



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LETRAS PORTUGUÊS

FILLIP HAMURABY FLORIANO DE SOUZA – MAT: 11213166

LITERATURA E RPG: EXPERIMENTOS VIA FVNEXA

João Pessoa - PB

2023

FILLIP HAMURABY FLORIANO DE SOUZA

LITERATURA E RPG: EXPERIMENTOS VIA FVNEXA

Monografia apresentada
ao Curso de Letras Língua
Portuguesa, como
requisito para a obtenção
do título de Graduado em
Língua Portuguesa.

Orientador: Prof. Dr. Denilson P. de Matos

João Pessoa - PB
2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S7291 Souza, Fillip Hamuraby Floriano de.
Literatura e RPG: experimentos via FVnexA / Fillip
Hamuraby Floriano de Souza. - João Pessoa, 2023.
34 f. : il.

Orientador: Denilson Matos.
Coorientação: Cláudia Sales.
TCC (Graduação) - Universidade Federal da
Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes,
2023.

1. RPG (Role Playing Gam). 2. Literatura. 3. Ensino.
4. Sequência didática. I. Matos, Denilson. II. Sales,
Cláudia. III. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 82:004

FILLIP HAMURABY FLORIANO DE SOUZA

LITERATURA E RPG: EXPERIMENTOS VIA FVNEXA

Aprovado em ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Denilson P. de Matos (orientador)

Doutorando Carlos Roberto Silva Santos
UEPB(PPGLI)
Membro externo

Dra. Rosana de Oliveira (UEPB)

Membro interno

Dr. Jorgevaldo S. Silva (UEPB)

Suplente

CONCEITO FINAL: _____

AGRADECIMENTOS

Do profundo do meu ser nasceu o genuíno desejo de inovar e sobretudo, contribuir para o ensino da língua portuguesa. Aos que validaram, e, àqueles que buscarem o saber presente neste singelo trabalho, registro aqui, meu cordial agradecimento.

Não obstante, agradeço aos meus orientadores, o Doutor Denilson Matos e a Doutora Cláudia Sales, excelentes profissionais, pacientes, e, sobretudo humanos, obrigado por me acompanharem em momentos turbulentos. Com certeza, esta corrente do bem permanecerá em mim, e será passada adiante em meu exercício como profissional da educação.

RESUMO

Vivemos em uma época tecnológica, e neste cenário, há uma constante e rápida mudança, adaptação ou inovação, e para nós brasileiros, é um tanto quando difícil, algumas inovações tecnológicas e conceitos nos advêm tão tardiamente, que muitas vezes, quando às alcançamos já são consideradas obsoletas. No âmbito educacional não é diferente, concomitantemente, o legado da pandemia COVID-19 deixou profundas marcas em nosso país, houve um retrocesso na elaboração e implementação de políticas públicas, bem como no repasse de investimentos educacionais, várias instituições quase ruíram, prejudicando assim, o desempenho de muitos estudantes brasileiros.

Observando estas problemáticas, a proposta de contribuição deste trabalho de pesquisa é inovar o ensino da literatura, através do o jogo de RPG (Role Playing Game, do inglês: jogo de interpretação de personagem) como ferramenta principal adaptada ao ensino (FVnexA), proporcionando uma experiência de ensino mais profunda, significativa, lúdica e inclusiva, com foco em um processo de ensino/aprendizagem versátil e simples. Os autores que fundamentaram o presente trabalho foram Matos (2020), Cosson (2011), Coscarelli (2010), Riyis (2004), Marcatto (1996), Botrel; Del Debbio (1999), entre outros. Há ainda, uma proposta de sequência didática embasada na obra de Cosson (2014), bem como sua execução em uma turma do ensino médio, cujos resultados obtidos demonstraram que a prática do RPG em sala de aula contribui de maneira extremamente positiva para o ensino/aprendizagem da literatura como veremos na presente pesquisa.

Palavras-Chave: Inovar. RPG. Literatura. Ensino. Sequência didática.

ABSTRACT

We live in a technological era, and in this scenario, there is a constant and rapid change, adaptation or innovation, and for us Brazilians, it is somewhat difficult, some innovations, technologies and concepts come to us so late, that often, when we reach them already are considered obsolete. In the educational field it is no different, concomitantly, the legacy of the COVID-19 pandemic left deep marks in our country, there was a setback in the elaboration and implementation of public policies, as well as in the transfer of educational investments, several institutions almost collapsed, thus harming, the performance of many Brazilian students.

Observing these problems, the proposed contribution of this research work is to innovate the teaching of literature, through the game of RPG (Role Playing Game, from English: character interpretation game) as a main tool adapted to teaching (FVnexA), providing a deeper, more meaningful, playful and inclusive teaching experience, focusing on a versatile and simple teaching/learning process. The authors who supported this work were Matos (2020), Cosson (2011), Coscarelli (2010), Riyis (2004), Marcatto (1996), Botrel; Del Debbio (1999), among others. There is also a proposal for a didactic sequence based on the work of Cosson (2014), as well as its execution in a high school class, whose results showed that the practice of RPG in the classroom contributes in an extremely positive way to teaching/ learning of literature as we will see in this research.

Keywords: Innovate. RPG. Literature. Teaching. Following teaching.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	8
2. Ferramenta Virtual não exclusiva à Aprendizagem (FVnexA).....	10
3. RPG como ItemNet.	13
3.1. Gamificação na sala de aula.....	14
4. Reflexões sobre o RPG	15
4.1. Mas o que é e como surgiu o RPG?.....	15
4.2. Os Benefícios do RPG.....	17
4.3. RPG, elementos Platônicos e a construção das personagens.....	17
4.4. Conhecendo o Sistema 3D&T	19
5. Procedimentos metodológicos básicos	21
5.1- Proposta de Sequência didática	21
5.2- Quadro demonstrativo da Sequência Didática	24
6. Relato de experiência da S.D. literatura e RPG: experimentos via FVnexA.....	25
6.1 Metodologia.....	25
6.2 Desenvolvimento.....	26
6.3 Gráficos	29
6.4 Resultados	31
7. Considerações Finais.....	32
8. Referências Bibliográficas.....	33

1. INTRODUÇÃO

Literatura é uma das matérias de fundamental importância no âmbito educacional, principalmente na Educação Básica, se constituindo como a representação da vida através dos textos literários. O aluno que experimenta literatura por intermédio de um ensino-aprendizado significativo é imbuído de vários benefícios, dos quais se destacam: adquirir uma visão melhor do mundo que o cerca; ampliar o vocabulário; desenvolver uma maior habilidade na leitura e na escrita; mais segurança e consciência crítica em seus discursos sobre os mais variados temas que a sociedade o apresenta. Além disso terá uma melhor percepção ao apreciar as artes de forma geral: músicas, pinturas, esculturas e arquitetura desta e de outras épocas.

A literatura está presente na sociedade, influenciando o modo de falar, vestir, cantar, construir, etc. Diversas são as escolas literárias e suas características, e as influências de um período literário não se restringem apenas à escrita ou leitura. No trovadorismo, por exemplo, a poesia cantada ainda encanta; no barroco a arquitetura impressiona e continua imponente; o louvor à natureza dos árcades ainda é puro, belo e natural; no romantismo se sobressai o inédito protagonismo do homem além da idealização da mulher e da sua amada.

Em concordância com Cosson (2011). P.17:

A experiência literária não só permite saber da vida por meio da experiência do outro, como também vivenciar essa experiência. Ou seja, a ficção feita palavra na narrativa e a palavra feita matéria na poesia são processos formativos tanto da linguagem quanto do leitor e do escritor. Uma e outra permitem que se diga o que não sabemos expressar e nos falam de maneira mais precisa o que queremos dizer ao mundo, assim como nos dizer a nós mesmos.

O docente que aborda em suas aulas, escolas literárias e seu contexto histórico, possibilita ao aluno não apenas o saber, também promove conhecimento de época, o comportamento humano e experiência de vida através (principalmente) dos personagens. Contudo, o desafio consiste em despertar o interesse de alunos que, com um simples toque em uma tela, exploram o mundo; viajam quilômetros sem sair de casa; sanam suas dúvidas

em questão de segundos (quando em outro tempo teria que esperar a próxima aula, momento no qual o professor traria a resolução daquela específica problemática), e mantê-los dentro de uma sala de aula, durante aproximadamente 50 min, atenciosos e disciplinados e ávidos por conhecimento torna-se uma tarefa árdua e às vezes até impossível, porém, para que o interesse do discente seja aguçado, busca-se unir o que eles já conhecem e dominam, (a tecnologia), com o que eles precisam (conhecimento).

Segundo Carlos Fuentes (2007) "A imaginação é o nome do conhecimento na literatura e na arte" (p.19). E na busca de um melhor desempenho dos alunos nos estudos literários, se faz necessário usar uma metodologia que seja cativante e versátil como uma aliada no processo de ensino-aprendizagem usando a imaginação do jovem estudante para desenvolver as personagens nos jogos de RPG dentro de uma narrativa. Para isso se deve usar ferramentas que sejam acessíveis para alunos e professores.

O foco do presente trabalho é a adaptação/utilização da ferramenta (FVFeXA) RPG em sala de aula, com as seguintes pretensões: promover e ampliar o conhecimento literário, possibilitando um significativo entendimento das obras literárias, e estabelecendo a correlação entre, escola literária, estilo da escrita e características socioculturais dos personagens; produzir e adaptar textos literários, a partir do perfil dos personagens das obras; por meio dos textos literários, criar cenários de jogos condizentes com as descrições presentes nas obras, analisando a cultura, o modo de fala, entre outros elementos presentes na obra literária.

Através da sessão de jogos busca-se estimular a autoconfiança; trabalho em equipe; desenvolvimento da oratória; melhora da timidez; fortalecimento de relações sociais; sobretudo a inclusão dos alunos promovendo seu protagonismo, além de estimular a criatividade entre outros benefícios. Ao longo do trabalho estabeleceremos as definições, funções e características de uma FVNexA (cap. 2); a aplicação do RPG como um ItemNet (cap. 3); em seguida, verificaremos o processo de gamificação (cap. 4). Através de uma reflexão sobre o RPG (cap.6); abordaremos sua origem; benefícios do jogo; aproximando-o às teorias de Platão acerca da construção das personagens como representação da vida e do narrador e o espaço/tempo das obras literárias, além de estabelecer o sistema indicado para adaptação em sala de aula. No capítulo 6 apresentaremos a proposta de sequência didática, e por fim, os impressionantes resultados da aplicação em sala de aula no capítulo 7.

2. Ferramenta Virtual Não Exclusiva à Aprendizagem (FVNEXA).

Muitos são os desafios que o docente tem que superar no exercício do seu sacerdócio, o sagrado dever de ensinar a despeito de estruturas precárias, baixos salários, pouco ou quase inexistente suporte no que se refere a “materiais” de apoio (livros, tecnologias, alimentação, segurança e transporte), contudo, este profissional se contrapõe a essas adversidades, exercendo uma ação além de suas funções com a finalidade de trazer conhecimento para a comunidade, mesmo que para atingir o objetivo planejado o professor se utilize de tecnologias adaptadas ao ensino.

Segundo MATOS (2020), Ferramentas Virtuais Não exclusivas à aprendizagem (FVNexA) abrangem todo e qualquer mecanismo como por exemplo: utilitários, meio de comunicação, aplicativos, vídeos, redes sociais, jogos (...) que possam ser inseridos no ambiente educacional, ainda que originalmente, não tenha sido projetados para este fim, mas seu uso possibilite o saber ou contribua para o ensino regular, geral, ou específico á alguma área, facilitando ou viabilizando o trabalho do docente, este, por sua vez, se constitui como o agente que utilizará ou adaptará a FVNexA, em sua sala de aula (virtual) ou (ainda) em pesquisas.

Neste ponto do trabalho, vale uma ressalva importante, considerando as características da FVNexA, a saber:

As FVNexA: i) São concebidas sem interesse precípua de ensino ou aprendizagem de língua; ii) São mais acessíveis, pois, normalmente, são constituídas a partir de ItemNet de domínio público; iii) São mais atrativas aos usuários, pois vêm de ItemNet muito acessados; iv) São suscetíveis a questões geográficas e culturais. Uma mesma FVNexA pode não ter o mesmo sucesso em região, estado ou país diferente. E não se trata de uma questão de diferentes variantes ou idiomas. Do mesmo modo, podem ser utilizadas para diferentes conteúdos dos componentes curriculares voltados para o ensino de língua; v) O docente (agente) é peça fundamental para elencar o ItemNet que pode funcionar como um dispositivo pedagógico, bem como testar seus resultados. Sem este agente que identifica o ItemNet e constrói a FVNexA, percebendo as possibilidades educacionais, não há como um ItemNet cotidiano, extra ensino/aprendizagem, tornar-se uma FVNexA; vi) Elas espelham os interesses do momento vii) Estarão vívidas para os aprendentes, conforme a vida virtual do ItemNet. Este é um ponto muito positivo, pois estimula a criação de novas FVNexA, dando ao ensino maior dinamicidade, estimulando o interesse dos aprendentes que também se transformam de acordo com o tempo.

Nesta pesquisa, optamos por considerar os fundamentos conceituais e teóricos da SENA, F. S. de; MATOS, D. P. de; CAVALCANTE, M. C. B (2019) e Matos (2020), naquilo que

desobriga a virtualidade obrigatória. Nossa proposta reconhece todo processo de transformação de uma ferramenta qualquer em uma FVNexA, admitindo a possibilidade que isto possa acontecer, também, em atividades que admitam a presencialidade e o não-virtual. Ainda que possa parecer algo distante dos objetivos dos estudiosos sobre a FVNexA mantemos aquilo que é central na confecção de uma FVNexA: TDIC, Ferramenta não originalmente educacional, ação social do agente e existência de interlocutores.

Neste contexto de uso, a ferramenta utilizada se torna um “ItemNet”, (MATOS, 2020), que se define como a matéria prima utilizada ou adaptada pela ação do docente. Como exemplo, o aplicativo WhatsApp, que originalmente, fora projetado para conectar pessoas e promover a comunicação, mas através do seu conjunto de utilitários: Status, Conversação em Grupo e vídeo chamada, teríamos os ItemNet (termo invariável quanto ao número), que poderiam muito bem ser utilizados na aprendizagem, como ferramenta possibilitadora de conhecimento, de uma forma mais versátil e criativa, tudo dependerá do agente (professor) que a utilizará de forma criativa e que leve os alunos a imaginar um mundo além do vivido.

Em consonância com Coscarelli (2010):

A escola não deve perder essa oportunidade de incorporar as novas tecnologias, sobretudo as digitais, em suas práticas educativas. Acredito que, neste momento, ela precisa de projetos e pesquisa que possam lhe oferecer apoio, auxiliando, assim, a reflexão sobre a melhor forma de usar essas tecnologias como recurso didático e sobre como a escola pode ajudar seus alunos a desenvolver competências e habilidades importantes para o letramento digital (2010, p.524).

Diversas são as possibilidades de adaptação de ferramentas, aplicativos, programas de computador entre outros que podem ser utilizados com ItemNet. Retomando o exemplo do aplicativo WhatsApp: através da guia “STATUS” o professor poderia postar (no horário programado da aula) perguntas, enquetes ou propor pesquisas que devem ser respondidas individualmente ou em grupo através da “CHAMADA DE VÍDEO” para o alunos que compõem uma turma de ensino regular, sem dúvidas, seria uma forma mais cativante de ensino, mais alunos teriam o interesse em participar das atividades e promoveria uma interação entre o grupo de estudantes, tudo isso possibilitado por intermédio do uso de uma Ferramenta Virtual Não exclusiva à aprendizagem (FVNexa), se tornando um ItemNet WhatsApp.

Apesar de ser uma situação hipotética, podemos vislumbrar a grande contribuição do aplicativo WhasApp ao ensino, e muitas são as pesquisas que corroboram para o desenvolvimento de ferramentas ou adaptação destas para sala de aula. Retomando, há uma enorme quantidade de tecnologias que podem se tornar uma FVNexa; mas é fundamental que a ferramenta possua três características: Menos palpável com relação ao âmbito educacional, ou seja, a ferramenta não tem nenhuma semelhança, tendência ou relação com o ensino tradicional, e, como a ferramenta pode ser utilizada no ciberespaço, não é concreta (não é um manual, um livro, ou uma caneta), mas sua utilidade possibilita a materialidade do conhecimento, como nenhuma outra ferramenta educacional e já reconhecida é capaz de proporcionar. Outra característica é que a ferramenta deve ser suscetível e maleável ao uso, retomando o que foi dito anteriormente, ainda que não tenha sido desenvolvida originalmente para ser uma ferramenta de ensino, contudo, seu uso pode ser modificado e adaptado à sala de aula (física ou não). E por último, a ferramenta é dependente de um agente que a faz funcionar na direção de seus interesses, o agente docente destinará ou adaptará a ferramenta (MATOS, 2020).

Segundo Riyis, (2004, p. 27):

Podemos ver, então, que os professores necessitam cada vez mais de estratégias motivantes e que agreguem dois fatores: aprendizagem de conteúdo e desenvolvimento de aspectos comportamentais positivos(...). É preciso, portanto, que se tenha um Jogo que ao mesmo tempo seja cooperativo e possibilite a construção do conhecimento que o professor tenha como objetivo.

Em uma sala de aula cotidiana, a construção do conhecimento, geralmente é uma atividade colaborativa, ao longo do ano letivo o docente é um dos responsáveis na promoção do saber coletivo, para tal, este profissional, busca nivelar a capacidade de seus alunos, observando e sanando suas dificuldades para que de forma harmônica, suas turmas percorram com êxito cada etapa de suas grades curriculares, alcançando assim, habilidades pertinentes ao seu nível ou série educacional. Neste cenário, a FVNexA proposta por este trabalho é o RPG, jogo lúdico, que tem como principal objetivo promover a diversão coletiva de seus participantes, claramente não voltado à educação, mas que pode perfeitamente ser utilizado como um ItemNet que motive ou facilite o ensino/aprendizagem em sala de aula.

3. RPG como ItemNet.

Com a proposta de inovar o ensino da literatura, a ferramenta (FVNexA) a ser utilizada/adaptada será o ItemNet RPG a sigla RPG é proveniente da língua inglesa (Role Playing Game), significa Jogo de Interpretação de Personagem, é uma espécie de jogo que trabalha o imaginário, a criatividade e o desenvolvimento social dos participantes, totalmente voltado para o lúdico, o jogo atrai incontáveis adeptos em todo o mundo.

Existem vários sistemas de RPG, o que possibilitam ao jogador criar seu próprio personagem, se aventurando em um mundo fantasioso repleto de perigos. Resgatar princesas, enfrentar dragões, salvar reinos e até mesmo por fim a revoltas, neste estilo de jogo, o papel fundamental é o do mestre, que é uma espécie de narrador/mentor da campanha, o responsável pela criação do enredo e desenvolvimento da história.

Também é possível escolher uma época em que se passa a aventura deste a medieval, contemporânea ou mesmo futurista (a primeira época citada se adapta perfeitamente aos estilos literários), no mundo do RPG é perfeitamente possível ser um rei, um nômade, um feiticeiro, um lobisomem ou até mesmo um escravo, são inúmeras possibilidades, desde que se adeque às características e ao estilo literário abordado estudado em sala de aula.

Vencer, perder ou competir, não tem relevância no RPG, o objetivo maior do jogo é criar uma história divertida e envolvente, na qual os jogadores participem com entusiasmo, interpretando seus personagens, como um teatro, utilizando-se de estratégias e da imaginação, cooperando com os demais participantes, buscando alternativas que permitam encontrar melhores respostas para as situações propostas na aventura. É um exercício de diálogo, de decisão em grupo, de consenso”. (MARCATTO, 1996).

Nas palavras do próprio Marcatto (1996):

O RPG é um excelente instrumento para abordarmos, na fantasia, aspectos da realidade que queremos compreender melhor. Permite a simulação de situações num ambiente protegido, imaginário. Possibilita à criança e ao adolescente tenham o contato com suas tensões interiores e a extravasem, abrindo caminho para uma consciência e um entendimento que garantam melhores condições para lidar com os problemas da vida, mas é imperativo que a aventura proposta esteja adequada ao nível de compreensão dos participantes.

Pode-se observar que o ItemNet RPG é bastante versátil, contudo, se faz necessário um aprofundamento no tocante ao processo de gamificação do ensino da literatura através da prática do jogo em sala de aula, o que veremos a seguir.

3.1- Gamificação na sala de aula

Gamificação tem como definição a ação de se pensar como em um jogo, utilizando dinâmicas e mecânicas do ato de jogar, mas, em um contexto fora do jogo, Pelling (2002). Para Vianna et al. (2013) a gamificação abrange a utilização de mecanismos de jogos para proporcionar a motivação e o engajamento de um determinado público. Em sala de aula, a gamificação além de motivar permite explorar os conteúdos de uma forma lúdica e criativa, proporciona uma prática de ensino mais imersiva.

De acordo com Zichermann e Cunningham (2011), os mecanismos presentes nos jogos contribuem para o engajamento de alunos nos mais variadas situações e ambientes, para Muntean (2011), o nível de engajamento do sujeito influencia no sucesso em gamificação. O teórico Domínguezetal. (2013) defende que jogos são capazes de promover contextos lúdicos e ficcionais na forma de narrativas, imagens e sons, favorecendo o processo de aprendizagem. No campo das narrativas, Collantes (2013) identifica que os jogos permitem a vivência de um fragmento de espaço/tempo característicos da vida real em um contexto ficcional.

Podemos observar que as principais teorias sobre gamificação convergem para uma única conclusão: que seu uso é benéfico (principalmente) no âmbito educacional. Ao aplicar o ItemNet RPG em sala de aula estaremos promovendo a gamificação da literatura, a cerne central do presente trabalho, nos capítulos seguintes apontaremos as origens, características e os benefícios do jogo RPG.

4. Reflexões sobre o RPG

4.1- Mas o que é e como surgiu o RPG?

RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida para o nosso idioma como “Jogo de Interpretação de Personagem”. O jogo consiste em um encontro de amigos que se reúnem para desenvolver uma história, como se fosse um teatro improvisado. Nesse interim, O diretor, seria o “narrador” ou, ainda, o “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e os demais jogadores participam ou modificam a história à medida que interpretam seus personagens.

No decorrer do jogo os personagens são inseridos em aventuras que lembram os grandes contos épicos de cultura estrangeira (em sua maior parte), e lendas nacionais: enfrentam monstros e criaturas, salvam princesas e reinos, lutam contra a ditadura ou reinos e impérios opressores, assumindo assim o papel de herói ou ainda, é possível que se tornem vilões. Tudo depende de como os jogadores interpretarão seus personagens, realizando suas ações por meio da fala (diálogo) e imaginação. Constituindo assim a modalidade RPG de mesa. (BOTREL; DEL DEBBIO, 2003).

Existem RPGs de todos os tipos, gostos ou, ainda, ideias: de fantasia medieval ao futuro hiper tecnológico, no qual até a raça humana teria evoluído (ser humano com capacidades telepáticas ou membros superiores ou inferiores extras), desenvolvido tecnologias que possibilitem viagens ao passado, ao futuro, ou interestelares; ou simplesmente cenários de jogos com a cronologia, conceitos e arquitetura do nosso mundo real.

No decorrer do jogo o mestre prepara uma história com desafios a serem superados e os jogadores criam os personagens que se envolverão nesta trama. Essas histórias são geralmente chamadas de “aventuras”. O RPG tem regras e comumente estão escritas em livros que contém instruções e ideias para a criação de emocionantes campanhas, personagens e antagonistas, os manuais. Muitos desses livros também descrevem os cenários onde as aventuras podem acontecer e o tipo de personagem que os jogadores podem ou não criar. Como exemplo, em cenários com tema de viagens espaciais, pode-se

criar um personagem engenheiro no espaço, mas não teria a mesma coerência criar um personagem tecnólogo em aventuras medievais ou indígenas.

Cada jogador tem um formulário, a ficha de personagem, na qual tudo que seu personagem é capaz de realizar está descrito. Geralmente essas habilidades e características estão associadas a um número que entre 0 e 5, constituem o personagem, por exemplo, um Personagem Bárbaro, com força 5 e inteligência 1, se constitui como um personagem bom de briga, útil em carregar peso ou arrombar portas, mas péssimo e desvendar enigmas, falar menos idiomas, e em testes específicos os jogadores lançam dados utilizando esses valores para saber se o personagem foi ou não bem-sucedido em sua ação. O jogo inteiro baseia-se nas escolhas feitas pelos personagens que, interpretados pelos jogadores, modificam a trama, afetando o universo da narração. O mestre descreve as consequências das ações dos personagens, e isso gera novas situações para que eles escolham novas ações. Assim, a história vai se construindo coletivamente. (BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M., 1999)

O RPG surgiu nos EUA em 1971 criado por, Gary Gigax e Dave Anerson, inicialmente denominado The Fantasy Game (Jogo de fantasia), e só posteriormente (1974) fora chamado de Dungeons & Dragons (D&D) (Masmorras e Dragões). O D&D existe até hoje e é um jogo de fantasia medieval, com diversas atualizações em suas regras vem formando gerações de jogadores. Atualmente os jogadores usufruem da 5ª Edição, traduzida para o português em 2020. No Brasil, o sistema D&D chegou na década de 80, com estudantes universitários que conseguiam importar algum livro e tirava-se cópias (Manual na língua inglesa).

Em 1991 surgiu o primeiro RPG nacional, Tagmar, de fantasia medieval, também tivemos o primeiro RPG traduzido para o português o GURPS, que se propunha a possibilitar jogos em qualquer tipo de cenário ou tema. Ainda na década de 90, surgiu aquele que se tornaria um dos favoritos no Brasil: Vampiro, a Máscara, um jogo de terror com mais foco na interpretação e drama pessoal dos personagens. Por volta do ano 2000 o RPG brasileiro veio com tudo, consolidando-se com Tormenta (também de fantasia medieval) e 3D&T (baseado em quadrinhos japoneses e videogames), sendo sucesso até hoje (COOK; TWEET; WILLIAMS, 2004). Além da diversão, socialização e criatividade, a prática do RPG proporciona diversos benefícios aos seus adeptos.

4.2- Os Benefícios do RPG

Quando se fala no jogo RPG, a princípio estamos falando de um hobby, um jogo que como tantos outros, o foco principal é a diversão, contudo, pesquisas recentes revelaram que o RPG vai além do entretenimento. Psicólogos e pesquisadores americanos da Game to Grow (empresa americana) se utilizam de uma das muitas modalidades de RPG para ajudar não apenas os jovens, adultos e idosos também fazem parte deste experimento, no qual, segundo seus idealizadores Adam Johns e Adam Davis, “O RPG ajuda jovens, adolescentes e adultos emergentes a se tornarem mais confiantes, criativos e socialmente capazes”. Ainda segundo os autores, as sessões de RPG contribuem para o desenvolvimento de diversas habilidades como a empatia; a liderança; a capacidade de lidar com as frustrações; além de desenvolver habilidades criativas de solucionar problemas e melhorar habilidades de comunicação e colaboração mútua.

No Brasil, desde 2013 o Grupo D20 desenvolve um método de terapia baseado em RPG, para os idealizadores Germano Henning e Túlio Andrade o objetivo do projeto é “desenvolver um mundo social melhor, no qual, as pessoas tenham relações verdadeiras, com mais sinceridade, transparência e respeito”.

4.3- RPG, Elementos Platônicos e a construção das personagens.

Estabelecendo uma relação entre RPG e as filosofias de Platão, podemos reconhecer com nitidez em ambas feitura, os dois elementos essenciais à existência da arte (presentes nas mais diversas produções, sejam elas escritas, musicais, orais ou teatrais): a saber, a mimesis e a diegesis, o primeiro elemento seria a imitação da vida ou reflexo da realidade; este último, é entendido como o narrador, e o tempo/espaço que decorrem no desenrolar da trama (Platão “República, Livro III”), com suas particularidades, limites cronológicos e coerências ficcionais determinadas pelo autor/narrador, e em uma sessão de RPG, este papel

ou função é igualmente exercido pelo Mestre, que conduz a aventura, cria e descreve cenários, elabora personagens e insere os personagens dos jogadores na história.

Sobre os personagens no jogo de RPG e suas funções, não há um personagem protagonista, os personagens (grupo de aventureiros) devem abraçar a trama proposta pelo mestre e superar seus desafios, através de uma boa interpretação e da sorte nos dados. Poderíamos classificá-los como falsos-protagonistas. Há ainda a possibilidade, através de outro olhar, de classificar o mestre e seus NPCs (são os personagens que vão compor os vilões da trama e/ou os personagens que auxiliam o grupo jogadores, um guia por exemplo) como personagens protagonistas, nesse ínterim, o grupo de aventureiros poderia ser classificado como personagens coadjuvantes.

Quanto à existência, seriam personagens fictícios ou ficcionais, com aparição direta. Durante a criação de um personagem, o jogador geralmente pensa em um estereótipo comum, variando entre um típico herói ou atípico herói, questionador, fora da lei ou vingativo, que utilize meios lícitos ou não lícitos para cumprir seus objetivos, durante a aventura é possível identificar o perfil do personagem, e a depender de sua construção, o personagem pode ter caráter linear ou redondo (menos frequente).

Com relação a evolução, no RPG os personagens em sua maioria são planos ou estacionários, construídos em torno de um defeito ou qualidade, dificilmente mudam seu comportamento ao longo da aventura (mas há a possibilidade de o jogador mais experiente surpreender com uma reviravolta em suas ações). Sobre o mestre (pressupondo este como professor, para fim de aplicação deste ItemNet), o narrador da aventura, pode ser classificado como narrador-personagem, pois através de seus NPCs (Non-Player Character do inglês: personagens não jogáveis), cria personagens com características ou poderes mais direcionados ao enredo da história, dessa forma interpretando seus personagens compartilha a história juntamente com o grupo de aventureiros, e indicando caminhos ou encaminha o grupo para o desenvolvimento da história, a despeito disso, os personagens que os jogadores constroem possuem limitadas características ou poderes, e seu caráter ou tendência, de certa forma, pode ajudar ou até mesmo prejudicar seu grupo.

4.4- Conhecendo o Sistema 3D&T

O sistema de RPG adotado é o 3D&T (defensores de Tóquio 3ª Edição), o estilo de jogo é simples, as regras não são complexas e é indicado para todas as idades. Nesse sistema tudo funciona de maneira prática, não requer muito conhecimento do manual de jogo, em menos de 5 minutos os alunos podem criar seus personagens e embarcar na aventura.

O mestre (como dito, construirá a aventura, o enredo e os desafios), indicado que seja o professor ou um aluno com considerável conhecimento sobre RPG. A maior dificuldade é criar um mundo imaginário condizente com as características da escola literária abordada durante as aulas, feito isso, outra função do mestre é inserir os personagens criados pelos alunos (chamados no jogo de “grupo de aventureiros”) na história.

A seguir uma exemplificação de uma aventura direcionada para o romantismo.

Um determinado reinado está enfrentando uma crise, seu rei está em busca de um grupo de aventureiros que encontrem a princesa desaparecida. Após aceitar a missão o grupo de aventureiros descobre que a princesa na verdade é líder de uma revolução contra o reino do próprio pai, pois este se posiciona como tirano da história. Cabe agora ao grupo decidir se cumpre a missão ou se passa para o lado da princesa. Uma aventura rica em detalhes, com datas, nomes, lendas e um bom objetivo, motivará os aventureiros a continuar até o fim da história.

De forma geral um personagem e 3D&T é composto por:

História – É o relato dos feitos do aventureiro, onde ele nasceu, o que o motiva, a explicação dos seus poderes, etc.

Profissão – No RPG isso é chamado de kit, é a classe do herói, ele pode ser: arqueiro, cavaleiro, bárbaro, monge, sacerdote, escudeiro, um mago elemental, um paladino, entre outros.

Tendência - É o caráter, ou o que norteia o personagem, seu senso de comportamento. Um personagem deve ter duas tendências, entre elas: bom; mau; leal; neutro e caótico. O personagem que possua as tendências bom e leal é o típico “herói bonzinho”, sempre cumprirá sua palavra, costuma agir com compaixão e sempre com honra e senso de dever, se posicionará com energia frente às situações de injustiça, ao passo que um personagem neutro e mau se comportaria como um mercenário e egoísta, se aliando a qualquer lado para atingir seus próprios objetivos, a despeito do grupo.

Atributos - força, habilidade, resistência, armadura, poder de habilidade e focus (caso use magia, são eles: água, ar, fogo, luz, terra e trevas). Essas características serão usadas principalmente em combate, mas também definem características físicas, como por exemplo, um personagem com mais força, terá uma aparência robusta, e características intelectuais caso possua mais habilidade, que engloba outras características implícitas como inteligência, capacidade de raciocínio e rapidez (movimento), seria considerado um culto, estudioso, poliglota, ou até um velocista.

Vantagens – São poderes ou habilidades pertencentes ao herói, provenientes de suas raças, profissão ou ainda, escolhidas para construir o personagem, são elas: invisibilidade, telepatia, riqueza, boa fama, riqueza, diplomacia, visão aguçada, natação, caça, idiomas, religião, entre outras.

Desvantagens – É uma fraqueza, ou o que limita um herói, como exemplo temos: Código de honra dos heróis: sempre cumprir sua palavra, nunca rejeitar um pedido de ajuda, mesmo que isso o atraia a perigos que o leve a morte, inculto, monstruoso, insano paranoico, entre muitas outras desvantagens.

O material necessário para adaptação do jogo em sala de aula é: O livro “Manual 3D&T” (livro de regras do jogo) e “O Manual do Aventureiro” (livro com a descrição das profissões dos heróis), publicados pela Revista Dragão Brasil, editora Talismã, folhas de papel, lápis grafites e dados de seis lados.

No ambiente educacional, o RPG pode ser inserido nas aulas de literatura, todos os gêneros literários são indicados, mas os mais propícios à adaptação do RPG são: o romantismo, arcadismo e o barroco, o professor poderá desenvolver a aventura durante as aulas, após lecionar o conteúdo e escolher a obra é indicado que ele reserve uma aula para a criação dos personagens e as demais aulas (de três (3) a cinco (5) aulas) para a aventura.

Por fim, o uso do ItemNet RPG é riquíssimo em possibilidades de ensino/aprendizagem e não se limita apenas a adaptação de obras literárias existentes, o professor juntamente com seus alunos pode desenvolver sua própria história, construindo assim uma aventura livre e não apenas a um seguindo um estilo literário, mas adaptando todas as escolas e tendências literárias, por exemplo. E suas experiências podem ser registradas e até mesmo compiladas em um livro. A seguir, a proposta de sequência didática apontara como o RPG pode ser inserido em sala de aula.

5. Procedimentos metodológicos básicos

Embora a sequência didática (SD) traga todos os procedimentos que sustentaram “o como” da pesquisa, nesta seção apresentamos panoramicamente a metodologia da pesquisa.

Foi desenvolvido por meio de uma pesquisa de caráter qualitativo descritivo, baseada da como um trabalho bibliográfico e reconhecer as Ferramentas Virtuais Não Exclusivas à Aprendizagem (FVNexA), Matos (2020).

Desse modo, para o alcance dos nossos objetivos, foram realizadas leituras dos mais diversos arquivos e/ou livros voltados para as TDIC. Além deste caráter bibliográfico há uma feição descritiva da pesquisa e uma porção de qualitativa nos mecanismos utilizados para coleta e análise dos dados, inclusive gráficos. Neste sentido, a SD foi determinante para este fim, e como instrumento para a nossa coleta de dados realizamos o levantamento de informações catalogadas por formulário voltado aos profissionais de Língua Portuguesa, assim, se delimitando a construção das informações para o referente documento.

5.1- Proposta de Sequência didática.

A sequência didática tem embasamento na obra de Rildo Cosson (2014) “Letramento Literário”. Para o autor, a utilização de textos literários através de uma prática real e significativa de leitura e escrita promove não apenas conhecimento, mas produz um ser social pensante e consciente, sua sequência estrutura-se em torno de quatro etapas: motivação, introdução, leitura e interpretação; o que está em consonância os objetivos do presente trabalho, a saber, promover através do ItemNet RPG o ensino/aprendizagem de textos literários mais profundo e, ao mesmo tempo fluido e simplificado. A proposta de sequência didática (S.D.) tem o planejamento para ser desenvolvida em 4 aulas (encontros) e reúne as seguintes atividades: leitura; interpretação textual; análise literária- direcionada ao período modernista -; a leitura (parcial) da obra “Capitães de Areia” (Jorge Amado, 1937) e apresentação do jogo RPG. O objetivo da Sequência Didática desenvolvida é aplicar o ItemNet RPG, contribuindo de forma significativa para o aprendizado da literatura, promovendo uma imersão na obra literária.

Ao participar do jogo o aluno desenvolverá a capacidade de identificar e compreender diversos elementos presentes em uma obra literária, dos quais os principais são: ambientação, arquitetura, elementos linguísticos e perfil das personagens, o que de forma direta ou indireta

contribuirá significativamente para o exercício e prática de uma leitura significativa, somado a estes benefícios, as diversas atividades propostas promoverá uma melhor desenvoltura de outras habilidades como a fala e a escrita. A sequência didática é direcionada à alunos(as) do Primeiro Ano do Ensino Médio.

Como metodologia, as aulas serão expositivas, com uso de projeções (imagens) que permitam aos alunos conhecer o universo do RPG e suas características. Com relação ao conteúdo literário, abordaremos o período modernista, suas características e principais autores e obras através do recurso expositivo fazendo uso de vídeos ou imagens projetadas. Será apresentada a obra “Capitães da Areia” (Jorge Amado, 1937) através da leitura parcial do livro, resumos e resenhas em vídeos e material impresso.

O desenvolvimento da S.D. se realizará da seguinte forma: Encontro um, como atividade lúdica ou motivacional, será apresentada a proposta de um jogo à turma, haverá a explanação do que seria o RPG, o mundo, personagens, aventuras e o sistema 3D&T, nesse momento os alunos serão conduzidos a conhecer e se divertir com o jogo, criar seus personagens, escolher suas profissões, escolher nomes e origens de seus personagens, além de participar de uma pequena aventura conduzida pelo aplicador, criatividade, produção textual e capacidade de atuação serão habilidades essenciais neste momento.

No segundo encontro será introduzida a ambientação, que seria o estilo literário Modernista (as características serão explanadas à turma, mas é esperado que o conteúdo já tenha sido abordado em aulas convencionais), a época e o universo da obra literária “Capitães de Areia” e como forma de atividade, trechos da obra serão lidos e os alunos terão que reconhecer o perfil das personagens, modos de fala, comportamentos, costumes da época (vestimentas, alimentação, arquitetura, música) e diversos outros elementos descritos na obra.

No terceiro encontro os alunos criarão seus personagens à luz da obra - ou seja, ambientado na obra literária “Capitães de Areia”, os participantes poderão trabalhar em grupos ou de forma individual, o foco nesta etapa é a imersão na obra, fazer com que os alunos analisem e extraiam os elementos do texto, as características sociais das personagens, suas habilidades, modos de fala e comportamento entre outros. Os participantes farão uso da leitura e escrita. A obra literária estará à disposição e o condutor da atividade poderá ler trechos da obra de forma a explicitar os elementos necessários à criação e adaptação dos personagens ao RPG.

No quarto encontro será o início da aventura, o jogo (RPG) propriamente desenvolvido, o condutor da atividade poderá optar por extrair um trecho do livro ou criar uma aventura ambientada à obra, o objetivo nesta etapa é a adaptação do RPG como ferramenta de ensino, o foco será a participação dos alunos na aventura. O enredo proposto deverá ser propositalmente curto (com introdução/problemática da história, e uma missão/objetivo que será o fim da campanha), importante avaliar a desenvoltura dos participantes, nível de interesse, e suas avaliações sobre a atividade.

A seguir, será apresentado um quadro demonstrativo da SD a ser aplicada.

5.2 - Quadro demonstrativo da Sequência Didática.			
Encontro 1 – 40 min.	Encontro 2 -40 min.	Encontro 3 -40 min.	Encontro 4-40 min.
Apresentação do jogo RPG.	Análise da Escola e da Obra Literária.	Adaptação das personagens literários ao RPG	Jogo em Desenvolvimento.
Explicação do Sistema e jogabilidade do RPG. Demonstrar um exemplo de aventura. Apresentando manuais, e materiais a ser utilizado.	Apresentação do Período Literário - Modernismo- e ambientação da Obra “Capitães de Areia”, costumes e cultura da época, principais personagens e suas características.	Criação e adaptação dos personagens para o jogo. Observar as características, perfil e comportamentos das personagens na Obra literária e adaptá-las ao Sistema RPG.	Sessão de RPG, campanha desenvolvida. Propor um enredo de curta duração, observar e promover a participação dos alunos, criando situações para que a criatividade e a capacidade de atuar sejam as protagonistas.
Aula expositiva com foco na habilidade escrita.	Aula expositiva com foco na habilidade leitura e escrita.	Atividade participativa com foco na leitura e escrita.	Atividade participativa com foco na Oralidade.

6. Relato De Experiência Da S.D. (Sequência Didática) Literatura e RPG: Experimentos Via FVNEXA.

Partindo da pretensão de inovar o ensino da literatura, tornando-o mais atrativo, interativo e imersivo para os alunos, o objetivo deste estudo foi analisar o processo de ensino aprendizagem do tema:

LITERATURA E RPG: EXPERIMENTOS VIA FVNEXA, por intermédio da sequência didática (SD), aplicada na turma do 1º ano B do ensino médio da escola estadual Cidadã Integral e Técnica, Presidente João Goulart, em João Pessoa, Paraíba, Brasil. A referida turma era composta por 24 alunos, importante salientar que não houve atividade pré-introdutória ao tema, após a devida autorização da equipe escolar, já fora aplicada a SD como uma atividade de pesquisa na modalidade expositiva e dialogada, culminando na produção escrita e apresentação oral de atividades experimentais individuais. As quatro (4) aulas destinadas à SD obtiveram empenho e cooperação massiva dos alunos. O tema RPG desempenhou um papel motivador essencial à participação de todos, claramente pôde ser observado que a prática do RPG em sala de aula se distingue de uma aula tradicional, e não apenas isso, após uma sessão (ainda que curta) do jogo, fica excessivamente factível a abordagem de textos literários, como se o RPG inserisse o aluno no ambiente descrito pelo autor da obra, dessa forma, explanar acerca da obra, escola literária, personagens, ou ainda, propor adaptações se torna mais que viável. Comprovadamente o ItemNet RPG, mais que contribui, motiva e viabiliza o ensino da literatura em sala de aula. Importante salientar que todo processo foi acompanhado pelo professor de português titular.

6.1 -Metodologia

Como metodologia, as aulas foram expositivas, com uso do quadro branco, imagens e vídeos. Houve a leitura parcial do livro “Capitães da Areia” (Jorge Amado, 1937), apresentação de resumos e resenhas em vídeos e material impresso apresentando a obra. E um questionário de sondagem, com o objetivo de coletar as opiniões dos alunos acerca da importância do estudo do português e da literatura.

Os participantes da pesquisa foram os alunos do 1º ano do ensino médio, do período integral da Escola Técnica Presidente João Goulart, inicialmente, de forma expositiva, foi

proposta uma sessão de RPG, até mesmo para os alunos que nunca jogaram, ou ainda, sequer conheciam o termo ou o jogo. Através de imagens reproduzidas na tv, os alunos puderam conhecer um pouco do universo da fantasia, basicamente um mundo medieval, entenderam que era diferente do mundo real, com diversas raças além da raça humana, diversos animais e monstros, também culturas, religiões e muitas aventuras. Em seguida os alunos puderam se introduzir neste universo, através de seus personagens criados com nosso auxílio, utilizando regras simples, a criatividade, leitura, interpretação textual e produção escrita.

O processo de adaptação do RPG à literatura, como um ItenNet, se deu através da aula expositiva e com utilização das imagens reproduzidas no monitor, foi feita a abordagem do Modernismo (matéria que compõe a grade curricular da referida série), suas principais características, principais autores e obras. Também de forma expositiva, e com uso da habilidade leitura, foi apresentada a obra “Capitães da Areia”, Jorge Amado, 1937, por fim, baseados agora no universo da obra (espaço/tempo e descrições como por exemplo, ambientação encontrada em cenários descritos pelo narrador, e até mesmo nomes característicos à época), os alunos criaram ou adaptaram os personagens ao RPG, através de uma leitura mais profunda, extraindo suas características, seus comportamentos e tendências, fazendo uso da habilidade escrita e da oralidade para apresentar seus personagens. O trabalho é fundamentado pela sequência Básica de Letramento Literário proposta pelo autor Rildo Cosson (2011), que consiste em quatro fases: Motivação; Introdução; Leitura e Interpretação.

6.2 Desenvolvimento

Após uma breve apresentação do tema RPG e Literatura - o que despertou muito interesse nos alunos - foi aplicada antes da atividade, uma pesquisa de opinião como forma de sondagem acerca do ensino da literatura e sua importância, como dito anteriormente, a turma possui 24 alunos.

Questionário antes da aplicação da SD:

- 1 - Qual é a importância de estudar a língua portuguesa?
- 2- Você gosta de literatura? Motive sua resposta.
- 3-Como você gostaria que fossem as aulas de literatura?

As respostas obtidas foram:

R1: De forma geral, todos os alunos acham importante estudar a língua portuguesa, citaram os mais variados motivos: falar bem, escrever bem, conhecer nossa história, se comunicar bem, entre outros.

R2: Houve divisão entre os alunos, cerca de 70% deles gostam de literatura, com motivações parecidas com as respostas da questão anterior, falar bem, ler bem entre outros motivos similares. Os outros 30% (aproximadamente), responderam que não gostam de literatura por vários motivos, como por exemplo, não gostarem de ler, conteúdo chato, não ter relevância para o futuro, textos antigos, não compreender as obras, aulas monótonas, entre outros motivos negativos.

R3: De forma geral, os alunos sugeriram mudanças com relação às aulas de literatura: aulas mais interativas, leitura de obras mais recentes (com a época atual), aulas de vídeo com filmes baseados nas obras, aulas de teatro, passeios a lugares citados nos livros, entre outros.

Após a aplicação do questionário, avançamos para o jogo RPG. Nesta primeira aula, os alunos foram inseridos no universo do jogo, cerca de 60% não conheciam o jogo (apenas 8 alunos sabiam que a sigla RPG significava um jogo), houve a apresentação do jogo através das imagens no monitor, e em pouco tempo de exposição, todos eles estavam motivados a participar de uma sessão de jogo.

Na primeira aula, a construção do personagem foi uma experiência única para grande parte deles, dar um nome, ter uma raça diferente da raça humana, definir seu caráter, escolher sua profissão, definir habilidades, e criar uma pequena história sobre sua origem, apesar de ter várias etapas, este fazer (um tanto quando complexo) se tornou uma atividade prática e prazerosa, totalmente diferente de uma aula tradicional.

No segundo encontro, os personagens criados foram inseridos em uma “campanha”, a aventura foi narrada por pelo aplicador, houve a participação dos alunos através da interpretação de seus personagens, se apresentando ou respondendo a perguntas dentro do jogo. Seguindo o cronograma curricular da referida turma, abordamos a escola literária romantismo, suas características e a leitura parcial do romance “Capitães da Areia”, Jorge Amado, 1937.

No terceiro momento, foi proposto aos alunos que criassem ou adaptasse seus personagens à luz da obra de Jorge Amado, seguindo sua ambientação, Bahia, 1930, região praieira. Alguns alunos adaptaram os personagens da obra, Pedro Bala, Gato, Professor e Dora foram os mais escolhidos, os alunos tiveram que pesquisar sobre o perfil dos

personagens, suas características físicas, características culturais, a tendência (se é um personagem, bom, neutro, mau, caótico, leal entre outras), modo de falar, tudo baseado no texto literário, outros alunos criaram personagens baseados na obra, escolheram nomes baseados na obra, criaram histórias dos personagens, suas características, comportamentos, e o resultado foi excelente, facilmente os personagens criados poderia fazer parte da obra, como o exemplo a seguir.

“Personagem João, 17 anos, um dos capitães da areia, bem-vestido, intelectual, domina artes marciais, garoto do bem, usa suas habilidades para ajudar seus colegas, fiel aos capitães, temido e respeitado. Garoto alto, magro com olhos castanhos não tão notáveis, cabelo crespo e baixo. Seus pais biológicos coloram para adoção quando bebê, por não terem condições suficientes de cria-lo. Aos 13 anos fugiu do orfanato, já que era rejeitado e maltratado. Encontrou adolescentes e crianças com a sua mesma condição. Logo criou seu grupo com ajuda do Professor, seu mentor.”

A atividade contou com a participação de todos os alunos, e um dos pontos mais observados é a utilização da obra literária, cada personagem criado, foi baseado na obra, a principal fonte de informação. Com mais aulas, certamente seria mais que viável, trabalhar a obra de forma completa e criar cenários de jogos bem mais elaborados.

No último e quarto encontro, se deu o jogo, o verdadeiro teste se o ItemNet RPG atenderia aos objetivos de viabilizar o ensino/aprendizagem da literatura. os alunos tiveram que inserir seus personagens em um trecho da obra. O trecho escolhido fora as Aventuras de Ogum, pag. 88, a seguir o trecho contextualizado:

“A mãe de santo Don’Aninha, em uma ocasião, pede a Pedro Bala que recupere a imagem de Ogum que a polícia tinha levado durante uma batida em um candomblé. Com a ajuda de Professor, Pedro Bala arquiteta um plano e pega a imagem na Central de Polícia.”

No exercício proposto, os alunos teriam que utilizar seus personagens, elaborando um plano e resgatando a imagem de Ogum, através da oralidade, e interpretando seus personagens os alunos criaram inúmeras situações: briga de casal para atrair a atenção dos policiais, enquanto outros entravam pela janela; entrar na central de polícia disfarçado de advogados, de investigadores, até mesmo de policiais; entre outras situações. Durante todo o exercício, houve a participação massiva dos discentes. Outro ponto de relevância, é o interesse e a curiosidade de como a situação ocorreu na obra, com certeza, muitos deles tiveram interesse em a ler integralmente.

6.3 - Gráficos

Os gráficos a seguir apresentados, se referem à pesquisa de opinião direcionada aos alunos do 1º Ano do Ensino Médio da Cidadã Integral e Técnica, Presidente João Goulart. A aplicação do questionário simplificado teve como objetivo, verificar as impressões dos alunos acerca da importância de estudar a língua portuguesa, bem como a literatura, e também, colher sugestões com relação ao que pode ser melhorado segundo suas próprias opiniões. Ressalta-se ainda, que, não faz parte do interesse desta pesquisa qualificar ou ainda nivelar o ensino/aprendizado dos alunos, avaliando metodologia aplicada em sala de aula.

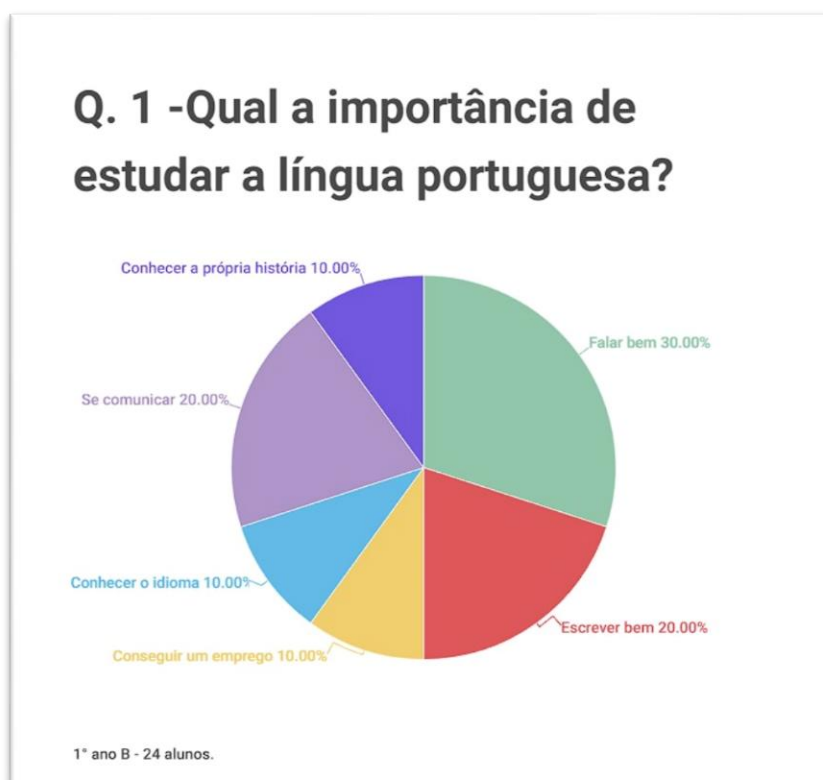
Apresentamos as questões e em seguidas suas respostas em forma de gráficos.

Q1 - Qual é a importância de estudar a língua portuguesa?

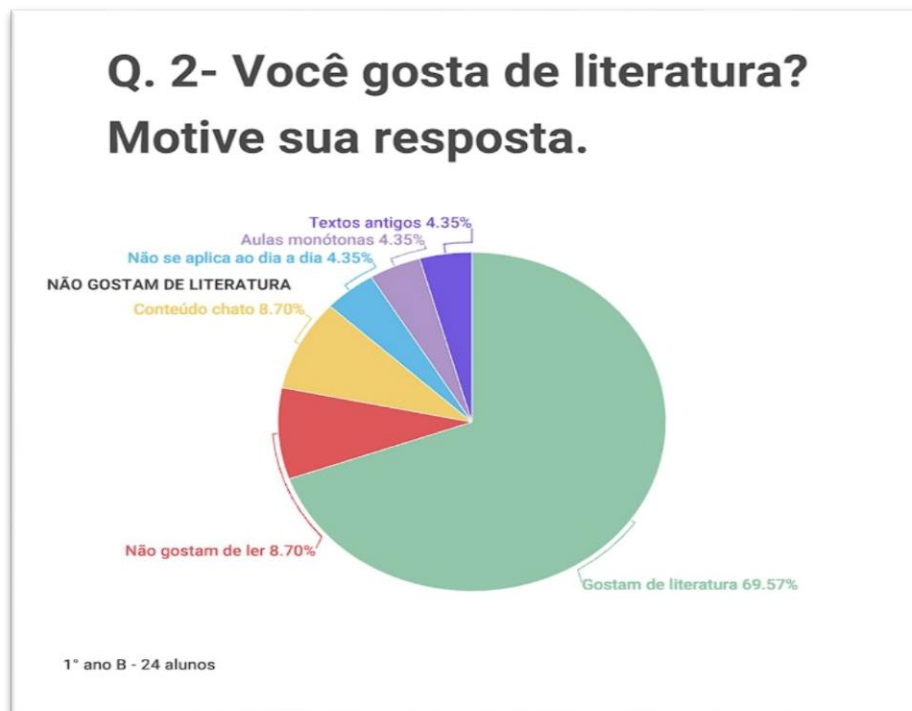
Q2- Você gosta de literatura? Motive sua resposta.

Q3-Como você gostaria que fossem as aulas de literatura?

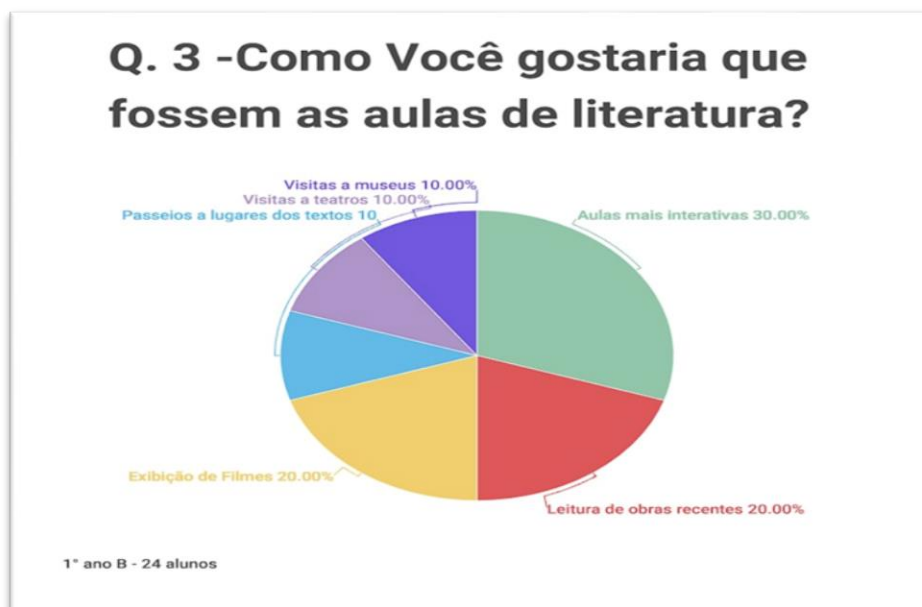
Q1:



Q2:



Q3:



6.4 Resultados

Podemos concluir que o ItemNet RPG é perfeitamente aplicável ao ensino da literatura, atuando como uma ferramenta de ensino/aprendizagem, mesmo que originalmente, não tenha sido desenvolvida para tal. Além de motivar e estimular a participação dos alunos, promove integração, entre os discentes e também com o docente, ajuda no desenvolvimento de diversas habilidades: leitura; escrita; oralidade; tomada de decisões; entre outras. A situação inversa também ocorre: É enriquecedor desenvolver uma sessão de RPG baseado em uma obra literária, a descrição feita pelo narrador/autor dos cenários, dos personagens, torna o jogo bastante real, com muitas possibilidades de jogabilidade.

Para finalizar, aplicamos mais uma pesquisa de opinião, com duas perguntas:

- 1 - Você gosta de literatura? Motive sua resposta.
- 2- Você acha que o jogo RPG contribui para o ensino/aprendizagem da literatura?

De forma geral, as respostas obtidas foram:

R1- Neste momento, todos os participantes responderam que gostavam de literatura. Os motivos foram: Literatura é interessante professor; os personagens são como nós; é legal conhecer os personagens; os autores criam uma história interessante.

R2- Todos os participantes concordaram que o RPG ajuda no ensino da literatura.

Foi gratificante aplicar esta pesquisa em sala de aula, como docente farei uso dessa FVnexA. Além de motivar os alunos a participarem de forma efetiva na construção do saber, promove um ensino significativo de literatura.

7. Considerações Finais

A presente pesquisa foi concebida sob a pretensão de inovar o ensino da literatura através do uso de uma ferramenta não desenvolvida ou destinada, originalmente, ao âmbito educacional, o jogo RPG, uma FVNexA. Dessa forma, necessitou-se averiguar se de fato, o ItemNet RPG pode contribuir para o ensino da literatura, e semelhantemente aperfeiçoar as habilidades de leitura e escrita, além de outras aptidões sociais dos alunos.

Visando obter evidências concretas, foi proposta uma sequência didática voltada ao ensino da literatura a partir de uma sessão de RPG, com atividades que incluíssem a participação efetiva dos alunos, que por sua vez validaram a utilização do ItemNet em estudo.

Finalmente, a realização desta pesquisa revelou o quão possível e indicado é, a utilização do RPG como forma de ensino da Literatura. Durante a SD, ficou mais que evidente, que o RPG além de potencializar exponencialmente o ensino/aprendizagem da literatura, promove integração entre professor, aluno e obra literária.

Portanto, o RPG pode ser indicado para todos os níveis da educação básica, em virtude de possibilidade de o agente conseguir transformá-lo em uma FVNexA (ainda que não num espaço da virtualidade).

8. Referências Bibliográficas

MASSAUD, M. *A criação literária*, 18º ed. São Paulo: Cultrix, 1998.

NICOLA, J.; TERRA, E.; TOSCANO F. *Literatura e Produção de Textos*, 2ºed. São Paulo: Scipione, 2002.

CANDIDO, A.; ROSENFELD, A.; PRADO, D. A.; GOMES P. E. SALES, *A personagem de ficção*, 2º ed. São Paulo, Perspectiva, 1970.

CÂNDIDO, A. *Iniciação a Literatura Brasileira*, 6ªed. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul.

DRAGÃO BRASIL; RPG, *Manual 3D&T*. São Paulo: Talismã.

ANDRADE, L. A.; GODOY, R. M. *Opera RPG*. São Paulo: Comic Store, 2004. 208p.

BOTREL, N.; DEL DEBBIO, M. *Supers Super-Heróis para Role Playing Game*. São Paulo: Daemon, 2003. 112p.

CASSARO, M. *Manual 3D&T Defensores de Tóquio 3ª Edição Revisado, Ampliado e Turbinado*. São Paulo: Trama, 2003. 144p.

MARCATTO, A. *Saindo do Quadro: Uma Metodologia Educacional Lúdica e Participativa baseada no Role Playing Game*. São Paulo: Exata Comunicação e Serviços S/C LTDA. 1996. 185p.

RIYIS, M. T. *Simples, manual para uso do RPG na Educação*. São Paulo: Ed. do Autor,.2004. 88p.

COSSON, R. *Letramento literário: teoria e prática*. São Paulo: Contexto, 2006. PAIVA, A.; RODRIGUES, P. C. A.

MATOS, Denilson P. de.FVNexA: ferramentas virtuais não exclusivas à aprendizagem em tempos de COVID-19 / Denilson P. de Matos. - João Pessoa: Editora UFPB, 2020.

TDIC, ItemNet e FVNexA: uma sopa de letrinhas de/para todos / Denilson P. de Matos (organizador) – Curitiba : CRV, 2022.

AMADO, Jorge. Capitães da Areia. 92ª edição. Rio de Janeiro: Editora Record,1988

Gamificação na educação / Luciane Maria Fadel, Vania Ribas Ulbricht, Claudia Regina Batista, Tarcísio Vanzin, organizadores. - São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.300p.

SENA, F. S. de; MATOS, D. P. de; CAVALCANTE, M. C. B. A utilização do WhatsApp como ferramenta motivadora no ensino de língua portuguesa para alunos surdos. Caderno Seminal Digital, v. 33 n. 33, p. 142-171, 2019.