

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS-PORTUGUÊS**

IURY HENRIQUE COTTA DE SOUZA

***ROLE PLAYING GAME (RPG) NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA:
Uma ferramenta para o desenvolvimento da oralidade***

MARIANA

2025

IURY HENRIQUE COTTA DE SOUZA

ROLE PLAYING GAME (RPG) NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA:
Uma ferramenta para o desenvolvimento da oralidade

Trabalho de Conclusão De Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Letras-Português do Departamento de Letras da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras Português.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Silvério de Lima.

MARIANA

2025



FOLHA DE APROVAÇÃO

Iury Henrique Cotta de Souza

Role Playing Game (RPG) no ensino de língua portuguesa: uma ferramenta para o desenvolvimento da oralidade

Monografia apresentada ao Curso de Letras - Português da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Letras - Português

Aprovada em 20 de março de 2025

Membros da banca

Prof. Dr. Fernando Silvério de Lima - Orientador - Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Dra. Ada Magaly Matias Brasileiro - Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Dra. Ivanete Bernardino Soares - Universidade Federal de Ouro Preto

O Prof. Dr. Fernando Silvério de Lima, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 26/03/2025



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Silverio de Lima, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 26/03/2025, às 21:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0884259** e o código CRC **E9B359DA**.

AGRADECIMENTOS

Devo agradecer primeiramente aos meus pais, pois sem a ajuda e paciência deles, seria impossível que eu pudesse cursar Letras todos esses anos. Ao longo desses seis anos enfrentando pandemia e outras adversidades que quase me fizeram desistir do curso, me apoiei em grandes amigos e professores que conheci ao longo dessa trajetória e não me deixaram para trás. Dedico esse documento a todos eles que de alguma forma, seja direta ou indireta me ajudaram. Agradeço à Larissa, por toda jornada nos estudos de literatura vampírica e do imaginário do horror irlandês, agradeço ao Fernando, não só por ter sido meu orientador neste trabalho, mas como amigo e por me mandar para fora de sala sempre que possível; agradeço ao Alexandre por todas as conversas e estudos a respeito de Roma e do mundo grego; agradeço ao Prazeres e à Ada por tornarem as aulas de estágio mais leves e enriquecedoras e por tudo que aprendi sobre a docência com eles; agradeço ao Emílio pelas conversas sobre arte e literatura, assim como as ótimas recomendações de livros teóricos; agradeço à Mônica, uma peça importante para o início das minhas pesquisas na área de literatura; por último mas não menos importante, agradeço a Carol por tudo que aprendi em suas aulas e por se divertir da minha capacidade de poder opinar sem ler.

Agradeço a Deus por me permitir essa experiência enriquecedora que me tornou uma pessoa melhor e mais amadurecida, assim como não posso deixar de dedicar e agradecer a mim, já que eu fui companheiro de mim mesmo por toda essa jornada e conviver consigo pode ser um de seus maiores desafios. Só eu sei as noites mal dormidas, os surtos, as angústias e também os risos e a emoção que vivi nesse curso. E, enfim, chegar onde cheguei, olhar para trás e dizer para o Iury lá de 2019, deu tudo certo!

Obrigado à UFOP e a toda equipe docente e todas as pessoas, desde as faxineiras aos doutores, por essa oportunidade de cursar Letras aqui.

Também quero agradecer às professoras Ada e Ivanete que avaliaram este trabalho, pessoas que ao longo da minha formação foram norteadoras e em quem me espelhei como professor e pesquisador acadêmico.

*“[...] - se de teu retiro
Te libertássemos um dia,
Teu beijo ressuscitaria
O cadáver de teu vampiro!”
(Baudelaire, 1887)*

RESUMO

O *Role Playing Game* (RPG) é um jogo analógico derivado do livro jogo desenvolvido em meados dos anos 1960 nos EUA. Chegando posteriormente no Brasil, tornou-se muito popular nos anos 1990, quando injustamente se viu no centro de polêmicas que infelizmente acabaram ofuscando-o do imaginário popular como forma de entretenimento. Resgatado com a explosão da cultura *nerd/geek* no início dos anos 2010, o RPG rapidamente recebeu os olhares interessados dos acadêmicos por ser um jogo que proporciona não apenas grande interação social como potência de aprendizado e desenvolvimentos de habilidades linguísticas, trabalho conjunto, prática de soluções de problemas, entre outros. Assim, este artigo tem como finalidade apresentar o RPG, com um recorte histórico de seu desenvolvimento desde os anos 1970 até os dias de hoje, quando ele se torna o objeto de muitas metodologias de ensino em diferentes disciplinas (Amaral, 2023; Rodrigues, 2004), incluindo a área de Letras. O intuito é promover o RPG como uma ferramenta de grande potencial no ensino de oralidade nas aulas de língua portuguesa, contribuindo também para a prática de escrita e leitura no ensino básico. Nessa perspectiva, a finalidade é não só trazer o contexto do RPG para o professor, mas também apontar formas interessantes e acessíveis de como ele pode ser um recurso adaptável para o ensino, propondo modos alternativos de interação em sala de aula, a partir da prática da oralidade que favorece reflexões sobre temas da vida contemporânea dos alunos e o desenvolvimento do pensamento criativo.

Palavras-Chave: Oralidade. RPG. Role Playing Game. Formação de Professores. Ensino de Língua Portuguesa. Linguística Aplicada.

ABSTRACT

The Role Playing Game (RPG) is an analog game derived from the game book developed in the mid-1960s in the USA. Arriving later in Brazil, it became very popular in the 90s, when it unfairly found itself at the center of controversies that unfortunately ended up overshadowing it from the popular imagination as a form of entertainment. Revived by the explosion of nerd/geek culture in the early 2010s, RPG quickly received interested attention from academics as it is a game that provides not only great social interaction but also the potential for learning and development of language skills, collective work, problem-solving practice, among others. Thus, this article aims to present RPG, with a historical overview of its development since the 1970s and up to the present day, when it has become the object of many teaching methodologies in different disciplines (Amaral, 2023; Rodrigues, 2004), including the area of Literature. The aim is to promote RPG as a tool with great potential in teaching oral language in Portuguese language classes, also contributing to the practice of writing and reading in basic education. From this perspective, the purpose is not only to bring the context of RPG to the teacher, but also to point out interesting and accessible ways in which it can be an adaptable resource for teaching, providing alternative modes of interaction in the classroom, based on the practice of orality that favors reflections on themes from students' contemporary lives and the development of creative thinking.

Keywords: Oral skills. RPG. Role Playing Game. Teacher Education. Portuguese Language Teaching. Applied Linguistics.

LISTA DE SIGLAS

RPG (*Role Playing Game*) - Jogo de Interpretação de papéis

DnD (*Dungeons and Dragons*) - Caverna do Dragão ou Caverna e Dragões

ADnD (*Advanced Dungeons and Dragons*) - Caverna do Dragão Avançado

2e,3e,5e - número da edição do jogo

NPC (*Non-Player Character*) - Personagem do Mestre ou Personagem não jogador

DM (*Dungeon master*) - Mestre de RPG

LP - Língua Portuguesa

ZDP - Zona de Desenvolvimento Proximal

NDR - Nível de Desenvolvimento Real

NDP - Nível de Desenvolvimento Potencial

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1 Uma Breve História do RPG	14
2.2 RPG e Ensino: Criando Mundos Possíveis	17
2.3 O Ensino da Oralidade e a Sala de Aula	20
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	23
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS	25
4.1 Contextualização Inicial do RPG: As Regras do Jogo	25
4.2 Sequência Didática	27
4.3 Sugestões e Limitações	30
4.4 Um Breve Exemplo Para Ilustrar	31
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35

1 INTRODUÇÃO

RPG, sigla em inglês para *Role Playing Game*, é um sistema de jogo desenvolvido na década de 1970 nos Estados Unidos derivado dos livros jogos¹ muito populares desde os anos 1950. Meu primeiro contato com o jogo, por exemplo, foi aos meus 12 anos de idade, por meio de amigos mais velhos que jogavam *Advanced Dungeons & Dragons 2e* (ADnD2e). O jogo consistia em um grupo de amigos que interpretavam personagens que lutavam contra monstros e dragões para proteger uma cidade ou recuperar um item lendário. Desde então, o RPG fez parte da minha vivência como um *hobby*, muito pelo fato pessoal de ter uma personalidade criativa, um traço essencial para a prática do RPG.

Anos mais tarde, ao ingressar na universidade, me deparei com a proposta, já muito discutida, do uso do RPG como ferramenta de educação para áreas bem distintas como Pedagogia (Amaral, 2013), Matemática (Vanini, 2014), História (Mendes; Boechat, 2019) e Letras (Oliveira, 2022; Dall’Agnese 2022). Por ser um jogo que estimula a interpretação, atuação, socialização entre outras características eventualmente se torna uma ferramenta pertinente para incentivar nos alunos a autonomia da aprendizagem e o engajamento social. Além disso, sua prática favorece a construção de conhecimentos numa relação coletiva e negociada, pois pode envolver ainda a vivência dos jogadores (real ou ficcional) de forma descontraída e prazerosa, algo que foge de uma aula convencional, estimulando a criatividade no uso da linguagem.

Ao buscar um olhar mais crítico nas propostas de pesquisas que utilizam o RPG como recurso para a sala de aula, deparei-me ainda com uma característica que me chamou atenção. Historicamente, o RPG sempre foi um jogo elitizado e restrito no aspecto financeiro, ao contrário dos tradicionais jogos de tabuleiro mais conhecidos no país como *Banco Imobiliário* ou *Jogo da Vida*. Embora seja comum relacionar RPG com jogos de tabuleiro, é importante ressaltar que, o RPG foi originalmente pensado como um sistema de regras para jogos de tabuleiro - não à toa o DnD usa um sistema de mapa e miniaturas - mas a diferença que é que o jogo de tabuleiro é centrado em um conjunto de itens específicos que compõem sua funcionalidade, o que no RPG não é necessário e o sistema de jogo não está preso a um conjunto de item limitados, podendo girar em torno exclusivamente na imaginação e narrativa, tal como um jogo de faz de conta com regras mais organizadas. Voltando ao caráter

¹*Livro Jogo* é uma obra de ficção que permite que o leitor participe da história de acordo com suas escolhas, que levam-no a páginas específicas conforme a opção que ele escolhe.

elitizado, inicialmente, o RPG era um jogo mais comum para pessoas que tinham acesso a compras no exterior, em países como Estados Unidos e França, sendo necessário também um domínio básico de inglês para jogar e entender as regras. Além disso, o jogo tornou-se alvo de polêmicas e *fake news* que acabaram refletindo em sua popularidade até os dias de hoje, algo que será retomado posteriormente.

Dessa forma, a maior parte dos educadores nas salas de aula provavelmente não teve experiência ou contato prévio com a prática do RPG, nem enquanto meros jogadores, dificultando a inserção desse recurso como uma ferramenta apropriada e de potencial de aprendizagem na sala de aula. A partir dessa lacuna foi possível vislumbrar o presente trabalho, no qual pretendo problematizar o RPG como alternativa de ferramenta pedagógica adaptável para a sala de aula, sem a necessidade de gastos ou custos adicionais.

O objetivo geral deste trabalho é proporcionar sugestões de atividades de oralidade para o ensino de Língua Portuguesa (LP) no ensino médio que articulam reflexões sobre temas da vida cotidiana e dos conteúdos curriculares por meio do RPG. Como essa prática envolve o processo criativo de assumir uma persona, seguir regras e solucionar problemas desenvolvidos em torno de um enredo, o RPG possibilita outro caminho para o desenvolvimento da oralidade de forma lúdica e crítica. Assim, posteriormente, a prática da oralidade pode ser a base orientadora das produções escritas dos alunos sobre um determinado tema trabalhado em sala, por exemplo, a critério do professor. Para isso, o projeto se desdobra em dois objetivos específicos: 1) problematizar o potencial da relação entre RPG e Ensino e 2) propor sugestões de atividades didáticas para aula de LP com foco na oralidade.

As atividades sugeridas contemplam o trabalho com a oralidade na aula de LP para o ensino médio conforme a BNCC (Brasil, 2018) como competência² integrada à escrita. O RPG se constitui como uma prática em que o jogador (no caso o aluno) assume um personagem, tendo que interpretar e improvisar suas características, visões de mundo e contextos. Ou seja, trata-se de um processo de criação de uma subjetividade, ainda que ficcional. Dessa forma, podemos propor situações provocantes que possam incitar os jogadores a praticarem seus conhecimentos de argumentação e retórica muito similar ao que existe em outros gêneros orais mais formais como um júri simulado ou debate público. No entanto, por meio do RPG, essa situação pode ser ainda mais imersiva, acolhedora e menos formal, já que o aluno pode assumir um personagem que esteja em uma situação mais próxima à problemática e precisa defender seu posicionamento a favor ou contra o problema.

² Conjuntos de habilidades que fornecem a capacidade de desenvolver o conhecimento, pensamento crítico, científico e criativo de um aluno.

Além disso, pode utilizar de sua criatividade para o exercício empático de pensar como determinados temas da vida cotidiana afetam especificamente as pessoas ao seu redor. Assim, após a realização do jogo, o aluno terá uma experiência de argumentação muito mais palpável do que ele teria em uma aula convencional de prática argumentativa e poderá produzir seus textos em continuidade ao que já é desenvolvido em sala de aula.

Em relação ao RPG, buscamos estudos que embasam tanto suas origens históricas e impacto cultural (Zagal; Deterding, 2018), bem como trabalhos que abordem suas principais características de jogo que despertam o interesse de pesquisadores do campo do ensino, (Rodrigues, 2004; Vasques, 2008; Amaral, 2023). Para a elaboração da proposta didática, tomamos como base o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) como propulsor do desenvolvimento em interações sociais e do pensamento criativo (Vigotski, 2001), sua relação com a linguagem (Lima, 2017, 2019, 2020) e os trabalhos com foco em gêneros orais como ferramentas de ensino (Cordeiro; Rojo, 2004; Dolz, Noverraz; Scheuwly, 2010; Dolz Bueno, 2015; Dolz; Gagnon, 2015; Dolz; Messias, 2015; Dolz; Lima; Bacan; Zani, 2021; Böer; Dolz; Silva-Hardmeyer; Roux-Maciel, 2021, Schmit, 2008; Magalhães; Ferreira 2019). A proposta foi sugerir um trabalho que não só mostra as funcionalidades do RPG como uma ferramenta no ensino como também capaz de demonstrar uma prática mais voltada ao ensino de LP de forma dinâmica, simples e que proporcione ao aluno uma imersão do conteúdo de forma menos desgastante ou formal.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico foi composto a partir de três eixos norteadores. Primeiro, consideramos a história do RPG, suas origens e impacto cultural. Segundo, a relação entre os jogos de RPG e o ensino, observando a influência da perspectiva histórico-cultural (Vigotski, 2001) em práticas interativas que impactam o desenvolvimento (Schmit, 2008; Lima, 2017, 2019, 2020) e o conceito de ZDP, ou seja, focalizando o desenvolvimento de conteúdos escolares para compreender como pesquisas brasileiras abordam o RPG em diferentes áreas de conhecimento. E terceiro, no eixo da oralidade no ensino de língua portuguesa, retomamos as perspectivas norteadoras da BNCC, bem como por estudos do campo da linguagem sobre gêneros orais (Schneuwly; Dolz, 2004, 2021).

2.1 UMA BREVE HISTÓRIA DO RPG

O *Role Playing Game* (RPG) é um jogo de interpretação de papéis em que os jogadores assumem um personagem criado por eles mesmos, a fim de simular por meio de rolagem de dados, de cartas e/ou fichas uma estória narrada em conjunto, muitas vezes do gênero fantasia medieval, mas podendo ser também um número variado de narrativas, estilos e gêneros. O RPG pode ser jogado inicialmente por duas ou mais pessoas, sendo uma delas chamada de *Narrador* ou *Dungeon Master* (DM) que é responsável por guiar a narrativa coletiva e interpretar personagens não jogadores³, e as outras constituem os demais jogadores que interpretam personagens previamente prontos ou criados por eles. Frequentemente, o jogo usa um conjunto de dados de jogo, sendo dados de 6 lados (d6), 8 lados (d8), 10 lados (d10), 12 lados (d12) e 20 lados (d20)⁴, podendo usar outros a depender do sistema.

Um dos primeiros tipos de RPG teve sua origem em meados dos anos 1970 nos Estados Unidos pelas mãos de Gery Gygax e Dave Arneson (Zagal; Deterding, 2018), ao criar o sistema de jogo mais conhecido, o *Dungeons & Dragons* (DnD)⁵. Originalmente o sistema

³ NPC (*Non-player Character*) são personagens interpretado pelo narrador (DM) do jogo, não sendo um personagem jogável e muitas vezes exercendo função apenas de guia para os personagens jogadores.

⁴ O dado de 20 lados se tornou ao longo dos anos o ícone do RPG já que todo o sistema de jogo do *DnD* é centrado nele. Assim, chamados de Sistema D20 os jogos que têm esse dado como centro de rolagem.

⁵ *DnD* é um jogo de interpretação de papeis mais conhecido mundialmente, voltado para fantasia medieval. O sistema foi o fundador da regra de jogo que tem o dado de 20 lados como rolagem central e serviu como base para todos os sistemas de jogo que vieram posteriores a ele.

foi pensado como um complemento para um jogo de tabuleiro chamado *Chainmail*, também criado por Gary Gygax, mas acabou dando origem a todo um conceito de jogo mais complexo e que posteriormente iria ser conhecido como RPG.

Em 1980, o jogo se tornou uma febre nos Estados Unidos, principalmente depois do lançamento de *Advanced Dungeons & Dragons*, uma atualização mais corpulenta do sistema que deu as características mais conhecidas do DnD até os dias de hoje, tais como progressão por nível de personagem, que consiste em um avanço de habilidade do personagem ao longo da narrativa, contabilizada a partir dos pontos de experiência recebidos ao enfrentar desafios (batalhas, armadilhas, etc.) ou quando alcança estágios narrativos específicos (chegar ao objetivo ou concluir uma missão); habilidades de classe de personagem, cada personagem possui uma classe que é similar a uma função (Guerreiro, Mago, Ladrão, Bardo e etc.); e regras para criação de histórias, que consiste em como preparar um jogo, como ambientá-lo e desenvolver uma narrativa inicial, assim como um problema para que o jogadores possam resolver. Esses avanços proporcionaram o surgimento de outros sistemas de jogos como GURPS⁶ e Vampiro⁷.

No entanto, nessa mesma época, com o pânico satânico⁸ ganhando cada vez mais público no país, não demorou para que o DnD fosse acusado por pais conservadores e religiosos de promover o satanismo, já que muitas das histórias oficiais criadas por Gygax e colaboradores, (chamadas de histórias oficiais), traziam demônios como antagonistas de jogo além de ter acontecido caso do desaparecimento do jovem James⁹ (BBC news 2014). No fim desse período, com o enfraquecimento do pânico satânico nos anos 2000 e com a explosão da cultura pop mundial, o RPG voltou a ter relevância no país e hoje em dia segue como um dos mais famosos e produtivos jogos de entretenimento mundial, assim como os demais tipos de jogos de tabuleiro.

⁶ GURPS é um acrônimo de *Generic and Universal Role Playing System* (Sistema Genérico e Universal de RPG) um sistema complexo que pode ser usado e adaptado para qualquer tipo de jogo, sendo muito usado para o desenvolvimento de novos modelos ou como base para o surgimento de sistemas voltados ao *Cyberpunk* e outros gêneros futuristas.

⁷ *Vampiro: a Máscara* é um jogo de RPG que faz parte do Mundo das Trevas, um sistema que conta com outros RPGs como Lobisomem: o Apocalipse e Mago: a Ascensão. Sua maior característica é a temática focada em temas sombrios e mais adultos e ter um modo de jogo que busca o foco na interação dos personagens e pouca na mecânica de dados.

⁸ *Satanic Panic* é o termo usado para um tipo de pânico moral que teve origem nos EUA e acabou contribuindo para estereotipar alguns jogos, música e mídias em geral. O pânico satânico que se espalhou pelo país buscava ligar tudo aquilo que fugia do convencional ao diabo, partindo de teorias de conspiração infundadas.

⁹ “Em 1979, o garoto prodígio de 16 anos James Dallas Egbert III desapareceu de seu quarto na Michigan State University. Um investigador particular, William Dear, foi contratado pelos pais de James para encontrar seu filho. Apesar de aparentemente saber pouco sobre RPGs, Dear acreditava que D&D era a causa do desaparecimento de Egbert.” (BBC news 2014).

Enquanto isso, no Brasil da década de 1980, o RPG era restrito apenas a um grupo de pessoas que tinham acesso ao material estrangeiro importado e de alto custo. Somente ao final dessa mesma década que foi possível a encomenda desses jogos importados a partir de grandes livrarias da cidade de São Paulo e Rio de Janeiro, por exemplo. Na década seguinte, já em 1991, ocorre o lançamento do RPG *Togmar* (Primeiro RPG brasileiro) pela Editora GSA. A Editora GSA foi responsável posteriormente por trazer ao país de forma oficial outros sistemas de jogo como o sistema *GURPS* e posteriormente trazer o *DnD*. Em meados de 1995, surge em São Paulo pela editora Trama a revista mais importante para o cenário *RPGístico* do país, a revista *Dragão Brasil*, responsável por difundir o jogo em todo o país, no que podemos definir como a era de ouro do RPG no Brasil.

No entanto, assim como nos EUA, o cenário do RPG no Brasil também veio a sofrer com o pânico satânico advindo da cultura norte-americana. Trata-se de um caso de assassinato na cidade de Ouro Preto, Minas Gerais, no início dos anos 2000, que acabou tendo como justificativa de crime um livro de *Vampiro: a máscara*, colocando o RPG como principal incentivador de um crime causado por um grupo de jovens (Folha de São Paulo, 2001)¹⁰, reverberando o lado conspiratório e infundado do pânico moral. Mesmo posteriormente quando o caso foi apurado e as provas revelaram que não se tratava de motivação a partir do RPG, a mancha no imaginário popular foi difundida pela população sob a forma de um estereótipo, o que causou um grande prejuízo na venda e popularização do jogo não só na região, mas em todo o país.

Foi somente por volta dos anos 2000, com a crescente popularidade da cultura *geek/pop* que o RPG voltou a ser um tópico popular, ao fazer parte do enredo de séries como *The Big Bang Theory* (2007), *Community* (2009) e, posteriormente, *Stranger Things* (2015). No entanto, mesmo que popularizado, o material de RPG, como livros e acessórios, permaneceu como itens de colecionador, um item de luxo e de preço inacessível para a realidade comum da população brasileira. Esse aspecto econômico foi mais um fator que restringiu um potencial aumento de público, contribuindo para que o jogo tivesse um caráter elitizado e nichado, e, portanto, cada vez mais distante de ser pensado para outros contextos e

¹⁰Na madrugada de 14 de outubro de 2001, a estudante de farmácia Aline Silveira Soares (18 anos) foi encontrada morta em cima de um túmulo do cemitério Nossa Senhora das Mercês, com 17 facadas no corpo. Os investigadores e a mídia inicialmente alegaram que a morte foi causada por jogadores do RPG *Vampiro: A Máscara* e o jogo foi proibido, temporariamente, pela justiça. Tanto o inquérito policial quanto o processo não foram realizados de forma eficiente. O próprio Ministério Público admitiu que houve falhas que dificultaram a solução do caso e a aplicação da justiça. Alega-se que muito disso foi devido à pressão da mídia e a tese (descartada posteriormente) da ligação do RPG com o caso.

propósitos, como é o caso da sala de aula enquanto uma ferramenta de ensino. Todavia, esforços nas últimas décadas buscam reverter esse cenário, como discutiremos a seguir.

2.2 RPG E ENSINO: CRIANDO MUNDOS POSSÍVEIS

Desde o início do século XXI, com a popularidade do RPG ao redor do mundo, tornou-se pertinente analisá-lo também como potencial forma de aprendizagem dentro da sala de aula. Não é difícil encontrar artigos que o tematizam, e no Brasil, embora o RPG tenha sofrido com desinformação recente e elitização de seu material, foram produzidos inúmeros trabalhos que analisam seu caráter educativo. De acordo com Silva, Souza e Uvinha (2022), podemos ver de forma bem expositiva, o que já foi trabalhado sobre o RPG no Brasil até 2019. Percebemos que a maior parte dos trabalhos da última década, segundo esses autores, tem como objetivo apresentá-lo ao professor e não utilizá-lo de forma prática como é o objetivo deste trabalho.

Já na atualidade, podemos observar uma preocupação do uso do RPG para além da ideia de entretenimento, mas favorecendo um caráter lúdico e de potencial de aprendizagem. Esses pressupostos, nessa linha, aproximam os pesquisadores de teorias interacionistas como a psicologia histórico cultural de Vigotski (2001) e seus desdobramentos para os estudos da linguagem (Lima, 2017, 2019, 2020).

Para Vigotski (2001), a psicologia de sua época (em especial a do desenvolvimento infantil), olhava o desenvolvimento humano a partir do que já era conquistado pelo sujeito (aquilo que ele sabe fazer de maneira independente). Grande exemplo disso eram os testes de QI do século XX. Em sua obra, e por considerar o aspecto social da cultura no desenvolvimento humano, Vigotski (2001) indicava que para entender o desenvolvimento humano não bastava somente considerar sua ação consolidada, mas temos que olhar para o que o sujeito está aprendendo/construindo na interação com os outros. Uma das formas de olhar isso na educação é a partir do lúdico, dos jogos. É nesse ponto que entra o RPG, como um jogo que potencializa e explora o potencial criativo dos jogadores.

Em resumo, Vigotski (2001) considerava que deveríamos olhar a relação entre dois níveis (NDR – Nível de Desenvolvimento Real e o NDP Nível de Desenvolvimento Potencial) que englobam as capacidades do sujeito: um para ações consolidadas e outro para capacidades em construção. Dessa forma, ele propôs a ideia da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que é a distância entre esses dois níveis.

A ZPD é um conceito central na teoria de Vigotski (2001) e se refere a distância entre o NDR e o NDP (mencionados anteriormente). Segundo ele, o aprendizado ocorre principalmente por meio da interação social – algo bastante propiciado no RPG - com a figura de um mediador (no caso do RPG a figura do GM) que ajuda o indivíduo a avançar em seu desenvolvimento, fornecendo suporte que permitem a realização de tarefas que de outra forma estariam além das suas capacidades até aquele momento. Além disso, vale destacar que enquanto uma prática cultural, o RPG não se joga sozinho, mas coletivamente, outro fator essencial da perspectiva vigotskiana do desenvolvimento (Lima, 2017, 2019, 2020).

Segundo Schmit (2008), ao fazer uma releitura do RPG com base na teoria de Vigotski, podemos entender que:

A dinâmica das mediações que ocorrem no jogo permite uma avaliação *in loco* de diversas funções psicológicas superiores, bem como do processo de formação de conceitos. Se o validador (da ZPD) estiver na posição de narrador, intervenção (mudanças na história e ou na dinâmica de jogo) pode ser feita durante o próprio jogo para se atingir os objetivos pedagógicos planejados a partir das avaliações feitas.” (Schmit 2008. p. 71).

Assim, o RPG propicia essa ponte entre o NDR e o NDP dos sujeitos, ao colocar seus jogadores em situações problemas que eles devem resolver por via de sua criatividade ou habilidade (retórica, conhecimento prévio ou até mesmo funcional como uma habilidade inerente do personagem interpretado). Assumindo o papel do DM, o professor se coloca como um mediador em um jogo sociável como o RPG que se constitui e envolve diversos níveis de interação e relação entre os jogadores e personagens, Essa prática, por sua vez, possibilita trabalhar o desenvolvimento de habilidades já conhecidas (no seu NDR) e aquelas que possuem capacidade de aprender para que possam chegar em um desenvolvimento de suas competências futuras (NDP) de forma satisfatória e prática.

Quando o jogador (aluno) é colocado em uma situação a qual não pertence, seja interpretando um personagem longe de sua realidade, mesmo que de fantasia, ou que é conduzido por uma cena ou situação que não tenha experiência previa, o professor possibilita espaços de pensamento crítico que fazem o aluno trabalhar a sua própria perspectiva (ao assumir uma outra perspectiva) sobre a situação ou o conhecimento tratado. Schmit (2008) continua:

Geralmente as aventuras têm lugar em torno de um conflito, um contexto no qual é necessário fazer negociações, tanto dentro do mundo do jogo quanto no grupo de jogadores. Um educador pode utilizar esta possibilidade de gerar vivências imaginárias para trabalhar questões morais e éticas, como maiores elaborações, pois as situações e as ações não são limitadas como no real. [...] Talvez essa relação proporcionada pelo RPG possam propulsar o desenvolvimento de muitas funções psicológicas superiores, como a

abstração, a generalização, a discriminação, a formação de conceitos, a memória lógica, a aritmética, a linguagem oral e escrita, o desenho, a atenção voluntária, a imaginação e a transformação de conceitos cotidianos em científicos e dos conceitos científicos e cotidianos (Schmit, 2008. p. 72).

Essa característica é crucial para compreender o RPG não apenas em seu potencial lúdico, mas de ferramenta para o processo educativo, possibilitando desenvolver uma atividade que potencialize as características de oralidade, foco deste trabalho, tendo como base uma simulação de conflito de ideias. Dessa forma, podemos conectar o conhecimento prévio e cotidiano dos alunos ao material formal do currículo escolar e à teoria, levando assim à necessidade apontada por Vigotski (2001) de integrar esses dois tipos de saberes:

A transformação dos conhecimentos científicos, produzidos pela ciência e disponíveis na cultura, em conhecimentos cotidianos, produzido pelas experiências do sujeito e inerentes a sua prática, auxiliando no processo de otimização. (Vigotski 2001. p 261).

No que diz respeito a transformar um conhecimento científico (algo mais complexo e abstrato) em um conhecimento cotidiano (próximo da realidade concreta), o RPG favorece esse espaço na sala de aula quando trazemos na narrativa ou no contexto da cena algum conhecimento científico que pode ser introduzido como parte do jogo (da solução de um problema). Dito de outra forma, o aluno pode aprender novos conceitos e adquirir novas informações como requisito para atingir determinados objetivos dentro do jogo. Isso, por sua vez, acaba transformando o que era novo em conhecimento cultural e cotidiano por ser tematizado no jogo, o que muitas vezes pode acabar sendo apropriado de forma mais satisfatória do que em uma aula expositiva sem o aparato lúdico.

Na maior parte dos livros de sistemas de RPG quando tratamos de narrativa, ou como narrar, utilizamos a seguinte frase: “Não fale, mostre”. Ou seja, mesmo que isso se refira a descrição de cenas ou para incentivar o diálogo dos personagens – que ao invés de dizer que pede a um garçom a conta, se dirige ao garçom (personagem do tipo NPC) e declara sua intenção de pagar, tudo isso por meio do diálogo, tal como seria na vida real, performando uma ação. Da mesma forma, podemos considerar essa mesma ideia para o contexto do ensino por meio do RPG. Para apresentar conceitos mais complexos para os jogadores, no sentido dos conceitos científicos apontados por Vigotski (2001), é interessante que eles sejam introduzidos em relação às ações que precisam ser realizadas como parte da experiência do jogo. Por exemplo, ao invés de dizer que as consequências da forma que o personagem camponês X sofre ao se comunicar de forma errada com personagem rei Y, a lógica de jogar

RPG é: mostre, narre a consequência como uma cena, como e exemplo que apresentamos a seguir.

- **Cena Narrada:** o camponês é repreendido pelos quartos e levado para a masmorra como punição de suas ofensas.
- **Cena Mostrada:** após aquelas palavras, vocês percebem que os guardas se aproximam do camponês com brutalidade, o subjugando como um animal e o arrastando para fora do salão. Todos vocês sabem o destino que o espera, aprisionado em uma cena fria e úmida das masmorras abaixo do castelo. Vocês engolem seco, sabem que se usarem as palavras erradas, podem terminar como ele.

Esse breve exemplo visa ilustrar o potencial de ir além da construção da narrativa. É a construção de uma experiência dentro do jogo, de alguém usar sua criatividade para envolver as outras pessoas no seu relato e, de alguma forma, tentar sentir o que cada personagem vivencia no jogo. Como isso, o conteúdo ensinado se torna mais dinâmico e menos formal do que como é exposto em uma aula teórica. Tendo em vista esse potencial, a seguir discutiremos a questão da oralidade, outro fator potencializado nos jogos de RPG, o que justifica sua adaptabilidade para a sala de aula de língua portuguesa.

2.3 O ENSINO DA ORALIDADE E A SALA DE AULA

Desde a década de 80 vem se discutindo como trabalhar o texto e a oralidade na sala de aula (Rojo; Cordeiro 2010), em especial a partir das discussões sobre o conceito de letramento, entendido contemporaneamente na sua multiplicidade, ou seja, pela relação com outros contextos, modos de circulação e práticas sociais (Dolz; Bueno, 2015). Embora de lá para cá muito tenha avançado nessa discussão, as práticas pedagógicas focadas nos gêneros escolares ainda acabam centralizadas em noções de: tipos de textos, super, macro e microestruturas; coesão; coerência etc. Essa tipificação reduz a capacidade da escrita, prendendo-se em estruturas pré-fabricadas, tornando a experiência com a leitura e a escrita algo menos dinâmico.

As aulas de LP tradicionalmente tendem a focalizar na produção escrita, muito devido a como são avaliados os alunos ao final de sua carreira escolar e por ainda manter uma postura - que ousamos dizer ser de um caráter ocidental - onde a produção de texto escrito, escrever bem e reconhecer os elementos que compõem um texto escrito são mais importantes

do que os gêneros orais. Assim, não é incomum que o trabalho a respeito da oralidade acabe não sendo explorado como a mesma profundidade na sala de aula. Ou quando isso acontece, é de forma muito simplificada, reduzindo-se a leitura de textos em sala, comentários gerais sobre um determinado tema, ou, quando muito, por meio de dinâmicas, como júri simulado ou sarau de poesia.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o ensino deve valorizar a oralidade como uma prática de linguagem, que é tão importante quanto a escrita e, a partir dessas prescrições, espera-se que os alunos possam desenvolver capacidades de ler, ouvir e produzir textos orais, escritos e multissemióticos. Os principais objetivos que devem ser alcançados segundo a BNCC (2018. p. 506-509) são: a capacidade de expressar-se com clareza, usando a palavra com boa articulação, tom de voz audível e ritmo adequado; ler, escutar e produzir textos orais, escritos e multissemióticos com compreensão, autonomia, fluência e criticidade; identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos; planejar e produzir recados, avisos, dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana.

Essas orientações se voltam ao trabalho pedagógico com a oralidade na sala de aula, considerando as condições de produção dos textos orais que reflitam a relação entre fala e escrita, produzindo e interpretando uma ampla variedade de gêneros orais. Assim, torna-se possível aperfeiçoar o uso da língua e refletir sobre recursos que a língua oferece para alcançar diferentes finalidades comunicativas. Dessa forma, podemos perceber que, é previsto pela BNCC o ensino da oralidade, mas ainda se trabalha a oralidade de forma reduzida, privilegiando a escrita e perpetuando uma forma de educação anterior a essas práticas. Para que possamos promover o ensino de oralidade forma satisfatória, devemos nos atentar às suas especificidades, ou seja, sem esquecer que:

Não escrevemos da mesma maneira quando redigimos uma carta de solicitação ou conto; não falamos da mesma maneira quando fazemos uma exposição diante de uma classe ou quando conversamos à mesa com amigos. Os textos escritos ou orais que produzimos diferenciam-se uns dos outros e isso por que são produzidos em condições diferentes. Apesar dessa diversidade, podemos constatar regularidade. (Dolz; Noverraz; Scheuwly, 2010, s.p.)

Para promover o ensino da oralidade na sala de aula devemos construir uma didática - que consiste em um conjunto de atividades escolares organizadas em um mesmo sistema em torno de um gênero oral ou escrito - que permita o ensino da oralidade e da escrita a partir de um encaminhamento, a um só tempo, semelhante e diferenciado. Assim o professor deve oferecer um material rico em texto de referência, escrito e orais, nos quais os alunos possam

inspirar-se para suas produções. Essas proposições de Dolz, Noverraz e Schneuwly (2010) nos permitem fazer aproximações com a proposta do RPG, pois, assim como a ideia de uma prática modular, com etapas interligadas, o RPG também promove uma atividade em sequência que introduz textos, promove desafios e possibilita, entre ações individuais e coletivas, as ações dos alunos.

Para esses autores da didática das línguas, um caminho possível para o ensino da oralidade se dá por meio de uma sequência didática, ou seja, um dispositivo ou ferramenta de ensino que tem a finalidade de ajudar o aluno se apropriar e se familiarizar com um gênero de texto, permitindo-lhe assim, escrever ou falar atentando-se aos contextos de uso e aos sujeitos com quem interage. Para isso, no trabalho com sequências didáticas devemos desenvolver um plano de aula que apresentem uma determinada situação, expondo os alunos um projeto de comunicação que será realizado verdadeiramente na produção final.

E para que os estudantes possam transitar entre as diferentes etapas de uma determinada sequência, cabe aos professores observar o ponto de partida dos alunos, nas suas primeiras produções dentro de um tema, bem como o envolvimento com as demais atividades propostas ao longo das aulas. Assim, desenvolvendo em forma de um ou mais módulos que podem se constituir por várias atividades, o ensino da oralidade pode envolver inclusive práticas de escrita que possam auxiliar no preparo e no desenvolvimento de atividades que envolvam a comunicação oral. É a partir dessas perspectivas que tomamos o RPG como ferramenta para propor sugestões didáticas com foco na oralidade para as aulas de Português. O detalhamento de nossa proposta é delineado a seguir.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente estudo configura-se como metodológica que busca desenvolver uma metodologia de ensino com base no RPG como ferramenta possível de ensino de Oralidade, sendo realizado após a leitura do material bibliográfico, a fim de, a partir da revisão bibliográfica em pesquisas brasileiras, elaborar o corpo do texto científico. Posteriormente à exposição do corpo científico foi desenvolvido uma proposta de atividade didática tendo como base o uso do RPG para o ensino de oralidade. O RPG foi utilizado em uma narrativa desenvolvida a partir de um tema central, proposto na atividade, e teve como objetivo colocar os jogadores (alunos) interpretando personagens em uma cena que eles possam defender seus posicionamentos perante a uma problemática de forma dinâmica e, assim, desenvolvendo práticas orais de retórica e argumentação.

Ao final dessa atividade, o professor poderá desenvolver (caso ache pertinente) um texto argumentativo do mesmo tema, proporcionando aos alunos uma visão e um posicionamento ainda mais eficiente na prática escrita, em diálogo com conteúdos desenvolvidos oralmente. Ou seja, a oralidade entendida aqui numa relação interativa de linguagem entre falar e escrever. Desse modo, a atividade teve como foco uma turma de 3º ano do ensino médio, tendo em vista que essas turmas frequentemente têm como foco a produção de textos escritos de argumentação, por normalmente ser uma turma composta por 15 a 25 alunos que possibilita uma melhor desenvoltura do procedimento de ensino. O trabalho com oralidade aqui visa discutir que esta pode ter um papel igualmente importante ao da escrita, uma vez que colabora com a formação crítica do sujeito e sua forma de interagir com textos orais e escritos na sala de aula e fora dela.

A partir disso, apresentaremos uma proposta de atividade voltada ao ensino da oralidade usando o RPG para aulas de Língua Portuguesa no ensino de argumentação, tendo como foco uma proposta voltada ao uso e aprendizagem prática da oralidade. Dessa forma, por meio do RPG, os alunos poderão desenvolver aspectos da oralidade no jogo, posteriormente, caso seja interessante para o professor e o contexto da aula, poderemos

articular essas questões com as produções textuais futuras que focalizem seu ponto de vista e sua argumentação.

Por fim, cabe ressaltar que o desenvolvimento da proposta é simplificar o RPG de forma a ser usado na sala de aula sem a necessidade de todo seu aparato complementar de jogo, o que pode ao primeiro momento estranhar a jogadores de RPG convencionais, já que não sugerimos o uso de dados ou qualquer regra mais complexa. O que é interessante para nossa proposta didática é a capacidade do desenvolvimento narrativo e da oralidade, focando especificamente na produção de narrativas e na formação de pontos de vista (sua argumentação), deixando o “sistema de jogo” como segundo plano e garantindo que essa versão compacta do RPG seja utilizada em sala de aula sem nenhuma complexidade de acesso a materiais de acesso limitado como dados e outros. No entanto, caso o professor possua tais ferramentas e achar necessário trazer para sala de aula uma experiência de jogo mais próxima do RPG convencional de mesa comum (dispondo dos recursos financeiros para isso) poderá usar livremente.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Para que possamos estimular o pensamento criativo e a argumentação a partir de um jogo de RPG para o ensino de oralidade, podemos construir uma sequência didática conforme sugerem Dolz, Noverraz e Scheuwly (2010), ou seja, uma proposta de atividades conectadas entre si que podem ser desenvolvidas ao longo de um conjunto de aulas conforme estas forem disponíveis ao professor.

A sequência didática que propomos será composta de cinco módulos a serem desenvolvidos ao longo de seis ou mais aulas. Ela será apresentada em quatro etapas. Primeiro, apresentaremos as regras de jogo, lembrando que essas regras buscam simplificar o máximo possível um jogo de RPG, o que para jogadores de RPG convencionais pode soar diferente, mas a realidade da sala de aula nem sempre consegue contemplar todas as especificações e aparatos que um RPG convencional necessita (como conjunto de dados ou quantidade de tempo disponível). O intuito é utilizá-lo de forma mais prática e acessível possível. Essa etapa tem como intuito explicar como pode ser desenvolvido o jogo. Em seguida, sugerimos o trabalho com a apresentação da sequência didática por meio de uma tabela. No tópico seguinte, um breve comentário sobre possíveis desafios que podem acontecer ao longo das aulas. E, por fim, será exposto um exemplo de narrativa para o jogo para ilustrar um possível cenário de trabalho. Vale frisar, mais uma vez, que se trata de um

exemplo, ou seja, nossa expectativa é que em cada contexto, professores e alunos usem sua criatividade para pensar em seus próprios personagens e suas próprias situações-problema.

4.1 CONTEXTUALIZAÇÃO INICIAL DO RPG: AS REGRAS DO JOGO

Para que possamos utilizar o RPG de forma descomplicada, sugerimos um pequeno guia de jogo que necessita apenas de papel e caneta. No entanto, caso o professor tenha acesso que queira, ele pode usar um dado de 20 lados (d20) ou dados de centenas (d100) para aplicar os sucessos das ações dos alunos – mas não é necessário. O primeiro passo é a *criação do mundo!* Ficarà a cargo do professor - assumindo o papel de Mestre do Jogo - criar o mundo e a problemática base da narrativa. Para isso seguem algumas dicas de como desenvolver esse processo:

Escolha um Mundo: Existem inúmeras opções de cenários para narrativa de RPG embora a mais comum seja uma fantasia medieval. O professor pode ficar livre para explorar contextos históricos ou até mesmo a realidade escolar. Defina onde a história vai se passar para que os alunos possam desenvolver os personagens com base nesse cenário. Uma história pode acontecer tanto em um reino muito distante quanto em uma cidade real com pessoas conhecidas. Caberá ao grupo assumir os personagens e entrar no jogo.

Situação Problema: Para que narrativa se desenrole será necessário um ou mais problemas. Nessa parte, é interessante usar temas sociais, éticos e de cidadania, para que os alunos possam desenvolver uma reflexão crítica a partir da experiência de seus personagens nessa situação. Lembre-se que o papel do RPG é levar os alunos a uma experiência que, mesmo longe de sua realidade, possa dar a oportunidade de rever a situação com um olhar mais próximo e até mesmo empático e solidário.

Sugestão: Pode parecer difícil o desenvolvimento de todo um contexto de RPG, ainda mais para quem não teve uma experiência com o jogo previamente. O jogo de RPG não se distancia muito de uma dinâmica de júri simulado, mas se diferencia por um caráter menos formal, mais lúdico e de expressão da criatividade.

O próximo passo é a *criação de personagem!* Como a proposta é um jogo direto e rápido capaz de ser desenvolvido em uma turma de 3º ano durante aulas de 50 minutos em média, não vamos nos preocupar com características desnecessárias que não teriam importância para o desenvolvimento dos objetivos da atividade. A criação de personagens

pode ser realizada previamente pelo professor, mas é aconselhável que essa função seja realizada em conjunto com os alunos para que possam desenvolver a criatividade e interação entre eles. Para criar um personagem levaremos em conta três fatores.

- **Nome e Características:** Crie um personagem condizente com a proposta de mundo apresentada, assim imagine um indivíduo e em um papel descreva suas características físicas e dê a ele ou ela um nome.
- **Habilidades e *Background*:** Defina qual a função do personagem no mundo, o que ele faz, o que ele gosta de fazer. Em seguida escreva uma pequena história ou desenvolva uma descrição resumida do personagem. Como sugestão, podemos pedir para que os alunos produzam uma pequena biografia do personagem. Lembrando que isso fica a critério do professor, dado o tempo gasto para o desenvolvimento da atividade. Depois peça para que os alunos apresentem para a turma para que possam conhecer cada um dos personagens.
- **Desenvolvimento da narrativa.** O desenrolar da narrativa será realizado pelo professor em conjunto dos alunos, porém para que as ações sejam realizadas de forma organizada deve-se definir uma quantidade de tempo que seja compatível com as aulas e que todos possam participar. Cada aluno ou grupo de alunos tem um tempo de ação que chamamos de turno e para que todos possam realizar suas ações, o aluno que executar uma ação só poderá refazê-la após todos os outros turnos, após a rodada. Caso for necessário, crie uma ordem de ação e permita que os alunos passem sua ação ou troquem com alguém que ainda não a executou na rodada. Lembre-se que o professor é apenas um guia da situação, apresente o problema e a narrativa inicial e deixe que os alunos a desenvolvam, revelando para eles as consequências de suas ações.

Definir se é um sucesso de ação ou falha, fica a cargo do professor narrador, que define se a atitude descrita pelo aluno é condizente com o proposto e sempre busca estimulá-lo a desenvolver a narrativa e não só dizer o que faz. Por exemplo, se o aluno deseja dialogar com um personagem, estimule que eles desenvolvam o diálogo como se estivesse na situação e não diga que os personagens dialogam. É importante ter em mente junto aos alunos que desempenhar um papel é um ato criativo que exige comprometimento do indivíduo com a coletividade, ou seja, se entregando ao jogo sendo um “novo” sujeito naquela dada situação.

4.2 SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A seguir apresentaremos um detalhamento da proposta didática

Tema
Oralidade no RPG
Duração: 3 ou mais aulas de 50min cada.
Objetivo Geral
Desenvolver a oralidade dos alunos através da criação e interpretação de personagens em um jogo de RPG e promover o desenvolvimento da argumentação e do pensamento crítico.
Competências da BNCC desenvolvidas
<p>Desenvolver a habilidade de se comunicar de forma eficaz em diferentes contextos, utilizando a oralidade como um dos meios de expressão.</p> <p>Valorizar e utilizar o conhecimento e as experiências dos estudantes para desenvolver argumentação e reflexão crítica.</p> <p>Produzir textos argumentativos, dissertativos e narrativos, considerando a estrutura e os elementos necessários para a argumentação e a coerência textual. Como divisão de parágrafos, início, meio e fim; tipos de narrador e personagem, ponto de vista, referência entre outros.</p> <p>Desenvolver estratégias de revisão e reescrita de textos, focando na clareza e na persuasão.</p> <p>Participar de discussões e debates, expressando opiniões e argumentos de forma clara e coerente.</p> <p>Realizar apresentações orais sobre temas variados, utilizando recursos de linguagem e argumentação.</p> <p>Estimular a produção de textos argumentativos sobre temas sociais, éticos e de cidadania, promovendo a reflexão crítica.</p> <p>desenvolver aspectos descritivos necessários à construção de um personagem, à caracterização de uma cena ou um lugar.</p>
Aula 1: Introdução e Criação de Personagem

Apresentação dos conceitos base do RPG como jogo por meio de gêneros orais e escritos de criação de mundo ficcional.

Gêneros mobilizados: minibiografia escrita e apresentação oral

Atividade: Os alunos criam seus próprios personagens com base na proposta, definindo nome, aparência, habilidades e uma breve história base (*background*).

Ferramentas: lápis e papel.

Resultado Esperado: Cada aluno apresenta seu personagem para a turma, praticando a oralidade.

Aulas 2 – 4: Hora de jogar

Essa parte será desenvolvida em uma ou mais aulas, de acordo com a necessidade e da disponibilidade. Fica a cargo do professor adequar a necessidade do número de aulas de acordo com a forma que for trabalhar e a depender do perfil da turma.

Atividade: O professor atua como o mestre do jogo, conduzindo a narrativa e as interações. Os alunos jogam usando seus personagens, tomando decisões e interagindo.

Apresentação do mundo: O professor deve apresentar o mundo em que os personagens dos alunos vivem e apresentar a situação problema para os alunos (um dilema ético que exija reflexão crítica dos jogadores e algum tipo de posicionamento ao longo da narrativa).

Discussão: Qual a atitude de cada personagem diante desse problema e como resolvê-lo?

Resultado Esperado: Os alunos praticam a oralidade ao desenrolar a cena de jogo e contribuem com ideias de solução do problema. Desenvolvem a oralidade ao descrever suas ações, fazendo perguntas, defendendo suas ideias (dos personagens) e desenvolvendo diálogos entre os personagens. Por fim, o grupo coletivamente pode compartilhar experiências de como se sentiram ao se colocar no lugar de alguém ou o que aprenderam com a experiência de jogo.

Aula 5: Reflexão e *Feedback*

Atividade: Após a aventura, os alunos se reúnem para discutir a experiência. Perguntas para guiar a discussão:

O que você achou do jogo?

O que você aprendeu sobre se comunicar e defender suas ideias?

Como foi interpretar seu personagem?

O que você faria diferente na próxima vez?

Resultado Esperado: Os alunos refletem sobre a importância da oralidade e recebem *feedback* dos colegas. Os alunos refletem sobre o RPG como propulsor criativo da própria argumentação, de modo que, a partir do exercício empático de tentar se colocar no lugar do outro, pode considerar aspectos que sua própria experiência imediata não considerou.

Aula 6: Produção Escrita

Atividade: Desenvolvimento de um texto argumentativo e dissertativo sobre o problema apresentado na atividade.

Resultado Esperado: Os alunos podem desenvolver um texto mais interessante já que a experiência de simulação da situação permite uma visão mais centrada na experiência do outro, em uma leitura crítica do contexto, conectando também a experiência do RPG com a produção textual dentro da sala de aula. Os alunos podem fazer anotações durante o jogo sobre os eventos que nele ocorrem ou o que levou a consequência deles, mas o interessante é que a própria experiência vivida por eles seja a capacitadora de uma análise do tema.

Avaliação:

Observação da participação oral durante as atividades.

Criatividade e clareza na apresentação dos personagens e na narrativa durante o jogo.

Reflexão sobre a experiência e o aprendizado.

A oralidade será avaliada durante o decorrer do jogo, onde o uso eficiente da oralidade vai gerar ações favoráveis para os alunos.

Desenvolvimento de um texto escrito dissertativo sobre a problemática discutida no jogo.

4.3 SUGESTÕES E LIMITAÇÕES

Como toda e qualquer atividade existem limitações que podem dificultar sua prática em sala de aula. Embora possa se usar um sistema de dados para facilitar o desenvolvimento do jogo, sabemos que a realidade escolar não favorece o acesso a tais tipos de materiais com facilidade, forçando o educador a desenvolver outras alternativas. No entanto, esse sistema apresentado já lida com essa situação, trazendo um sistema elementar que não necessita de dados, embora possam ser usados. No entanto, o principal desafio para desenvolver essa atividade é a quantidade de alunos, o que pode variar e com isso pode comprometer a dinâmica de participação no jogo. Para poder desenvolver essa atividade mesmo em turmas grandes, sugerimos a separação dos alunos em grupos, podendo cada grupo ser responsável por um personagem ou grupo de personagens que atuem na narrativa em bloco. Ou seja, ao invés de cada personagem desenvolver uma ação narrativa individual, o grupo pode desenvolvê-la em conjunto ou discutir antes e definir como cada personagem vai agir. Assim, essa alternativa pode criar discussões entre os alunos do grupo, tornando a atividade ainda mais interessante.

4.4 UM BREVE EXEMPLO PARA ILUSTRAR

Um dos maiores desafios ao longo desse trabalho foi construir uma sugestão de atividades didáticas sem correr o risco de ditar regras ou de limitar o trabalho criativo de professores e alunos em suas turmas. Todavia, pensamos ser importante finalizar esta análise com um exemplo seja apenas elucidativo, e, de forma alguma prescritivo. A partir daqui, vamos ilustrar um mundo fictício, com personagens e um tema específico. A história se passa no nosso mundo, em um país fictício a qual leis absurdas retornam a ser praticadas. Narre para os alunos:

Tudo começou quando a lei anti-roubo foi imposta. Nela estava previsto que todo aquele que fosse pego cometendo um ato de delito, seja qual for, teria as mãos amputadas, assim como nos impérios antigos. A lei foi chamada de Nabucodonosor, em referência ao imperador babilônico que impõe o código de Hamurabi, que também previa decepar membros daqueles que cometiam roubo. De fato, a lei provocou uma queda significativa no roubo. Para reforçar a gravidade da lei, aqueles condenados eram expostos ao público e suas mãos eram decepadas para que todos pudessem ver. Um show de horrores igual aos promovidos durante a revolução francesa. Certo dia, todos vocês (personagens dos alunos) transitavam pela rua, como sempre, realizavam tarefas diárias como sempre.

Nessa parte, seria interessante que o professor passasse a narrativa para os alunos, perguntando a eles o que faziam na rua. Incentive os alunos a imaginar situações que seus personagens podem estar realizando ou vivenciando. Isso irá integrá-los à narrativa e fazer eles desenvolver sua criatividade, assumindo seu papel no jogo.

Enquanto realizavam seus afazeres, vocês (os personagens dos alunos) avistam uma discussão em um mercado próximo. Alguns policiais estão arrastando uma criança de pouco mais de 10 anos, ela esperneia e grita de raiva. Todos vocês o conhecem, é Ricardo, um jovem que infelizmente mora na rua e sempre necessita de ajuda. Ele já foi inúmeras vezes enviado para abrigos e até um orfanato, mas sempre por algum motivo acaba na rua. Antes, ele sempre recebia comida de uma senhora no final da avenida, mas ela havia morrido há algumas semanas e desde então era comum vocês avistarem ele roubando algo para comer na venda, ou na padaria, todos sabiam e faziam vista grossa, mas parece que dessa vez ele foi pego roubando na mercearia nova do bairro.

A cena que pode se desenvolver a seguir fica a cargo do professor. Decida como desenvolver a narrativa como quiser. Incentive os alunos a agir perguntando a eles o que eles fazem nessa situação. A ideia é que eles intervenham e iniciem uma discussão sobre a situação do garoto, opinando sobre o destino que o espera. A atividade propicia que os alunos estabeleçam um debate ético e moral sobre as regras de convivência naquele mundo ficcional. Mas, para isso, podem recorrer à sua experiência local ou aos valores e pontos de vista para definir o que fazer ou como agir em relação ao destino do jovem Ricardo. Como parte do problema a ser resolvido, deixe estabelecido para eles que caso não sejam bem-sucedidos o garoto perde as mãos. A partir dessa situação-problema, o grupo deve interagir e observar como cada personagem reage e interpreta a situação.

O professor deve atuar como mediador, especialmente em casos em que os personagens possam extrapolar o desenvolvimento da narrativa ou recorrer a pontos de vista que causem algum tipo de conflito. Mesmo assim, vale ressaltar o grande potencial do jogo em criar espaços de problematização sobre pontos de vista, de forma que o exercício coletivo leve a refletir sobre como as pessoas agem sobre os mesmos fenômenos em suas vidas – por mais ficcional que sejam os contextos onde elas estão, por ser um jogo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo central deste trabalho foi discutir possibilidades de uso pedagógico RPG em sala de aula para professores que mesmo sem a experiência do jogo possam aproveitar dessa ferramenta para o ensino. O contexto sugerido foi o do componente de Língua Portuguesa para o ensino médio no campo da oralidade, mas tem potencial de ser adaptado para outras turmas e até mesmo outros componentes da BNCC (2018). Como parte do referencial teórico, dialogamos com os estudos sobre RPG, com as teorias vigotskianas sobre interação e desenvolvimento, entrelaçando estudos sobre didática das línguas e ensino de gêneros orais.

Ao longo do trabalho, evidenciamos que o RPG se mostra como uma ferramenta interessante para impulsionar a criatividade dos alunos ao criar uma narrativa ficcional que pode ser usada de base para o desenvolvimento de práticas de conhecimento de inúmeras áreas, sendo um grande aliado no ensino e na prática da oralidade. Por tratar-se de um jogo interativo que requer colaboração, ele impulsiona o jogador/aluno a assumir experiências que de outra forma não seriam capazes de experimentar, podendo assim aprender de forma lúdica, praticando os conhecimentos adquiridos no processo de ensino. Além disso, o RPG abre espaço para reflexões sobre temas diversos que podem ser integrados às situações ou desafios que os jogadores precisam solucionar. Tensões morais e debates éticos também podem nortear essa atividade e incentivar a oralidade nas aulas.

A proposta didática apresentada tem como objetivo usar do conhecimento prévio dos alunos para simular uma situação e, assim, propor momentos para que possam interagir ao criar novas narrativas em uma disputa de ideias, podendo assim capacitá-los a vivenciar uma situação fictícia que pode ser projetada ao plano real e assim dando a eles uma visão mais concreta de determinada situação e proporcionando o desenvolvimento de uma leitura crítica sobre a realidade, bem como a possibilidade de uma postura mais empática de tentar ver o mundo a partir de outras perspectivas. Assim, essa experiência ficcional em sala de aula pode ser explorada para fomentar, inclusive, a prática escrita dos alunos em uma fase em que a produção de gêneros argumentativos e dissertativos é mais frequente, ampliando suas capacidades de jogo (e da oralidade) como também a capacidade crítica de análise e defesa de ideias em sala de aula.

O RPG demonstra potencial educacional ainda muito pouco explorado, mas dada a atenção que vem recebendo nos últimos vinte anos e com cada vez mais a popularidade do jogo na

academia, podemos inferir que há uma tendência – assim esperada – de que ele possa ser cada vez mais integrado ao processo de ensino e aprendizagem na educação básica. Não apenas no campo da oralidade, o RPG se mostra uma ferramenta possível e capaz de proporcionar aos educadores e aos alunos metodologias alternativas de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades que tentem lidar com fatores que desafiam um ensino de Língua Portuguesa consiga ser, ao mesmo tempo, uma experiência prazerosa de interação, mas também de formação humana para pensar criticamente a realidade.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ricardo Ribeiro do. **RPG na escola: aventuras pedagógicas**. Recife: Ed. Universitária da UFPE. 2023
- BÖER, Diane; DOLZ, Joaquim; SILVA-HARDMEYER, Carla; ROUX-MERMOUD, Aurélie; Construção de Dispositivos didáticos para o ensino da Oralidade: um campo para a formação docente. In: MAGALHÃES, Tânia Guedes; BUENO, Luiza; COSTA-MACIEL, Débora (Org.). **Oralidade e gêneros orais: experiências na formação docente**. Campinas: Pontes Editores, 2021, p.277-304
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*, 2018.
- COELHO, Ingrid Miranda de Abreu. **O uso do Role Playing Game (RPG) como ferramenta didática no ensino de ciências**. 2017. 127 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Minas Gerais, Programa de Mestrado Profissional Ensino e Docência do Departamento de Educação, Belo Horizonte, 2017.
- CORDEIRO, Gláís Sales.; ROJO, Roxane. Introdução: Gêneros Oraís e Escritos como objetos de Ensino: Modo de Pensar, modo de fazer. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004. p.7-18.
- Cotidiano: Morte de estudante em MG pode ter sido motivada por jogo de RPG. Folha Online. 19 Out. 2001. Disponível em: <https://www.folha.uol.com.br>. Acesso em 27 Set. 2024
- DALL'AGNESE, Marcelo Pivato. **RPG E ENSINO DE LITERATURA: o planejamento de um projeto pedagógico para aulas de inglês**. 2022. 48 f. TCC (Licenciatura em Letras) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Curso de Letras. Porto Alegre. 2022.
- DETERDING, Sebastian; Zagal, José P. **Role-Playng Game studies: Transmedia Foundations**. New York: Routledge. 2018
- DOLZ, Joaquim; BUENO, Luiza. Gêneros orais e gêneros produzidos na interface escrito-oral: o discurso da formatura no ensino fundamental e suas contribuições para o letramento escolar. In: BUENO, Luiza. COSTA-HÜBES, Terezinha da C. (Org.). **Gêneros orais e Escritos**. Campinas; Mercado das Letras, 2015. p. 117-137
- DOLZ, Joaquim, GAGNON, Roxane. O gênero do texto, uma ferramenta didática para desenvolver a linguagem oral e escrita. In: BUENO, Luiza. COSTA-HÜBES, Terezinha da C. (Org.). **Gêneros orais e Escritos**. Campinas; Mercado das Letras, 2015. p. 23-56
- DOLZ, Joaquim, LIMA, Gustavo, BACAN ZANI, Juliana. Representação teatral do gênero fábula: uma experiência de formação continuada no âmbito de um minicurso. In: **Oralidade gêneros orais - experiência na formação docente**. São Paulo: Tuxped Serviços Editoriais, 2021. p. 253-276.
- DOLZ, Joaquim, MESSIAS, Carla. A rádio escolar como lugar para o ensino da compreensão e produção oral. In: BUENO, Luiza. COSTA-HÜBES, Terezinha da C. (Org.). **Gêneros orais e Escritos**. Campinas; Mercado das Letras, 2015. p. 169-196
- DOLZ, Joaquim.; NOVERRAZ, Michele.; SCHNEUWLY, Bernard. Cap 4: Sequência didática para o Oral e a Escrita: Apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2010. s.p.
- LIMA, F. S. Perspectivas Histórico-culturais no ensino de línguas e a sala de aula: Vygotsky para iniciantes. In: SCHÜTZ, J.A.; SCHWENGBER, I.V.; MAYER, L.; NEITZEL, O. (Org.). **Pesquisas e Escritas em Educação**. São Carlos: Pedro e João Editores, 2019, v. 01, p. 57-70.
- LIMA, F. S.. Uma vida em série: um espiral histórico-cultural da formação de professores de inglês. In: DELLAGNELLO, A.C.K.; VIEIRA-ABRAHÃO, M.H. (Org.). **Estudos sobre ensino-aprendizagem e formação de professores de línguas de uma perspectiva sociocultural**. Campinas: Editora Pontes, 2020, p. 153-186.

- LIMA, F. S. **Trajetórias em espiral: a formação histórico-cultural de professores de Inglês.** 2017. 318 f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, São José do Rio Preto, 2017.
- MENDES, L. F. de O. BOECHAT, L. T. **Rolando dados históricos: o role-playing game (RPG) e o ensino de História.** Educação & Linguagem. p. 110-121. 2019.
- OLIVEIRA, Luciane Costa. **O RPG como alternativa de ensino de língua inglesa: Utilizando a imaginação como recurso pedagógico.** 2019. 39 f. TCC (Licenciatura em Letras) - Universidade Federal do Tocantins, Curso de Letras, campus de Porto Nacional. Porto Nacional - TO. 2019.
- RODRIGES, Sonia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: Primeira tese de doutorado no Brasil sobre Roleplaying game.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2004
- SILVA, Ulissivaldo Caetano Costa da. **O jogo RPG Solo e o desenvolvimento da escrita nas aulas de Língua Portuguesa.** Appris Editora, 2022
- SILVIA, Cinthia Lopes de; SOUZA, Marcio Ferreira de; Uvinha, Ricardo Ricci. **RPG e Educação: A dupla face do Jogo.** Interfaces Científicas, V.12, N.1, 2023. p. 359-372.
- The great 1980s Dungeons & Dragons panic. BBC news. 11 Abr. 2014. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/magazine-26328105>. Acesso em 24 de Fev. 2025
- SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: Alguns apontamentos teóricos.** 2008. 267 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Londrina, Programa de pós-graduação em educação. Londrina. 2008.
- VANINI. **A contribuição de identidades *online* por meio do RPG relações com o ensino e aprendizagem de matemática de um curso a distância.** Rio Claro: Bolema. p. 1567-1573. 2014
- VASQUES, Rafael Carneiro. **A potencialidade do RPG (Role Playing Game) na educação escolar.** 2008. 179 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras, Campus de Araraquara. Araraquara, 2008.
- VIGOTSKI, L. S. **Psicologia pedagógica.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FERREIRA, Caroline Souza; MAGALHAES, Tania Guedes (org). **Oralidade, formação docente e ensino de língua Portuguesa.** Araraquara: Literária. 2019.