográficas não chegaram nem perto da fama da animação.

O RPG *D&D* foi tão popular que até mesmo no início do clássico filme *E.T.: O Extraterrestre* (1982), dirigido pelo consagrado diretor Steven Spielberg, mostra os jovens na casa da família do protagonista (Elliott) jogando *D&D*. Esta notoriedade do RPG foi lembrada pela série televisiva produzida pela Netflix chamada *Stranger Things*, lançada em 2016, porém, encenada em 1983. Nesta produção, um grupo de crianças protagonistas aparece jogando *D&D* na primeira cena em que elas são apresentadas ao público. Este RPG também é lembrado na série *The Big Bang Theory*, conforme vemos na *ilustração 4*, no próximo subtópico.

Já no Brasil, *D&D* chegou ainda na década de 1980 e era espalhado por cópias dos livros de quem trazia dos EUA a novidade, foi a famosa era da Geração Xerox do RPG. Mas estes jogos se popularizaram de vez com o público no início dos anos 1990, assim, em 1993 ocorreu o Primeiro Encontro Internacional do RPG, em São Paulo – SP. Esse evento teve como convidado especial Steve Jackson, um dos criadores do *Generic and Universal Role Playing System*, mais conhecido por GURPS, um dos RPGs mais populares naquela década e lembrado e jogado até hoje.

brinquedos, jogos e todos os produtos que fazem parte deste mesmo universo. Outro exemplo popular é a franquia de *O Senhor dos Anéis*, que, além das duas trilogias cinematográficas, há também os livros de J. R. R. Tolkien, animações, os jogos, miniaturas e os outros produtos desta mesma temática. Ou seja, ao se referir à franquia de um RPG específico, englobamos todos os livros, dados, escudos do mestre, quadrinhos, jogos de vídeo game, animações e demais produtos referentes ao RPG indicado.

A década de 1990 foi o marco decisivo da consolidação e popularização do RPG no Brasil, inclusive, esse período iniciou com a publicação do primeiro jogo de RPG nacional, seguido por outros, como bem explica Schmit (2008):

O primeiro RPG produzido por brasileiros foi *Tagmar*, também lançado em 1991 pela editora GSA e acusado de ser um clone do *D&D*. Em 1992 esta mesma editora lançou o primeiro RPG com cenário totalmente brasileiro, o *Desafio dos Bandeirantes*, que mistura lendas e mitos brasileiros com conteúdo histórico da época das bandeiras. Também em 1991, a Grow lançou uma versão simplificada e em português *D&D*, chamada *Dragon Quest*, e, um ano depois, o próprio *D&D*. (SCHMIT, 2008, p. 37)

Uma franquia que também se tornou um enorme sucesso entre os jogadores de RPG a partir da década 1990, é a do universo chamado Mundo das Trevas, cujo título original é *World of Darkness* (doravante *WoD*). O cenário deste jogo é um retrato do nosso mundo atual, porém, imaginado com um filtro sombrio da realidade em volta dos jogadores, como quando assistimos aos filmes do Batman, por exemplo, sempre com cenas mais escuras do que o mundo real expõe. Tal espaço é habitado por seres fantásticos como vampiros, lobisomens, fadas, magos, aparições fantasmagóricas e muitos outros. Este universo ficcional foi criado em 1991 com o seu primeiro título denominado *Vampiro: A Máscara*. Nos anos seguintes, outros livros foram publicados para se jogar com personagens como mago, lobisomem e outras criaturas desse mundo sombrio e misterioso. O sucesso da franquia do Mundo das Trevas foi tão grande e duradouro que até recebeu uma edição de aniversário de 20 anos e, em 2018, recebeu uma nova e quinta edição¹⁴ que foi lançada no mundo todo. Inclusive, uma versão em português brasileiro foi publicada no Brasil em 15 de outubro de 2021, e continua recebendo suplementos ainda hoje e novos conteúdos para enriquecer o cenário e a experiência de jogo, detalhando facções e seitas vampíricas atualizadas para os dias atuais, já que a primeira edição foi publicada há mais de 30 anos.

Para as telas, uma série de TV chamada *Kindred: The Embraced* (1996) foi lançada totalmente baseada em *Vampiro: A Máscara*. No entanto, esta minissérie não alcançou o mesmo sucesso que o jogo de RPG. Nos anos seguintes também foram produzidos outros filmes e séries que nitidamente se inspiraram no Mundo das Trevas, como a franquia *Anjos da Noite* (2003), e a série de TV *The Originals* (2013).

O universo da franquia de *WoD* recebeu também adaptações em jogos para computador e videogames com títulos como *Vampire: The Masquerade – Redemption* (2000); *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (2004); *Vampire: The Masquerade – Coteries of New*

¹⁴ Em 23 de abril de 2018, a White Wolf, empresa detentora dos direitos de *Vampiro: A Máscara*, anunciou a 5ª edição deste RPG em suas redes sociais, chamado pela abreviação de *V5*, após um longo hiato de 7 anos desde a última edição.

York (2019); e *Werewolf: The Apocalypse – Earthblood* (2021). Outro jogo eletrônico também já está em fase de produção: *Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2* (previsão de lançamento indefinida até o momento).

Na década de 1990 o Brasil abria as portas definitivamente para o RPG. Em 1993, conforme anunciamos anteriormente, foi realizado no Ibirapuera, o primeiro Encontro Internacional de RPG. Esse se tornou o maior evento anual de RPG na América Latina naquela década, sua primeira edição contou com um público com mais de 3 mil participantes, e esse número foi aumentando a cada edição. Além da participação do próprio Steve Jackson, também em 1993, em 1994 o evento teve como convidado Mark Rein·Hagen, autor dos livros de RPGs mais populares na segunda metade da década de 1990, neste caso, os do universo de *WoD*, abordados anteriormente. Ainda nesse ano, foi jogado o primeiro *Live Action* RPG (LARP)¹⁵. Para se ter noção da importância que esse novo jogo teve para o RPG nesse período, Schmit (2008) trouxe para sua pesquisa o relato de Darlington (1999) sobre a repercussão do jogo *Vampiro: A Máscara*, no que se refere à comunidade rpgista na década de 1990:

Na GenCon em 1991, Mark Rein*Hagen apresentou um jogo que mudou o *hobby* para sempre e uma companhia que iria enriquecer com ele. O jogo era *Vampiro: A Máscara* e a companhia era a White Wolf. Rein*Hagen já havia trabalhado antes no *Ars Magica* e introduziu algumas de suas ideias impressionantes de narração épica de histórias para esse jogo. No entanto, *Vampiro* foi muito mais do que isso. Ele capturou o terror sobrenatural de *Cthulhu* e o lado durão, paranoico e sombrio do *cyberpunk*, além de contar com heróis sobrenaturais superpoderosos que ainda eram a tendência popular. E mais, estabeleceu uma ligação direta com a subcultura gótica. Chegando ao mesmo tempo em que coisas como *O Corvo*, *Entrevista com Vampiro* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* estavam colocando as produções culturais góticas para o centro das atenções. *Vampiro* esteve na crista de uma onda de popularidade e não foi engolido por ela. Ele se tornou rapidamente popular entre os praticantes do *hobby*, mas teve resultados ainda mais impressionantes com o pessoal de fora. Como se utilizou de uma nova cultura em pleno florescimento, *Vampiro* atraiu mais novos jogadores para o *hobby* do que *Guerra nas Estrelas* havia feito (DARLINGTON, 1999, parte VII) (SCHMIT, 2008, p. 33)

Em 1995 o Encontro Internacional de RPG contou com a presença de Dave Arneson, um dos criadores de *Dungeons & Dragons*. Em 1998 o evento contou com a presença de Mike Pondsmith, dentre vários trabalhos com RPG desde 1982, também é creditado a este autor a criação de *Cyberpunk* (1988). Esses eventos eram patrocinados principalmente pela Devir Editora, que era a maior referência no mercado de RPG no Brasil naquela época.

Ainda em 1995 ocorreu a Bienal do Livro, também chamada de “A Bienal do RPG”, dado o “*boom*” que esse gênero tomou nas prateleiras de livros e a busca dos jogadores por mais materiais. A partir dessa segunda metade da década de 1990, o Brasil entrou numa

¹⁵ Conforme exemplificado com a *ilustração 5* no subtópico a seguir, mas diferentemente da foto inspirada em *D&D*, seriam jogadores caracterizados como vampiros de diversos clãs.

iniciativa de *Live Action* (esta modalidade de RPG será explicada detalhadamente no subtópico a seguir 4.1.2) de proporção mundial chamada *World By Night*, que era um cenário único no mundo para jogadores do RPG intitulado *Vampiro: A Máscara*. Aqui no Brasil se iniciou com o nome de *Rio By Night*, já que foi criada no Rio de Janeiro. Mas logo surgiram grupos em outras grandes cidades do país, como São Paulo, Curitiba e Brasília. Também foi fundado um grupo em Belém, chamado de *Belém By Night*¹⁶. A ideia de um universo único no mundo todo permitia que, por exemplo, quando um jogador se mudasse para outra cidade, poderia jogar no grupo desta nova cidade com seu mesmo personagem criado para jogar no grupo de sua cidade de origem. Não sendo necessário que ele criasse um novo personagem para jogar.

Os encontros nacionais e regionais de RPG se popularizaram pelo país na década de 1990 e acontecem até os dias atuais em várias cidades, geralmente em escolas e faculdades. Hoje, abraçando muitos outros temas do universo geek, como HQs, mangás, animes, videogames, cosplay, presenças ilustres, especialmente de dubladores de personagens consagrados de animes e filmes por esse público e muito mais.

No Brasil as publicações sobre RPG não se limitaram apenas aos livros. Revistas também foram publicadas para o público-alvo de rpgistas. As principais revistas nacionais durante o auge do RPG no país durante a década de 1990 foram a *Dragão Brasil*, *Dragon Slayer*, *Dragon Magazine* e *Dragão Dourado*.

Apesar dessas revistas já terem sido canceladas pelas editoras; no ano de 2016, um fã da revista *Dragão Brasil* criou uma capa fictícia da revista com o tema da série de TV da Netflix *Stranger Things* (série já citada nesse tópico). Daí, após uma grande repercussão por parte dos antigos leitores, o editor responsável pela revista entrou com uma campanha de financiamento coletivo online para relançar a revista. O sucesso foi tão grande que a revista passou a ser publicada mensalmente no ambiente virtual até os dias atuais. Isto proporcionou o lançamento de mais uma edição comemorativa de 20 anos do jogo *Tormenta*, RPG criado dentro da própria revista *Dragão Brasil*, em 1999.

Com relação aos materiais sobre RPG para os jogadores, hoje há uma variedade enorme de plataformas que oferecem os mais diversos conteúdos para os rpgistas. Na internet é possível consumir vídeos e podcasts sobre RPG, revistas virtuais, sites e blogs temáticos, também pode-se encontrar outros jogadores em grupos, páginas e perfis nas redes sociais. Há

¹⁶ Após o lançamento da quinta edição de *Vampiro: A Máscara*, em 2018, a iniciativa do *live action* de *Belém By Night* voltou a se reorganizar em 2020, mesmo antes da edição do livro em português-brasileiro ser publicada no Brasil apenas no segundo semestre de 2021. Por conta da condição que a pandemia impôs, os encontros dos jogos não foram presenciais, mas no ambiente virtual por meio de reuniões via videoconferência.

ainda sites para encontros virtuais que oferecem conferência de vídeos para se jogar RPG com uma grande diversidade de ferramentas à disposição dos mestres. Encontram-se mapas, imagens, músicas, sons diversos, programas para lance de dados e muito mais. O rpgista também já encontra aplicativos de celular com ferramentas para jogos online em grupos de pessoas em conferência por voz. Enfim, o avanço da tecnologia de comunicação potencializou as possibilidades de se jogar RPG, e os jogadores têm tirado muito proveito de todos esses avanços.

4.1.2 Tipos de RPG

Após esse passeio pela origem do RPG e sua história no Brasil, vamos explicar a diferença entre os tipos de RPG e suas classificações de acordo com a modalidade de jogo. Pois assim como o RPG é uma categoria de jogos, ele também apresenta subcategorias que se diferenciam entre si, especialmente com relação ao suporte em que o RPG é jogado. O foco desta pesquisa é sobre o RPG de mesa, que nasceu na década de 1970. O gênero se tornou tão popular entre os jovens de várias partes do mundo, que acabou se estendendo para outras plataformas que buscaram sempre se inspirar no RPG clássico (de mesa). Vejamos agora os tipos de RPG que podemos encontrar dentro desse gênero de jogo:

Segundo Schmit (2008), o RPG pode ser classificado em cinco categorias, que são:

Classifico os jogos de RPG em cinco tipos de jogo, com a experiência e a mídia do jogo como pontos de diferenciação. Assim, temos o RPG de mesa, *live-action*, aventuras solo, RPG eletrônico solo e os *multiplayer online role playing game* (MMORPG). As nomenclaturas foram escolhidas a partir das denominações pelas quais estes tipos de jogos geralmente são conhecidos entre seus jogadores no Brasil. (SCHMIT, 2008, p. 50)

O RPG de mesa, que é o nosso objeto de pesquisa, foi o primeiro RPG que surgiu. Como o próprio nome já sugere, é o RPG jogado presencialmente entre um grupo de jogadores ao redor de uma mesa e com os elementos mais usuais deste gênero de jogo: livro de RPG, fichas de personagens, dados de variados números de faces e um escudo do mestre/narrador, este possui informações úteis para a mecânica de jogo. Também pode haver o uso de um

tabuleiro ou uma maquete, de um cenário, de miniaturas de heróis e monstros. Os acessórios são muito diversos e a imaginação é o limite.

Ilustração 1 – Cena da série *The Big Bang Theory*, com os protagonistas jogando o RPG *D&D*



Fonte: Geek Culture (2019)

Outro elemento quase indispensável para uma partida de RPG é o dado. Este pode ser um poliedro de diversas faces. Geralmente de 4 a 20 faces, mas é possível ter dados de até 100 faces (isso mesmo, os dados de alguns RPGs podem ter até 100 resultados diferentes). Os dados representam um instrumento de aleatoriedade para a partida. Quando um personagem tenta executar uma ação, seja seduzir uma pessoa para descobrir um segredo ou para saltar de um carro em movimento para um trem, os dados determinarão se o personagem conseguirá realizar essa ação. Cada sistema de jogo tem suas próprias regras para o uso de dados. Mas além dos dados, há outros instrumentos de aleatoriedade menos usados, mas ainda válidos, que vão desde um lance de moeda, até cartas ou mesmo um mero julgamento do mestre se um personagem é capaz de realizar uma ação.

Um segundo tipo de RPG trata-se do live-action, mais conhecido como LARP, sigla para *Live-Action Roleplaying*, que é a modalidade de RPG mais próxima a uma peça teatral. Isso porque os jogadores se vestem como seus personagens, usam discursos diretos nas falas interativas com os demais jogadores, fazem ações e se movimentam por um cenário. Esta modalidade pode abarcar um número de jogadores significativamente maior do que o RPG de

mesa. Uma regra que geralmente é adotada nessa modalidade é que não se pode haver contato físico entre os jogadores.

Ilustração 2 – Jogadores de LARP



Fonte: Pixelkin, (2015)

Também há uma terceira categoria, é o RPG jogável como aventura-solo. Nesse caso o jogador joga RPG sozinho, vive uma aventura na leitura de um texto, podendo ser num livro ou aventuras mais curtas publicadas em revistas. Essa modalidade é muito mais engessada que as demais. Desse modo, o leitor apenas irá escolher as ações de seu personagem e, dependendo da escolha, continuará sua leitura a partir de determinada parte do texto.

O RPG não tardou para chegar ao meio eletrônico, ou seja, teríamos um quarto tipo de RPG. Nesse caso, o jogador pode participar de uma aventura por meio de um jogo de videogame off-line, ou, como também é classificado: RPG eletrônico solo. Nessa modalidade é possível controlar até mais de um personagem simultaneamente, viver aventuras, evoluir, desenvolver heróis e ter quase todas as experiências de um clássico RPG de mesa. Tudo apenas com um videogame, inclusive, nessa modalidade, muitas franquias de RPG se tornaram famosas

mundialmente, dentre elas, podemos citar *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, *The Legend of Zelda*, *The Witcher* e muitos outros.

Ilustração 3: Protagonistas de *Final Fantasy VII Remake*



Fonte: HITC, 2020

E por fim, temos o MMORPG, o quinto tipo de RPG. Essa é a sigla para *Massively Multiplayer Online Roleplaying Game*, similar ao RPG eletrônico, porém, a sua principal diferença é que o jogador não joga mais sozinho, esse tipo de RPG é jogado online. Nesse caso, o jogador cria seu personagem e é inserido num mundo eletrônico com conexão na rede mundial de computadores, a internet. E tal personagem pode interagir com pessoas de várias partes do mundo jogando simultaneamente. Essa categoria de RPG é a que permite juntar o maior número de jogadores possíveis em torno de um único jogo e interagindo entre si.

A popularização do MMORPG é tão grande, que até mesmo acontecimentos no mundo real acabam por influenciar o comportamento em massa dos jogadores que controlam seus personagens. Como exemplo, podemos citar o caso do *streamer*¹⁷ Byron “Reckful” Bernstein, que cometeu suicídio em 02 de julho de 2020, e recebeu um velório online dentro do jogo *World*

¹⁷ *Streamer* aqui pode ser entendido como sujeito que transmite ao vivo suas partidas online. Geralmente através de plataformas de vídeo como *YouTube* ou *Twitch*. Essa modalidade de compartilhamento de vídeos e interação com espectadores ficou tão popular que a palavra se tornou um neologismo no português brasileiro, assumindo até a forma de verbo. Por exemplo: “*Reckful* irá *streamar* seu jogo hoje”. Ou seja, enquanto *Reckful* estiver jogando algum jogo eletrônico, ele irá, simultaneamente, transmitir sua partida ao vivo pela internet. Um dos *streamers* mais famosos do mundo é conhecido pelo *nickname* de *PewDiePie*, que está no *YouTube* desde 2010, o sueco tem mais de 107 milhões de pessoas inscritas em seu canal, e faturou US\$ 15 milhões em 2019 segundo o site *Techtudo*, além de já ter feito aparições em desenhos animados como em *South Park*.

of *Warcraft*. Atualmente, jogadores vítimas da COVID-19 também receberam homenagens e velórios online dentro do MMORPG de *Final Fantasy XIV*.

Ilustração 4: Velório online no MMORPG *World of Warcraft* ao jogador *Reckful*



Fonte: Rod Breslau (Twitter, perfil @Slasher), 2020

Como já deixamos claro, essa pesquisa tem como foco os jogos de RPG de mesa, que fazem parte da categoria clássica de RPG, ou seja, a primeira que foi criada e é largamente jogada até hoje. Considerando essa categoria, inclusive, um novo suporte ganhou muita força por conta da pandemia da COVID-19. Nesse caso, o RPG de mesa passou a ser jogado online, seja por vídeo conferência, seja por canais de voz, como dissemos antes, já há sites e aplicativos criados há alguns anos especificamente para esses fins e, após essa pandemia que se alastrou em 2020, tornaram-se muito mais populares, conforme ressaltamos anteriormente.

Portanto, ao citar o termo RPG nessa dissertação, estou me referindo exatamente ao RPG de mesa que, segundo Schmit (2008), pode ser sintetizado da seguinte forma:

Essa denominação deriva do fato de os jogadores se reunirem geralmente em torno de uma mesa para jogar, utilizando-se de lápis e papel para acompanhar o jogo [...]. As informações mais importantes das personagens são registradas em planilhas ou fichas. Nesses jogos, geralmente a representação é mais falada do que encenada. O jogador descreve o que sua personagem pensa, sente e faz. Regras são utilizadas para determinar as características da personagem e a efetividade de suas ações, para o que se utilizam geralmente poliedros de várias faces (dados) como elemento de probabilidade na resolução de ações (DROMANS, 2006, p.1). É importante destacar a importância na negociação das regras do jogo como um importante elemento da própria experiência de jogo (VASQUES, 2008, p. 19). (SCHMIT, 2008, p. 49-50)

Fonte: Forja do Mestre (YouTube), 2020

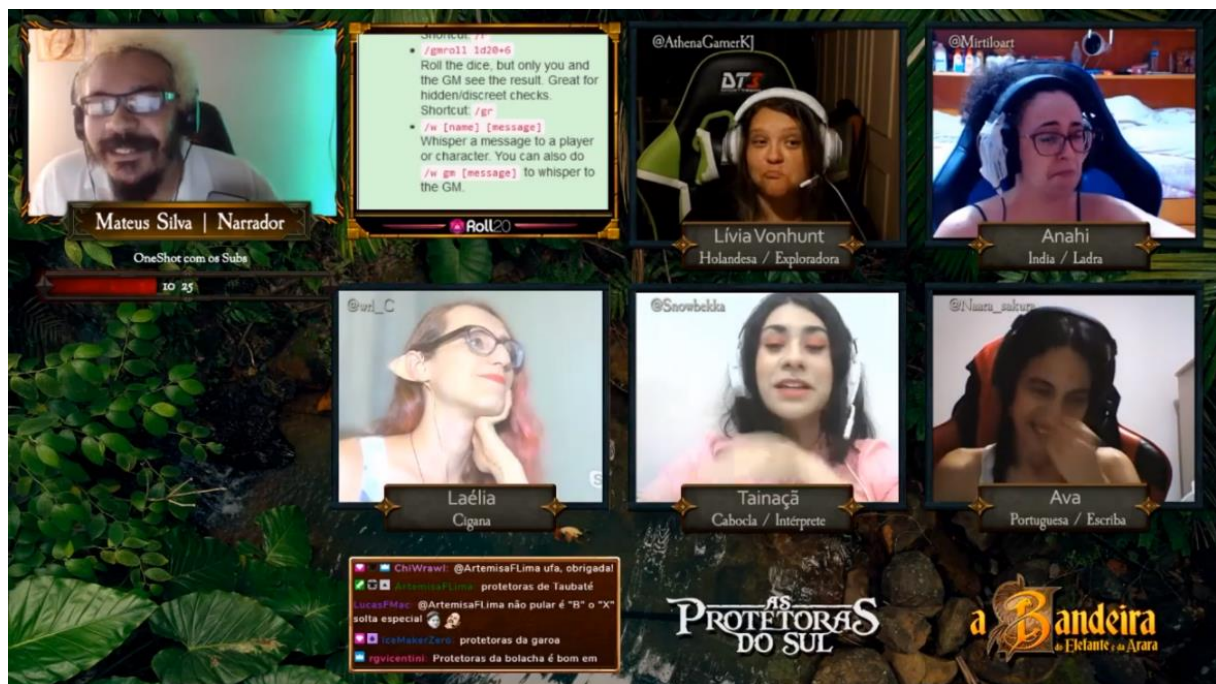


Ilustração 5: Jogadores de ABEA online no canal Forja do Mestre, no YouTube

Além destas subcategorias apresentadas, o RPG também já foi jogado por cartas (correspondências trocadas por serviços postais), por e-mails e até por aplicativos de troca de mensagens. Porém, são suportes bem menos utilizados e populares entre os jogadores.

Agora que já exploramos bem o conceito de RPG, sua história e até seus diversos suportes e modos de jogar, vamos abordar como o RPG tem contribuído nas atividades pedagógicas e como objeto de estudo e pesquisa no Brasil.

4.2 RPG COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO

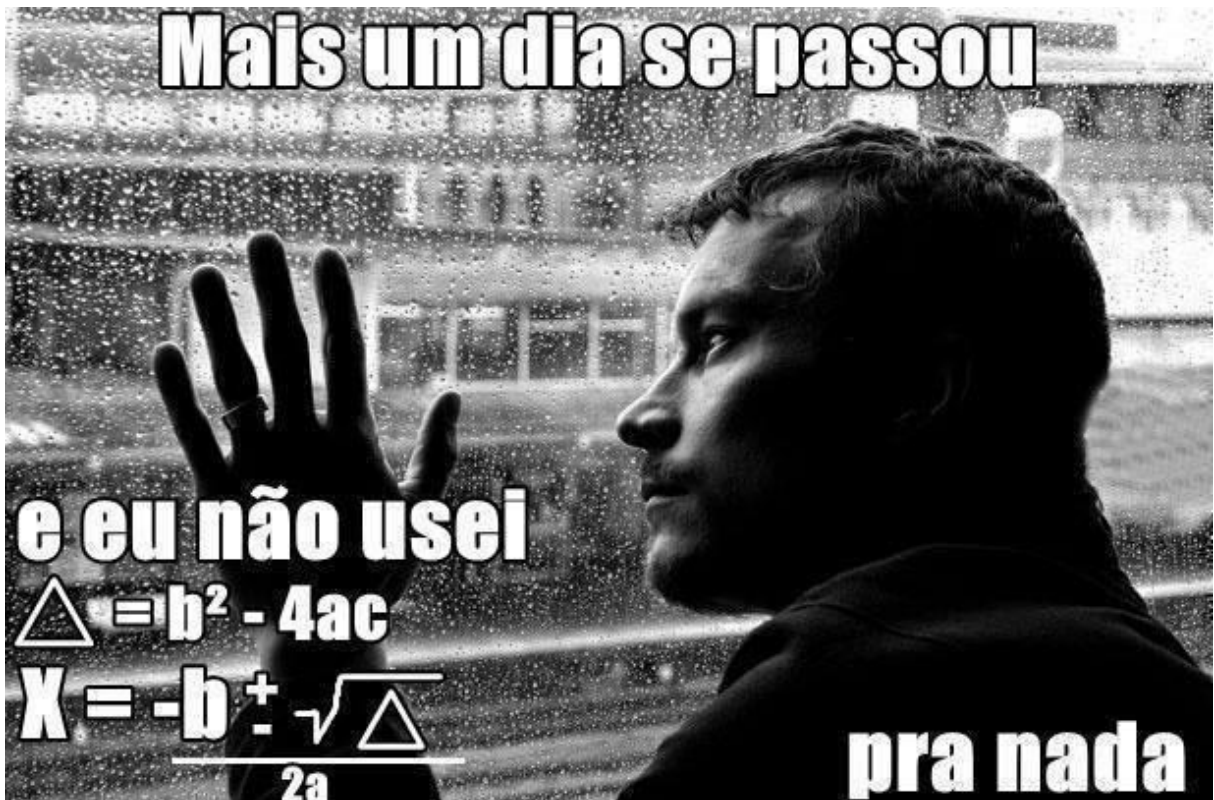
Com o enorme sucesso dos jogos de RPG entre o público jovem em meados da década de 1990 aqui no Brasil, não tardou para que pedagogos e educadores começassem a voltar sua atenção a esse entretenimento que demonstrava ter um enorme potencial como ferramenta pedagógica na mediação do saber no ambiente escolar. Nesse período, surgiram os primeiros estudos e aplicações do RPG como instrumento de ensino e aprendizagem nas escolas.

Por conta dessas buscas acerca de instrumentos que motivassem a participação dos estudantes durante as aulas, os professores encontraram no RPG um instrumento de ensino que abriu um leque de possibilidades para superar dificuldades encontradas em sala de aula. Nesse sentido, Marcatto (2004) explica que:

O RPG cria a motivação. O jogo é motivador. Por quê? Porque a aventura proporciona um motivo para a pessoa trabalhar aquele assunto. Se não há motivo, não há por que a pessoa estudar. É por isso que temos dificuldades em sala de aula. Muitas vezes, temos dificuldade em dizer o motivo pelo qual o aluno precisa aprender aquilo, qual será a aplicabilidade do conhecimento na vida dele [...] nós precisamos dar um motivo, e o RPG fornece esse motivo. [...] O motivo não precisa estar na vida real, basta estar na aventura. Se estiver na aventura, o aluno vai realmente aprender e vai até mudar de atitude. (MARCATTO, 2004, p. 166)

O ensino lúdico sempre chamou a atenção e a curiosidade dos estudantes. Ao considerarmos a trajetória de metodologias didáticas aplicadas ao longo de todo o ensino básico, a maioria das aulas ministradas possuem um perfil tradicional e sério. Ainda hoje é possível ver *memes* pela internet por meio das redes sociais fazendo piadas como “Mais um dia na minha vida sem usar a Fórmula de Bhaskara”, que é uma fórmula matemática exaustivamente ensinada ao longo dos anos finais do ensino fundamental e anos iniciais do ensino médio. Vemos, por exemplo, o enunciado por meio do gênero textual meme que demonstramos na ilustração 6, da imagem a seguir:

Ilustração 6 – Meme sobre a fórmula de Bhaskara



Fonte: Hypescience, 2014

Pereira (2004), defende o pensamento de que o ensino pode ser agradável e divertido, mesmo que não seja a função da escola. Porém, a ludicidade pode servir de estímulo ao

estudante, inclusive, pode abrir as portas da escola para novidades externas que a sociedade e a cultura podem oferecer como instrumento de ensino:

Uma filosofia educacional que existe no Rio de Janeiro é de educação e entretenimento. Se você aprender se divertindo, você vai se divertir aprendendo. Tornar o conteúdo mais estimulante, mais atraente, e trazer elementos do universo externo à escola para a escola. (PEREIRA, 2004, p. 192)

Marcatto (2004), em concordância com Vieira (2012), também defende que o ensino lúdico possa enriquecer a experiência pedagógica dos estudantes em sala de aula, dando papel de destaque ao professor quando afirma que “a função do professor passa a ser muito mais ativa. Antes, ele podia passar uma aula apenas falando; agora, isso não é mais possível. Ele terá de passar a aula debatendo, discutindo; sua presença passa a ser muito mais significativa” (MARCATTO, 2004, p. 159).

Dentre os primeiros estudos sobre o RPG na escola, Marcatto (1996) defende que a aula pode se transformar em jogo, e isso torna o ensino mais agradável, divertido e produtivo de forma que envolve completamente o aluno com o tema proposto. Nesse aspecto, o autor também alerta que: “O RPG é mais um recurso à disposição de professores e alunos, não devendo ser tomado como o mais importante e, muito menos, como o único recurso a ser usado em aula”. (MARCATTO, 1996, p. 45- 47) Ele deixa claro sua preocupação de que o RPG é apenas mais um instrumento pedagógico que pode ser utilizado para somar e enriquecer a experiência em sala de aula, embora não deva servir para substituir todos os outros recursos de ensino.

Considerando-se o RPG, percebemos essa simulação de experiências no âmbito da imaginação que envolve o jogador em situações fantásticas, Peixoto (2011) vislumbrou essa possibilidade ao afirmar que:

Essa característica dos RPGs, de prática de situações diversificadas, verifica-se instigante, pois os participantes podem ser levados a vivenciar situações bastante originais, simulando contextos situacionais onde nunca estiveram, para desempenhar papéis que nunca tiveram a oportunidade. Isto, pois, é importante que os indivíduos sejam motivados a se posicionar e *agir* em vários contextos, para que ampliem suas possibilidades de interagir nas mais diversas situações. (PEIXOTO, 2011, p. 134)

Esta vivência imaginária na qual o aluno tem a oportunidade de aplicar seu conhecimento adquirido na aula dentro do jogo de RPG traz benefícios para a consolidação de seu conhecimento, ou seja, os saberes que transitam no cotidiano dos sujeitos alunos. Sobre isso, Ferreira-Costa et al. (2007) explica:

Assim o aluno teria a oportunidade de visualizar a “utilidade” dessas informações não as tendo mais como algo abstrato e mecânico de uma cópia da lousa. Informações

adquiridas em situações-problema têm maior possibilidade de tornar-se significantes para o indivíduo e dessa forma transformar-se em um conhecimento adquirido (MACEDO; PASSOS; PETTY, 2000). (FERREIRA-COSTA et al., 2007, p. 2)

Além da contextualização e da simulação de situações reais que o RPG proporciona para seus jogadores, Ferreira-Costa et al. (2007) lista uma série de benefícios e vantagens que o lúdico oferece por meio dos jogos de interpretação utilizados como instrumento pedagógico:

Estimular o desenvolvimento da criatividade, raciocínio lógico, abstração, resolução de problemas, cooperação, diminuição da timidez e interdisciplinaridade – pois suas histórias podem abranger fatos históricos, cálculos matemáticos, características regionais, princípios de ecologia, etc. (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004; PAVÃO, 2000). (FERREIRA-COSTA et al., 2007, p. 2)

Estas características regionais citadas por Ferreira-Costa et al é um dos pontos-chaves para a exploração do RPG como ferramenta lúdica na comunidade-alvo de nossa pesquisa, ou seja, na escola. Já que, no RPG, pode-se abordar geografia, cultura, fauna, flora e a realidade do mundo real dentro do jogo para propor a resolução de problemas e desafios ao grupo de estudantes.

Marcatto (2004) também aborda a característica interdisciplinar do RPG, deixando claro um leque de opções para que os professores trabalhem as mais diversas disciplinas:

O RPG é interdisciplinar [...] por natureza porque o RPG simula a vida [...]. E a vida é sempre interdisciplinar. A vida não é específica: ninguém consegue viver conhecendo só matemática, ou só geografia. A cada passo, temos de lidar com uma série de conhecimentos das mais variadas áreas. Acho que hoje não se pode discutir nada profundamente se não trabalharmos e pensarmos de forma interdisciplinar, se não estudarmos História, se não compreendermos como as coisas se passaram e o que está acontecendo hoje. (MARCATTO, 2004, p. 162)

Essa constatação sobre a interdisciplinaridade do RPG vem ainda da década de 1990 aqui no Brasil, pois Marcatto (1996) exemplificou outros conteúdos didáticos que podem ser trabalhados em campanhas de aventuras por meio dos jogos de interpretação de papéis: “De fatos históricos a fórmulas matemáticas, qualquer conteúdo pode ser adaptado ao RPG. Tudo depende de sua criatividade para elaborar situações em que o conteúdo escolhido possa ser vivenciado.” (MARCATTO, 1996, p. 66)

O RPG abre um leque de possibilidades para oportunidades pedagógicas, foi por considerar essa diversidade de uso desse jogo que percebemos seu potencial na manifestação identitária de seus jogadores. Pois a partir do momento em que o rpgista assume o papel de um personagem imaginário, ele extrai de si um discurso cuja voz é do “outro” em relação ao seu “eu”, o que demonstra que este sujeito é polifônico e, além disso, traz para a mesa de jogo a sua

própria identidade cultural, o que fornece a essa pesquisa dados e informações para uma análise rica do contexto histórico e social onde o indivíduo está inserido.

Com o uso do RPG na escola para fins didáticos, Marcatto classificou os jogos com esse objetivo como RPG pedagógico. Assim, a função do RPG pedagógico seria a de estimular a participação do aluno como agente do seu próprio aprendizado, vindo a desenvolver sua criatividade, ter melhores decisões diante de problemas propostos e efetivar o aprimoramento da oralidade por meio da expressão/enunciação de suas próprias opiniões, e é nesse momento que o indivíduo como sujeito polifônico exprime sua identidade cultural através do seu discurso. O autor também lembra que o respeito é um dos pilares fundamentais no RPG, pois ninguém pode ser forçado a nada.

Andrade (2007), foi outro autor que se referiu ao potencial pedagógico do RPG no desenvolvimento do raciocínio lógico abstrato e da criatividade. Ele ressalta o quanto esse gênero de jogo pode estimular os estudos e focalizar a atenção do estudante por conta do seu perfil lúdico. Ainda segundo Andrade (2007), este jogo de interpretação possibilita a aplicação real das teorias construtivistas e sociointeracionistas dentro da sala de aula. Isto por conta do aspecto social e cooperativo entre os jogadores. Pois o jogo leva os jogadores a trabalharem juntos em equipe para superar os desafios da aventura vivida por seus personagens.

Ao considerarmos a relação mestre-jogador, numa analogia com a relação professor-aluno, faz retirar a visão do professor como detentor de todo o conhecimento e do aluno passivo como mero aprendiz, e temos mais uma estrutura de organizador e participante no processo de ensino-aprendizagem. Andrade defende que:

O RPG gera um aumento quantitativo sensível ao processo ensino-aprendizagem. O aluno tem uma retenção muito maior quando há disposição em ouvir e o RPG faz com que o aluno escute com atenção, tenha interesse em aprender, pois todo detalhe, toda informação é importante para que ele viva sua aventura. (ANDRADE, 2007, p. 5)

Além dessa série de benefícios para seus jogadores observada por Andrade (2007), Ferreira-Costa et al. (2007) cita que “[...] a utilização do RPG pode facilitar o aprendizado escolar, melhorar comportamentos em sala de aula e reduzir possíveis sintomas de ansiedade e depressão.”

Ferreira-Costa et al. (2007) também observaram uma evolução no comportamento dos alunos com relação à inibição e interação social na sala de aula entre estudantes que não possuíam o mesmo ciclo de amizade, indicando que comportamentos individualistas e retraídos foram dissolvidos com a atividade lúdica em prol de um trabalho em equipe tão essencial nas campanhas das aventuras de RPG, por ser um caminho importante para se alcançar o sucesso

dos objetivos propostos dentro do jogo. Pois há a necessidade de debates e diálogos para o planejamento de estratégias e ações a serem tomadas pelo grupo, além da ajuda e o auxílio a outros jogadores que se mostraram presentes no comportamento dos estudantes.

Dentre os outros resultados proporcionados pelo uso do RPG como ferramenta pedagógica, Andrade (2007) pontua o aumento de leitores, independente do objetivo ter sido este, referente à socialização do conhecimento, a criatividade na elaboração das aventuras e a multiplicação do saber por meio da interação entre os estudantes. O que demonstrou resultados muito positivos para a prática de leitura, oralidade e escrita no ambiente escolar com o uso do RPG tanto como uma ferramenta complementar na construção do saber quanto como recurso motivador para o estudante.

Saldanha e Batista (2009) também notaram o incentivo que os jogos de RPG proporcionam aos jovens com relação às atividades de oralidade e leitura, assim como a produção escrita. Essas possibilidades ocorrem especialmente por conta da prática da narrativa oral espontânea e da leitura com o protagonismo dos estudantes. Nesse processo de aprendizagem de forma prática, pode-se contar com o uso de textos narrativos, inclusive, dramatizando discursos e falas. Segundo os autores:

Uma das suas propostas apresentadas para os professores envolveria, assim como nos jogos de representação, a oralidade e a dramatização [...] A característica atuante do RPG seria, dessa forma, um dos seus principais destaques, uma vez que ele permitiria a oportunidade de fugir da narrativa tradicional, oferecendo uma base sobre a qual os jogadores construíssem coletivamente suas próprias histórias (Klimick & Bettocchi, 2003). A esse *tecer* de histórias e imagens feito pelos participantes, que tiram sua matéria-prima de outras fontes, gerando uma linguagem que reinterpreta a narrativa, Mota (como citado por Pavão, 1999) chama de *pilhagem narrativa*. Essa pilhagem, no entanto, não seria um mero processo de repetição, mas uma atividade atualizante, já que permite o processo de criação. (SALDANHA & BATISTA, 2009, p. 703)

Como já foi explanado até aqui, podemos perceber uma série de estudos que já abordaram o RPG em sala de aula, sua importância didática, seus benefícios, vantagens e uma série de outras características que abrem portas a uma gama de possibilidades para o professor trazer às suas aulas esse recurso. Já são quase trinta anos de pesquisa no Brasil sobre os jogos de RPG e a educação, apesar de não ser um território muito explorado por tantos educadores e pesquisadores. No entanto, é consenso que já se completou um primeiro estágio da pesquisa desse gênero de jogo e a sua relação promissora com a educação escolar.

Já se passou a fase de pioneirismo, uma vez que já existem diversos trabalhos sobre RPG na escola. É hora, portanto, de discutir e aprofundar os conhecimentos acerca deste objeto de estudo. É preciso, com a melhor divulgação dos trabalhos científicos, otimizar as discussões acadêmicas, bem como formar acadêmicos capazes de avaliar de forma mais aprofundada os trabalhos sobre RPG, o que diminuiria as

incongruências encontradas em muitas pesquisas, como a confusão entre RPG e *card game*¹⁸. (SCHMIT, 2008, p. 102)

O RPG ainda tem muito a oferecer e ser pesquisado. Especialmente em contraste com as tecnologias eletrônico-digitais dos jogos virtuais, computadores, games de smartphones, fliperamas e videogames domésticos.

Os jogos de interpretação exigem poucos recursos financeiros, tecnológicos e materiais, o RPG também resgata os tradicionais costumes milenares de narrativa e contação de histórias que habitam as culturas humanas desde as suas origens, como quando as pessoas se sentavam em volta das fogueiras para ouvirem os relatos e testemunhos sobre aventuras. Lembrando ainda a presença da interação social sobre os jogadores para o exercício, desenvolvimento e a importância do trabalho em equipe.

A própria mecânica dos jogos de RPG trabalha naturalmente com diversas áreas do conhecimento. Valendo-se assim de cálculos, leituras, escrita, lógica, raciocínio, estratégias, conhecimentos geográficos, históricos etc. Caberá ao professor canalizar esse potencial para que sirva ao seu propósito. Nessa linha Ferreira-Costa et al. (2007) defende que:

A utilização do RPG no ambiente escolar é um novo recurso didático que pode se mostrar interessante tanto para o aluno, que terá um novo meio de aquisição de informações, quanto para o professor, que poderá contar com uma estratégia a mais para enriquecer suas práticas visando a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. (FERREIRA-COSTA et al., 2007, p. 10)

Considerando que o RPG já não é mais uma novidade tão recente nas salas de aula, mesmo que ainda seja pouco utilizado, é importante que os educadores e pesquisadores se aprofundem sobre seus benefícios. Por conta do foco dessa dissertação em língua portuguesa, delimitamos que a análise e a aplicação dessa intervenção pedagógica terão como objeto de pesquisa as contribuições do RPG na produção textual dentro do contexto do jogo numa escola localizada às margens do rio Canaticu, zona rural do município de Currealinho, localizado no arquipélago do Marajó. Entraremos com mais detalhes sobre a localidade da intervenção pedagógica dessa pesquisa no tópico seguinte.

A escrita pode se fazer presente em diversos momentos do jogo. Como nos planejamentos e esquemas de roteiros, mapas, bilhetes, mensagens entre jogadores, anotações na ficha de personagem e quaisquer outras necessidades ou oportunidades que possam surgir. Inclusive uma prática comum entre jogadores de RPG é a publicação da própria aventura vivida

¹⁸ Segundo o site E-SporTV, os *card games* fazem parte da cultura moderna de jogos competitivos desde muito antes da popularização dos computadores. Criações como Magic: The Gathering, de 1993, pavimentaram a tradição dos jogos de cartas, que agora seguem muito presentes no cenário competitivo tanto com cartas físicas quanto as digitais.

no jogo em blogs e redes sociais pela internet. Por isso, por mais que a escrita ou a leitura ocupem menos espaço nas sessões do jogo, elas possuem um papel importante – e até indispensável – no RPG.

Segundo Silva (2004), enquanto os jogadores se divertem durante a partida, tanto a escrita quanto a leitura estão presentes durante as sessões de jogo. É válido acrescentar que a leitura e a escrita também são praticadas mesmo quando não se está no momento do jogo. Por exemplo, no processo de criação de personagem, etapa anterior ao início da aventura a ser vivida pelos heróis, o jogador precisa criar um histórico para o personagem que ele assumirá o papel. Então, esse histórico ou biografia costuma ser chamado entre os rpgistas de *background*. E nesse processo o jogador conta um pouco da vida do seu personagem, além de fazer uma descrição física, psicológica e comportamental, ou seja, um grande exercício de criatividade e imaginação em um processo que se realiza por meio de uma atividade de produção textual.

Ilustração 7: Foto da atividade de intervenção pedagógica com RPG na escola da comunidade São Francisco dos Pacas, Curralinho-PA, 2019



Fonte: acervo pessoal do mestrando

Portanto, para criar o *background* do seu herói, há a possibilidade de o jogador realizar pesquisas para enriquecer os detalhes e habilidades de seu personagem. Por exemplo, se os

jogadores decidirem participar de uma aventura medieval, talvez o jovem deseje se informar sobre costumes, sociedade, armas, roupas e cultura da Idade Média.

Inclusive, esse gênero de texto foi escolhido para ser analisado nesta dissertação, pois nossa pesquisa se debruçou justamente sobre os enunciados produzidos pelos sujeitos estudantes que participaram da proposta pedagógica aplicada na escola-alvo deste estudo. Assim, tivemos a oportunidade de analisar o discurso que os sujeitos alunos enunciaram no *background* de seus personagens. Pois cada estudante foi responsável por produzir textualmente uma apresentação sobre seu herói na aventura. Portanto, todos assumiram o papel de autores ou, ainda, coautores dos aventureiros que participaram da aventura proposta na intervenção pedagógica desta pesquisa. Esta análise é abordada detalhadamente no tópico 8 desta dissertação.

A escola tem um papel importante na aceitação dessa ferramenta pedagógica que tanto pode contribuir para um aprendizado lúdico no ambiente escolar. Já que o objetivo inicial de entretenimento do RPG pode ser visto como obstáculo para fins educacionais. Porém, pelo fato desse jogo ter se mostrado tão envolvente entre os jovens, ele pode ter esta disposição de envolvimento canalizada para cumprir papéis pedagógicos nas mãos do professor e do educador. Higuchi (2004, p. 270), com relação a esse papel escolar, defende que:

Num mundo de acelerada transformação, a escola não pode se manter refratária ao que acontece fora de seus portões, nem é possível. A escola pode atualizar seus métodos de ensino adequando a transmissão da cultura acumulada pela humanidade a novas maneiras de perceber e de sentir dos alunos. O RPG apresenta uma dialogicidade muito forte com as narrativas orais e, ao mesmo tempo, incorpora temas presentes em diversos meios de comunicação de massa como o cinema, as revistas em quadrinhos, os jogos de *videogame* e outros. Apesar de ser um produto novo, tem as suas raízes lá na narrativa oral dos contos maravilhosos. O RPG pode integrar noções de literatura na criação de personagens, enredos, exploração do espaço, utilizando uma linguagem nova e peculiar, favorecendo o emprego de novos vocábulos em situação de uso, ao mesmo tempo em que abre a possibilidade de que o aluno venha a vivenciar experiências em conjunto, oferecendo a oportunidade das ideias aflorarem no diálogo. (HIGUCHI, 2004, p. 270)

Enfim, quando uma escola abre as portas para o RPG, ela está se abrindo para diversas oportunidades, deixando a cultura plural dos jovens entrar na escola. No entanto, nem sempre o RPG é bem recebido ou bem visto por educadores e professores, já foi alvo e ainda não deixa de ser, de preconceito e exclusão. Mas isso só acontece por ignorância e falta de informações de pessoas que não conhecem e não pesquisam a respeito do potencial pedagógico desses jogos. Talvez pelo fato dele estar muito voltado para um público jovem e restrito, e também por sempre ter recebido pouco espaço na mídia, com raríssimas matérias a respeito desse gênero de jogo. Sobre essa pouca visibilidade Vieira (2012) lembra que:

Há muito tempo, eu vi uma nota de jornal, dizendo que astronautas foram proibidos de jogar xadrez em órbita devido a seu caráter competitivo e estavam sendo estimulados a jogarem RPG. Ah... que grande passo para o jogo de interpretações! Infelizmente, essa notícia não repercutiu como poderia! Eu, enquanto rpgista, gostaria de ver essa notícia em todos os jornais, impressos e televisivos, o tempo todo, para assim, quem sabe, o preconceito com o RPG diminuir um pouco. Enfim, não foi assim que aconteceu, mas o fato de um jornal ter noticiado já foi um ganho! (VIEIRA, 2012, p. 134)

Pensamos ser o RPG um gênero que merece ser reconhecido como um aliado do professor desejoso de trazer ludicidade às suas aulas e realizar experiências bastante singulares com seus alunos.

Agora, na sequência da enunciação deste trabalho, vamos abordar, de forma ampla e detalhada, o rico contexto sociocultural da comunidade onde este estudo foi aplicado. Considerando os dados socioeconômicos, geográficos, educacionais, populacionais e todos os pormenores relevantes em que o público-alvo da escola desta pesquisa está inserido.

5 O CONTEXTO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

O principal objetivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram.
– Jean Piaget

Saindo da capital paraense, as embarcações rumo ao Marajó, seja com destino ou escala no município de Currálinho, zarpam em torno das 18 horas de Belém. O tempo de viagem varia, depende da embarcação, da maré, das condições climáticas e até da quantidade de produtos a serem desembarcados nas escalas antes de alcançar o destino final. Mas o certo é que a chegada a Currálinho fica entre o meio da madrugada e o início da manhã.

Antes do meio dia, zarpa a única embarcação que faz linha até o ponto mais próximo da comunidade São Francisco dos Pacas. O transporte fluvial parte da cidade de Currálinho rumo ao interior singrando as águas do rio Canaticu, que fica a leste da sede do município. Apesar do motor potente da embarcação de médio porte (cerca de 10 metros de comprimento), a linha comercial faz muitas paradas para desembarque de passageiros e carga. A viagem dura ainda em média mais de 4 horas até seu destino final, na comunidade chamada Timbotuba, aqui, já estamos no interior da Reserva Extrativista Terra Grande-Pracuúba (RESEX). Para o último trecho da viagem, cerca de 5 km até São Francisco dos Pacas, é preciso que o professor busque uma carona ou pague um frete para chegar ao local numa embarcação de pequeno porte, dada a estreiteza do rio Canaticu nessas alturas do Marajó.

A proposta de intervenção pedagógica foi criada para ser aplicada em uma escola da comunidade São Francisco dos Pacas, localizada na zona rural do município de Currálinho, no arquipélago do Marajó, estado do Pará. Esta escola foi escolhida por conta do circuito modular do município. Por esse sistema de ensino, ao longo do ano letivo, o professor passa um período em cada escola lecionando uma disciplina, formando um circuito que varia de 3 a 5 escolas por ano, em diferentes comunidades rurais do município. Esse circuito é decidido antes do ano letivo iniciar. Em 2019, por exemplo, ano da coleta dos dados objetos desse estudo, foi determinado que o circuito modular do rio Canaticu teria 4 escolas.

A escola escolhida para essa proposta de intervenção pedagógica foi a primeira a ser trabalhada no ano letivo de 2019. Vale ressaltar que os alunos dos anos finais do ensino fundamental, que englobam os anos 6º, 7º, 8º e 9º, nessa escola, estão reunidos em uma única turma multisseriada. Antes de os sujeitos alunos chegarem ao 6º ano, os demais estudantes dos

1º, 2º, 3º, 4º e 5º anos também ficavam, antes de 2020, todos reunidos em uma única turma multisseriada. Quadro esse que hoje, já se alterou e dividiu estes cinco anos iniciais do ensino fundamental em três turmas separadas.

Ilustração 8: Percurso da sede do município até a comunidade



Fonte: Perfil da ASCOM da Prefeitura de Curralinho no Facebook

Os alunos geralmente chegam ao 6º ano com grandes dificuldades de leitura e escrita. Isso devido à fusão de turmas que estudam em diferentes séries dos anos iniciais do ensino fundamental. Esses sujeitos alunos, em sua maioria, vinham de professores que possuíam o antigo curso de magistério, com formação no ensino médio, ou seja, muitos ainda não eram ao menos graduados em Pedagogia. Tais docentes ainda ocupavam, cumulativamente, a função de coordenador da escola, com obrigações administrativas, como, por exemplo, a de buscar a merenda escolar na sede do município, localizada aproximadamente 60 quilômetros da comunidade onde a escola se localiza, cujo único percurso é via fluvial. Assim se apresentava a realidade dos alunos em que mediamos as atividades da pesquisa. Conforme ainda detalharemos neste tópico, hoje, no ano de 2022, a situação mudou bastante.

Diante desse cenário descrito, é necessário mencionar uma cultura local que motiva pouco interesse por parte dos estudantes às práticas da leitura e escrita, pelo menos numa perspectiva que se molda aos parâmetros da escola. Verifica-se ainda na comunidade, uma taxa preocupante de evasão escolar por conta de casamentos precoces e gravidez na adolescência, verificando-se então entre muitos dos sujeitos certo ou mesmo grande desinteresse pelos

estudos. Muitos jovens demonstram, ainda muito cedo, preferência pelo trabalho, por essa atividade trazer um retorno financeiro imediato, como na extração do açaí, rica iguaria regional e uma das principais fontes de renda dos moradores locais.

Para enriquecer o detalhamento contextual dessa intervenção pedagógica, pesquisamos informações e dados relevantes sobre o município de Currálinho. Também abordaremos informações a respeito da escola municipal de ensino fundamental da comunidade São Francisco dos Pacas e sobre a turma dos anos finais do ensino fundamental de 2019, que se trata do público-alvo da intervenção elaborada nessa dissertação.

5.1 CURRALINHO, MARAJÓ

Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), o município de Currálinho, situado no nordeste do Estado do Pará, na zona fisiográfica do Marajó e Ilhas, tendo como municípios vizinhos, do norte ao oeste, o município de Breves. A leste fica São Sebastião da Boa Vista, e ao sul fica o rio Pará e a baía das Bocas. Currálinho possui uma área territorial de 3.617,252 km², atualizado em 2019. A população estimada é de 34.448 pessoas também em 2019. A densidade demográfica registrada no site do IBGE é de 7,89 habitantes por quilômetro quadrado. Porém, este cálculo é desatualizado, sendo de 2010. Então, quando atualizado com os dados estimados de 2019, sua densidade demográfica teria aumentado para 9,52 hab./km². O município foi fundado em 04 de junho de 1870 e fica a cerca de 150 km da capital do Estado do Pará, Belém.

Sem fugir da realidade média dos municípios do interior paraense, especialmente os localizados no arquipélago do Marajó, Currálinho sofre com os baixos índices socioeconômicos de sua região. Em 2012 este município registrou o PIB mais baixo do Brasil, e seu último IDH (2010) foi medido em 0,502, bem abaixo da média nacional, que é de 0,761. E apresentando-se menor até mesmo que a média estadual, que é de 0,646, que também é abaixo da média nacional.

A história do município remonta de uma fazenda particular, cujos proprietários possuíam uma larga rede de relações comerciais facilitada pela localização geográfica de Currálinho, o porto da cidade assumiu uma função de parada obrigatória para embarcações, especialmente para os regatões que subiam o rio. Devido a essa posição geográfica privilegiada, muitas pessoas ligadas aos proprietários acabaram por estabelecer domicílio na localidade. Por conta da migração para aquela região, logo um núcleo populacional relativamente expressivo se concentrou no local, que veio a prosperar. Assim, em 1850, a localidade adquiriu a categoria de freguesia sob a denominação de São João Batista de Currálinho, seu santo padroeiro. Apenas

quinze anos depois alcançou a categoria de vila e, posteriormente, de município, fundado em 1870.

Ilustração 9: Regatão que está exposto no museu Sacaca em Macapá



Fonte: Google Imagens

Com relação à educação no município, usando o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) de 2017 como fonte de informação, constatamos que a média nacional foi de 4,4 entre os anos finais do ensino fundamental da rede pública. Na Região Norte, esta mesma média ficou abaixo, em 4,1. O estado do Pará ficou abaixo da média regional, alcançando 3,6. Já o município de Currealinho ficou bem abaixo ainda da média estadual, atingindo a nota de 2,8.

Estes dados evidenciam o quadro de carência que se encontra no município de Currealinho e o quanto os índices educacionais ainda podem e precisam crescer. Essa nota do IDEB mostra que ainda há muito trabalho para se fazer na área educacional e de ensino. Isto para que os estudantes desse município possam aumentar as médias alcançadas no último IDEB.

5.2 A COMUNIDADE SÃO FRANCISCO DOS PACAS

A comunidade São Francisco dos Pacas é uma típica comunidade do Marajó, é muito antiga, isto porque o rio Canaticu já era habitado desde a fundação do município de Currealinho.

Ela está localizada no interior de uma Unidade de Conservação da Natureza que ocupa parte dos municípios de Curralinho e São Sebastião da Boa Vista.

Segundo o presidente da reserva no período de 2013 a 2018, Sílvio Tavares de Souza, morador da Sarafina, última e mais distante (da sede do município) comunidade do rio Canaticu, a RESEX se deu origem por conta de conflitos entre um empresário e a população local por conta dos direitos de exploração dos recursos naturais da terra, principalmente com relação ao açaí e ao palmito. Após a união dos moradores para se organizarem e resistir a essa opressão socioeconômica, e uma dura batalha na justiça, foi decretada a fundação dessa reserva extrativista por meio do Decreto Federal s/nº, de 05 de junho de 2006, e batizada de Reserva Extrativista Terra Grande-Pracuúba.

Nessa RESEX as residências são todas às margens do rio Canaticu e seus afluentes. O principal meio de transporte é a rabetá ou o casco, que são embarcações pequenas suficientes para se deslocarem pelo rio, já bem estreito naquela região para embarcações médias e grandes. As principais atividades econômicas são a extração do açaí e o cultivo de mandioca nas roças para a produção de farinha. Também a fabricação de pequenas embarcações chamadas de cascos e rabetas para a locomoção e escoamento da produção local, além do comércio e a pesca.

Algumas casas ficam bem distantes umas das outras, algumas residências são ocupadas apenas por alguns períodos do ano, dependendo da época da cheia, ou não, por conta do cultivo e plantação das roças. Os jovens costumam colaborar com o sustento das famílias por meio da coleta do açaí e do trabalho na roça.

São comuns no município casamentos precoces e, conseqüentemente, causando evasão escolar. Assim como gravidez na adolescência. Muitas vezes, por conta da defasagem escolar, o estudante abandona a escola para se dedicar a uma fonte de renda ou para cuidar e ajudar no sustento da família. No ano letivo de 2019, pela disciplina de português, dos 16 estudantes matriculados nos anos finais do ensino fundamental, 4 desistiram dos estudos e entraram nas estatísticas de evasão escolar. O que significa que $\frac{1}{4}$ dos estudantes da turma dos anos finais do ensino fundamental abandonou a sala de aula naquele ano, é uma taxa preocupante de evasão de 25% somente dessa turma. Seja por conta de um filho recém-nascido, seja por conta de trabalho, ou até mesmo por iniciativa própria, sem justificativa aparente. Desses quatro estudantes desistentes, dois estudantes eram do sexto ano, um do oitavo ano, e um do nono ano.

Até o ano de 2019 a comunidade não possuía energia elétrica 24h, era abastecida por motores geradores de energia local que eram instalados para cada residência, ainda assim, nem todas possuíam tais geradores de energia, que são chamados de conjugados. Assim, cada

gerador não ficava ligado fornecendo energia elétrica por mais do que poucas horas por noite. Às vezes, apenas tempo suficiente para bater o açai na máquina elétrica.

Porém, no ano de 2019, os moradores da comunidade organizaram uma força-tarefa para abrir caminho através da floresta e erguer postes para ligar um linhão e trazer energia elétrica para as casas de todos os cidadãos que contribuíram nesse trabalho.

Por fim, no ano de 2022, o Governo Federal instalou placas de energia solar para fornecer energia elétrica a todas as casas ao longo da RESEX, e até para comunidades em torno dela, ainda na zona rural do município. Hoje, não apenas as casas, mas também todas as igrejas e escolas do circuito modular municipal possuem energia elétrica fornecida por painéis solares.

A comunidade também é marcada por uma cultura altamente religiosa, com uma igreja evangélica e uma igreja católica atendendo as residências daquela área. Também há muitas festividades e comemorações celebradas em ambas as igrejas, geralmente, atraindo moradores de comunidades vizinhas e, às vezes, até de comunidades relativamente distantes.

Apesar de todas essas dificuldades na comunidade São Francisco dos Pacas, os moradores uniram-se para erguer uma nova escola. A Prefeitura e políticos locais apenas forneceram partes dos materiais, matérias-primas e mão-de-obra especializada. A força de trabalho, no entanto, foi primariamente fruto da união dos moradores para a construção de uma escola nova. Esse esforço se fez com o intuito de oferecer aos jovens da comunidade um local de estudos mais digno e motivar esta nova geração de alunos a seguir o caminho da educação.

5.3 ESCOLA RIBEIRINHA EM SÃO FRANCISCO DOS PACAS

A escola municipal de ensino fundamental da comunidade de São Francisco dos Pacas foi fundada no dia 03 de março de 1983. Ela se iniciou na residência da moradora local, a senhora Antônia do Socorro Machado Martins¹⁹, primeira professora da escola nessa comunidade ribeirinha. Hoje, é servidora efetiva da Prefeitura de Curalinho ocupando o cargo de Auxiliar de Serviços Gerais da Secretaria Municipal de Educação e Desporto (SEMED) e já aguardando a conclusão do processo de aposentadoria. Desde a sua fundação, a escola atendia aos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental.

¹⁹ A escola permaneceu em sua residência até a construção da escola propriamente dita. Vale ressaltar que até a inauguração dessa última escola citada no subtópico anterior, muitos professores do circuito modular ficavam alojados na residência da senhora Antônia do Socorro, que gentilmente forneceu todas as informações sobre a fundação da escola.

Há cerca de quinze anos foram implantados os anos finais do ensino fundamental. Estes anos escolares, no entanto, foram incluídos na modalidade de ensino modular e multisseriado. Ou seja, o circuito modular se caracteriza pela intercalação de professores na escola, a exemplo do que também ocorre em algumas escolas estaduais da zona rural de alguns municípios do interior, inclusive em Currálinho.

Conforme já foi explicado, o docente passa um período lecionando na escola, e depois segue para outra localidade ao longo do ano letivo. Porém, ao sair daquela comunidade, o docente é substituído por outro professor de outra disciplina. Devido ao número de alunos ser relativamente pequeno em cada ano escolar, a Prefeitura julgou necessário que a turma seja multisseriada, ou seja, os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental ficam concentrados numa única sala.

Essa escola está a aproximadamente 44 km da cidade (zona urbana) numa distância em linha reta. O percurso para se chegar lá é significativamente maior por meio do rio Canaticu, um dos principais rios de Currálinho, e o maior a leste do município. A escola atende a estudantes residentes da mesma localidade, alguns moram, porém, a mais de 1 km de distância da escola, ou seja, a única opção para chegar a ela é por meio do transporte escolar: uma pequena embarcação, apresentando tamanho apropriado para o estreito rio naquela comunidade.

Quando este pesquisador foi nomeado professor de português no circuito modular dos anos finais do ensino fundamental de Currálinho, em 2017, a escola possuía uma estrutura simples de madeira e suspensa aproximadamente um metro do chão, para evitar alagamentos no período da cheia. A estrutura era composta por dois compartimentos: a sala de aula e um pequeno armazém, onde tinha algumas prateleiras e um armário para se guardar a merenda escolar e materiais didáticos. A escola era toda feita em madeira, com paredes que iam até um metro e meio de altura, e cercada por árvores. Isso colaborava com a ventilação e a sombra sobre o telhado. Tudo isso para amenizar o calor, que era muito forte, mesmo sendo localizada às margens do rio, na zona rural.

À frente da escola ficava um casarão de madeira da comunidade. Esse utilizado para atividades culturais como ensaios de quadrilha e festividades religiosas, ao lado deste casarão se localiza a igreja católica. O acesso dos estudantes é, principalmente, via fluvial, já que a maioria vem de casas mais distantes, e desembarcavam numa rampa em frente à igreja, em seguida atravessam o casarão, e entravam na escola. Alguns alunos chegavam pelos fundos, via terrestre, quando são vizinhos da escola, pois, no período de seca do rio, era possível esse acesso.

Porém, no dia 04 de julho de 2020, uma nova escola foi inaugurada na comunidade. Ela é significativamente maior que a anterior, possui duas salas de aula com ventiladores, uma secretaria, cozinha, banheiros masculino e feminino e até um bebedouro elétrico foi fornecido. Agora a escola dispõe da água cristalina de um poço. Nessa nova estrutura as paredes são completas (até o teto), a escola foi toda pintada. Também há uma rampa própria que dá acesso diretamente ao rio para o embarque e desembarque dos estudantes. A escola somente foi estreada pelos alunos em 2021 com o retorno das aulas semipresenciais. Hoje, em 2022, já completamente presenciais e, como foi dito anteriormente, a escola recebeu a instalação de painéis de energia solar para fornecimento da energia elétrica, também já dispõe de uma *Smart* TV de 55” para uso didático, e conexão com a rede mundial de computadores, a internet.

Ilustração 10: Inauguração da escola nova



Fonte: Perfil da ASCOM da Prefeitura de Curalinho no Facebook

Com relação ao número de alunos, no ano de 2020, foram matriculados na escola municipal da comunidade São Francisco dos Pacas, 49 alunos. Sendo 38 estudantes nos anos iniciais do ensino fundamental, e 11 alunos nos anos finais do ensino fundamental. Desses, 6 estudantes eram do sexo masculino, e 5 estudantes do sexo feminino. Numa única turma, os estudantes foram matriculados do 6º ao 9º ano. Sendo dois estudantes do 6º ano, 3 estudantes do 7º ano, 3 estudantes do 8º ano e mais 3 estudantes do 9º ano. A idade de todos até junho de 2020 variava de 11 a 16 anos.

Em 2020, quadro de funcionários fixos da escola se resumia a uma servidora auxiliar de serviços gerais, dois condutores terceirizados das embarcações que buscam e levam os estudantes, chamados de barqueiros (um para cada turno de aula – manhã e tarde), o professor-coordenador, e esse professor do circuito modular de ensino, conforme se esclareceu, leciona na turma multisseriada dos anos iniciais do ensino fundamental, e que permanece o período de um módulo na escola. Por conta de problemas de saúde, muitas vezes a auxiliar de serviços

gerais entra de licença-médica, e a Prefeitura precisa contratar outra servidora temporária, ou a escola fica desamparada para o preparo da merenda escolar. Mas se essa contratação atrasa, às vezes, o coordenador-professor assume a função de merendeiro para preparar e distribuir a merenda para os alunos.

Agora, em 2022, cerca de 80 estudantes foram matriculados. A escola está com 4 turmas, sendo elas: uma do ensino infantil; duas dos anos iniciais do ensino fundamental; uma turma dos anos finais do ensino fundamental, ainda com a modalidade de circuito modular de ensino e multisseriada e; por fim, hoje há uma turma de Educação de Jovens e Adultos – EJA.

Ainda sobre 2022, a escola também dispõe agora de uma coordenadora, três professoras distribuídas entre as turmas de ensino infantil e as duas dos anos iniciais do ensino fundamental, uma servidora responsável pelos serviços gerais, um condutor barqueiro e, de maneira intermitente, o professor ou professores que passam um módulo na escola pela modalidade do circuito educacional de ensino.

Agora que já apresentamos uma visão geral de todo o contexto sociocultural e econômico dessa escola e sua região, podemos entender melhor a formação histórico-identitária do sujeito estudante que chega à sala de aula. Assim, podemos escolher uma abordagem apropriada para esta intervenção pedagógica com os instrumentos e tecnologias de ensino objetos de nosso estudo.

A seguir, abordaremos o sistema de jogo escolhido para a intervenção pedagógica aplicada na escola-alvo de nossa pesquisa. Detalharemos sua mecânica, seu cenário e os personagens presentes nesse RPG, e como se justifica a importância do seu papel na identidade cultural dos sujeitos jogadores dessa escola sob a ótica da Análise do Discurso.

6 A ESCOLHA DO SISTEMA COM BASE NA IDENTIDADE CULTURAL

Não quero beleza, quero a identidade.
– Clarice Lispector

Como já foi explicado anteriormente, o sistema de RPG diz respeito ao jogo propriamente dito. Ele se refere às regras que irão reger a sessão de jogo, os materiais necessários para a partida, como as fichas e os tipos de dados, juntamente com o universo que servirá de cenário para os personagens.

Para exemplificar, podemos mencionar o sistema *GURPS*, que significa *Generic Universal Roleplaying System*. Esse sistema genérico universal de RPG possui tantas possibilidades que este único sistema pode ser utilizado desde em uma aventura medieval até mesmo em uma jornada espacial. Outro sistema de jogo também muito popular é o *Storyteller*, que é o sistema utilizado para os jogos do *World of Darkness (WoD)*, ou Mundo das Trevas, como também é conhecido no Brasil. Este sistema é quem rege jogos como *Vampiro: A Máscara*; *Lobisomem: O Apocalipse*; *Mago: A Ascensão*; *Changeling: O Sonhar* e mais alguns outros títulos. Porém, cada um desses RPGs possui seus próprios subsistemas, mas dentro da comunidade de rpgistas, estes subsistemas também são chamados de sistemas, uma vez que, apesar dessas criaturas compartilharem o mesmo universo (*WoD*), elas possuem peculiaridades em suas regras que permitem reconhecer seus próprios sistemas²⁰.

Apesar dos exemplos de sistemas que são utilizados para mais de um jogo de RPG, o mais comum é que cada jogo carregue seu próprio sistema. Como é o caso de *Guerra dos Tronos*, inspirado nas *Crônicas de Gelo e Fogo*, de autoria do renomado escritor R. R. Martin; e *Call of Cthulhu*, inspirado na obra de H. P. Lovecraft; além de tantos outros jogos que possuem o próprio sistema de regras. Também é muito comum jogadores se tornarem autores e criarem um sistema próprio de jogo.

Agora que já foi esclarecido sobre o que são os sistemas de RPG, abordaremos o sistema escolhido para a aplicação desta intervenção pedagógica. A *Bandeira do Elefante e da Arara (ABEA)* possui seu próprio sistema. Nesse caso, as principais características da mecânica de jogo é o fornecimento de um livro básico de regras, uma ficha para cada personagem de jogador (PC), a utilização de três dados de seis faces, também chamados de D6. Esses são

²⁰ Também há um sistema de licença aberta conhecido como D20, que foi totalmente inspirado no sistema de *D&D* 3ª edição. Ele recebeu este nome por conta do dado que é utilizado na maioria das ações ao longo do jogo, no caso o dado de 20 faces. Este sistema recebeu vários suplementos de editoras que publicaram títulos com o uso deste sistema, o primeiro deles teria sido *Star Wars*, lançado pela própria editora que criou o sistema, a *Wizard of the Coast*, no ano 2000, sistema este que colaborou em muito com a disseminação do RPG na virada do milênio.

jogados simultaneamente para a resolução das ações dos personagens. Este lance é nomeado de 3D6 (o lance de 3 dados de 6 faces).

Esta é a mecânica do jogo. Porém, outro ponto importante para se considerar no sistema é o universo em que ele insere os personagens dos jogadores. No caso de ABEA, o livro escolhido foi o livro base 2ª edição, publicado em 2018, que se trata de uma edição expandida, em comparação com a edição anterior.

6.1 CENÁRIO

O cenário é referente ao universo em que se passa a aventura. É a região e o local onde os aventureiros irão viver sua jornada. ABEA é um RPG cujo cenário é o Brasil Colônia dos séculos XVI e XVII, o ano base para a criação desse universo é 1576. No livro básico de regras há descrições e riqueza de detalhes possibilitando que o narrador possa montar uma campanha que se passe no litoral, no sertão ou até em alto mar, caso o mestre opte por explorar o período das grandes navegações.

ABEA também traz informações históricas sobre o período colonial. Fala dos povos que viviam no Brasil Colônia nesse período. Tanto da diversidade indígena e europeia, quanto da diversidade africana. A geografia local também é abordada, falando dos assentamentos portugueses e aldeias indígenas, especialmente dos índios tupis. O livro também oferece informações a respeito da fauna e da flora.

As viagens por terra, rio ou mar também são citadas, assim como cálculos para a duração dessas viagens e os diversos meios de transporte disponíveis naquela época. A alimentação é indispensável para qualquer explorador, assim como consegui-la e prepará-la. A produção de bens importados ou produzidos pelos nativos, assim como onde conseguir diferentes itens de assentamentos indígenas ou portugueses são mencionados.

Unidades de medidas comuns no Brasil Colônia também são abordadas, como as unidades monetárias que eram adotadas nessa época, do ceutil ao real em moedas de cobre, incluindo ainda as unidades das moedas de prata até o engenhoso e o São Vicente das moedas de ouro²¹. As distâncias em léguas terrestres e léguas marinhas se mostram tabeladas. As unidades de peso como a onça, arrátel, arroba e quintal são bem explicadas no livro de regras. Assim como as unidades de volume, do quartilho e canada até pipa e tonel.

²¹ Assim como hoje, no Brasil, temos o Real e suas frações em centavos, no Brasil Colônia cada moeda recebia seu valor de acordo com tamanho, peso e material usado para cunhá-la.

Por fim, para completar todos os elementos que constituem o cenário de ABEA, também temos a sociedade, costumes, diversos tipos de armas brancas e armas de fogo desse período histórico. E claro, a história do continente africano e os povos que foram trazidos para a América. Também é explicado no livro como os africanos foram capturados e vendidos aos portugueses como escravos. Isso, inclusive, citando personalidades na resistência a essas guerras de conquistas e escravidão sobre os povos africanos, mais especificamente na região de Luanda, fundada em 1576, o autor detalha que: “A famosa guerreira Ngola Nzinga Mbande nasceu nessa região em 1563 e virou rainha (ou, como ela preferia, “rei”) do Ndongo e Matamba (um reino vizinho). Ela resistiu durante décadas contra os portugueses e a escravidão.” (Kastensmidt, Christopher, 2018 p. 73).

6.2 PERSONAGENS

Quando falamos de personagens no RPG, é comum associarmos isso aos protagonistas, ou seja, os personagens dos jogadores (doravante PCs). Porém, não podemos esquecer que também existem os personagens sem jogadores (NPCs), como os antagonistas, coadjuvantes e até os figurantes, estes, todos controlados pelo mediador²².

Nesse RPG, o jogador deverá criar ou escolher um personagem que irá viver no Brasil Colônia entre os séculos XVI e XVII, ele tem a liberdade de assumir um personagem que se encaixe a essa época e local, podendo ser um europeu, um africano, um indígena ou um mestiço de alguma dessas raças/etnias.

Após decidir a sua raça ou origem, o próximo passo para a criação do personagem é tecer um histórico para ele. O livro orienta responder algumas perguntas, como: onde nasceu? Onde já morou? Como ele foi criado? Qual sua ocupação antes da aventura? E o que o motiva. Aqui podemos notar apontamentos para delimitações identitárias ao personagem do sujeito aluno.

Após esta etapa, o jogador tem uma quantidade limitada de pontos para distribuir entre uma gama de habilidades à disposição dele. Estas habilidades são distribuídas em categorias, estas categorias são: gerais, silvestres, armas, artes marciais, sociais, militares e navais, artesanatos, artes, instrumentos musicais, outros ofícios, estudos acadêmicos, línguas e magia e milagres. Para ficar claro, cada uma dessas categorias tem uma lista de habilidades que podem ser escolhidas para fazerem parte da alçada de competências do personagem.

²² Assim como a maioria dos RPGs usam a nomenclatura de mestre, *dungeon master* e narrador. ABEA decidiu adotar o termo Mediador para o jogador que assume a função de conduzir a aventura para os PCs.

Por exemplo, um jogador pode determinar que seu personagem tenha um ponto na habilidade “capoeira”, esta habilidade se encontra dentro da categoria “artes marciais”. Que também engloba a habilidade “luta livre” ou “boxe”. Todas as demais categorias listadas acima possuem sua própria lista de habilidades.

Nesse jogo, os personagens podem evoluir até três níveis de aprendizado em cada habilidade, ou seja, se ele possui o nível 1 de uma habilidade, por exemplo, em carpintaria, ele é o equivalente a “aprendiz” de carpinteiro; caso o personagem possua o nível 2 em outra habilidade como natação, seu status é de “praticante” de natação e; por fim, o último nível de uma outra habilidade, como por exemplo, se o herói possui nível 3 em capoeira, então seu status é o de “mestre” em capoeira. Em suma, um personagem jogador pode desenvolver até três níveis de uma habilidade, podendo ser aprendiz, praticante ou mestre. Dependendo do seu nível, ele recebe uma quantidade de pontos que são somados no lance de dados enquanto estiver tentando executar uma ação.

Na fase de criação de personagem, o jogador recebe alguns pontos para distribuir nas habilidades que julgar apropriadas para o seu PC (Player Character ou Personagem Jogador). Assim, inicia a aventura como mestre em uma habilidade a ser escolhida pelo jogador, ele também terá o status de praticante em duas outras habilidades, e será um aprendiz em mais sete habilidades diferentes, todas à sua escolha. Essas habilidades são escolhidas a partir de um leque de opções oferecidas pelo próprio livro básico de regras do jogo, que vão desde aptidões físicas como corrida e natação, passando por ofícios como ourives e artesão. Ainda podendo possuir conhecimentos acadêmicos como latim e medicina. Todas as informações do herói devem constar na ficha de personagem que o jogador preencher e portar durante a sessão de jogo.

Ainda na fase de criação de personagem e preenchimento da ficha, o jogador também precisa decidir as características do personagem, estas características envolvem questões de personalidade, comportamento e até a sociabilidade do PC que será criado para a aventura. O jogador irá escolher para seu personagem três características, elas não irão engessar ou limitar o aventureiro, mas sim dar um norte em suas decisões e interpretação. Alguns exemplos que podemos retirar do livro são: sonhador, atraente, bobo, corajoso ou simplesmente ter atração a animais, o livro básico de regras oferece um leque de opções de características que possam definir a personalidade e comportamento do herói.

Na ficha do personagem também há um espaço específico para listar os bens materiais, que podem ir de equipamentos de sobrevivência como redes e panelas, meios de transporte como carruagem com cavalo ou até um montante em dinheiro. Também devem acompanhar o

personagem jogador as armas, que podem garantir tanto a defesa quanto o ataque do herói. Além da possibilidade de se usar armaduras.

Outro item de suma importância na ficha é a resistência, que nada mais é que a vitalidade ou pontos de vida do personagem. Durante um combate, cada dano que o herói sofre faz com que sua resistência diminua, até que ele fique ferido gravemente a ponto de ficar incapacitado ou até mesmo morrer no jogo. Essa resistência pode variar dependendo das habilidades do personagem. Se ele acumular altos níveis de força física e artes marciais, sua resistência é maior do que o normal.

Por fim, temos o item energia. Os jogos de fantasia medieval como *D&D*, *Tagmar* e outros possuem personagens que podem conjurar magias, como magos, feiticeiros, bruxos, clérigos etc. Em ABEA também há algumas classes de personagens que podem invocar poderes sobrenaturais que são utilizados em troca da energia possuída pelo herói. Caso ele abuse dessa habilidade sobrenatural, sua energia pode se esgotar e ele fica impedido de utilizar esses poderes até que sua energia seja restaurada, geralmente, com uma tranquila noite de sono para o personagem.

Essencialmente, há três tipos de poderes em ABEA: a Fé, o Fôlego e o Ifá. A Fé pode ser convocada por personagens cristãos, como padres, freiras e outros personagens convertidos à fé cristã. O Fôlego são poderes referentes à pajelança dos povos indígenas, seus poderes vêm de personagens criados para serem líderes ou guias espirituais de alguma etnia indígena: os pajés. E por fim, o poder do Ifá tem sua origem entre os pais e mães de santo das religiões de origem africana, a exemplo do candomblé e da umbanda brasileira. Neste ponto percebemos que esse RPG traz para o jogo a possibilidade de escolher jogar com essas figuras tão importantes em nossa formação cultural brasileira e da identidade ecumênica do seu povo.

Cada vez que um personagem invoca um desses poderes, a sua energia é diminuída. Apesar desses poderes sobrenaturais proporcionarem uma grande vantagem a esses personagens, por regra, em defesa de um equilíbrio de forças dentro do jogo, eles são impedidos de carregarem armas e vestirem armaduras para manterem o poder de suas crenças no sobrenatural.

Além dos personagens dos heróis, os famosos PCs, temos também a classe de NPCs dentro de ABEA. Esses são todos os demais personagens coadjuvantes, figurantes e antagonistas que estão inseridos na aventura. Um grande diferencial desse RPG é a exploração das lendas brasileiras de várias partes do país, trazendo para dentro do jogo de fantasia o imaginário que tanto fascina a nossa cultura oral.

Ilustração 11: Imagem oficial do jogo A Bandeira do Elefante e da Arara de personagens fugindo de um mapinguari



Fonte: Site Movimento RPG

O livro básico de regras traz um rico bestiário, que é o nome usado para definir a sessão do livro especificamente para tratar de um catálogo das criaturas que podem ser encontradas no jogo e que, geralmente, são antagonistas dos aventureiros. Este bestiário traz 54 seres fantásticos que podem interagir com os personagens ao longo de uma jornada ao gosto do mediador. Essas criaturas vão de seres populares como Saci Pererê, lobisomem e sereias, até lendas mais regionais típicas da Amazônia como o Mapinguari ou Matinta Perera.

Esse mesmo bestiário também cataloga outros 14 animais gigantes que podem ser confrontados pelos bandeirantes, temos aí aranhas armadeiras e jacarés-açus dentre outras criaturas. O autor também sugere que outros seres podem ser adotados e criados pelo mediador. Pois esse que possui a principal responsabilidade pela criação e condução da aventura para os demais jogadores personagens.

6.3 IDENTIDADE CULTURAL RIBEIRINHA

Como já foi descrito no tópico anterior, a comunidade amazônica paraense marajoara onde foi aplicada essa pesquisa-ação, faz parte da zona rural de Curralinho, município marajoara. Essa comunidade possui uma identidade cultural condizente com sua realidade histórica, geográfica e sociocultural. A identidade cultural de um sujeito não é definida biologicamente, mas sim historicamente. Uma identidade própria rica em conteúdo e formação, na qual é preciso considerar todas as vozes. Hall diz que:

O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente descoladas. Se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte é porque construímos uma cômoda história sobre nós mesmos ou uma confortadora “narrativa do ‘eu’” (Hall, 1990, Apud Hall, 1992, p. 12)

Considerando uma comunidade ribeirinha marajoara que está inserida na Reserva Extrativista Terra Grande-Pracuúba. E dadas as limitações de telecomunicação, tecnologia e informação, além da preservação ambiental da reserva, os costumes locais pouco avançaram em relação aos grandes centros urbanos. Estamos falando do sustento de famílias com o plantio de roças e práticas como a caça e a pesca.

Esta vivência bucólica de proximidade com a natureza marca significativamente a cultura local por gerações. Podemos perceber que esse estilo de vida acaba por não acompanhar a velocidade das mudanças que ocorrem nas grandes cidades. Hall (1992, p. 12) explica a existência dessas diferenças: “as sociedades modernas são, portanto, por definição, sociedades de mudança constante, rápida e permanente. Essa é a principal distinção entre as sociedades ‘tradicionais’ e as ‘modernas’”.

Porém, apesar dessas mudanças não ocorrerem simultaneamente, hoje, podemos notar o avanço, mesmo que tardio, de recursos que antes só se via nas cidades. Nesse caso, temos o exemplo da energia elétrica, da telefonia móvel, mesmo que limitada pelas altas antenas rurais, e até mesmo a internet via satélite em algumas residências das comunidades dessa região.

Assim, podemos notar esse ambiente mesclado entre o tecnológico e o rudimentar num convívio natural dentro dessas comunidades, como a iluminação que vai da lamparina à óleo até a lâmpada ligada à luz elétrica cuja fonte de energia em alguns locais ainda é o conjugado com gerador a motor, e em outros já possui o linhão de energia vinda das localidades com

ligação elétrica²³. Também podemos citar o meio de transporte. Segundo os moradores locais, cerca de 20 anos atrás, os estudantes precisavam remar em canoas e cascos e casquinhos²⁴ para chegar à escola. Hoje, a realidade das escolas da zona rural de Currálinho, incluindo a escola pública da comunidade São Francisco dos Pacas, conforme Carmo (2016, p. 217) afirma com fidelidade: “o transporte escolar dos alunos do campo é realizado todo por meio de locação de barcos das populações ribeirinhas, nas próprias comunidades, onde as escolas estão situadas, e, sem exceção, todo o transporte é realizado por meio fluvial”. Com a ressalva de que essas embarcações utilizadas no transporte dos alunos são devidamente motorizadas.

Notemos que as transformações tecnológicas e mesmo digitais são uma realidade. Porém, isso não levou ao abandono da cultura tradicional histórica, pois outros meios de transporte mais antigos continuam sendo utilizados, como o casco e o casquinho, especialmente, para a prática de pesca e locomoção de curtas distâncias.

Atentemos então que há uma proximidade muito grande entre a realidade vivida pelos estudantes da escola localizada na comunidade São Francisco dos Pacas e o cenário descrito no jogo ABEA. Pois conforme já observamos, estamos lidando com uma aventura cujos heróis estão num mundo sem contato com as tecnologias atuais, adentram em florestas, precisam atravessar rios, caçar ou pescar e convivem com o imaginário já tão presente nessas comunidades tradicionais ribeirinhas.

Por conta dessa proximidade entre ambas as realidades, buscamos considerar o espaço histórico dos sujeitos objetos desta pesquisa. Verificamos a sua importância quando “Foucault mostra que ele tem que ser correlacionado a um *campo subjacente*, a um *campo associativo*, isto é, para produzir sentido o enunciado se co-relaciona com uma série de formulações que com ele coexistem em um espaço historicamente delimitado” (GREGOLIN, 2004, p. 93).

Assim, percebemos que em sua singularidade, o sujeito estudante possui uma posição social que precisa ser considerada nessa atividade escolar. Gregolin (2004, p. 102), ao comentar Foucault, diz que o autor “convida a olhar retrospectivamente a história das condições de produção”, e traz a importância da análise do ponto de vista sócio-histórico da produção do enunciado.

Portanto, esta pesquisa considerou a importância da identidade cultural e o espaço histórico ocupado pelo sujeito objeto de nossos estudos. Portanto, focamos em promover a

²³ Somente em 2022, como já foi dito, o Governo Federal instalou painéis solares para fornecimento de energia elétrica em quase totalidade das residências da Reserva Extrativista Terra Grande-Pracuúba.

²⁴ Espécie de canoa feita com um único tronco de árvore “cavado” para ficar em forma de uma embarcação de pequeno porte movida a remo, o casquinho é utilizado para transporte de uma a três pessoas, a diferença para o casco é o porte, pois o casco pode transportar um número maior de passageiros.

intervenção educacional dentro dessa realidade sócio-histórico-cultural. Pois entendemos que é fundamental valorizar o conhecimento e suas diferenças e detalhes na identidade dessa comunidade ribeirinha localizada no arquipélago do Marajó.

7 A METODOLOGIA APLICADA PARA A INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

*Temos apenas que seguir a trilha do herói... e lá onde pensávamos estar
sós, estaremos na companhia do mundo todo.*
– Joseph Campbell, O Poder do Mito

Nessa seção apresentaremos de modo sistemático a intervenção pedagógica aplicada em sala de aula com o uso do RPG como instrumento e tecnologia de ensino. É importante informar que essas atividades foram realizadas no período de 05 a 12 de abril de 2019, ou seja, antes mesmo da conclusão da pesquisa bibliográfica e do início da produção desta dissertação. Todavia, essa intervenção pedagógica em sala de aula possibilitou o recolhimento diagnóstico de material produtivo para a pesquisa e produto que apresentamos.

Não pudemos realizar uma nova intervenção pedagógica após a conclusão de toda a pesquisa bibliográfica, uma vez que a pandemia do coronavírus suspendeu as aulas ao longo de todo o ano de 2020 e, somente em 2022, as aulas presenciais retornaram gradativamente para o modelo regular de ensino nas escolas do município.

Portanto, o foco deste estudo está na análise da produção textual em sala de aula por parte dos estudantes da turma dos anos finais do ensino fundamental na escola citada no tópico anterior. A atividade possibilitou que o aluno trouxesse para o jogo a manifestação identitária do sujeito formado em seu meio sócio-histórico-cultural, respeitando o conhecimento de mundo e seus saberes trazidos para dentro dos muros da escola.

Aqui abordaremos a metodologia aplicada a esses estudantes sujeitos, seguindo os postulados da Análise do Discurso (AD), mais especificamente guiado pelos autores citados no tópico 2 desta dissertação, como Hall (1992 e 2007), Gregolin (2004) e Cunha (2011) que expôs análises e pareceres sobre as contribuições de Pêcheux e Foucault a respeito da AD.

Detalharemos as aulas que foram ministradas com o uso do RPG, assim como as atividades propostas e os resultados que foram produzidos pelos alunos a fim de analisarmos a expressão identitária da formação histórico-cultural dos sujeitos objetos de nossa pesquisa.

7.1 O TIPO DE PESQUISA

Neste estudo, realizamos uma pesquisa qualitativa sobre os sujeitos alunos que compunham a turma-alvo dessa proposta de intervenção pedagógica. Assim, foi possível analisar de forma ampla e abrangente as contribuições do RPG para a expressão da identidade sociocultural dos estudantes. Dadas as possibilidades dessa abordagem qualitativa sobre o

estudo, Godoy (1995) deixa claro o quão flexível é essa modalidade para o pesquisador realizar seus estudos:

Considerando que a abordagem qualitativa, enquanto exercício de pesquisa, não se apresenta como uma proposta rigidamente estruturada, ela permite que a imaginação e a criatividade levem os investigadores a propor trabalhos que explorem novos enfoques. (GODOY, 1995. p. 23)

Por conta dessa flexibilidade subjetiva da pesquisa qualitativa, esta modalidade possui um perfil muito mais compatível com a proposta e objetivo desta dissertação. Assim, com base na abordagem qualitativa, analisamos as enunciações dos estudantes no intuito de refletirmos acerca do objetivo principal apontado por esses estudos.

Nesse caso, solicitamos para que os estudantes criassem o *background* de seus personagens que participariam da aventura que seria proposta durante a sessão de RPG. Conforme o que já foi explicado no subtópico 4.2, o *background* diz respeito à descrição física, psicológica e bibliográfica do herói que será representado pelo jogador. Em suma, ele aborda a criação propriamente dita do personagem-jogador. Não apenas os dados registrados na ficha de personagem, mas representa o “sopro da vida” que irá dar corpo e história à criação do jogador. Essencialmente, o *background* é a apresentação do personagem para a mesa de jogo.

Por conta da natureza criativa desse gênero textual, vislumbramos a possibilidade de abrir portas para os sujeitos alunos assumirem diversas vozes dentro do que teoriza a AD. Assim, os agentes da nossa pesquisa puderam fornecer o material necessário para viabilizar um estudo sobre a própria formação histórico-cultural que se manifestou por meio do discurso de cada sujeito participante da intervenção pedagógica proposta.

Portanto, percebemos aqui uma chave de entrada para considerar e valorizar a identidade e as vozes dos estudantes nesse processo que traz os seus saberes de mundo construídos dentro do contexto sociocultural dos moradores dessas comunidades tradicionais ribeirinhas do Marajó.

7.2 ETAPAS DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

Para a realização desse estudo, apresentamos aos alunos dos anos finais do ensino fundamental o jogo de RPG. E para isso, seguimos alguns passos que julgamos de significativa importância para a compreensão dos estudantes e a aplicação da proposta de pesquisa. Sendo eles:

- a) **No primeiro dia de aula**, realizamos uma exposição oral sobre a ideia a ser aplicada em sala de aula com um jogo que pediria a cooperação de todos, esclarecendo que não haveria competitividade entre os jogadores, e repassando detalhes da intervenção pedagógica que seria executada naquela turma;
- b) Em seguida, foi exibida uma reportagem do Jornal Hoje, telejornal da Rede Globo, sobre um professor que adotou o RPG em sala de aula para lecionar física aos seus estudantes do ensino médio em um colégio de aplicação da Universidade Federal de Pernambuco;
- c) Após a exibição da reportagem, foram expostos mais alguns vídeos de eventos de RPG realizados em escolas, para que os estudantes pudessem ter contato com o universo dos jogadores de RPG e como esse hobby pode ter proporções significativas entre o público que o pratica com alguma frequência. Daí mostramos que nesses eventos ocorrem jogos de RPG, desfiles de *cosplay*, cursos de atuação e manejo de espadas teatrais com movimentos de coreografias cinematográficas, concursos de videogames, participação de dubladores de célebres personagens de animes e muito mais;
- d) Após esta etapa inicial, foi apresentado aos estudantes o jogo de RPG que seria jogado: A Bandeira do Elefante e da Arara. Foram-lhes explicados o cenário, a época histórica, a cultura, as profissões e os costumes daquele período, e assim foi encerrado o primeiro dia de aula com a introdução do RPG aos estudantes;
- e) **No segundo dia de aula**, para melhorar a percepção dos alunos com relação ao cenário na qual o jogo selecionado para esta intervenção pedagógica é inserido, foi exibido um filme cujo tema é a chegada do europeu na América, o contexto histórico do filme foi explicado aos estudantes e eles foram convidados para que notassem a cultura, as crenças, a importância da Igreja e sua autoridade no período, além das roupas, as profissões e detalhes que poderiam ser importantes para os estudantes se sentirem inseridos no cenário do RPG que seria jogado. O filme escolhido foi *1492: A Descoberta do Paraíso*. O filme foi exibido já no segundo dia de aula dessa proposta de intervenção pedagógica. Ao longo do filme comentários eram feitos a respeito de situações que poderiam colaborar com a criação dos personagens dos jogadores;
- f) Após o filme, foi realizado um bate-papo a respeito da aventura vivida por Cristóvão Colombo e foram abordados os principais momentos e características da sua jornada, dando ênfase aos pontos citados no item anterior: como as

vestimentas, a religião, as crenças, a geografia, os personagens e suas motivações e objetivos;

- g) Ao final do debate, foi criada uma lista das principais profissões presentes no filme. E os principais profissionais citados foram carpinteiros, bardos (cantores/poetas), ferreiros, marinheiros, soldados, nobres, escritor, médico, o imediato (segundo no comando da embarcação), o capitão do navio. Após escrever a lista de profissões percebidas e citadas pelos alunos no quadro da sala, os personagens foram distribuídos entre os alunos, e cada um criaria um personagem que assumisse uma das profissões identificadas ao longo do filme e registradas no quadro da sala.
- h) Após todo esse passo-a-passo, finalmente os alunos foram orientados de forma oral para que criassem o *background* dos seus respectivos personagens. Assim, para produzirem uma biografia, descrevendo também sua aparência física e sua estrutura psicológica, como comportamento e personalidade. Falando de sua vida e de sua família. De modo que deixassem florescer a criatividade de cada um nesse momento.
- i) Por fim, para trabalhar o lado criativo e imaginativo dos participantes, foi sugerido que os estudantes desenhassem seus personagens, mesmo aqueles que não sabiam desenhar estavam livres para tentar fazer com que a imaginação pudesse transparecer através de sua manifestação artística com o desenho.

Aqui encerrou o segundo dia de atividades da intervenção pedagógica na escola da comunidade São Francisco dos Pacas. Como os estudantes não terminaram suas tarefas, foi-se solicitado que eles trouxessem no dia seguinte o *background* terminado de seus personagens, e um desenho que representasse o herói que participaria da aventura.

- j) **No terceiro dia de aula**, antes de iniciar a sessão de jogo, os alunos apresentaram seus personagens para a turma toda numa exposição oral e exibindo o desenho criado para representar seu herói.
- k) Seguindo o roteiro criado pelo mediador para a sessão de ABEA, o jogo iniciou com o Capitão, também chamado de Navegador (PC), recebendo do Marinheiro (PC) uma carta de Pedro Álvares Cabral (NPC) convidando-o a participar de uma expedição às Índias, mas que acabaria por levá-lo ao Brasil. Seguiu um breve diálogo entre os jogadores de ambos os personagens e a entrega de uma carta escrita com as palavras de Pedro Álvares Cabral ao Navegador Daniel Avelar para que pudesse se juntar à frota portuguesa em busca de riquezas e exploração de

novas terras no Novo Mundo que fora recentemente descoberto por Cristóvão Colombo.

O objetivo seguinte foi o Capitão formar uma tripulação, na qual acabou recrutando parte dos demais jogadores na taverna onde ele estava, em Coimbra, Portugal. Depois de conhecer sua nova tripulação (de alguns dos jogadores), Daniel Avelar (PC) viajou para Lisboa, onde encontrou os personagens dos jogadores restantes. De lá, partiria em sua longa jornada pelo oceano Atlântico. A aventura no mar iniciou-se e, após uma tempestade e uma série de lances significativamente desprovidos de sorte nos dados, a nau dos jogadores naufragou próximo à Cabo Verde. E com muito esforço, todos os personagens dos jogadores conseguiram chegar com vida à ilha mais próxima, com exceção do restante da tripulação de NPCs, ou seja, dos personagens coadjuvantes que não possuíam jogadores, agora, a aventura continuaria no dia seguinte, na próxima sessão de jogo.

- 1) **No quarto e último dia de sessão de jogo**, dessa vez mais improvisada, pois o naufrágio não estava nos planos do jogo, mas foi decidido pelos dados. Os jogadores conversaram e se dividiram entre um grupo que ficaria na praia para montar uma nova embarcação e outro grupo que iria explorar a ilha. Os exploradores encontraram uma tribo de nativos, ficaram com medo de fazer contato e decidiram atear fogo nas cabanas na calada da noite e fugirem. O carpinteiro montou uma pequena embarcação com a ajuda de outros jogadores. E todos conseguiram fugir a tempo antes de serem capturados pela tribo de nativos que habitavam a ilha. Assim encerrou a intervenção pedagógica nessa primeira fase de contato dos estudantes com o RPG, outra sessão foi realizada, além de outro bate-papo e uma redação sobre a aventura, mas não será considerada nesta pesquisa.

As aulas referentes às sessões de jogo tiveram como foco a interpretação dos jogadores sobre informações que lhe foram fornecidas. Leituras de cartas e poesias inspiradas na época. Também foram aproveitadas oportunidades de adotar uma postura interdisciplinar nas sessões de jogo. Nesse caso, trabalhou-se a Geografia, apresentando o mapa de Portugal com as distâncias entre Coimbra e Lisboa, além das regiões próximas, como o continente africano e a localização do arquipélago de Cabo Verde. Cálculos matemáticos foram feitos para realizar as viagens terrestres. Além de demonstrar a importância e o respeito prestados à religiosidade e

crença naquela época, e a apresentação de célebres personalidades históricas, como Pedro Álvares Cabral, o Rei Dom Manoel I, e os navegadores Nicolau Coelho e Bartolomeu Dias.

Todavia, voltamos a destacar que o objeto de pesquisa desta dissertação é o *background* produzido pelos estudantes na etapa de criação dos seus personagens, além, claro, da análise discursiva sobre esses textos, que apresentaremos no próximo tópico. Porém, agora vamos apresentar os sujeitos alunos participantes dessa intervenção pedagógica.

7.3 OS SUJEITOS-ALUNOS

Agora apresentaremos os sujeitos alunos matriculados na turma que participou da intervenção pedagógica. Estavam no 6º ano cinco estudantes (4 garotos e 1 garota); no 7º ano eram quatro estudantes (3 garotas e 1 garoto); no 8º ano também eram quatro estudantes (2 garotos e 2 garotas); e no 9º ano eram 2 estudantes do sexo masculino.

A tabela a seguir irá listar todos os alunos matriculados nos anos finais do ensino fundamental em 2019 da escola-alvo de nossa pesquisa, porém, alguns estudantes não participaram da intervenção por conta de desistência ou abandono escolar por motivos pessoais conforme já ressaltamos antes. Esse fator vai desde gravidez/bebê de colo (apesar dos esforços para que não abandonasse a escola) até a escolha de atividades remuneradas com horário não compatível com os estudos. Há ainda estudantes que não entregaram a atividade proposta e que foram devidamente identificados na tabela a seguir com o status de “desistente”.

Esclarecemos que a tabela identifica o estudante por um nome fictício aleatório criado a partir de heróis e personagens comuns dentro do universo geek (jogos eletrônicos, animes, séries de TV, heróis reais, filmes de ficção científica, RPGs e literatura fantástica), de modo que os nomes dos estudantes são preservados no anonimato. Assim, a tabela segue com ano em que ele estava matriculado, já o nome do personagem foi livremente escolhido a critério do próprio estudante, e a profissão foi distribuída antes da criação dos personagens:

Estudante-jogador	Ano	Personagem	Profissão do personagem
Anakin	6º	Ricardo	Ferreiro
Mario	6º	Manoel Domingos	Marinheiro
Luigi	6º	Augusto	Fazendeiro

Peach	6º	Desistente	Desistente
Geralt	6º	José Felipe	Carpinteiro
Zelda	7º	Rafaela Machado	Médica
Akane	7º	Daniela Martins	Nobre
Jaime	7º	Daniel Avelar	Capitão
Alita	7º	Diana Castro	Bardo/cantora
Ikki	8º	Anchieta	Padre
Saori	8º	Eduarda de Assis	Escrivã
Togo	8º	Quebra-Osso	Soldado
Ciri	8º	Desistente	Desistente
Crono	9º	Desistente	Desistente
Meliodas	9º	Cachoeira	Soldado

Foram listados todos os estudantes matriculados na turma objeto da intervenção pedagógica. Porém, como já informamos, dois alunos não participaram da intervenção. E nem todos entregaram a tarefa proposta para a produção textual.

8 ANÁLISE DAS NARRATIVAS DOS SUJEITOS ALUNOS

Mas quando era meia-noite, Xerazade acordou e fez um sinal à sua irmã Duniyade, que se levantou e disse, “Por Alá, oh, minha irmã, conte-nos alguma história nova, encantadora e delectável, com a qual possamos passar pelas horas acordadas de nossas madrugadas.”

– The Arabian Nights Entertainments

Agora que já conhecemos todo o processo de aplicação dessa intervenção pedagógica, trataremos as narrativas criadas e produzidas pelos sujeitos estudantes objeto de nossa pesquisa.

Como já foi explicado no tópico anterior, o gênero textual solicitado aos estudantes foi o *background* dos seus personagens. Ou seja, precisavam criar uma apresentação escrita para que todos pudessem conhecer o personagem de cada jogador. Contando um pouco de sua história de vida e descrevendo alguns de seus atributos e características em geral. Conforme já buscamos situar essa produção escrita, seguindo o roteiro previsto do RPG, trabalhamos aqui a linguagem numa relação de interação, discursiva entre a oralidade e a produção textual.

Devido à ausência de uma biblioteca que pudesse fornecer e disponibilizar livros com dados históricos a respeito do período colonial e das Grandes Navegações, os estudantes tiveram como base teórica o filme exibido em sala de aula que retratou a chegada do europeu ao continente americano. E, com base no que observou no filme e o que foi discutido em sala de aula a respeito desse período, o sujeito aluno iria construir uma narrativa em torno do personagem-jogador

Com base na produção textual criada pelo sujeito aluno, observamos o seu grau de empatia com a identidade mimetizada do herói que foi construído a partir das vozes escolhidas pelo sujeito jogador. Possibilitando assim, analisar a formação discursiva trazida para o *background* do personagem que foi representado pelo estudante. Desse modo, buscamos identificar até que ponto haveria identidade entre o personagem criado pelo aluno e o seu cotidiano dentro do contexto sócio-histórico em que está inserido.

Agora vamos para o primeiro *background* a ser analisado, esta produção textual foi criada por um estudante do 6º ano para o personagem Marinheiro, cujo nome escolhido foi Manoel Domingos. Manteremos os textos de todos os alunos sem correção ortográfica ou gramatical a fim de aproximar a fidelidade do texto com a identidade cultural do sujeito estudante.

Ilustração 12: Cena do filme 1492 - A Conquista do Paraíso



Fonte: Cinema e Educação

Apesar da ficha possuir uma área disponível para que os jogadores escrevam um resumo do histórico dos seus personagens, a atividade proposta em sala de aula, foi, em sua maioria, realizada em uma folha à parte, como numa folha do caderno de cada estudante. Ou seja, na ficha ficaram apenas informações complementares do *background* do personagem ou, em alguns casos, o *background* foi escrito na área “Histórico” que está na ficha apresentada na Ilustração 13, na página seguinte.

1º *background* (Manoel Domingos – marinheiro):

“Manoel era pescador criança Seu sonho sempre pois viver no mar por isso se tornou marinheiro.”
(Mario, 6º ano)

O estudante produziu um *background* deixando clara a profissão inicial do seu personagem, que é um marinheiro. Porém, quando era criança, este marinheiro era um pescador. Considerando que a pesca é uma prática cotidiana entre os habitantes da reserva extrativista Terra Grande-Pracuúba, é fácil perceber que Mario reproduziu um enunciado de uma atividade

Por fim, notamos a presença da variação linguística fonológica do próprio estudante transcrito no texto, escrevendo a palavra “pescador” da maneira que ele próprio pronuncia: “poscador”.

Apesar de uma produção singela para o *background* no processo de criação do seu personagem, pudemos perceber uma carga significativa da identidade cultural de Mario impresso sobre o personagem Marinheiro. O que demonstra a importância do RPG como instrumento pedagógico para a manifestação das vozes dos alunos. Vejamos agora as demais produções textuais.

2º *background* (José Felipe – carpinteiro):

“Oi eu sou José Felipe eu tenho 20 anos eu gosto muito de carpintaria porque e uma coisa boa porque eu faço a minha propia norada porque eu gosto de fazer barco casa naviu igreja e varias coisa como arquibancada eu e os meus amigos que são as ferraria que e prego martelo serrote e prumu e as madeiras. Essa e a historia de José Felipe.”

(Geralt, 6º ano)

E continuou na tabela “Histórico”, situada na ficha do personagem, que é uma área da própria ficha especificamente para escrever um resumo do *background* do herói ou, de forma muito simplificada, criar o próprio *background*. Isto porque “histórico” é uma possível livre tradução para *background*:

“José construiu muitos barcos de madeira. Agora quer navegar neles.”

(Geralt, 6º ano)

Durante a criação do *background* de seu herói, Geralt chegou até mesmo a assumir uma produção textual em primeira pessoa. Podemos notar que essa postura já expressa muita empatia por seu personagem, nesse sentido se mostrou diferente de Mario, analisado anteriormente, pois este trouxe o seu texto em terceira pessoa. Assim, apenas na ficha de personagem, na tabela “Histórico”, que o sujeito aluno veio a produzir o texto em uma perspectiva em terceira pessoa.

Já Geralt assumiu a identidade de seu personagem como um homem jovem de 20 anos que se dedica ao ofício da carpintaria. O que faz muito sentido, já que essa profissão geralmente exige a força e o esforço normalmente dispostos durante a juventude da vida adulta.

O personagem-jogador de Geralt é chamado José Felipe e possui a habilidade de trabalhar com madeira e fazer várias construções, foram citadas casas, inclusive, ele construiu a própria moradia, além de igrejas e arquibancadas. Mais uma vez, o conhecimento de mundo do próprio jogador aflorou nas habilidades do personagem criado pelo sujeito estudante. Pois é importante considerar que é uma prática comum que carpinteiros construam as casas ribeirinhas e, geralmente, recebendo ajuda do próprio morador, que convida familiares e amigos para construírem casas e igrejas nas áreas rurais do Marajó.

As arquibancadas também foram citadas justamente por serem estruturas presentes nos eventos festivos das comunidades, pois são montadas e desmontadas para ocasiões especiais pelos carpinteiros da região. Portanto, mais uma vez, ficou muito evidente a manifestação discursiva das vozes que compõem a construção identitária do sujeito aluno Geralt.

Uma profissão também muito comum nas zonas ribeirinhas do Marajó é a de construtores de embarcações. Por conta do manuseio da madeira, principal matéria-prima na construção de barcos, rabetas, cascos e casquinhos (que embarcações de acordo com seu porte e/ou modo de construção), e o estudante também trouxe como uma das habilidades para seu personagem carpinteiro.

Em uma demonstração de criatividade, podemos notar a parte narrativa do jogador que cita seus amigos que trabalham na área da ferraria e, assim, possibilitando o início da partida como sócio do personagem ferreiro, que forneceria pregos e ferramentas feitas de metal, como martelo e serrote. Mais uma vez, o sujeito em uma manifestação identitária de seu local histórico e social, associou os materiais de metais necessários para o ofício de carpinteiro. Além, claro, de acrescentar a necessidade do trabalho cooperativo e coletivo para a realização dessas obras citadas.

Notemos que Geralt também transcreveu trechos do seu texto manifestando a variação linguística oral presente, nesse caso, referente à concordância nominal, que se apresenta em sua formação identitária, como em “varias coisa” e “as ferraria”, sendo totalmente fiel à identidade oral de sua região.

3º *Background* (Augusto – fazendeiro):

“O neme do fazendeiro era Augusto elé era meio moréno tinha 3 filhos ele era muito rico tinha muitos bem dinheiro ele viajava pros lugares longin ele era meio alto forte a fazenda dele era muito grande seu boi era todos bonitos bem gordo ele o matava pra vender um dia ele ves uma viagem no navio pra uma ilha ele os marinheiro um cantor uns soldados e o comandante um ferreiro e um captão eles levaran consigo uma igreja tambem eles eram muitos trabalhavam juntos o fazendeiro era muito rico ele ajudava os outros a dequeriren as coisas fim.”

(Luigi, 6º ano)

Neste 3º *background* de personagem, notemos alguns adjetivos colocados por iniciativa do autor, a exemplo da descrição como um fazendeiro moreno. Diferentemente do que se possa entender como pessoa com cabelos negros, aqui há, provavelmente, uma conotação referente ao tom da pele parda, uma característica muito comum entre os moradores da região amazônica. Também há a possibilidade, não tão rara, dessa palavra definir pessoas de pele negra, como uma espécie de eufemismo para quem se sente desconfortável em falar de uma pessoa afrodescendente. Por julgar que a palavra “negra” ou “preta” poderia soar de maneira pejorativa, o que nos parece ser um caso de tabu linguístico.

Luigi também deixa claro que seu fazendeiro desenvolve atividades diretas nas plantações, possuindo assim uma exposição mais prolongada às intempéries climáticas relacionadas ao clima equatorial amazônico na qual o sujeito estudante espelhou seu personagem-jogador, por isso, fez questão de não adotar uma aparência europeizada para o fazendeiro Augusto.

Outras informações trazidas para o *background* do fazendeiro Augusto foi o fato de se tratar de um homem pai de família com três filhos. Por ser um fazendeiro, ao contrário de uma visão do latifundiário senhor de terras cultiváveis, o sujeito estudante vislumbrou um fazendeiro que está à frente das atividades braçais/físicas de sua administração, pois seu personagem é dotado de grande compleição física. Já que descreveu Augusto como um homem alto e forte. Além de exercer diretamente a atividade de abate do seu gado. Apesar de existir a possibilidade de interpretar que, uma vez que é o fazendeiro quem mata o boi, talvez apenas ordene o abate do animal.

Com relação à situação socioeconômica de seu personagem, notemos tratar-se de um homem rico, dono de cabeças de gado descritas como gordas e bonitas, e vendia sua carne como fonte de renda. Luigi também deixou claro que o fazendeiro costumava ajudar as pessoas a adquirirem bens e alcançar seus objetivos, expondo assim a solidariedade de seu personagem.

Também podemos considerar que dentro da realidade regional em que o sujeito aluno está inserido socialmente, é comum que pessoas de elevado poder aquisitivo demonstre apoio financeiro a pessoas de baixa renda em troca de publicidade comercial e/ou eleitoral. Principalmente em eventos e festividades locais.

Assim, fica claro como Luigi imaginou um personagem a partir da sua própria realidade e adaptando para a proposta de jogo, trazendo seu conhecimento de mundo, juntando diversas características para a construção de um personagem com todo o potencial social, físico e econômico que idealizou para a sessão de RPG.

4º Background (Daniel Avelar – navegador):

“O nome meu navegador danie u avelar u meu navegado tem 28 Anos ele não tem mulhe ele navega muito atravessa os asianos muitos ele Javia muito bicho de todas as macas Pretende ver mais e muito bicho ele tem muito desafio como Guerra no mar luta de espada muito dizafio passa fome mais ele chega na terra tem amardilha ele vai atento mais uma armadilha concegui pegar ele ai chega quem colocou e ele bate muito nele prende ele ai vai vai a te concegue fugir acha uma pedra de ouro ai ele deixa de conquista ele fica rico e é isso pode sonha mais. Mais depois de tanto tempo da vontade nele de pega o seu navio vai para o mar ele Finda a sua historia no mar ai ele aromou mulhe ele e a mulhe dele tivero 2 filhos e é o Fim.”

(Jaime, 7º ano)

O aluno Jaime produziu um longo *background* do personagem capitão do navio. No início, ele revela que seu nome é Daniel Avelar, um homem solteiro que leva uma vida com grandes aventuras em longas viagens com muitos perigos.

Um detalhe sobre essas aventuras é a atenção dada para a descoberta de animais de diferentes espécies. Mesmo para um morador ribeirinho, é uma grande aventura a prática da caça na qual o caçador tem contato com diversas espécies de animais silvestres e exóticos da região amazônica.

É sempre com muita curiosidade que todos na região gostam de ouvir histórias dos contatos com essas espécies, sejam caças como veados e tatus, sejam predadoras como onças pintadas, jacarés ou cobras. Os relatos sobre episódios de caçadas ou de contatos com a fauna típica e selvagem da região amazônica geralmente recebem uma atenção especial por parte dos espectadores e, principalmente, sobre o contador da história.

Aqui podemos analisar o exemplo de um desenho criado pelo jogador Jaime, na qual criou seu capitão no comando de uma nau, e fez questão de inserir tantos detalhes quanto sua imaginação e conhecimento permitiram. Desde o designe até a vela com a cruz de malta, símbolo religioso usado pelos portugueses em suas navegações. Assim como o timão (leme)

que é responsável pela direção da embarcação, ainda podemos perceber a presença das cordas para alterar a posição das velas e o caralho, nome dado à cesta instalada no mastro mais alto para ser usada como observatório da caravela. Palavra essa que sofreu uma alteração semântica assumindo um significado pejorativo nos dias atuais.

Jaime também desenhou mais dois marinheiros, um guiando a vela e outro observando o mar em busca de terra firme enquanto segura uma luneta. Podemos notar nos detalhes da tripulação que todos estão usando chapéus típicos do século XV/XVI, e estão armados com espadas. Este desenho deixou evidente a dedicação e a imersão ao jogo por parte do sujeito aluno. O designe da nau provavelmente foi baseado na cena do filme exibido em sala de aula.

Ilustração 14: Daniel Avelar, o navegador



Fonte: acervo próprio

As batalhas marítimas e guerras mencionadas no *background* provavelmente foram inspiradas em filmes com a temática de aventuras em alto mar. Além do filme exibido em sala de aula, com combates de espadas rapieiras, floretes e demais armas brancas, talvez algum outro filme tenha servido de base criativa, como, por exemplo, o popular Piratas do Caribe, já que nele há batalhas navais entre embarcações a vela, por exemplo.

Portanto, podemos perceber que a construção do personagem do jogador Jaime vai muito além do que foi apresentado em sala de aula, por conta disso, é fácil concluir que o conhecimento de mundo se fez presente em seu *background*, e com demais narrativas que o jogador conhecia, teve a oportunidade de enriquecer o herói navegador que participou da aventura pedagógica.

E para encerrar seu *background*, Jaime ainda dá um desfecho à vida de aventuras de seu herói, dando ao Capitão Daniel Avelar um casamento onde construiu uma família cuidando de sua esposa e de seus dois filhos. Estrutura familiar essa típica da instituição familiar tradicional de uma sociedade conservadora típica da região e espaço ocupado pelo sujeito aluno.

5º Background (Diana – barda):

“O nome da minha personagem e diana ela tem 18 anos ela aprendeu a cantar Com A mãe dela A voz dela e muito bonita e des dos 8 anos de idade o sonho dela era cantar ela e uma cantora muito famosa ela e souteiricima faz viagem pelo mundo afora e muito bonita tem os cabelo louro ela e branca de olhos azul tem as perna groça sintura fina em fim ela tem um corpo na medida do possível não tem quem resista ela e uma mulher corpo e alma ela e perfeita não tem uma igual a ela.”

(Alita, 7º ano)

A aluna Alita criou uma barda, que é uma classe de personagem voltada para as artes, especialmente para a música e a poesia. Uma profissão muito importante em um período em que não existiam aparelhos de som musicais.

E a descrição da cantora Diana continuou na ficha de personagem na tabela “Histórico”:

“A diana ela e uma cantora muito corajosa atraente, divertida ela e filha da escritã filha única a mãe dela e muito atenciosa com ela e ela com a mãe dela.”

(Alita, 7º ano)

Podemos verificar no texto da Alita uma manifestação significativa de alter ego na criação da personagem Diana. A idealização de uma pessoa com atributos admiráveis e de grande sucesso e beleza fez com que Alita, como sujeito construído e inserido em sua sociedade nesse contexto histórico-cultural, projetasse o desejo de como gostaria de ser visualizada por seus companheiros de aventura dentro desse mundo imaginário proporcionado pelo RPG ABEA.

Percebemos que Diana é uma cantora de apenas 18 anos. Ou seja, é independente do ponto de vista legal por ser maior de idade, sendo uma jovem adulta diante da sociedade. Diana

também canta desde os 8 anos de idade e foi ensinada por sua mãe, cuja relação de carinho e reciprocidade é evidenciado no *background*. Aqui também percebemos que Diana é uma cantora experiente cujo talento já vem sendo aperfeiçoado há uma década.

A personagem da Alita é uma jovem solteira e famosa, o que demonstra o desejo de ser independente financeiramente, sem a necessidade de um marido para prover seu sustento. Além de gozar de fama e sucesso em sua carreira profissional.

A aparência de Diana também é exaltada e até descrita detalhadamente trazendo para a cena um padrão eurocêntrico de beleza com uma personagem loira, de pele clara e com olhos azuis. As pernas são grossas e a cintura fina, explicitando o potencial sedutor da personagem. E para ratificar essa qualidade, a Alita afirma que Diana é irresistível e até incomparável, e sua perfeição é tanto física quanto espiritual.

No segundo texto, já na ficha de personagem, a Alita vai além e traz um perfil psicológico de Diana. Descrevendo-a como uma pessoa corajosa, divertida e atenciosa com sua mãe. A importância da relação mãe-filha é um dos pontos mais evidentes nessa produção textual. E, novamente, a família como base na construção do personagem está presente nas vozes dos alunos de modo espontâneo.

Neste 5º *background*, percebemos um mergulho mais profundo na criação de uma personagem a partir da identidade do sujeito aluno que traz para o jogo um alter ego canalizado por meio de Diana, a cantora que assume a função de barda do grupo de aventureiros. Por barda, entendemos como a artista da equipe, que declama versos, poesias, canta, toca ao menos um instrumento musical e até dança. Quanto a essa nova identidade, Hall (2004) afirma que:

A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1987). É definida historicamente, e não biologicamente. [...] A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. (Hall, 2004, p. 12)

E é por conta dessa característica de fragmentação da identidade do sujeito (Hall, 1992, p. 11), que pudemos perceber que a Alita não apenas criou uma nova identidade rica em detalhes a partir de uma fatia do seu próprio eu, como também apresentou excelente desempenho ao longo do jogo, demonstrando interesse na aventura e muito atenta na solução das adversidades apresentadas durante as sessões de RPG.

6º *Background* (Daniela Martins – nobre):

“Daniela fazia parte de uma família nobre. Mas devido a uma acidente a família dessa. Jovem morreu, queimados. Daniela tinha apenas 15 anos de idade. Essa jovem além de linda tinha os olhos verde. Era muito inteligente, ele gostava muito de aventuras, Jovem de muita coragem carinhosa, e com muita vontade de vence na vida. Não tinha medo de nada.

Também tinha talento com, alguns instrumentos musicais. Sabia manucea espada, e outras armas.”

(Akane, 7º ano)

A aluna Akane precisou criar uma personagem que fazia parte da nobreza em uma sociedade ainda medieval. Ela criou uma nobre jovem e com grande potencial para viver a aventura do jogo.

E a Akane continuou fornecendo mais detalhes a respeito de Daniela Martins na ficha de personagem na tabela “Histórico”:

“Daniela é filha do Conde de Monte Cristo. Sua família morreu num incêndio e ela decidiu ir embora da Europa.”

(Akane, 7º ano)

Para a produção deste *background*, Akane procurou-me na condição de seu professor para pedir ideias para a criação de um *background* para sua personagem. Eu sugeri que tentasse fazer algo impactante. Poderia ser algo trágico. Assim, ela decidiu deixar que sua personagem-jogadora fosse única sobrevivente de um incêndio. E que teria herdado o título de seu pai, cujo nome também foi sugerido por mim, em alusão ao filme O Conde de Monte Cristo. Porém, todo o restante do *background* partiu da iniciativa da própria estudante. Para que tivesse a liberdade de criar seu personagem de acordo com sua própria visão de mundo.

A personagem Daniela Martins herdara a idade de sua jogadora, o que demonstra uma projeção significativa do seu alter ego para a criação do *background* produzido por Akane. Uma beleza idealizada também é posta em jogo, já que ela é descrita como linda e com características eurocêtricas, como os olhos verdes.

O perfil psicológico da personagem-jogadora também é detalhado pela Akane, Daniela é inteligente e gosta de aventuras, além de ser uma jovem corajosa e carinhosa. Ela também é uma pessoa determinada a vencer na vida e, para ratificar sua coragem, Akane reforça afirmando que sua personagem não teme nada. Por fim, Daniela Martins tem alguns talentos

descritos em seu *background*, como o de saber tocar instrumentos musicais, saber lutar com espadas e dominar outras armas.

Notamos aqui que a Akane trouxe um nome comum para sua personagem-jogadora. O sobrenome Martins também é muito comum na região. Ela também se preocupou em iniciar o jogo de uma forma precavida. Ou seja, trazendo a personagem com armaduras e equipamentos para sua defesa. A personagem de Akane mostrou-se preparada para os desafios que o jogo poderia apresentar. Percebemos isso ao verificarmos que Daniela é uma heroína muito bonita, inteligente, corajosa, determinada e que sabe usar diversos tipos de armas.

Sendo assim, notamos que a projeção desse alter-ego acabou por produzir uma versão idealizada para essa personagem, que beira a perfeição em todos os aspectos, pois não há a inserção de algum defeito, assim como ocorre com os demais personagens, mas sempre uma visão idealizada para projetar o personagem ao jogo.

7º Background (Anchieta – padre):

“Ele entrou no monestério ainda criança e já começou a leva a palavra de Deus, então as 27 anos começou a espalhar a palavra de Deus pra todos e em todos os lugares, e todos os conto do mundo para que todos conheça a palavra de Deus e passe a prática e vivendo na verdade, ele era alto magro moreno dos cabelos enrolado e gostava de ler muito a bliblia e pratica os mandamentos. Essa foi à histó de me padre.”

(Ikki, 8º ano)

Em seguida, Ikki acrescentou mais detalhes do *background* do seu herói no histórico da ficha de personagem do Padre Anchieta, como a idade em que ingressou a um monastério onde ocorreu sua formação religiosa:

“Ele entrou no monosterio os 6 anos delar ele comessou aleva a palavra de Deus delar ele saiu com 27 anos e conversou a espalha a palavra de Deus a outros lugares.”

(Ikki, 8º ano)

O personagem é um pouco mais velho do que a média dos demais personagens, provavelmente por conta dos padres que trabalham no município onde vive o sujeito estudante não serem tão jovens quanto as idades sugeridas pelos demais jogadores aos seus personagens. A figura do padre dentro da comunidade geralmente é representada por um homem maduro. Portanto, o jogador se sentiu à vontade de escolher um personagem mais velho que os demais jogadores decidiram por si. Apesar da idade ainda ser de um homem relativamente jovem, no auge dos seus 27 anos.

Ikki também traz para o *background* do Padre Anchieta seu conhecimento de mundo ao descrever seu trabalho como um padre que lê a Bíblia, segue os seus mandamentos e, por fim, espalha a Palavra de Deus. Podemos notar que ele indica que Anchieta ingressou em um monastério ainda criança, aos 6 anos de idade. O que nos permite reconhecer alguém que passou uma vida inteira dedicada à espiritualidade e aos ensinamentos de Deus. Ou seja, uma pessoa altamente religiosa.

8º Background (Rafaela Machado – médica):

“Rafaela é filha de nobres ricos que pagaram uma universidade para ela se tornar doutora. Agora ela está fugindo de um casamento.”

(Zelda, 7º ano)

Zelda ficou encarregada de criar um *background* para uma médica, esta doutora foi batizada como Rafaela Machado. Zelda entendeu que, para se tornar médica, é mais comum se for de uma família fidalga, com posses, por isso acrescentou o detalhe de que Rafaela Machado vem de uma família nobre e rica o suficiente para pagar-lhe o curso de Medicina.

Para justificar a viagem que sua médica faria, optou por colocá-la em fuga de um casamento, provavelmente arranjado por sua família, prática muito comum na época entre integrantes da nobreza, mas que não aparece detalhada em seu *background*. Dentre as características de sua médica, Zelda colocou que Rafaela é corajosa, divertida e carinhosa. Seguramente ela achou que seriam características apropriadas para a sua profissão. A coragem para o heroísmo de salvar vidas, o carinho para o cuidado com seus pacientes, e o alto astral de uma pessoa divertida.

Notemos que este *background* foi criado desprovido de uma descrição física. Apesar da orientação para acrescentar detalhes físicos e psicológicos, Zelda, por algum motivo, não acrescentou essas características para a criação de seu personagem. O mais provável é que tenha sido por falta de espaço em sua ficha de personagem, pois seu *background* foi escrito apenas na tabela “Histórico”, portanto, ela ocupou toda a tabela com esse texto.

Na ficha de personagem ela informa que Rafaela Machado, sua personagem, possui apenas 17 anos. Porém, já é médica, uma liberdade criativa permitida num jogo primordialmente imaginativo. E quando o assunto é imaginação e RPG, o céu é o limite. Se é que existe algum limite.

9º *Background* (Eduarda de Assis – escritã):

“Ela e uma jovem ela e uma fostonaria publica que Escreve cartas e documento e Outras coisas.”
(Saori, 8º ano)

Aqui Saori fez um breve texto sobre o histórico de sua personagem escritã. Ela se chama Eduarda de Assis. Apesar de termos oferecido toda a liberdade para que os alunos escolham os nomes de seus personagens, aqui, após pedido de sugestão para um sobrenome, na condição de seu professor, sugeri Assis, em referência ao grande escritor brasileiro Machado de Assis. Obviamente a escritã não teria a função de ser uma escritora como o Machado, porém, a possibilidade de construir textos que exploram a liberdade poética faria uma bela analogia ao papel de escritora, a exemplo da carta escrita por Pero Vaz de Caminha, escrivão de Pedro Álvares Cabral, para o Dom Manuel I, Rei de Portugal.

Podemos perceber neste curto texto também a presença de variação linguística oral transcrita para o *background* com o uso da palavra “funcionária”, onde Saori escreveu “fostonaria”, replicando com fidelidade a sua própria pronúncia para “funcionária”. Assim acusamos essa presença da identidade linguística da oralidade da sujeita aluna.

A escolha da escritã como funcionária pública também nos remete ao status na sociedade local para os funcionários públicos que trabalham no município, visto que, uma das principais fontes de renda e circulação de moeda na cidade parte dos funcionários públicos, principalmente, da Prefeitura de Curalinho, por meio dos seus servidores temporários e efetivos.

Ainda percebemos que a Saori também não detalhou características físicas de sua personagem, assim como não nos ofereceu detalhes de seu comportamento e estrutura psicológica. Provavelmente, pelo mesmo motivo que Zelda: ela escreveu o *background* unicamente na tabela “Histórico” localizada na ficha de personagem. Portanto, o fato de não ter criado o background de seu personagem numa folha à parte acabou limitando a criação da Eduarda de Assis, escritã da caravela.

10º *Background* (Cachoeira – soldado):

“Desde os 16 anos era apaixonado pela filha do fazendeiro mas seu Pai não aceitava essa relação Então decidiram fugir na noite da fuga Jennifer caiu do cavalo bateu cabeça numa pedra e morr.”
(Meliodas, 9º ano)

Por fim, o *background* do personagem Cachoeira, que é um soldado que foi apaixonado pela filha de um fazendeiro – que não é o mesmo personagem Augusto, do jogador Mario, analisado anteriormente – desde os seus 16 anos de idade. Logo, podemos notar que Meliodas trouxe para o histórico de Cachoeira a paixão ardente que pode tomar adolescentes pela força do “primeiro amor”.

O texto se mostra quase em comparação a um romance shakespeariano, o fato de esta relação não ser aceita pelo pai da moça, por isso ambos decidiram fugir, provavelmente para se casarem e viverem juntos. Porém, por tragédia do destino, durante a fuga, a jovem Jennifer, filha do fazendeiro, caiu do cavalo, bateu a cabeça numa pedra e morreu.

Meliodas julgou que esse trágico evento seria o suficiente para impulsionar seu personagem Cachoeira para a jornada através do oceano Atlântico em uma das grandes navegações que lhe esperava em ABEA.

Assim, pudemos ter contato direto com cada personagem dessa intervenção pedagógica aplicada por meio de um jogo de RPG como instrumento de ensino e aprendizagem. Notamos a presença expressiva da voz do outro de cada estudante no processo de criação de personagem, onde sua formação discursiva teve grande importância no processo dessa produção textual da atividade proposta em sala de aula.

Claro que a manifestação identitária desses sujeitos não se deteve apenas durante a etapa que antecede o jogo propriamente dito. Conforme já detalhamos no subtópico 7.2, a oralidade é uma atividade predominante nos jogos de RPG. Assim como também pudemos explorar a leitura durante as sessões de jogo.

Percebemos que o ensino lúdico é uma abordagem motivadora do conteúdo didático na sala de aula. Notemos como foi possível extrair a produção textual por parte dos alunos mesmo com severas limitações de escrita. Mas pela participação do jogo, o estudante é mais receptivo para se inserir na atividade.

Portanto, possibilita ao professor diagnosticar pontos importantes para avaliar, focar e analisar questões que podem e devem receber a devida atenção no desenvolvimento educacional dos estudantes. Por exemplo, percebemos que na maioria das produções textuais há uma forte carência de pontuações. Assim como dificuldades em distinguir a grafia de algumas letras como “m” e “n”; ou “o” e “a”.

Já dentro da AD, também notamos que, das vozes enunciadas por parte dos sujeitos alunos, dos *backgrounds* de jogadoras-personagens que criaram o *background* em uma folha à parte da ficha de personagem, há uma explícita importância na beleza feminina, além de adotarem uma aparência eurocêntrica. Já por parte dos jogadores do sexo masculino que

descreveram fisicamente seus personagens, não há menção de beleza, os jogadores adotaram características físicas muito mais próximas da própria aparência, apesar de leves alterações de si mesmos, porém, percebemos que nenhuma característica predominantemente eurocêntrica foi mencionada por eles.

Enfim, nesse primeiro contato entre os estudantes e os jogos de RPG mediado pelo professor revelou um papel importante do docente para apresentar tal proposta que será aplicada em sala de aula. Lourenço (2002), em sua palestra no I Simpósio de RPG e Educação, acabou por abordar uma maneira mais pragmática de como inserir o RPG nas salas de aula, em seu exemplo, ele acaba por citar o mesmo momento histórico que foi levado para os estudantes da escola São Francisco dos Pacas. Com isso, podemos notar como é importante o papel do professor na motivação dos alunos a participarem das aulas:

E uma preocupação que têm algumas NAEs²⁵ e algumas delegacias de ensino – e que não nos deixaram continuar o trabalho na área de História – é que o aluno mudaria a História. “Não, mas como eu vou fazer para ele viver na época de Dom Pedro? Ele vai matar o Dom Pedro, vai acabar com a caravela, ou o Cabral não vai descobrir o Brasil.” Enfim, ficavam preocupados com esses detalhes. Olha, eles não precisam saber que é História do Brasil, eles não devem saber que é História do Brasil. Quando você disser a eles que vão fazer um RPG de História do Brasil, todo mundo dirá: “É? Droga!”. Não, você tem que dizer:

– Olha, gente, é o seguinte: vocês são piratas, mercenários, os corsários do mar!

E eles:

– Eeeeeeeh!

– Vocês têm espadas!

–Eeeeeeeh!

– Vocês todos foram presos!

– Ooooooh!

– Pois é, o negócio é o seguinte: ou a força ou embarcar numa viagem maluca para as Índias.

– Como é que é? (LOURENÇO, 2002, p. 51)

Então, ratificando com relação ao próprio “perigo” de os estudantes mudarem a História como aconteceu, Lourenço (2002) deixa claro que há várias lacunas na História que permitem perfeitamente a interação dos estudantes com o momento real. Inclusive, a exemplo do que ocorreu nesta intervenção pedagógica, na qual a nau em que os estudantes se encontravam enfrentou uma tempestade e naufragou, a própria História possui o registro de que na expedição de Cabral no evento conhecido como Descobrimento do Brasil, uma nau se perdeu em uma tempestade enquanto passavam pelo arquipélago do Cabo Verde, quanto a isso, Lourenço esclarece que:

²⁵ No livro onde foi publicado os anais da palestra não é explicado a sigla NAE, mas por se tratar de uma palestra em SP, após uma breve pesquisa na internet, é provável se tratar de Núcleo de Apoio (ou Atendimento) ao Estudante.

“Três embarcações nem chegaram às Américas, elas se perderam. Então, se eles pegarem algum barco, fizerem alguma besteira pode ser de uma dessas três embarcações que se perderam. Eles não vão alterar a História. A História está cheia de buracos vazios onde se pode encaixá-los.” (LOURENÇO, 2002, p. 52)

Ou seja, sempre há a possibilidade de trazer a experiência histórica para os estudantes sem o perigo de alterar a História ou prejudicar o aprendizado e as aulas. Esta condição não contempla apenas a disciplina de História, mas também é adaptável a quaisquer outras disciplinas. Portanto, fica claro que o RPG não ameaça o processo de ensino-aprendizagem dos discentes. Pelo contrário, motiva um posicionamento discursivo e proativo em uma interação direta com o conteúdo ministrado em sala de aula.

9 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Considere suas origens: vocês não foram criados de modo que
pudessem viver como animais, mas para compreenderem a
virtude e o conhecimento.*

– Dante Alighieri, A Divina Comédia

Por meio dos estudos e atividades de ensino e aprendizagem registrados e analisados nesta pesquisa de campo e bibliográfica, buscamos investigar o grau de importância dos jogos de RPG utilizados como tecnologia de ensino na enunciação da identidade sociocultural e histórica dos estudantes como sujeitos que trazem para a escola uma bagagem significativa de conhecimentos de mundo e saberes adquiridos no contexto social em que sua identidade foi formada e está inserida, sendo constituída por uma história do presente, que seguiu o roteiro de uma trajetória construída ao longo da vida.

Assim, pudemos concluir que foi plenamente possível um diálogo entre o espaço ocupado pelos sujeitos objetos de nosso estudo e a atividade de intervenção pedagógica aplicada por meio dos jogos de interpretação de papéis, pois, como foi esperado, os RPGs deram voz aos seus jogadores que, com mediação do professor, puderam trazer para dentro dos muros da escola esses saberes que, ao longo da vida, construíram suas identidades. Isso ficou claro por conta da análise dos discursos enunciados durante a produção textual dos *backgrounds* dos personagens assumidos pelos seus jogadores.

Portanto, a produção textual desses *backgrounds* permitiu a realização de um minucioso estudo sob a ótica da análise do discurso, e verificar o quão os sujeitos puderam manifestar sua própria identidade cultural por meio desses textos. Dessa maneira, ao criar um personagem com histórico e vida pregressa ao jogo, além de descrever suas habilidades, comportamentos e personalidade, o sujeito-estudante manifestou, por meio do discurso, parte da sua própria identidade projetada no herói da aventura que vivida no jogo, ou seja, valendo-se de uma voz do outro que habita o seu eu.

Por isso, pudemos concluir que os jogos de interpretação realmente abriram uma janela para que o estudante possa trazer para a escola seus saberes e conhecimento de mundo. Assim, permitindo que a voz do estudante seja ouvida no ambiente escolar, e valorizando de forma adequada a sua posição sociocultural e a construção da sua identidade ao longo da vida.

Então, considerando os estudos e conceitos de pesquisadores da Análise do Discurso, especialmente da linha seguida por Foucault, é possível perceber a enunciação da identidade cultural dos sujeitos estudantes que participaram dessa intervenção pedagógica. Tal como foi

detalhadamente descrita e analisada no tópico anterior, considerando-se os textos produzidos pelos estudantes. Desta forma, tivemos a oportunidade de vislumbrar a importância do RPG na didática dentro do ensino da língua portuguesa, numa perspectiva da linguagem e do discurso.

Agora, com relação à análise realizada a partir dos textos produzidos pelos sujeitos estudantes, foi possível perceber que os *backgrounds* carregam uma carga expressiva da identidade cultural encontrada entre os habitantes das comunidades tradicionais ribeirinhas da reserva extrativista Terra Grande-Pracuúba, localizada no Marajó. Esta constatação ficou clara ao considerarmos os preceitos da Análise do Discurso, uma vez que, como já dissemos, a presença do outro no discurso é marcante por conta da própria construção sócio-histórica na qual estão inseridos nesse contexto cultural e geográfico que se encontram.

Na análise dos textos produzidos pelos sujeitos alunos desta pesquisa, foi importante considerar não apenas o vocabulário e o discurso utilizado em sua produção, mas também verificarmos a presença da variação linguística apresentada nos textos, nas quais pudemos identificar a fidelidade da cultura oral dessa comunidade transcrita no *background* dos personagens, mesmo que desviem da norma culta da gramática da língua portuguesa. Pois a variação linguística é uma marca importante e muito evidente na identidade dessas comunidades tradicionais ribeirinhas, e com a produção textual analisada, ela foi notória no processo de criação do herói para a aventura vivida no jogo.

Conforme pudemos perceber nos textos transcritos no tópico anterior, a captação desses registros textuais também foi capaz de nos alertar para a eminente questão de uma dificuldade significativa na escrita – especialmente na ortografia – durante o processo de produção textual, essa adversidade é tão evidente que chega ao ponto de até mesmo dificultar a leitura e a compreensão dos textos.

Esta realidade das escolas da zona rural do Marajó exige uma imediata intensificação de atividades que desenvolvam a competência de escrita e leitura dos discentes dessa região. Pois por mais que a atual produção textual expresse a variedade linguística cultural própria dos habitantes dessas comunidades tradicionais, ainda é uma produção que um desvio expressivo da norma culta da gramática da língua portuguesa, e que é exigida em produções escolares, acadêmicas e processos seletivos, como o Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM, realizado ao final do ensino básico pela grande maioria dos estudantes brasileiros.

É importante esclarecer que também optamos por uma temática na qual os discentes tivessem a oportunidade de trazer para a sala de aula a sua própria realidade. Ao escolher um RPG cujo cenário é o Brasil Colônia, por mais que a aventura aplicada na intervenção pedagógica descrita não tenha chegado ao Brasil propriamente dito, ela possibilitou a criação

de personagens que vivenciariam uma jornada muito próxima do que os habitantes das comunidades tradicionais ribeirinhas vislumbram na sociedade contemporânea de sua região geográfica.

Uma vez que o RPG selecionado, A Bandeira do Elefante e da Arara, se passa no século XVI, um período histórico em que os personagens não iriam dispor de tecnologias atuais como internet, televisão, computadores, motores movidos a combustíveis fósseis e tantas outras situações que se enquadram facilmente à realidade do morador ribeirinho da atualidade. Sem contar o cenário silvestre cheio de animais selvagens, criaturas que habitam o imaginário cultural brasileiro e tantos outros detalhes que enriquecem a experiência do jogo.

Abordamos no jogo profissionais como carpinteiros, fazendeiros, soldados, cantores, pescadores, médicos, artistas, padres e dentre outros que não são tão próximos, mas que foram devidamente exemplificados no filme *1492: A Conquista do Paraíso*, exibido nessa intervenção pedagógica. Porém, a maioria das profissões apresentadas para o jogo foram muito familiares para a realidade dos sujeitos alunos de nosso estudo.

Assim, pudemos notar que, considerando a realidade do contexto sociocultural abordado, conforme já explicadas as devidas motivações e justificativas para a aplicação dessa intervenção pedagógica, recebemos como *feedback* um significativo interesse por parte dos alunos. Isso se observou na participação dos sujeitos estudantes nessas aulas diferenciadas que tanto fogem das aulas convencionais de escrita e cópia restrita ao quadro e ao caderno, já tão exploradas no atual sistema de ensino.

A abordagem dessa intervenção pedagógica trouxe os estudantes para a possibilidade de um aprendizado lúdico inspirado em uma aventura em alto-mar em pleno século XV durante o período das Grandes Navegações. Daí, e para que todos pudessem conhecer o universo em que seus heróis seriam inseridos, um filme sobre uma aventura no mesmo período histórico foi exibido aos alunos. Também, como o autor destaca, o aluno teve a oportunidade de confrontar-se com a mesma história oficialmente narrada a partir de uma nova perspectiva.

Tanto que, apesar dessa intervenção pedagógica ter tido um papel multidisciplinar, o foco de nossa pesquisa se manteve no estudo e na análise da relação entre a oralidade e produção textual motivadas pelo RPG na valorização da enunciação da identidade cultural desses jovens estudantes como sujeitos discursivos. Nesse sentido, pudemos comprovar o quão pode colaborar os jogos de interpretação para um debate a respeito do conceito de identidade e a construção identitária dos sujeitos.

Por fim, com essa pesquisa, buscamos demonstrar que a sala de aula pode se constituir um local para que o sujeito estudante se sinta à vontade com seu conhecimento de mundo, seus

saberes. Desse modo, podendo manifestar de maneira livre e acolhedora a sua identidade construída dentro do contexto da comunidade e cultura em que ele se desenvolveu e ocupa. E que esta liberdade ainda pode ser objeto de estudo e pesquisas sobre o que Pêcheux entende a respeito de Saussure como inaugurador da ciência da linguagem, e que a partir de seus conceitos, há uma grande importância das pesquisas sobre “[...] as grandes questões da análise do discurso: a possibilidade de pensar os jogos da/na língua [...], a produção da singularidade do sujeito na língua, assim como a articulação entre a língua, a ideologia e o inconsciente” (GREGOLIN, 2006, p. 39).

Assim, a escola, sobretudo numa compreensão sócio-histórica discursiva presente no arquipélago do Marajó, deve se constituir no espaço em que o aluno não apenas recebe a aula, mas sim que participa efetivamente dela, com uma saudável troca de discursos e enunciados. Com isso, deve também proporcionar que os sujeitos alunos tenham sua voz ouvida pelo professor e todos a sua volta. Esta é a beleza da ludicidade trazida pelo RPG para a sala de aula: os estudantes se tornam agentes ativos na construção do conhecimento.

Agora que analisamos as contribuições do RPG para a enunciação da identidade cultural do sujeito aluno, podemos abrir outras possibilidades de estudo sobre este jogo e suas contribuições dentro da sala de aula. Uma vez que notamos a presença constante da leitura, da escrita e, principalmente, da oralidade. Portanto, é fácil vislumbrar diversas possibilidades de pesquisas com uso dos jogos de interpretação como ferramenta pedagógica.

Uma vez que, como professor de português, recebemos a tarefa de desenvolver os alunos na área da linguagem e, de forma didática, torna-los capacitados para a utilização da língua em diversos contextos sociais. Assim, é possível trazer para a sala de aula os mais diversos gêneros textuais por meio do contexto de jogo, desde cartas, diários pessoais, poesias, bilhetes, ou quaisquer outros gêneros imaginados dentro de uma realidade que possa ser colocada durante uma aventura.

Também há a possibilidade de realização de pesquisas sobre a leitura, a interpretação, a oralidade e, em tantas outras opções sobre a produção textual. O RPG é tão rico em diversidade, que não apenas na área de Letras podem se vislumbrar outras pesquisas que ele permite, pois, com todo seu potencial multidisciplinar e educacional, quaisquer disciplinas podem ser exploradas por um professor ávido por trabalhar atividades lúdicas com seus alunos.

Devemos ter em mente que o RPG é um jogo de interpretação de papéis que pode ser largamente explorado como ferramenta pedagógica. Portanto, no processo de repasse do conteúdo didático dentro do contexto do ambiente escolar. Mas também não podemos esquecer que o RPG é um instrumento de lazer, cujo objetivo final de sua criação é o divertimento. Sendo

assim, também é interessante que a escola analise a possibilidade desse jogo ser visto como uma atividade extracurricular, pois o RPG como um hobby também se apresentou com um enorme potencial educacional. Uma vez que leva os estudantes a lerem, escreverem, se comunicarem e interagirem em grupo. Além, claro, de criar histórias não de forma individual, mas uma criação conjunta de uma narrativa que nos remete à contação de histórias dos mais primórdios costumes da cultura humana.

Assim, fica a cargo dos professores e pesquisadores ampliarem os estudos sobre o RPG e a sua promissora relação com a educação. Pois, mais do que um hobby, os jogos de interpretação podem ser ferramentas de interação e comunicação entre os jovens. E o professor, no papel de mediador, pode explorar esse potencial em suas aulas, independente da disciplina a ser ministrada. Trazendo experiências lúdicas e motivadoras para seus alunos.

Não faz sentido impor aos estudantes que passem longos períodos de tempo silenciados em aulas promovidas por grandes textos transcritos no quadro e extensos monólogos do professor, lembremos de Aristóteles, quando declarou que: “o homem é um animal social”. Portanto, o sujeito professor tem aqui a bela oportunidade de ser o mediador entre os saberes, suas singularidades, tensões e posições referentes aos discentes em suas aulas, para a produção do conhecimento nesse processo de ensino-aprendizagem utilizando o RPG como uma ferramenta pedagógica que proporciona uma rica e excelente experiência discursiva.

10 REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é dispositivo?** In: O que é contemporâneo? e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009. p. 27-51.

ANDRADE, Flávio. **Caminhos para o uso do RPG na Educação.** 2002. 03/10/2002. Disponível em: <http://fablablivresp.art.br/sites/default/files/projetos/arquivos/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf>. Acesso em 1 de maio de 2020.

ANDRADE, Maria Regina Domingues de. **A utilização do RPG – Role Playing Game como instrumento pedagógico para a prática da leitura, oralidade e escrita.** 2007. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/146-4.pdf>>. Acesso em 18 jan. 2020.

ANTUNES, Irandé. **Aula de Português: encontro & interação / Irandé Antunes,** – São Paulo: Parábola Editorial, 2003 – (Série Aula;1)

ASCOM CURRALINHO, 2020. Perfil da Assessoria de Comunicação da Prefeitura de Curralinho. Disponível em: <https://www.facebook.com/AscomCurralinho/?ref=page_internal>. Acesso em 14 de ago. de 2020.

BASTOS, Luciano. **RPGCON – RPG uma ferramenta pedagógica para a humanidade.** Youtube, 29 de mai. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/5YA_A1BbYxM>. Acesso em 29 mai. 2020.

BENJAMIN, Walter, 1892-1940. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação /** Walter Benjamin; tradução, apresentação e notas de Marcus Vinicius Mazzari; posfácio de Flávio Di Giorgi. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009 (2ª Edição). 176 p. (Coleção Espírito Crítico)

BLACKMOOR. **Dungeons & Dragons Lore Wiki.** Disponível em: <<https://dungeonsdragons.fandom.com/wiki/Blackmoor>>. Acesso em 06 de ago. 2020.

BRASIL. Decreto Federal n°(s/n°), de 05 de junho de 2006. Dispõe sobre a criação da **Reserva Extrativista Terra Grande-Pracuúba.** Disponível em: <https://www.icmbio.gov.br/portal/images/stories/imgs-unidades-coservacao/Decreto%20Federal%20no%2005.06.2006%20-%20Cria%C3%A7%C3%A3o%20RESEX%20Terra%20Gran_de-Pracu%C3%BAba.pdf>. Acesso em 24 ago. 2020.

BRAIT, Beth. Problemas da poética de Dostoiévski e estudos da linguagem. Bakhtin, Dialogismo e Polifonia, Beth Brait (org.) . – 1. Ed., 1ª reimpressão. – São Paulo : Contexto, 2012. p. 45-72.

BRASIL. Ministério da Educação – MEC. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP. Diretoria de Estatísticas Educacionais – DEED. Diretoria de Avaliação da Educação Básica – DAEB. **Resumo Técnico:** Resultados do índice de desenvolvimento da educação básica. 23 out. 2019. Disponível em: <http://download.inep.gov.br/educacao_basica/portal_ideb/planilhas_para_download/2017/ResumoTecnico_Ideb_2005-2017.pdf>. Acesso em 08 jul. 2020.

BRAUNER, Fernando. **RPGCON – RPG, educação e mídias.** Youtube, 29 de mai. 2020. Disponível em: <https://youtu.be/aNT912uXg_M>. Acesso em 29 mai. 2020.

BORGES, Pedro. **RPGCON – História do RPG no Brasil.** Youtube, 30 de mai. 2020. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WhXHhyBZ7To>>. Acesso em 10 ago. 2020.

CAMPBELL, Joseph, 1904-1987. **O herói de mil faces** / Joseph Campbell; tradução Adail Ubirajara Sobra. – São Paulo: Pensamento, 2007.

CARMO, Eraldo Souza do. **A Nucleação das Escolas do Campo no Município de Currealinho – Arquipélago do Marajó:** limites, contradições e possibilidades na garantia do direito à educação. Tese (Doutorado em Educação) – Instituto Ciências da Educação da Universidade Federal do Pará, na linha de pesquisa Políticas Públicas Educacionais. Belém. 2016.

CINEMA e Educação, 2011. Disponível em: <https://cinemahistoriaeducacao.files.wordpress.com/2011/01/1492_-_2.jpg>. Acesso em 03 de mar. de 2022.

COMUNIDADES Tradicionais: ribeirinhos. **Instituto Ecobrasil.** Disponível em: <http://ecobrasil.eco.br/site_content/30-categoria-conceitos/1195-comunidades-tradicionalis-ribeirinhos>. Acesso em: 27 ago. 2020.

CRUZ, Walcicléa Purificação da Silva. **Educação e Conservação da Biodiversidade no Contexto Escolar da Reserva Extrativista Terra Grande Pracuúba.** Dissertação (Mestrado) – Instituto de Ciências da Educação da Universidade Federal do Pará, na linha de Políticas Públicas Educacionais. Belém. 2014.

CUNHA, Marcos Dantas da. **Tão Longe, Tão Perto:** A identidade paraense construída no discurso da mídia do Sudeste brasileiro. Tese de Doutorado da Faculdade de Ciências e Letras – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Unesp. Araraquara – SP. 2011.

CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. 2008. 132f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. 2008.

CURRALINHO. In: **Wikipedia: a enciclopédia livre**. Wikimedia, 2020. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Curralinho>>. Acesso em 03 de jul. 2020.

CURRALINHO tem pior PIB per capita do país. **Diário Online**, Belém, 12 de dez. de 2014. Disponível em: <<https://www.diarioonline.com.br/noticias/para/noticia-312296-curralinho-tem-pior-pib-per-capita-do-pais.html>>. Acesso em 04 de jul. de 2020.

EWALT, David M. **Dados e homens: a história de Dungeons & Dragons e de seus jogadores** / David M. Ewalt; tradução de Rodrigo Salem. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Record, 2016.

EXPERT Digital, 2020. Disponível em: <<https://expertdigital.net/a-jornada-do-heroi-estruturamitica-do-monomito-de-joseph-campbell/#gsc.tab=0>>. Acesso em 12 de jan. de 2022.

FERNANDES, Cleudemar Alves. **Análise do discurso: reflexões introdutórias**/ Cleudemar Alves Fernandes. 2.ed. São Carlos: Claraluz, 2007. 128 p.

FERREIRA-COSTA, R; LIMA, A.; RODRIGUES, F; GALHARDO, E. **O Role Playing Game (RPG) como Ferramenta de Aprendizagem no Ensino Fundamental e Médio**. 2007. Disponível em <https://www.academia.edu/32353503/O_ROLE_PLAYING_GAME_RPG_COMO_FERRAMENTA_DE_APRENDIZAGEM_NO_ENSINO_FUNDAMENTAL_E_M%C3%89DIO>. Acesso em 06 fev. 2019.

FORJA DO MESTRE, 2020. Canal do YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ThZ8FdKfDoo>>. Acesso em 16 de ago. de 2020.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 2008.

GEEK CULTURE, 2019. Disponível em <<https://geekculture.co/big-bang-theory-rolls-a-d20-critical-hit-with-new-dungeons-dragons-episode/>>. Acesso em 13 de ago. de 2020

GODOY, Arilda Schmidt. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. RAE – Revista de administração de Empresas, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.

GREGOLIN, Maria do Rosário. **Foucault e Pêcheux na construção da análise do discurso: diálogos e duelos**. São Carlos. ClaraLuz, 2004. 210 p. : 21cm

GUERRA, Felipe. **O QUE É CARD GAME?** Confira significado e jogos de sucesso no competitivo. E-SPORTV. 19 jun. 2019. Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/o-que-e-card-game-confira-significado-e-games-de-sucesso-no-competitivo.ghtml>>. Acesso em: 23 ago. 2020.

- GOOGLE IMAGENS. Disponível em: <<https://i.ytimg.com/vi/bIyvJEcFYFs/maxresdefault.jpg>>. Acesso em 22 de ago. de 2020.
- HALL, Stuart, 1932-2004. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva & Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 12ª edição, 2ª reimpressão, 2019. 64p.; 12,6 x 21cm. Tradução de: “The question of cultural identity”, in: Hall, S.; Held, D.; McGrew, T. (eds.); *Modernity and its futures*, Polity Press, 1992.
- HIGUCHI, Kazuko Kojima. **A Leitura na Escola: Problemas e Soluções**. SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 254-266.
- HITC, 2020. Disponível em: <<https://www.hitc.com/en-gb/2020/04/29/when-is-final-fantasy-vii-remake-part-2-coming-out-release-date/>>. Acesso em 16 de ago. de 2020.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Coleção Estudos Dirigida por J. Guinsburg. Tradução: João Paulo Monteiro. 4ª edição – reimpressão. Editora Perspectiva S.A. São Paulo – SP, 2000.
- HUMAN Development Report 2019. **Programa de Desenvolvimento das Nações Unidas – UNDP**, 2019. Disponível em: <<hdr.undp.org/sites/default/files/hdr2019.pdf>>. Acesso em 04 de jul. de 2020.
- HYPESCIENCE, 2014. Disponível em: <https://hypescience.com/wp-content/uploads/2014/05/1982008_465030386960396_2020876456_n.jpg>. Acesso em 31 de ago. de 2022.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE) Disponível em <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/pa/curralinho.html>>. Acesso em 03 de jul. de 2020.
- JOGADORES se reúnem no World of Warcraft para homenagear Byron “Reckful”. **GloboEsporte.com**. Rio de Janeiro, 02 jul. 2020. Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/google/amp/e-sportv/noticia/jogadores-se-reunem-no-world-of-warcraft-para-homenagear-byron-reckful.ghtml>>. Acesso em 06 de ago. de 2020.
- KASTENSMIDT, Christopher. **A Bandeira do Elefante e da Arara**: livro de interpretação de papéis: edição expandida. São Paulo – SP. Devir, 2018.
- LOPES, Rafael Santos; Cunha, Marcos André. O uso do RPG como ferramenta no ensino de gêneros textuais na escola. **Revista Moara**, Belém – PA, n. 55, p. 379-396. jan.-jul. 2020
- LOPES, Thaime. FINAL Fantasy XIV: jogadora vítima de coronavírus recebe funeral no game. **Start**. 14/042020. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/04/14/final-fantasy-xiv-jogadora-vitima-do-coronavirus-recebe-funeral-no-game.htm>>. Acesso em 06 de ago. de 2020.

- LOURENÇO, Carlos Eduardo. **O que é RPG?** SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 20-60.
- MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar** / Lino de Macedo, Ana Lúcia Sícoli Petty e Norimar Christe Passos – Porto Alegre : Artmed, 2005
- MARCATTO, Alfeu. **Saindo do Quadro** / Alfeu Marcatto. – São Paulo: A. Marcatto, 1996.
- MARCATTO, Alfeu. **RPG como Instrumento de Ensino e Aprendizagem: Uma Abordagem Psicológica.** SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 152-179.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Concepção de Língua Falada nos Manuais de Português de 1º e 2º Graus:** uma visão crítica. Trabalho de Linguística Aplicada, Campinas, (30): 39-79, jul./dez. 1997.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros Textuais:** definições e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Angela Paiva; MACHADO, Anna Rachel; BEZERRA, Maria Auxiliadora (Org.). **Gêneros Textuais e Ensino.** São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- MARCUSSI, Alexandre Almeida. Jogos de representação (RPG): Elementos e conceitos essenciais. **Rede RPG.** 25/05/2005. Disponível em: <<https://www.rederpg.com.br/2005/05/25/jogos-de-representacao-rpg-elementos-e-conceitos-essenciais-i/>>. Acesso em 21 jan. 2020.
- MARCUSSI, Alexandre Almeida. Jogos de representação (RPG): Elementos e conceitos essenciais. **Rede RPG.** 26/05/2005. Disponível em: <<https://www.rederpg.com.br/2005/05/26/jogos-de-representacao-rpg-elementos-e-conceitos-essenciais-ii/>>. Acesso em 21 jan. 2020.
- MOVIMENTO RPG, 2020. Disponível em: <<https://movimentorpg.com.br/abea/>>. Acesso em 10 de jan. de 2022.
- OLIVEIRA, Luciano Amaral. **Coisas que todo professor de português precisa saber:** a teoria na prática / Luciano Amaral Oliveira. – São Paulo: Parábola Editorial, 2010.
- PAVÃO, Andréa. **A Aventura da leitura e da escrita entre mestres de Roleplaying Games (RPG)** / Andréa Pavão – São Paulo : Devir, 2000
- PAVÃO, Andréa. **A Leitura na Escola: Problemas e Soluções.** SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 73-81.
- PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. **A construção de sentidos nos Role-playing Games:** aspectos linguísticos e sócio-históricos / Rafaela Araújo Jordão Rigaud Peixoto. – Recife: O autor, 2011.

- PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **RPG nas Aulas de História e Geografia**. SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 180-216.
- PIXELKIN, 2015. Disponível em: <<https://pixelkin.org/2015/03/04/4-cool-ways-video-games-bring-us-together/>>. Acesso em: 16 de ago. 2020.
- PRÊMIO JABUTI, 2020. Site destinado para a participação do Prêmio Jabuti. Disponível em: <<https://www.premiojabuti.com.br/>>. Acesso em: 04 jul. 2020.
- PRÊMIO LUDOPEDIA, **Ludopedia**, São Paulo/SP, 2020. Disponível em: <https://www.ludopedia.com.br/canal/premioludopedia&id_categoria_canal=121>. Acesso em 04 jun. 2020.
- REIN-HAGEN, Mark... [et al.], **Changeling: O Sonhar**. [Tradutor Rodrigo Pontoglio]. São Paulo: Devir, 2005.
- RICK, Valério. 11 Sistemas de RPG feitos no Brasil. **Hobbismo**. 02 mai. 2018. Disponível em: <<https://hobbismo.com.br/sistemas-de-rpg-feitos-por-brasileiros/>>. Acesso em: 19 de ago. 2020.
- RICON, Luiz Eduardo. **O que é RPG?** SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 12-18.
- RIOS, Rosana. **O Livro-Jogo, a Leitura e a Produção de Textos**. SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 218-252.
- ROD BRESLAU, 2020. Perfil @Slasher no Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/Slasher/status/1278772130180665353/photo/2>>. Acesso em 16 de ago. de 2020.
- RODRIGUES, Sonia, 1955- **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game/Sonia Rodrigues. – Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2004 210p.
- RPG Eletrônico. In: **Wikipedia: a enciclopédia livre**. Wikimedia, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/RPG_eletr%C3%B4nico>. Acesso em 10 de ago. de 2020.
- SALDANHA, Ana Alayde & Batista, José Roniere Moraes. **A Concepção do Role-Playing Game (RPG) em Jogadores Sistemáticos** / Psicologia: Ciência e Profissão, Brasília, 2009, Volume 29, número 4, p. 700-717.
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação**: alguns apontamentos teóricos. 2008. 268 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2008.
- SILVA, Danilo Félix da. **Crônicas brasileiras**: o uso do RPG na escola [recurso eletrônico] / Danilo Félix da Silva, Cezzar Augusto Barbosa de Oliveira, Hercílio de Medeiros Sousa. – Cabedelo, PB: Editora IESP, 2019. 107 p.

- SILVA, Jane Maria Braga. **A Leitura na Escola: Problemas e Soluções**. SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO, 2002, São Paulo. Anais... São Paulo: Devir, 2004. p. 254-266.
- SILVA, Matheus Vieira. **O JOGO DE PAPÉIS (RPG) COMO TECNOLOGIA EDUCACIONAL E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO**. 2009. 174 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Tuiuti do Paraná. 2009.
- SIMPÓSIO RPG & Educação (1. : 2002: São Paulo) **Anais do I Simpósio RPG & Educação** / Organização: Maria do Carmo Zanini; São Paulo : Devir, 2004.
- SISTEMA D20. **Wikipedia: a enciclopédia livre**. Wikimedia, 2019. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_d20>. Acesso em: 19 ago. 2020.
- STRANGER THINGS. **Wikipedia: a enciclopédia livre**. Wikimedia, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Stranger_Things>. Acesso em 10 ago. 2020.
- TEM BRAZUCAS NO ENNIE 2019 E UM JÁ FOI PREMIADO, **Rede RPG**, 04 jul. 2019. Disponível em: <<https://www.rederpg.com.br/2019/07/04/tem-brazucas-no-ennie-2019-e-um-ja-foi-premiado/>>. Acesso em: 04 jun. 2020.
- VIEIRA, Matheus. **RPG & Educação: pensamentos soltos** / Matheus Vieira, ilustrações de Fernando Alves – Curitiba: Íthala, 2012.
- VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A Formação Social da Mente**. 4ª Ed. Livraria Martins Fontes Editora Limitada. São Paulo – SP, 1991.

APÊNDICE

PROPOSTA PEDAGÓGICA:

Jogos de RPG como Instrumentos Pedagógicos na Mediação Educacional

1 APRESENTAÇÃO

Esta proposta pedagógica foi produzida a partir desta dissertação fruto de uma pesquisa para o Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS). Seu foco é apresentar aos professores do ensino básico que tenham o interesse de levar para a sala de aula as atividades educacionais de um ensino lúdico por meio dos jogos de RPG aos estudantes dos anos finais do ensino fundamental.

Nosso objetivo é apresentar um planejamento para que o docente possa ter uma orientação do passo-a-passo de cada uma das etapas de execução das atividades a serem realizadas com o uso do RPG como atividade de ensino.

Apesar do passo-a-passo detalhado nessa proposta pedagógica, deixamos claro que são apenas orientações, e não um rígido manual de instruções a serem minuciosamente seguidas. Portanto, fica a cargo do docente realizar as alterações, incrementações ou abreviações das atividades aqui descritas.

Portanto, o professor terá uma orientação de como pode encontrar e escolher um jogo de RPG a ser adotado para suas aulas, assim como seguir regras básicas, apresentar o jogo aos estudantes, como organizar as etapas de criação de personagens e preparar uma aventura na qual todos possam participar. Também terá uma noção de como criar roteiros de aventuras com propósitos pedagógicos para que a atividade lúdica não se distancie dos objetivos do processo de ensino-aprendizagem a ser executado em sala de aula.

Este material será direcionado às aulas de língua portuguesa, porém, como já demonstrado na presente pesquisa desta dissertação, podemos perceber todo o potencial inter e multidisciplinar que o RPG possibilita para ser trabalhado. Sendo assim, professores de outras disciplinas também poderão adotar esta proposta pedagógica para utilizar o RPG em sua própria disciplina caso deseje ministrar uma aula que não seja de língua portuguesa. Tanto que Pires (2002) aborda o leque de possibilidades disciplinares que esse jogo proporciona:

Ao falar de interdisciplinaridade, falamos dessa possibilidade de transitar entre as várias disciplinas. E eu queria chamar a atenção de vocês para uma coisa: transitar entre várias disciplinas não [significa] apenas essas disciplinas impostas à escola pelo MEC. Hoje de manhã já foi dito aqui que nós temos de **transpor**. Temos de fazer um trabalho “transdisciplinar”, ir além da escola, além das disciplinas que temos em nosso contexto. Temos de alcançar algo mais. Então, não são apenas essas disciplinas, mas todas as possibilidades. (PIRES, 2002, p. 99)

O plano inicial para esta intervenção pedagógica era de que seria aplicada em sala de aula uma proposta com o uso do RPG como ferramenta de ensino, porém, por conta da pandemia provocada pela COVID-19, não foi possível aplicar um projeto de intervenção pedagógica voltado para essa pesquisa de mestrado. Então, como haviam dados coletados de atividades realizadas anteriores ao PROFLETRAS, estes foram utilizados como material de pesquisa e análise para esta dissertação.

No entanto, com base nas análises feita das produções resultantes do trabalho de oralidade, leitura e escrita proporcionadas pelo RPG, ou mais delimitado, a partir das produções escritas resultantes do trabalho com linguagem proporcionada pelos jogos de interpretação, trazemos uma proposta a ser utilizada em sala de aula. Esperamos que as atividades aqui orientadas e sugeridas permitam ao professor, em parceria com os alunos, possa trabalhar de forma cooperativa como sujeitos-agentes na produção do conhecimento a partir de seus saberes culturais.

Assim, esta proposta pedagógica está dividida nos seguintes tópicos: conhecimento teórico; a apresentação do jogo; e a execução da proposta pedagógica.

Desejamos que este material didático abra um leque de novas possibilidades para experiências lúdicas e participativas de todos os alunos para uma aula rica de conteúdos e que, evidentemente, os alunos possam de maneira livre manifestar suas identidades culturais através dos jogos de interpretação de papéis.

2 FICHA TÉCNICA DA PROPOSTA EDUCACIONAL

Título: O RPG como Mediação Pedagógica: o universo da imaginação na sala de aula.

Vínculo da proposta educacional: Dissertação de mestrado O Discurso e a Identidade Cultural nos Jogos de RPG: uma análise na produção textual de estudantes dos anos finais do ensino fundamental em uma escola ribeirinha do Marajó, no município de Curalinho-PA.

Motivação da proposta educacional: produto educacional apresentado ao Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), como requisito para a obtenção do grau de Mestre em Letras, pela Universidade Federal do Pará-UFPA.

Autor: Rafael dos Santos Lopes.

Orientador: Prof. Dr. Marcos André Dantas da Cunha.

Público-alvo: professores do ensino básico, principalmente do ensino fundamental.

Finalidade: proporcionar aos docentes uma orientação de como trazerem para suas aulas o uso dos jogos de RPG como mediação didática no processo de ensino e aprendizagem.

Local: Belém, Pará, Brasil.

Ano: 2022

Palavras-chave: identidade cultural; mediação pedagógica; ensino lúdico.

3 INTRODUÇÃO TEÓRICA

O acesso a recursos pedagógicos que envolvem grandes esforços financeiros e tecnológicos muitas vezes são raros e pouco acessíveis nas escolas públicas do Brasil. Quando focamos nas escolas ribeirinhas marajoaras das zonas rurais de Currálinho-PA, em que muitas delas sequer possuíam energia elétrica até poucos anos atrás, a situação se torna ainda mais escassa e dramática.

Assim, o RPG se apresenta como um jogo que dispensa um largo aparato tecnológico ou grandes volumes de recursos financeiros. Pois estes jogos de interpretação de papéis podem ser aplicados sem demandar quase nenhum recurso, bastando o professor pesquisar a respeito e localizar boas opções de jogos, muitos são até mesmo gratuitos e disponibilizados na internet. Nesse sentido, já foi criada uma categoria chamada RPG pedagógico, cujo foco é o uso do RPG como instrumento na mediação do ensino.

Portanto, mesmo dispensando um grande esforço financeiro e tecnológico, os jogos de interpretação de papéis podem ir para muito além do lazer e, se explorados da maneira correta, podem contribuir de forma significativa no desenvolvimento de atributos pedagógicos importantíssimos para os estudantes. Isso porque o RPG se constitui numa atividade que trabalha a leitura, a escrita e, principalmente, a oralidade, ou seja, a linguagem em sua realização discursiva. Além, claro, de abordar temáticas diversas que podem cavalgar pelas fronteiras da interdisciplinaridade, assim, abrindo portas para o uso da criatividade e da identidade cultural dos sujeitos participantes dessas aulas de natureza lúdica. Isso pelo fato de que a formação identitária é altamente valorizada nesses jogos de interpretação de papéis, os RPGs.

Esse gênero de jogo se mostra um excelente aliado do discurso e das vozes com a formação identitária dos estudantes como sujeitos culturais. Lembremos que a dissertação origem desta proposta pedagógica faz um trabalho com esses jogos sob a ótica da análise do discurso (AD). Então, consideramos que o sujeito é constituído por diversas vozes, enuncia-se em polifonia, onde seus discursos possuem variadas fontes de diferentes espaços sociais.

Para captarmos o contexto dos jogos de RPG sob a ótica da análise do discurso e seus conceitos, devemos considerar que Fernandes (2007) esclarece que:

A noção de **memória discursiva** não se refere a lembranças que temos do passado, a recordações que um indivíduo tem do que já passou. Como atesta Pêcheux (1999^a, p. 11): *a estruturação do discurso vai constituir a materialidade de uma certa memória social*. Esse espaço de memória como condição do funcionamento discursivo constitui um corpo sócio-histórico-cultural. Os discursos exprimem uma memória coletiva na qual os sujeitos estão inscritos. É uma memória coletiva, até mesmo porque a existência de diferentes tipos de discurso implica a existência de diferentes grupos

sociais. Um discurso engloba a coletividade dos sujeitos que compartilham aspectos socioculturais e ideológicos, e mantém-se em contraposição a outros discursos. Trata-se de acontecimentos exteriores e anteriores ao texto, e de uma interdiscursividade, refletindo materialidades que intervêm na sua construção (FERNANDES, 2007, p. 33-34)

Apesar do RPG se mostrar uma excelente ferramenta de mediação para o trabalho pedagógico, não podemos esperar que ele faça o trabalho por si só, como se entregasse um tabuleiro de damas a dois estudantes e deixasse que eles jogassem. Os jogos de interpretação de papéis são apenas o instrumento, o professor precisa assumir o papel de mediador entre os sujeitos alunos e a aprendizagem.

Portanto, é importante ter em mente que o professor-mediador será como um regente de uma orquestra sinfônica: irá reger o espetáculo e estará a par de tudo o que ocorre com os participantes. Os alunos serão como sua orquestra, todos com seus papéis e participantes como parceiros na construção do conhecimento e protagonizando o processo de ensino-aprendizagem.

4 A BANDEIRA DO ELEFANTE E DA ARARA

A Bandeira do Elefante e da Arara (doravante ABEA) foi o livro de RPG escolhido como base para a criação de uma aventura pedagógica na busca de se aplicar um jogo de interpretação de papéis em sala de aula. Como já foi explicado detalhadamente na dissertação motivadora para esta proposta pedagógica, trata-se de um RPG cujas aventuras são vividas no período do Brasil colonial e das Grandes Navegações, ou seja, ele é facilmente adaptado para uma aventura dentro dos séculos XV, XVI ou XVII.

Por conta das características de um cenário no Brasil Colônia, os aventureiros não têm acesso a tecnologias atuais como internet, energia elétrica, telefonia móvel e outros avanços da humanidade. Esse jogo mostrou-se com bastante identificação referente ao contexto sociocultural das comunidades tradicionais ribeirinhas localizadas no interior da Reserva Extrativista Terra Grande-Pracuúba (RESEX), onde a intervenção pedagógica foi aplicada.

Sobre esta RESEX, CRUZ (2014) explica detalhadamente que:

A RESEX TGP está localizada na região do Marajó-PA, no interior da área dos municípios de São Sebastião da Boa Vista e Curalinho, tem seus limites territoriais e coordenadas geográficas definidos no Decreto de criação da Reserva (BRASIL, 2006b), com uma extensão de 194.695 hectares que se estende pela zona rural dos municípios de Curalinho e São Sebastião da Boa Vista (SSBV), é composta por uma rica biodiversidade incluindo populações humanas que se constituem aproximadamente de 800 famílias, 5.000 pessoas agrupadas em 24 (vinte e quatro) comunidades extrativistas (ICMBIO, 2011b). O quantitativo de famílias, pessoas e comunidades ainda é uma informação estimada pelo órgão gestor (ICMBio) porque a Reserva ainda não realizou o cadastramento das famílias residentes no território da RESEX para obter um número mais exato. (CRUZ, 2014, p. 90)

Portanto, é fácil entender a analogia dos modos de vida da cultura das comunidades residentes na RESEX Terra Grande-Pracuúba com o período colonial brasileiro, apesar de diferenças substanciais com o passar dos últimos anos, como a chegada, mesmo que tímida, de pontos de internet, a popularização de aparelhos smartphones entre os jovens, a chegada da energia elétrica por meio de ligações de linha e, já hoje, em 2022, com painéis solares instalados pelas prestadoras de serviço em parceria com o Governo Federal. Portanto, não será uma grande surpresa se operadoras de celular venham a oferecer cobertura também para essas áreas num futuro não tão distante.

Agora, sobre uma descrição mais detalhada do livro de RPG A Bandeira do Elefante e da Arara (ABEA), trata-se de uma obra dividida em 5 capítulos nomeados da seguinte maneira:

1. GUIA DO PARTICIPANTE: aqui o livro faz uma introdução aos jogadores iniciantes e explica os fundamentos dos jogos de RPG, apresenta o mundo ficcional e os atributos utilizados no jogo, explica o passo-a-passo para a criação de personagens, como ocorrem os combates e, por fim, o sistema de regras para o uso de poderes sobrenaturais.

2. O BRASIL NO ANO DE 1576: nessa etapa o livro faz uma abordagem do cenário do Brasil Colônia focando no século XVI, aborda o território e os povos que aqui viviam, tanto os nativos quanto os estrangeiros. Além de descrever a selva, o mar e os animais que aqui se encontravam. Esse capítulo também detalha as unidades de medidas adotadas na época, como eram realizadas as viagens, assim como o tempo que duravam e, por fim, explica o sistema de bens e suas produções em povoamentos litorâneos e vilas indígenas.

3. GUIA DO MEDIADOR: este capítulo é focado no mediador do jogo, ou como costuma se chamar mais popularmente, o mestre ou narrador. Ele aborda a responsabilidade do mediador em preparar as aventuras e orienta a mediação das sessões de jogo. Nesse capítulo ficam as informações sobre o comércio dentro do universo de ABEA, e a sessão do bestiário, que é a lista de animais, monstros e seres sobrenaturais encontrados no jogo e que, geralmente, se apresentam como antagonistas.

4. AVENTURA INTRODUTÓRIA: OS FOGOS DE BERTIOGA: nesse capítulo temos uma aventura pronta para ser jogada. O livro disponibiliza um roteiro, mapas e opções para o desfecho da jornada.

5. APÊNDICES: Aqui há um tópico especificamente para os professores que desejem adaptar o jogo para usá-lo em sala de aula. Há a bibliografia utilizada no livro, uma cronologia dos principais acontecimentos no Brasil e no mundo entre 1500 e 1650 e o livro encerra com uma ficha de personagem para ser fotocopiada para uso dos jogadores e do mestre no processo de criação de personagens.

O livro possui pouco mais de 200 páginas impressas em folha de excelente qualidade. Aliás, por falar em qualidade, o livro possui uma beleza rara entre os livros de RPG, as ilustrações são ricas em detalhes e muito expressivas para retratar a ação e imersão dos jogadores nas aventuras.

A obra deixa claro que os jogadores podem escolher assumir o papel de um humano, e oferece diversas categorias e etnias, podendo optar por um pajé de uma tribo indígena, um liberto africano, um mestiço caçador, um explorador europeu ou quaisquer outras opções que sua imaginação permitir que se enquadre para o período e local da aventura. Assim, permite-se que o jogador se inclua dentro deste mundo cheio de perigos e desafios.

Como bem podemos notar, este jogo é ideal para uma ambientação de regiões selvagens para aventuras entre florestas, rios, igarapés, igapós e tantas outras áreas geográficas que se aproximam da realidade do estudante de comunidades tradicionais residentes na RESEX. Mas se o mediador assim decidir, também pode optar por aventuras em áreas montanhosas, no semiárido, no litoral ou até em alto-mar.

Ilustração 15: Imagem usada no Escudo do Narrador, que é um acessório opcional que possui detalhes e tabelas sobre as regras do jogo em seu verso, para consultas rápidas do Mediador do jogo



Fonte: Rede RPG

Assim, é fácil entender como este jogo se adapta para identificar de forma muito análoga à formação sociocultural e identitária dos sujeitos estudantes alvo dessa intervenção pedagógica. No entanto, outras opções em cenários que poderiam ser voltados para ambientes metropolitanos, futurísticos ou aeroespaciais podem ser selecionadas; mas fogem significativamente do contexto histórico e geográfico do público-alvo a quem nos propusemos pesquisar.

Essa proposta pedagógica tem como foco apresentar atividades a serem realizadas com o RPG ABEA, porém, caso o professor não tenha acesso a esse livro básico de regras, apesar de ser largamente comercializado em diversos sites de lojas online de livros e departamentos, o docente é livre para pesquisar outros RPGs, muitos são até mesmo gratuitos, e há diversas opções de jogos desse gênero criados e voltados para serem aplicados no ambiente escolar. E com as regras básicas de quaisquer outros jogos de RPG, é fácil adaptar as atividades e o roteiro que aqui vamos propor para aplicação em sala de aula. Então mãos à obra!

5 ESCRITA, LEITURA E ORALIDADE: A Aventura Completa

O roteiro ou esquema da aventura é uma ferramenta que deve ficar em sigilo e no poder de quem será o mediador, não devendo ser compartilhado com os demais jogadores, pois a surpresa e os desafios devem ser resolvidos ao longo do jogo.

Após decidir acerca do RPG que será usado, e aqui, usaremos como base o jogo ABEA, o mediador/professor deve decidir o tipo de aventura que irá narrar aos jogadores. Assim como pensar no nível de dificuldade que irá colocar para os heróis. Isso evita que a sessão seja fácil demais se tornando entediante ou difícil a ponto de matar os aventureiros. Na hora de fazer um planejamento, uma fórmula que costuma dar certo é utilizar o conceito criado por Joseph Campbell da estrutura mítica do mito, a famosa jornada do herói. É um esquema simples, mas que garante a diversão de qualquer aventura, seja cinematográfica, literária ou rpgística. Vejamos o esquema na ilustração a seguir:

Ilustração 16: A Jornada do Herói, estrutura mítica do monomito criada por Joseph Campbell



É claro que nem todas as etapas precisam ser seguidas à risca numa aventura de RPG, e nem ao menos é obrigada estar invariavelmente na mesma ordem sugerida pela jornada do herói. Lembre-se de que a criatividade e a imaginação são o carro-chefe nos jogos de RPG. A jornada do herói é apenas uma sugestão, e o mediador deve ficar à vontade para escolher quais etapas trabalhar e assimilar para sua aventura. Mas respeitar alguns pontos é importante, como iniciar a aventura a partir da etapa “mundo comum”, que é quando se mostra o dia-a-dia normal dos jogadores antes que o “chamado à aventura” aconteça para arrancá-los do seu cotidiano. Lourenço (2002) exemplificou essa importância em sua palestra publicada nos anais do I Simpósio RPG & Educação:

O início do jogo acontece quando os personagens largam a vida do cotidiano e são colocados diante de uma situação-problema, ou então tem início um objetivo, uma busca, *quest*. Você está lá, vivendo seu dia-a-dia, e de repente seu filho é sequestrado. Pronto, você tem que descobrir onde está seu filho. Você não esperava por isso, mas agora tem que descobrir onde está o seu filho. Você vai deixar tudo de lado. Então, uma aventura de RPG começa assim. Você está vivendo sua vida normal e, de repente, alguma coisa acontece e tira do normal. (LOURENÇO, 2002, p. 31)

Como o mestre do jogo é livre para criar o tipo de aventura que será vivida pelos jogadores, aqui nesta proposta pedagógica faremos apenas uma sugestão muito comum entre os jogos de RPG e até de videogames, assim como já foi muito visto em séries e livros de aventuras. Considerando o cenário do RPG escolhido para esta atividade, um roteiro simples e eficiente para um grupo de aventureiros é criar um contexto em que eles cheguem a uma cidade ou vila e descubrem que ela está sendo assolada por um monstro. Por serem heróis em busca de uma fonte de renda para sobreviverem ou de glória para imortalizar seus nomes, os moradores ou governantes podem oferecer uma recompensa para os aventureiros derrotarem, matarem ou expulsarem a ameaça que está assolando a vila, seja por desaparecimento de pessoas, destruição de lavouras, alimentando-se do rebanho ou quaisquer outras intempéries que o monstro possa estar causando para os moradores locais.

Lembremos que, como é um jogo de RPG, há muitas opções e escolhas livres que os heróis podem tomar. Por isso não é interessante o roteiro da aventura ser muito fechado para não limitar demais a criatividade dos jogadores em decidir o rumo que desejam tomar. Assim, aconselhamos que o mediador crie o cenário, alguns personagens NPC (que são controlados e interpretados pelo próprio mestre do jogo), a ameaça que os heróis irão enfrentar, alguns mistérios e ajudas que podem receber, e assim deixar que tudo se resolva como um grande teatro improvisado.

Considerando o livro base de regras de ABEA, o mediador tem uma sessão de bestiário no livro, conforme já dissemos, que é uma listagem com a ficha de todos os monstros e animais

que fazem parte do universo de ABEA, além de descrever seus poderes, pontos fracos, características, etc.

Portanto, sugerimos a escolha de um antagonista muito popular na cultura amazônica, que é a lenda do mapinguari²⁶. Na sessão do bestiário do livro básico de regras de ABEA o mapinguari é descrito como um monstro de pele invulnerável, cujo único ponto fraco que pode causar algum ferimento é a boca. Ou seja, caso ele seja atacado por vários jogadores, eles logo irão perceber que não é tão fácil feri-lo. E se muitos jogadores resolvam atacá-lo, é um monstro que, pelas regras, facilmente pode resistir a uma série de ataques.

O mediador é livre para dar a explicação que quiser aos jogadores. No caso de nossa mediação, deixamos aqui a sugestão de que o monstro esteja se alimentando das vacas de um fazendeiro da região que gostaria de se livrar desse perigoso incômodo. Até mesmo sugerimos que um grupo de caçadores foi em busca da besta, mas que nunca mais voltou, essa informação pode ser muito útil para um estágio mais avançado da jornada (subtópico 5.6.6 Provação Suprema). Caso os jogadores não expressem pressa para a resolução dessa situação-problema, talvez no momento do diálogo alguém venha avisar que uma jovem filha do fazendeiro ou uma criança tenha fugido para a floresta onde o mapinguari tenha sido avistado. Talvez esse NPC possa oferecer algumas armas ou materiais de sobrevivência aos heróis para ajudá-los nessa busca. Será que conseguirão eliminar a ameaça do monstro e resgatar a criança? Vamos roteirizar essa aventura.

5.1 A Primeira Atividade: apresentação

Na primeira aula dessa intervenção pedagógica, é importante que o professor explique aos alunos os seus planos com a aplicação de um jogo de RPG para a sua aula. Caso os alunos não conheçam ou não dominem esse gênero de jogo, é papel do professor fazer uma introdução sobre a temática com uma explicação oral, porém, se possível for, há uma série de vídeos na internet que podem contribuir para que os alunos entendam melhor esse universo do RPG. Também existem reportagens sobre professores que aplicaram esse jogo em suas aulas, assim como registros de grandes eventos com temáticas voltadas para jogos de RPG. Essa é uma etapa importante para motivar todos os estudantes a participarem do jogo.

Após esse contato inicial com o RPG, é hora de explicar o tipo de aventura que os alunos irão participar. Considerando o jogo ABEA, iremos participar de um cenário cujo local

²⁶ É o monstro exibido na ilustração 11, página 92, da dissertação motivadora desta proposta pedagógica.

e época são o Brasil Colônia do século XVI ou XVII. O professor pode escolher um local que existiu de verdade, ou simplesmente criar uma localidade fictícia que se encaixe na época e região desejada.

Assim, é altamente recomendado que o professor-mediador apresente um leque de profissões que os jogadores poderão escolher para participar da aventura. Há uma quantidade realmente formidável de opções que podem ser inspiradas e aproveitadas desse período histórico. A seguir, listamos algumas possibilidades que podem, inclusive, se repetir entre os jogadores: caçador, guerreiro, guia, comerciante, médico, escritor (ou jornalista/correspondente), militar, membro da nobreza, bardo (cantor), pescador, padre, freira, pai ou mãe de santo, pajé, agricultor, viajante, marinheiro ou qualquer outra ocupação que o jogador deseje assumir. Vale lembrar que os estudantes também poderão escolher a etnia do seu personagem, das principais podemos listar: a europeia, a indígena, a africana ou uma mestiça entre essas etnias. É bastante improvável encontrar asiáticos no Brasil Colônia, porém, nada impede que o mediador permita uma ou outra exceção, afinal, para a imaginação, o céu é o limite.

5.2 O Próximo Passo: gênero textual ficha

A ficha é um gênero textual que pode ser encontrado em diversas etapas e situações da vida. Esteja você preenchendo uma ficha de inscrição para um concurso público, ou uma ficha de entrada em um hospital. As fichas estão presentes desde a solicitação de um documento até na isenção da taxa de inscrição para uma prova do ENEM.

Mas aqui, ela será a ficha em que consta os dados do personagem dos jogadores, e é importante que o professor-mediador esteja a par das regras do preenchimento da ficha de personagem. As regras estão detalhadamente explicadas no livro básico de A Bandeira do Elefante e da Arara (ABEA), porém, se o docente escolher utilizar um outro RPG, é importante que fique atento às regras do preenchimento da ficha de personagem do novo jogo selecionado. Depois de escolher o seu herói, o jogador irá preencher as características do personagem que ele tem em mente.

A orientação e supervisão do professor nessa etapa é importante para se manter a coerência dos personagens, pois soaria muito estranho um médico do século XVI que fosse mestre em capoeira. Ou um bardo que possuísse uma força colossal. Ou ainda um liberto capoeirista que dominasse a escrita em latim. Porém, qualquer característica escolhida pode ter alguma justificativa plausível. Por exemplo: um marceneiro poderia saber ler e escrever se

tivesse aprendido durante sua formação em um monastério, mas que abandonou a vida celibatária antes de se tornar padre. De qualquer forma, a palavra final é sempre do mediador.

A lista de habilidades de ABEA também é bem detalhada no livro básico de regras, são mais de 100 habilidades que estão divididas em 11 categorias: habilidades gerais; habilidades silvestres; armas; artes marciais; habilidades militares e navais; artes; instrumentos musicais; outros ofícios; estudos acadêmicos; línguas; e habilidades mágicas ou milagrosas.

Para ficar mais fácil a escolha das habilidades dessas categorias, é interessante que o professor distribua uma lista dessas habilidades para os jogadores, pois eles escolherão apenas 7 para compor seus personagens. Neste ponto, o professor pode simplificar essa lista, sem a necessidade de enumerar as mais de 100 habilidades disponíveis. Seria bastante improvável que algum jogador para uma breve aventura deseje que seu herói saiba tanoaria, que é a prática da confecção de barris/tonéis, ou falar evê ou fon (línguas africanas), a menos, claro, que o professor-mediador queira abordar temáticas que possam ser exploradas com povos dessas etnias.

Outra orientação para simplificar essa lista é: ao invés de disponibilizar toda a longa lista de habilidades no manuseio de armas, tal como dizer que um personagem sabe usar armas de corte, armas de golpe, armas de haste. Talvez seja mais prático resumir em armas brancas, arquearia e armas de fogo. Como bem sugere Marcatto (2002):

O RPG é jogado em grupos pequenos de seis a oito pessoas, e numa classe temos 30 ou 40 alunos. A primeira regra é a simplificação. Devemos optar sempre pela simplicidade, e não pela complexidade. Não é a complexidade, não é a criação de um monte de regras e de características de personagem que vai tornar a aventura mais interessante. Isso não é necessário. Podemos ter uma aventura muito interessante sem o uso de dados, características de personagem e aquelas coisas que dificultam o trabalho do professor com grupos grandes. É possível. (MARCATTO, 2002, p. 163)

Como Marcatto (2002) deixou muito claro, é importante que, para questões práticas, o professor simplifique e retire todo o excesso de regras que julgar necessário e dispensável para facilitar a fluidez da sessão do jogo.

Um conceito muito utilizado entre os RPGistas é a chamada Regra de Ouro. Ou seja, esta regra diz respeito à liberdade do narrador decidir o que irá ou não utilizar na sessão de RPG. Ele pode alterar, incluir ou excluir uma regra oficial se achar que poderá contribuir para a fluidez do jogo ou favorecer sua diversão ou eficiência. Então, professor, fique à vontade para aplicar a Regra de Ouro sempre que julgar necessário, mais uma vez: a decisão do mediador é a palavra final. É a lei.

5.3 O Próximo Passo: produção textual

Com o objetivo inicial da primeira atividade concluído, solicite aos estudantes que criem um *background* de seus personagens. O *background* trata-se de um gênero de texto cuja principal finalidade é apresentar o seu herói que será representado pelo jogador na aventura a ser vivida na sessão de jogo. Ou seja, o mediador deve instruir os estudantes a fazerem uma descrição física, psicológica e da vida do personagem. O aluno deve dar-lhe um nome, dizer sua idade, se possui família, contar como vive, talvez revelar um sonho ou objetivo de vida, pois a motivação do personagem é um elemento importante para sua interpretação de jogo, enfim, dizer como seu personagem é e como ele chegou até ali.

Algumas dessas informações podem faltar no texto produzido pelo aluno, mas cada detalhe informado pode ser aproveitado pelo mediador durante o jogo. Esta é uma atividade, inclusive, que pode ficar para ser feita como dever de casa, caso o tempo de aula se encerre antes que todos os textos sejam concluídos.

Para maior imersão na vivência do personagem, aqui, o professor tem a oportunidade de pedir para que os estudantes façam um desenho de seus personagens. Será útil para a próxima etapa do jogo, pois, o desenho é uma ótima expressão comunicativa e enriquece a experiência de apresentação do personagem por parte dos jogadores.

5.4 Apresentação dos seus personagens: atividade de oralidade

Nesta segunda etapa, já provavelmente no segundo dia de aula, os estudantes podem sentar em formação circular na sala para apresentar seus personagens. Note que essa postura já lembra as rodas em torno das fogueiras para a prática da contação de histórias. E agora todos terão a oportunidade de exibir seus desenhos e apresentar seus heróis por meio do *background* criado pelos jogadores. Aqui o professor-mediador tem a oportunidade de fazer algumas perguntas para incentivar a oralidade e expressão verbal dos estudantes-jogadores.

Após esta etapa, a sessão do jogo é oficialmente iniciada com a aventura. O que nos levará para a próxima atividade.

5.5 O início da sessão: a preparação para a jornada

Os jogos de RPG têm como seu pilar principal a narração de uma história criada em tempo real de modo coletivo entre jogadores e mediador.

Aliar a prática cultural do RPG, ou a técnica da narração interativa, à educação implica, entre outras coisas, transformar professores e alunos em narradores. Um narrador deve ser capaz de criar o roteiro de aventura, além, é claro, de conduzir uma história na qual os personagens principais não estão sob seu controle. (RICON, 2002, p. 149)

O professor e os alunos, nessa etapa da aplicação da proposta pedagógica, irão se tornar contadores de história e, juntos, trabalharão para a produção de uma narrativa de aventuras e desafios que seus heróis viverão enquanto o jogo estiver sendo aplicado em sala de aula. Ou seja, os sujeitos alunos participam de forma ativa e direta do processo de ensino e aprendizagem como enunciadores do discurso.

Agora, o professor mediador deve escolher o grupo inicial de jogadores que irá compor a primeira cena de jogo. Dependendo do número de alunos, se inserir muitos jogadores simultaneamente na mesma cena, talvez possa criar uma aglomeração ao ponto da atividade se tornar improdutiva. Assim, deve-se cuidar com atenção a quantidade de alunos selecionados para a cena inicial. Portanto, o professor irá reger seus alunos como um maestro faz a regência de uma orquestra, avisando a parte em que cada um deve decidir, falar e interagir. Até chegar ao ponto, se assim decidir o professor-mediador, de colocar todos juntos na mesma cena do jogo.

Uma dica que pode facilitar a interação entre jogadores é determinar que todos ou, pelo menos, a maioria deles, se conheçam já desde antes do início da sessão, o processo de conhecer uma pessoa nova pode se tornar maçante e lento entre jogadores que possuam pouca experiência de jogo.

O uso de mapas é outro instrumento de jogo que pode colaborar bastante com a imersão dos jogadores e a compreensão do cenário, além de permitir a leitura de um gênero que foge do código verbal, meramente textual. Também introduz um novo conhecimento cartográfico nas aulas e dá uma noção de direção aos participantes sobre os pontos cardeais referente à região. O mapa pode ser inspirado em uma região ou simplesmente criado pelo mediador. É interessante expor escala de distância, nomes de locais, pontos cardeais, acidentes geográficos e quaisquer informações que o docente julgar enriquecedoras para a leitura de mapas ao longo do jogo.

Caso o professor disponha de caixas de som, ela pode se revelar uma ferramenta para aumentar a experiência dramática do jogo; isso por possibilitar o uso de músicas de fundo que remetam à cena em que se está passando a aventura. Seja uma música de ação em um momento de combate, ou até mesmo sons da natureza enquanto a jornada ocorre pelas florestas. No RPG, o que conta é a criatividade da escolha do mediador.

Então é isso. Já está tudo pronto para a jornada? Então vamos começar!

5.6 A Jornada do Herói: o roteiro do jogo

Como já dissemos, o professor-mediador é livre para criar sua própria jornada, o roteiro, a aventura. Porém, para deixar um material completo para quem deseja aplicar o RPG como instrumento de mediação pedagógica, criamos a seguir a sugestão de um roteiro que pode ser seguido pelo docente na regência da sua aula lúdica com uma aventura pedagógica. Isso visando possibilitar aos jogadores uma aventura no mundo dos jogos de interpretação de papéis inserido e adaptado a um ambiente escolar.

Como sugerimos o uso da Jornada do Herói para roteirizar a aventura a ser jogada em sala de aula, vamos nos pautar nela para a sugestão que se segue.

5.6.1 O Mundo Comum

Nessa etapa, retrate o cotidiano dos heróis. Determine que o grupo de aventureiros está com muita fome e sede durante a chegada a uma vila depois de alguns dias de viagem. Assim, eles precisam buscar um local para se alimentar e beber algo. Talvez alguém sugira procurar por uma estalagem, restaurante, bar, hospedaria ou quaisquer outros estabelecimentos. Procure incentivar o jogador a falar. Talvez ele queira buscar informações do local. É, por exemplo, uma vila pequena de moradores que prestam serviços a um fazendeiro da região e comercializam com viajantes. Não se esqueça da descrição do local também. Sugerimos o exemplo a seguir:

“– A nossa aventura se passa no estado da Bahia e nós estamos no ano de 1538. Então esqueçam que existam energia elétrica, motores a gasolina, carros, internet, tudo de moderno. Vocês finalmente estão chegando à pequena vila de São Jorge de Ilhéus depois de 5 dias de viagem caminhando por uma pequena trilha vinda de Porto Seguro, que fica ao sul dessa vila. Vocês atravessaram lindas praias de uma areia bem branca e fininha, o mar é de águas azuis com ondas enormes quebrando na beira da praia. Agora já é quase meio-dia e cada um de vocês está com a garganta seca porque beberam o último gole de água naquela manhã. A fome também

está apertando. De longe podem ver que a rua está deserta, mas percebem que as casas estão quase sempre de portas abertas. O que pretendem fazer agora?”

Certifique-se de que, se eles procurarem algum movimento, poderão encontrar um bar ou taverna aberta com alguma água de coco e almoço para vender. Caso desejem almoçar, há carne de caça, peixes e alguma bebida e pão no restaurante. Mas não há hospedaria na vila, ela é pequena, foi fundada há dois anos e não está acostumada a receber visitantes.

No restaurante/taverna/estalagem há uma excelente oportunidade para introduzir novos jogadores na trama. Talvez um garçom ou garçonete ou o dono ou a dona do estabelecimento. Ou mesmo quem sabe apenas algum frequentador que seja morador da cidade. Após acomodar os jogadores para uma refeição e um breve descanso, você pode voltar sua atenção para um ou mais jogadores que decida colocar dentro da mesma taverna:

“– Você e seus amigos acabaram de almoçar e estão pensando no que ouviram do senhor administrador daquelas terras, o fazendeiro Francisco Romero²⁷. Ele disse que enviou três caçadores para dar cabo da besta que estava comendo suas vacas, esclareceu que se passaram duas semanas e os caçadores não voltaram. E pior: mais uma vaca desapareceu naquela noite. Assim, se precisava eliminar essa fera antes que fizesse mais vítimas! Então, quando vocês estavam terminando de comer, perceberam que entrou um grupo de viajantes na taverna e estavam almoçando. Eles não parecem muito ricos, mas parecem jovens, fortes e corajosos para viajar por aquelas terras. Talvez aceitassem o trabalho do Dom Francisco Romero.”

A partir daí, o jogador ou jogadores moradores de Ilhéus irão interagir com os jogadores viajantes. Caso haja interesse dos aventureiros, os moradores de Ilhéus os levariam para falar com Francisco Romero. E eis que aqui vamos entrar na segunda etapa da aventura que o professor-mediador colocará em prática com seus alunos aventureiros.

5.6.2 O Chamado à Aventura

Após essa interação inicial entre dois grupos de personagens, todos podem ir se encontrar com Francisco Romero em sua residência. Ele possui uma fazenda de tamanho modesto. Notam-se nela apenas 4 cabeças de gado restantes dos ataques do monstro misterioso, uma plantação de cana-de-açúcar e algumas hortas menores plantadas para consumo próprio.

Na reunião, o professor-mediador assumirá o papel de Francisco Romero, que é um NPC (personagem sem jogador). Ele irá explicar aos heróis que uma fera está comendo seus

²⁷ Personagem histórico, foi espanhol nomeado pelo donatário Jorge de Figueiredo Correa, da Capitania de Ilhéus, como administrador dessas terras.

animais. Então, enviou três caçadores em busca do primeiro animal desaparecido, mas que não voltaram, e o pior é que mais uma vez uma das poucas vacas que lhe sobraram desapareceu naquela noite. Romero deve oferecer uma recompensa pela cabeça da besta. Caso ainda falte algum aluno para entrar no jogo, neste momento verifica-se uma boa oportunidade para ser introduzido como trabalhador da fazenda, e podendo servir como guia ou reforço para o grupo. Se os personagens não possuem armas de fogo, talvez o fazendeiro possa oferecer algumas armas e equipamentos para ajudar na busca.

5.6.3 O Encontro com o Mentor

Quando os personagens forem se preparar para a caçada, mais um NPC (No Player Character/personagem sem jogador) deve estar tomando conta do almoxarifado ou armazém da fazenda de Francisco Romero. Providencie que seja um índio ancião, pois um personagem indígena pode nos remeter a um profundo conhecedor, alguém que sabe sobre a floresta. Este ancião pode dar-lhes alguns conselhos, alertar que a floresta guarda muitos perigos, e nem sempre são apenas meros predadores que estão matando os animais da fazenda. Pode alertar inclusive a existência de monstros e bestas terríveis que podem estar causando o desaparecimento dos animais. E dado que uma vaca inteira desaparece, uma onça pode levar um bezerro com ela, mas uma vaca adulta parece bem menos improvável.

Esse alerta pode aumentar a preocupação dos personagens, que talvez achassem que estivessem atrás de um animal selvagem. O velho então deve oferecer um humilde ritual de boa sorte aos aventureiros. Se houver algum personagem padre ou católico mais fervoroso, é possível que negue a oferta por conta dos seus princípios religiosos, pois pode acabar considerando uma oferta pagã demais para aceitar.

Caso algum jogador aceite a ajuda do ancião, aqui não precisa jogar os dados pelo NPC, é mais simples que considere que ele tenha obtido sucesso em seu ritual utilizando seu fumo e um tubo de soprar como um grande cachimbo. O ritual de boa sorte dará um bônus por 24h em todos os testes que o personagem fizer em +1 nos dados. Ou seja, sempre que o jogador realizar um lance de dados para verificar se é bem sucedido em alguma ação, ele receberá mais um ponto na contagem do resultado do seu lance. Na tabela seguinte, verificamos quantos pontos são necessários para ser bem sucedido em cada nível de dificuldade de uma ação que queira que seu personagem realize.

Lembrando que, segundo as regras do livro básico de ABEA, cada teste é realizado com o lance de três dados de 6 faces, dentro do universo do RPG, chamamos este lance de 3d6.

O total do valor somado dos 3 dados determinará se o personagem foi bem sucedido em sua ação. Sendo que a tabela de dificuldades para ações fica assim:

FAÇANHA	VALOR
Fácil	12
Intermediária	15
Difícil	18
Lendária	21

Se o livro não determinar a dificuldade da ação em alguma regra, fica a critério do mediador julgar e decidir a dificuldade da ação a ser realizada pelo herói. Caso o jogador deseje realizar uma ação em que ele já possui certa experiência ou conhecimento na área, ele receberá um bônus que é somado ao número alcançado no lance de dados. O valor do bônus é determinado pelo nível de domínio que o personagem possui em certa área. E cada personagem tem de zero a três pontos no nível de conhecimento/experiência/saber em cada habilidade que ele escolheu no início do jogo. Por exemplo:

Nível 0	Nenhum bônus
Nível 1 (aprendiz)	+3 de bônus
Nível 2 (praticante)	+6 de bônus
Nível 3 (mestre)	+9 de bônus

5.6.4 A Travessia do Limiar

Essa etapa é representada pela chegada do herói a um local que nunca esteve antes. Busque mostrar que eles estão em um local diferente do que estão acostumados. Diga que por algum motivo misterioso, justo naquela região não há som de pássaros, insetos e outros animais. É como se eles fossem surdos, nada poderia ser ouvido além do som dos próprios passos sobre as folhas secas que estão no chão.

Talvez nesse momento de caça os personagens tenham a chance de fazer testes de rastreamento e localização. Dependendo dos sucessos, deixem que encontrem alguns rastros que o monstro possa ter deixado para trás. Por exemplo, desde uma montanha colossal de fezes, a carcaça da vaca destrocada durante uma refeição. Isso, de modo que descarte a ação de uma onça, que é o maior predador terrestre da região. Por fim, o aparecimento de pegadas gigantes pode denunciar o tamanho da fera. Se por acaso algum personagem tiver a habilidade do conhecimento “folclore” (indicado na tabela de personagem), que abrange os saberes do

imaginário da cultura da floresta, assim, ele pode fazer um teste para tentar identificar que monstro seria aquele.

Caso tal personagem seja bem sucedido, ele saberá que monstro é. Assim, dependendo da sua escala de sucessos, o mediador pode fornecer mais informações sobre o monstro. Então, se tiver 12 pontos (somado com o bônus) no lance de 3d6, ele saberá que é um monstro das lendas e não um animal comum. Seria um monstro com mais de 300kg, pelo tamanho da pegada, pode chegar aos 500kg; caso o jogador some 15 pontos, ele saberá que se trata do mapinguari, e que ele tem um corpo muito forte com uma boca mortal e gigantesca no meio do tronco, podendo inclusive conhecer sua anatomia de forma geral. O jogador alcançando 18 pontos ou mais, terá conhecimento até mesmo do ponto-fraco do mapinguari, que é a sua boca. Isso porque todo o restante do corpo é coberto por uma pelagem tão pesada e espessa que o torna invulnerável a qualquer ataque. Agora, se por acaso, ele alcançar uma pontuação lendária de 21 pontos (somados com o bônus), ele poderia ter participado de uma caçada de um mapinguari no seu passado e conhece pessoalmente muito bem os perigos da fera.

5.6.5 O Ventre da Baleia (testes, aliados e inimigos)

Vamos pular o detalhamento da etapa do ventre da baleia. Uma vez que nossos heróis já fizeram amizades entre si como forma de somar aliados para si mesmos. Essa etapa na Jornada do Herói diz respeito à fase em que o herói, além de ser submetido por testes e ter contato com rivais e antagonistas, ele também faz aliados. Mas como o jogo é célere por se tratar de um RPG com fins pedagógicos, é aconselhável considerar que essa etapa já está cumprida.

Pois os testes já foram citados na etapa anterior, após a travessia do limiar, para rastrear a fera, encontrar a carcaça da vaca e identificar o monstro. Por fim, caso o mediador desejar, ele pode usar o bestiário para colocar inimigos menores para ameaçar e desafiar os heróis. Porém, por ser uma aventura pedagógica, as ações de combate costumam estender demais o tempo de jogo. Por isso recomendamos que elas não sejam exploradas em sala de aula, a menos que haja um bom tempo livre, como em uma ação extraclasse. Mas uma área pantanosa que precisa ser atravessada pode se apresentar como um ótimo desafio caso o docente-mediador julgue conveniente. O mediador pode ainda buscar outras intempéries geográficas ou climáticas que possam causar adversidades na jornada dos sujeitos alunos no papel de heróis dessa aventura. Desde tempestades tropicais capazes de derrubar árvores e provocar relâmpagos que causem queimadas, até corredeiras que precisem ser atravessadas ou cachoeiras escaladas.

5.6.6 Provação Suprema

É hora do desafio final. Então, por meio do discurso narrativo do jogo, permita que os aventureiros dos sujeitos alunos enfrentem o mapinguari. Caso eles sejam bem sucedidos nos testes de rastreamento e navegação terrestre, permita que eles achem o mapinguari. Caso eles não tenham bons resultados, inverta a situação, e faça com eles sejam surpreendidos pela criatura lendária.

Durante o confronto, permita que ataquem como quiser o monstro, e descreva a cena como se nada pudesse machucá-lo. Talvez o mapinguari derrube uma árvore na direção dos heróis, talvez ataque. Evite que algum personagem morra, um ferimento grave deve ser o suficiente para causar pânico e convencê-los de fugir caso desconheçam o ponto fraco do mapinguari.

Porém, caso algum jogador insista em enfrentar o poder destrutivo do monstro lendário, e seus pontos de vitalidade venham a zerar, para evitar uma morte prematura, apenas considere que o herói foi nocauteado e se encontra ferido e desacordado, algumas costelas quebradas ou outro osso do corpo pode ser uma punição suficiente para uma ação imprudente diante de uma ameaça tão grande.

Portanto, se os heróis decidirem fugir, eles podem encontrar um abrigo, talvez uma caverna ou uma árvore oca. Lembra do grupo que desapareceu há duas semanas no início da aventura? É hora de encontrar um dos caçadores. Descreva, enquanto mediador-narrador, um corpo agarrado a um caderno sujo de sangue. Permita que leiam o que está agarrado no caderno que, na verdade, como sujeitos jogadores, os alunos descubrem ser um diário. E na última página desse objeto próprio de escrita pessoal, entre manchas de sangue, está escrito o que o mediador-narrador deve ler em voz alta para todos os jogadores, ou, se desejar, permitir que um dos jogadores-personagens leiam pessoalmente o que seu herói encontrou:

“Fui mortalmente ferido por aquele monstro. Descarregamos nossos arcabuzes na fera, mas ela não sentiu nada. O jovem Tomás não teve chance de um segundo tiro, e seu corpo já estava sendo destroçado pelas mordidas do monstro. Gabriel, que era o mais experiente, sacou seu facão e um segundo antes de ser mordido pela besta, estendeu seu braço e pude ouvir um grunhido de dor quando a lâmina atingiu sua boca que jorrou seu sangue. Porém, a fera ficou mais furiosa ao atacar Gabriel e ainda me acertou com uma de suas garras. Eu só consegui fugir porque o monstro ainda extravasava sua ira sobre o corpo de meu amigo. Mas estou muito ferido. Tenho sede.”

Os heróis, a partir daqui, precisam deduzir com base no que está no texto lido por eles, que o ponto-fraco do mapinguari é a boca. Com essa informação, procure facilitar o combate,

mas não a ponto de entregar a vitória sem uma boa luta, apenas descreva sinais de cansaço por parte do mapinguari, e alguma debilitação por conta dos ferimentos. É possível que nesse confronto final algum personagem tombe gravemente ferido ou até mesmo venha a perder sua vida na luta. Mas com um punhado de personagens não deve ser tão difícil enfrentar um mapinguari. Sem esquecer que, se faz menos de 24h da bênção do pajé ancião da fazenda, todos que aceitaram seu ritual possuem um ponto extra de bônus em todas as suas ações.

5.6.7 O Caminho de Volta

Após a vitória do grupo sobre o monstro que estava aterrorizando o pequeno povoado de Ilhéus, é hora de retornar para a fazenda. O grupo vai ter que decidir como irão provar a sua vitória. Levando o corpo inteiro? Apenas um dente? Uma mão da fera? Isso deverão decidir coletivamente. Optando por levar o corpo inteiro, podem vender sua pele a um ótimo preço e ganharem bem mais do que a recompensa oferecida por Francisco Romero.

5.6.8 Recompensa e o Retorno à Vida Comum

Ao retornarem para a vila de Ilhéus, o grupo de aventureiros é recebido como heróis. Os jogadores, nossos sujeitos alunos dessa jornada, recebem suas recompensas pela vitória contra o monstro que estava aterrorizando a vila e comendo os animais. Os feridos serão tratados até que se recuperem. Os jovens aventureiros serão tratados como heróis. Considerando a sociedade do século XVI, o professor, no papel de mediador, pode narrar que as jovens mulheres pedirão aos seus pais que lhes ofereçam em casamento aos personagens masculinos. Quanto às personagens femininas, podem receber pedidos de casamento dos homens solteiros da vila. O escrivão real contará sobre seus atos de bravura para a coroa portuguesa e seus feitos serão lembrados através dos séculos até se tornarem lendas daquela região. Talvez até ganhem um monumento em sua homenagem na praça central de Ilhéus recebendo o título de Salvadores da Vila São Jorge de Ilhéus.

E podemos dar a jornada como encerrada com o retorno à vida comum dos heróis, que podem levar suas vidas como antes dessa grande aventura, porém, agora são mais experientes, mais fortes, e com a vida mudada de tal maneira que nunca mais será como antes de suas chegadas à pequena e jovem vila de Ilhéus. Portanto, agora chegamos ao fim dessa campanha de RPG.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: O Fim da Jornada

Como pudemos verificar na aventura acima roteirizada, o RPG abre portas para uma série de atividades educacionais que extrapola os limites da disciplina. Há a possibilidade, inclusive, de realizar sessões de jogo em conjunto com outros professores de diversas matérias.

Professores de outras disciplinas também podem adaptar o jogo para suas próprias matérias, como um professor de História que pode focar a sessão de jogo em momentos históricos ou demonstrar o funcionamento das lavouras de cana-de-açúcar, como era dividida a sociedade na época. Daí trazer mais personagens históricos. Um professor de geografia pode focar na leitura de mapas, regiões, relevos, acidentes geográficos, clima, cidades e estados. Se for um professor de ciências, talvez se interesse em falar da fauna e da flora da região ou do funcionamento do corpo humano em certas situações de jogo, desde primeiros-socorros até em desempenho físico por conta dos esforços da aventura. O professor de matemática pode buscar cálculos que envolvam compras de equipamentos, alimentos, economia, tempo de viagem etc. O professor de educação física terá a oportunidade de explorar desafios físicos a serem superados com corridas, natação, escaladas e toda variedade de ações possíveis no jogo. Como já sugerimos, o professor de português pode abordar diversos gêneros textuais, produção textual e atividades de oralidade e leitura. Enfim, como já dissemos: a imaginação é o limite.

Podemos notar também que, antes mesmo do jogo iniciar, os estudantes realizaram exercícios de criatividade e imaginação com a produção textual do *background* de seus personagens. Em seguida, há uma exposição verbal e não-verbal da criação de seus heróis através do desenho e da explicação de quem serão na aventura que será vivida.

A interação e o diálogo estão presentes ao longo de todo o jogo. O acesso a outros gêneros textuais como a ficha, o diário e mapas mostra-se bastante produtivo enquanto reconhecimento de formas de dizer, ou seja, de modos enunciativos. O professor-mediador possui a liberdade para inserir quantos gêneros julgar oportunos, como poesias, textos de informação tão explorados na aurora da Literatura Brasileira no século XVI, sobretudo de matriz portuguesa. Ainda temos opções como textos jornalísticos, cartas, listas de compra e o que mais a criatividade permitir na realização das atividades de leitura e também de escrita.

Não aplicamos apenas a leitura de diversos gêneros textuais, mas também atividades relacionadas à compreensão e à interpretação de textos, pois são práticas que se fazem presentes no jogo. A exemplo disso, podemos destacar a necessidade de se inferir qual seria o ponto-fraco do antagonista da aventura aqui proposta a partir de informações colhidas a seu respeito no diário encontrado pelos protagonistas.

O professor também pode evidenciar aos estudantes que eles passaram pela jornada do herói, e como é valorosa a criação de uma narrativa com elementos desse conceito, inclusive, adotando algumas dessas etapas nas aulas de redação sobre o tipo textual narração.

O debate sobre o experimento dessa proposta de intervenção pedagógica pode explorar vários pontos da sessão de jogo: desde a criação do próprio personagem-jogador e dos NPCs, como foi o encontro com o pajé indígena e seu largo conhecimento sobre a floresta, até sobre ações e decisões tomadas na aventura e os diversos gêneros textuais e suas funções dentro do contexto em que foram empregados.

Outra atividade que também pode ser realizada é uma produção textual do gênero diário, na qual o estudante escreve um texto em primeira pessoa como se fosse o próprio herói com quem jogou na aventura.

Assim, com esta proposta pedagógica, buscamos atingir o objetivo de colaborar decisivamente com todos os docentes desejosos de enriquecer suas experiências educacionais junto com seus alunos por meio de um ensino lúdico e proativo, efetivando a possibilidade do sujeito aluno de se realizar em suas enunciações, nas relações entre a oralidade, a leitura e a produção escrita, partindo do reconhecimento e questionamento de sua identidade cultural. Portanto, percebemos o quanto o RPG pode ser utilizado como um eficiente instrumento de um ensino que proporciona a manifestação das diversas vozes presentes na formação identitária da cultura em movimento dos sujeitos alunos participantes dessa proposta. Cabe ao professor decidir aproveitar essa ferramenta e como aplicá-la em suas aulas. Muito obrigado!!!

Background do Personagem Daniel Avelar (navegador)

R= o nome dele navegador daniele avelar
 R= u meu navegador (muito) tem 25 Anos ele não
 R= tem mulher ele navega muito atravessa os
 R= 2 Sinos muitos de Javira muito bicho de t.
 B= Odas as macas Pretende ver mais e muito
 R= bicho ele tem muito desafio como Guerra
 R= no mar luta de espada muito desafio
 R= Passa fome mais ele consegue chegar
 R= a sua conquista ele chega na terra
 R= tem armadilha ele vai atento mais ~~uma~~
~~R=~~ armadilha consegue, Pegar ele ai
 R= chega Quem colocou e ele bate muito
 R= nele prende ele ai vai vai a te consegue
 R= se fugir acha uma pedra de ovo ai
 R= ele ducha de conquista ele fica rico e
 R= é isso pode sonhar mais, mais depois de
 R= tanto tempo da vontade nele ele
 R= pega o seu navio vai para o mar ele
 R= Finda a sua sua historia no mar
 B= ai ele avomou multe ele e a multe
 R= dele tivero 2 filhos e é o ~~o~~ Fim, 20 Light

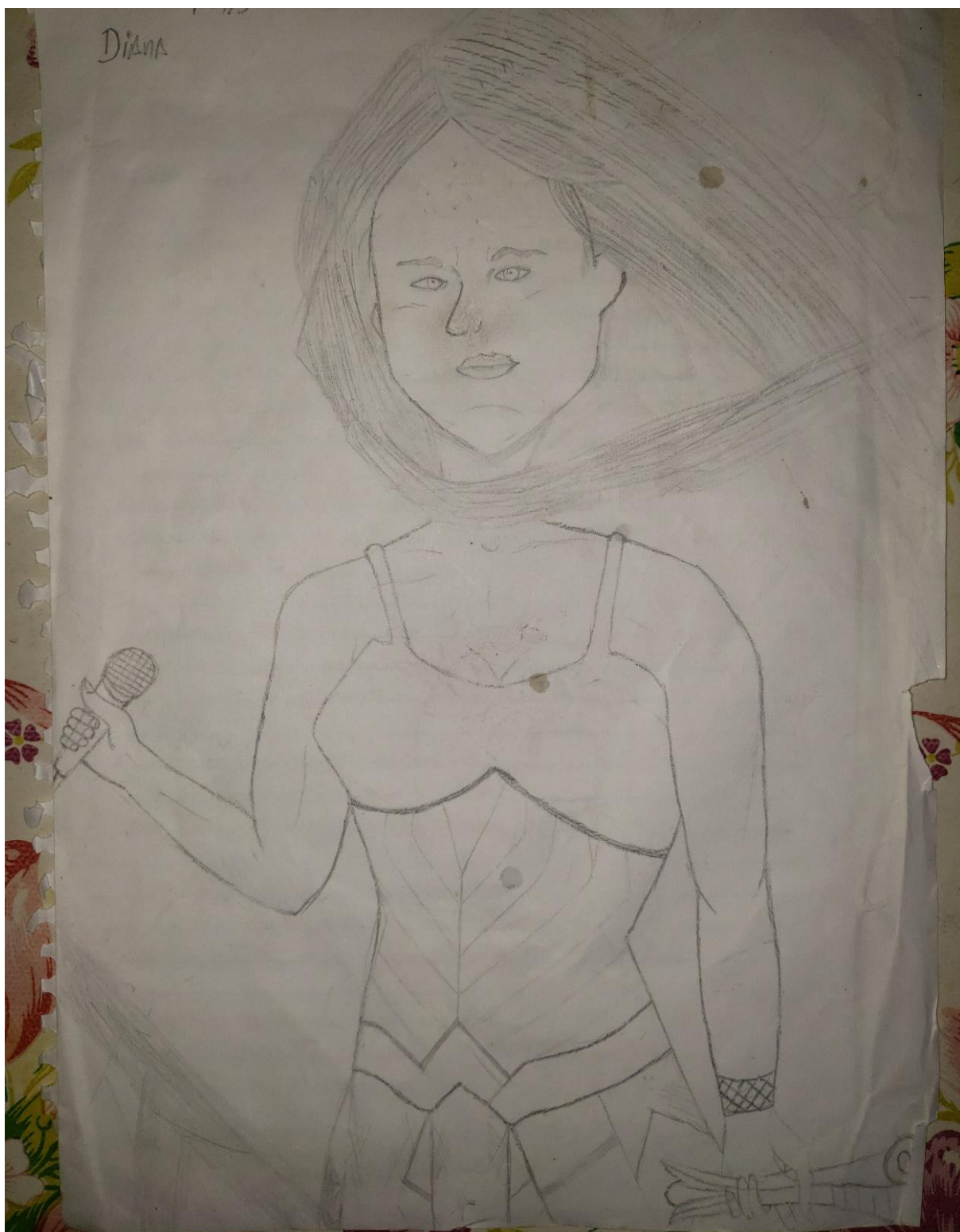
Desenho do Personagem Daniel Avelar (navegador)



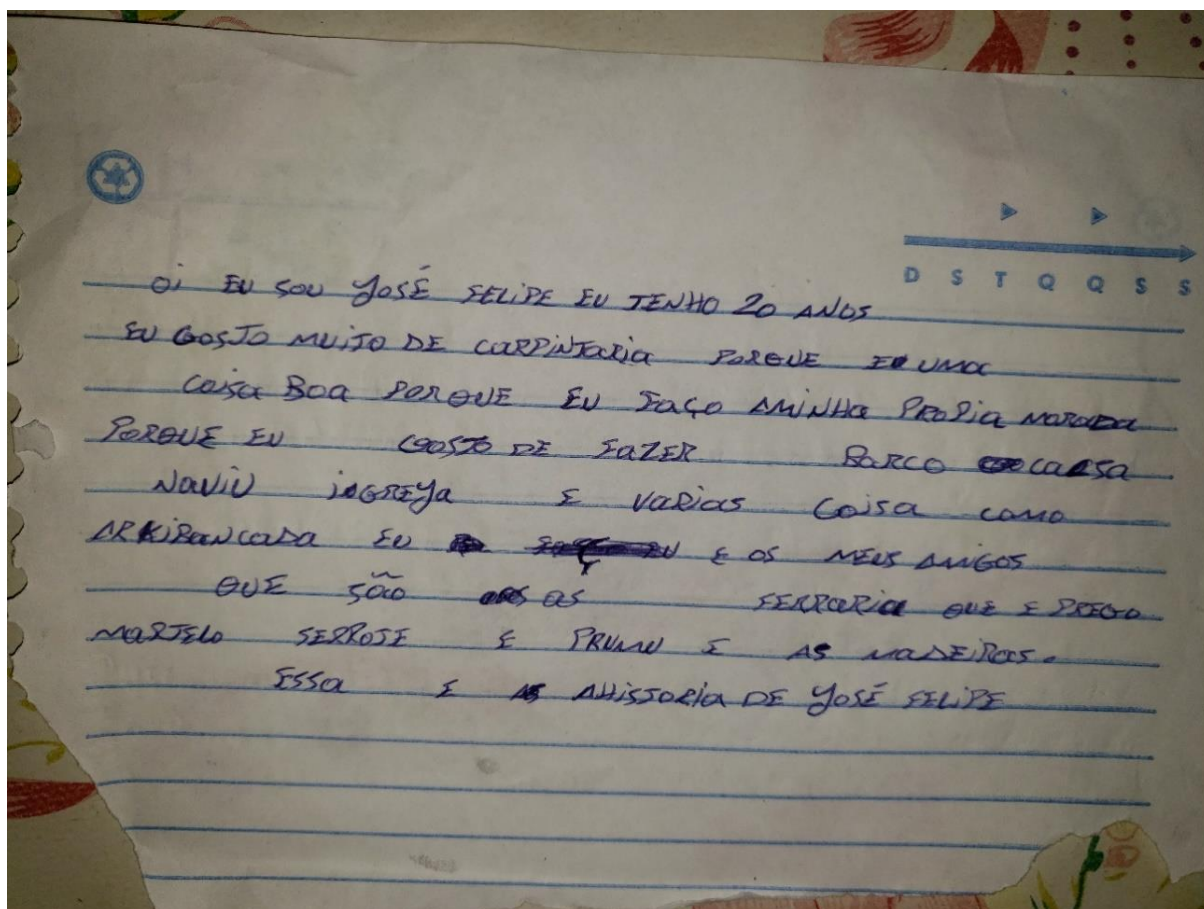
Background da Personagem Diana Castro (Barda/Cantora)

O nome da minha personagem é Diana ela tem
 18 anos ela aprendeu a cantar com a mãe dela a
 voz dela é muito bonita e ela tem 9 anos
 de idade o sonho dela era cantar ela é uma
 cantora muito famosa ela é muito bonita tem os cabelos
 loiros ela é branca de olhos azul tem as
 pernas gracas singulares em fim ela tem um corpo na
 medida do possível não tem quem resista ela é uma
 mulher corpo e alma ela é perfeccionista não tem
 nada igual a ela

Desenho da Personagem Diana Castro (Barda/Cantora)



Background do Personagem José Felipe (carpinteiro)



Background da Personagem Daniela Martins (nobre)

Daniela fazia parte de uma família nobre. Mas devido a uma acidente a família se separa. Jovem morreu, queimada. Daniela tinha apenas 15 anos de idade. Essa jovem além de linda tinha os olhos verde, era muito inteligente, de gostava muito de aventuras, jovem de muita coragem carinhosa, e com muita vontade de vencer na vida, não tinha medo de nada.

Também tinha talento com alguns instrumentos musicais. Sabia manusear a espada, e outras armas.

Ficha do Personagem Augusto (fazendeiro)

FICHA DE PERSONAGEM

Nome *Fazendeiro Augusto*

Idade *26*

Características

- 1 *Contagioso*
- 2 *Trabalhador*
- 3 *Paciente*

Condição física

Resistência

Dano crítico

Anotações: _____

Histórico

Habilidades

Pontos a gastar	Nível 1	Nível 2	Nível 3
	Aprendiz Custo 1 Bônus +3	Praticante Custo 3 Bônus +6	Mestre Custo 7 Bônus +9
<i>Agricultura</i>	●	●	●
<i>Equitação</i>	●	●	○
<i>Condução de gado</i>	●	●	○
<i>Foça Física</i>	●	○	○
<i>Armadilhas</i>	●	○	○
<i>Arma de Corte</i>	●	○	○
<i>Arma de Fogo</i>	●	○	○
<i>Boxe</i>	●	○	○
<i>Comida silvestre</i>	●	○	○
<i>Anguaria</i>	●	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○

Defesa

1
Passiva

2
Ativa

Energia

Dinheiro e bens

arma de Fogo

Espada

Pistola

Faca

gibão de arma

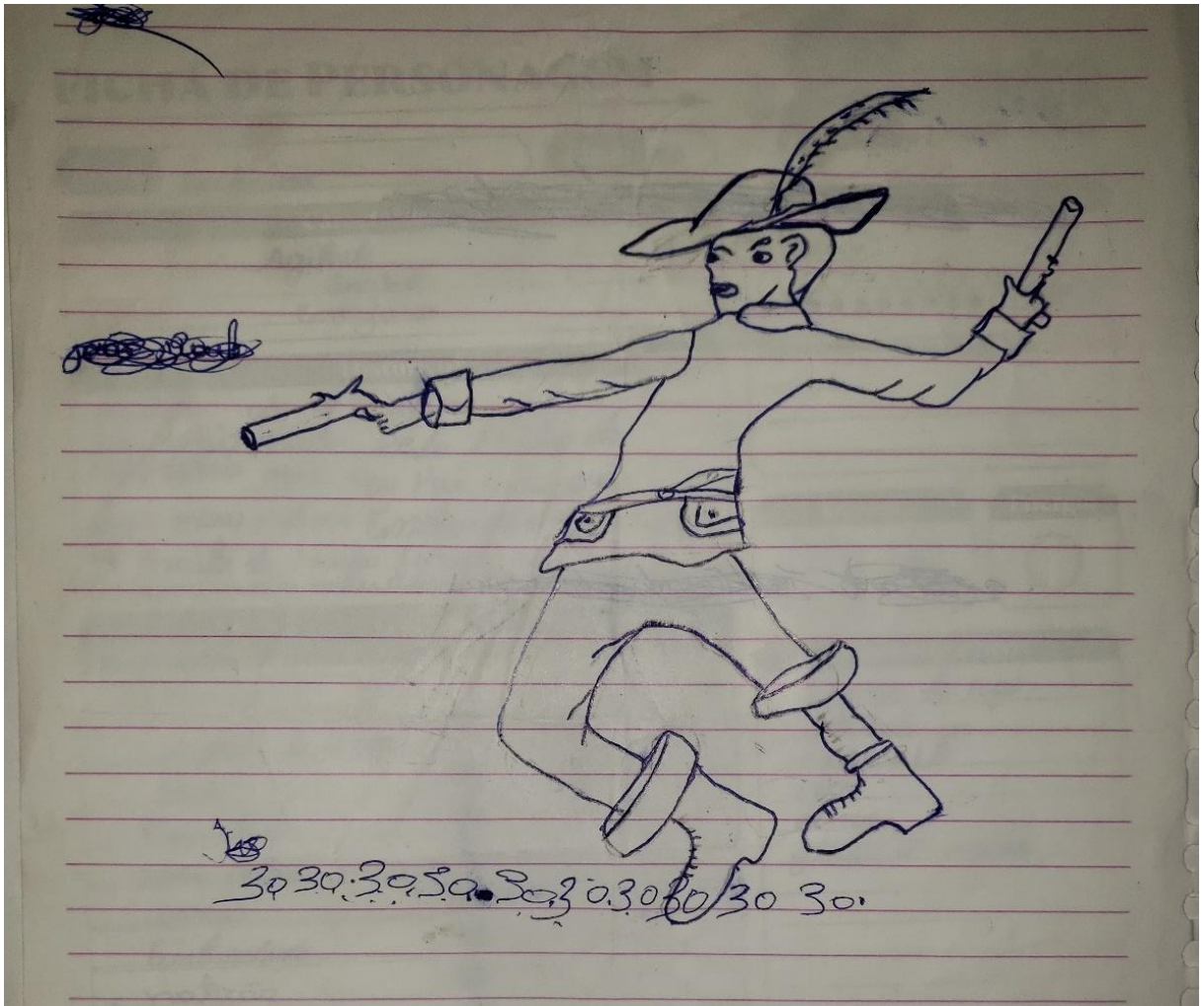


Background do Personagem Augusto (fazendeiro)

O Fazendeiro

O nome do Fazendeiro era Augusto
ele era meio moreno tinha 3 Filhos ele era
muito rico tinha muito bem dinheiro
ele viajava nos lugares longin
ele era meio alto Forte a Fazenda dele
era muito grande seu boi era todos bonitos
Bem Gordo ele o matava pra vender
um dia ele fez uma viagem no navio pra uma
ilha ele os marinheiros um capitão uns soldados
e o comandante e um ferreiro
e um capitão eles levaram consigo uma
igreja tambem
eles eram muito trabalhavam juntos
o Fazendeiro era muito rico ele ajudava os
outros a degustarem as coisas Fin

Desenho do Personagem Cachoeira



Desenho do Personagem Padre Anchieta

