

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS ERECHIM
CURSO DE PEDAGOGIA**

WÂNIA APARECIDA KAZMIROWSKI

**JOGO TEXTUAL INTERATIVO: O RPG COMO NARRATIVA FICCIONAL NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

ERECHIM

2023

WÂNIA APARECIDA KAZMIROWSKI

**JOGO TEXTUAL INTERATIVO: O RPG COMO NARRATIVA FICCIONAL NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS), como requisito para obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Carlos Ribeiro

ERECHIM

2023

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Kazmirowski, Wânia Aparecida
JOGO TEXTUAL INTERATIVO: O RPG COMO NARRATIVA
FICCIONAL NO ENSINO FUNDAMENTAL / Wânia Aparecida
Kazmirowski. -- 2023.
45 f.

Orientador: Dr. Roberto Carlos Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de
Licenciatura em Pedagogia, Erechim, RS, 2023.

1. Educação. 2. Leitura Literária. 3. Jogo para
crianças. I. Ribeiro, Roberto Carlos, orient. II.
Universidade Federal da Fronteira Sul. III. Título.

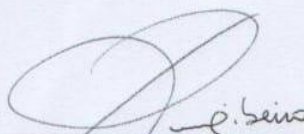
WÂNIA APARECIDA KAZMIROWSKI

JOGO TEXTUAL INTERATIVO: O RPG COMO NARRATIVA FICCIONAL NO
ENSINO FUNDAMENTAL

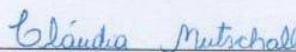
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Pedagogia da Universidade Federal da
Fronteira Sul (UFFS), como requisito para
obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em 13/07/2013

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Roberto Carlos Ribeiro – UFFS
Orientador



Prof. Esp. Cláudia Mutschall - Colégio Marista
Membro



Prof. Dra. Denise Knorst da Silva – UFFS
Membro

Dedico este trabalho a toda a minha família,
que sempre me incentivou para que eu
persistisse na conclusão dos meus estudos.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela força e saúde, pois assim consegui persistir na caminhada acadêmica. Gratidão imensa aos meus pais, Rosa e Waldir, que me ensinaram a ser forte e sempre confiarem em mim. Agradeço ao meu irmão Wolnei, que sempre esteve disposto a me auxiliar.

Agradeço ao meu companheiro Igor, pela paciência e compreensão da minha ausência durante os momentos de estudo para o desenvolvimento deste trabalho. Agradeço também pelo apoio da temática, pois da nossa convivência surgiu o meu interesse em RPG.

Agradeço a cada professor que fez parte desta caminhada, compartilhando os conhecimentos e incentivando a reflexão. Agradeço as minhas colegas e amigas da Universidade, que tornaram este processo mais leve.

Agradeço ao meu orientador Prof. Roberto Carlos Ribeiro pela parceria na construção deste trabalho. Sempre sanou minhas dúvidas e me instruiu com sabedoria.

Agradeço também a professora Denise Knorst da Silva e professora Claudia Mutschall que aceitaram fazerem parte de minha banca examinadora. Sou grata pelo tempo disponibilizado para a leitura da minha pesquisa.

Agradeço a todas as pessoas que de alguma maneira me auxiliaram na realização desta trajetória.

Claro que há respostas certas e erradas. O equívoco está em ensinar ao aluno que é disto que a ciência, o saber, a vida são feitos. E com isto, ao aprender as respostas certas, os alunos desaprendem a arte de se aventurar e de errar, sem saber que, para uma resposta certa, milhares de tentativas erradas devem ser feitas. Espero que haverá um dia em que os alunos serão avaliados também pela ousadia de seus voos!... Pois isto também é conhecimento (ALVES, 1994, p. 24).

RESUMO

Este estudo tem como objetivo geral analisar como o RPG (Role Playing Game), traduzido para o português como Jogo de Interpretação de Personagens, pode ser utilizado na prática de uma narrativa ficcional nos anos iniciais do Ensino Fundamental, principalmente no 5º ano, bem como, as especificidades a serem observadas para adaptar o jogo para crianças. Como método, foi utilizada uma pesquisa bibliográfica, através do conteúdo levantado no referencial teórico sobre a importância dos jogos na educação, mais especificamente sobre o RPG. Os principais autores que embasaram esta pesquisa foram Edson Ribeiro Cupertino (2008), Tizuko Morchida Kishimoto (2010), Alfeu Marcatto (1996), Farley Pereira (2007), Thiago Goulart Prietto (2015), Rosana Rios (2004), Matheus de Oliveira Sales (2013), Danilo Félix da Silva (2019), Lev Vygotsky (1984), Cezar Augusto Barbosa de Oliveira (2019), Wagner Luiz Schimit (2008), Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira (2012), Matheus Vieira (2012) e Franciela Zamariam (2017). Abordado como Jogo Textual Interativo, o RPG inclui aspectos da narrativa ficcional, envolvendo e atraindo crianças e adultos para a leitura literária. Neste aspecto, o resultado da pesquisa se constituiu no desenvolvimento de uma aventura para estudantes do 5º ano, para que professores possam utilizar como sugestão em suas práticas pedagógicas. Diante disso, os elementos da narrativa presentes no jogo também precisaram ser analisados, relacionando a proximidade do jogo com a narrativa literária. O jogo pode ser utilizado como forma de recuperar a afetividade com a leitura, ampliando o repertório das crianças e aproximando os mesmos da construção de histórias. O RPG se constrói com os elementos da narrativa literária, portanto, estes elementos precisam ser garantidos no desenvolvimento do jogo. Para desenvolver o RPG em sua prática pedagógica, o professor pode desafiar-se a criar aventuras que utilizam referências das vivências das crianças, como é o caso de filmes, desenhos, séries, e até mesmo, clássicos da literatura. Conclui-se que o jogo de RPG não deve ser utilizado apenas para cumprir tarefas, mas deve valorizar os interesses e vivências das crianças, pois só assim será de fato significativo. Ao jogar o RPG, instintivamente, a criança começa a interagir com os elementos da narrativa ficcional, personagens, tempo, espaço, narrador e enredo, o que construirá um caminho para o entendimento de outras narrativas ficcionais como forma de interação entre o mundo real e o mundo imaginário. O RPG pode funcionar como uma entrada para futuros estudos de leitura literária.

Palavras-Chave: Educação; Leitura Literária; Jogo para crianças.

ABSTRACT

This study aims to analyze how the Role Playing Game (RPG), translated into Portuguese as Character Interpretation Game, can be used in the practice of a fictional narrative in the early years of elementary school, mainly in the 5th grade students, as well as the specifics to be observed to adapt the game for children. As a method, a bibliographic research was used, through the content raised in the theoretical framework about the importance of games in education, more specifically about the RPG. The main authors who supported this research were Edson Ribeiro Cupertino (2008), Tizuko Morchida Kishimoto (2010), Alfeu Marcatto (1996), Farley Pereira (2007), Thiago Goulart Prietto (2015), Rosana Rios (2004), Matheus de Oliveira Sales (2013), Danilo Félix da Silva (2019), Lev Vygotsky (1984), Cezar Augusto Barbosa de Oliveira (2019), Wagner Luiz Schimit (2008), Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira (2012), Matheus Vieira (2012) e Franciela Zamariam (2017). Approached as an Interactive Textual Game, RPG includes aspects of fictional narrative, involving and attracting children and adults to literary reading. In this aspect, the result of the research was the development of a adventure for 5th grade students, so that teachers can use it as a suggestion in their pedagogical practices. In view of this, the elements of the narrative present in the game also needed to be analyzed, relating the proximity of the game to the literary narrative relating the proximity of the game to the literary narrative. The game can be used as a way to rescue affectivity with reading, expanding the children's repertoire and bringing the same as story building. The RPG is built with the elements of literary narrative, therefore, these elements need to be guaranteed in the development of the game. To develop RPG in their pedagogical practice, the teacher can challenge themselves to create adventures that utilize references from the children's experiences, as is the case with movies, cartoons, series, and even, classics of literature. It is concluded that the RPG game should not be used only to fulfill tasks, It should value the interests and experiences of the children, because only then will it be really meaningful. When playing the RPG, instinctively, the child begins to interact with the elements of the fictional narrative, characters, time, space, narrator and plot, what will build a path to understanding other fictional narratives as a form of interaction between the real world and the imaginary world. RPG can serve as input for future studies of literary reading.

Keywords: Education; Literary Reading; Children's Game.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 OS JOGOS NA EDUCAÇÃO	13
2 O RPG COMO JOGO TEXTUAL INTERATIVO E SUA CONTRIBUIÇÃO NA EDUCAÇÃO	16
2.1 O RPG E A NARRATIVA FICCIONAL	20
3 CONTRUINDO O RPG	23
3.1 DESCRIÇÃO DA PROPOSTA	25
3.2 SISTEMA DE REGRAS	26
3.3 E A AVENTURA SE INICIA.....	29
3.4 PERSONAGENS E DESAFIOS	30
4 O CONTATO COM OS ELEMENTOS ESSENCIAIS DA NARRATIVA FICCIONAL	35
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	39
REFERÊNCIAS.....	42
GLOSSÁRIO	44

INTRODUÇÃO

Para introduzir as crianças na prática da leitura literária, os professores precisam inovar em suas práticas pedagógicas. Nesse sentido, os jogos surgem para apoiar os profissionais da educação que buscam adaptar suas metodologias à realidade das crianças. Inicialmente, os jogos em sala de aula surgem como ferramenta para desenvolver os conteúdos de cada área, ou envolvê-los de forma interdisciplinar. Devido às inúmeras possibilidades dos jogos, a narrativa literária também pode ser incluída nesta realidade.

A escolha da temática surgiu do meu interesse em literatura, principalmente literatura fantástica. Desde criança, sempre tive curiosidade em ler textos que traziam informações sobre seres mitológicos e folclóricos. Depois de muito tempo, depois de ingressar na Universidade, ouvi falar em RPG (Role Playing Game) e percebi que muitos elementos do jogo se aproximavam com a leitura literária.

Recordando sobre a minha trajetória na educação como estudante, em certo momento lembro que também perdi o interesse pela leitura literária, seja pela falta de autonomia em escolher livros que realmente tinha interesse em ler, ou pela rotina que já não permitia estes momentos. Porém, sempre compreendi a importância da leitura tanto em minha vida pessoal, quanto no incentivo da mesma atuando como professora.

As experiências com a literatura infantil, propostas pelo educador, mediador entre os textos e as crianças, contribuem para o desenvolvimento do gosto pela leitura, do estímulo à imaginação e da ampliação do conhecimento de mundo. Além disso, o contato com histórias, contos, fábulas, poemas, cordéis etc. propicia a familiaridade com livros, com diferentes gêneros literários, a diferenciação entre ilustrações e escrita, a aprendizagem da direção da escrita e as formas corretas de manipulação de livros (BRASIL, 2017, p.40).

Além da escolha pessoal da temática, e buscando apresentar os Jogos Textuais Interativos (JTI) como forma de inovar na prática da narrativa literária em sala de aula, o presente trabalho tem o objetivo de investigar como o RPG (Role Playing Game) traduzido para o português como Jogo de Interpretação de Personagens, pode ser utilizado na prática de uma narrativa literária nos anos iniciais do Ensino Fundamental, principalmente no 5º ano.

Considerando a importância de que as crianças tenham contato com a literatura desde cedo, para que desenvolvam o prazer pela leitura literária, é importante considerar as novas práticas que vêm sendo utilizadas na educação para atraí-las cada vez mais para o mundo da narrativa. Muito vem sendo discutido sobre a necessidade da ludicidade para apresentar

histórias para as crianças, o que é um ponto positivo para o rompimento do ensino tradicional. Entretanto, é possível refletir que forma pode-se inovar ainda mais na apresentação da narrativa literária para as crianças, considerando que as mesmas estão inseridas em um mundo tecnológico, no qual podem acessar diferentes informações a cada segundo.

O trabalho configura-se em uma pesquisa bibliográfica, que se realiza pelo:

[...] registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (SEVERINO, 2007, p. 22).

Sendo assim, considerou-se importante investigar a relação do jogo com a narrativa literária, podendo ser uma excelente ferramenta utilizada na prática da leitura literária nos anos iniciais do ensino fundamental, bem como, refletir sobre as especificidades que devem ser consideradas na inserção do jogo nos anos iniciais. Nesta perspectiva, o trabalho também busca apresentar uma sugestão de um sistema de RPG criado para introduzir o jogo no 5º ano do ensino fundamental.

Uma característica do RPG é sua variedade de cenários (mundos), personagens e sistemas de regras. Cabe ao professor considerar os melhores elementos para utilizar o RPG no contexto educacional, envolvendo aspectos literários já existentes, bem como aspectos criativos e imaginários das crianças.

A partir disso, o trabalho tem como objetivo responder a presente problemática inicial: como utilizar os jogos de RPG na prática da narrativa literária no 5º ano do ensino fundamental? Consequentemente, no decorrer da pesquisa surgiram outras dúvidas: é possível utilizar as regras de qualquer sistema para qualquer faixa etária? De que forma podemos inserir o jogo em uma turma com muitas crianças? Qual a relação do jogo com a narrativa literária?

Os principais autores que contribuíram para o embasamento teórico desta pesquisa foram: Edson Ribeiro Cupertino (2008), Tizuko Morchida Kishimoto (2010), Alfeu Marcatto (1996), Farley Pereira (2007), Thiago Goulart Prietto (2015), Rosana Rios (2004), Matheus de Oliveira Sales (2013), Danilo Félix da Silva (2019), Lev Vygotsky (1984), Cezar Augusto Barbosa de Oliveira (2019), Wagner Luiz Schimit (2008), Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira (2012), Matheus Vieira (2012) e Franciela Zamariam (2017).

O presente estudo divide-se em capítulos. O primeiro capítulo tem por objetivo descrever a importância dos jogos na educação, considerando os pensamentos de estudiosos da

área, e relacionando com a importância dos mesmos segundo documento norteador: Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O segundo capítulo apresenta a relação do RPG com a educação, apontado por Sales (2013) como Jogo Textual Interativo, discorrendo de forma teórica sobre a história do jogo e elementos importantes que um professor precisa conhecer para que possa utilizar o mesmo em suas propostas pedagógicas. Busca relacionar os JTIs com uma narrativa dinâmica, apresentando a ligação entre o jogo e a narrativa ficcional.

O terceiro capítulo apresenta a sugestão de uma aventura e sistema de RPG desenvolvido especificamente para o 5º ano, de acordo com as habilidades a serem desenvolvidas para essa faixa etária. Este capítulo conta com detalhes dos elementos necessários para desenvolver a aventura, como regras e fichas de personagens, bem como apresentar possibilidades de continuidade para a proposta.

O quarto capítulo apresenta uma análise mais detalhada sobre os aspectos do jogo apresentado em relação aos elementos necessários de uma narrativa ficcional, buscando desenvolver como cada elemento se faz presente no jogo apresentado.

No quinto e último capítulo estão as considerações finais do trabalho, o qual tem o objetivo de discorrer sobre quais foram as aprendizagens obtidas em todo o andamento da pesquisa.

Em seguida, o primeiro capítulo deste trabalho apresenta uma contextualização sobre o que é o jogo no contexto educacional, e sua breve trajetória histórica.

1 OS JOGOS NA EDUCAÇÃO

As pesquisas sobre os jogos como abordagem do ensino vêm aumentando a cada dia. São inúmeras as possibilidades de utilizar os jogos em sala de aula. Segundo Vygotsky (1984, p. 29), as atividades lúdicas:

reforçam o potencial associativo da criança, em função de proporcionar a possibilidade de estabelecimento de situações reais e imaginárias, ajudando a criança a viver processos reais, por meio de adequação de sistemas estabelecidos em atividades simbólicas.

Utilizando as atividades lúdicas no cotidiano da docência, é possível ter maior compreensão das situações de aprendizagem. Além disso, a imaginação tem ligação com as experiências vividas pela criança. Nesse sentido, as situações vividas são uma base para a imaginação.

As crianças refletem no jogo dramático toda a diversidade da realidade que as circunda: reproduzem cenas da vida familiar e do trabalho, refletem acontecimentos relevantes como os voos espaciais etc. A realidade, ao ser representada nos jogos infantis, converte-se em argumento do jogo dramático. Quanto mais ampla for a realidade que as crianças conhecem, tanto mais amplos e variados serão os argumentos de seus jogos (MUKHINA, 1996, p. 156/157).

Neste aspecto, a criança expõe em seus jogos a sua realidade, descobrindo novas vivências e descobertas. O jogo é capaz de incentivar a criatividade e a tomada de decisões, auxiliando na construção de novos conhecimentos.

Segundo Teixeira (2012, p. 27): “Na idade Média, o brinquedo era um instrumento de uso coletivo e indistinto, mas sua principal função era estreitar os laços sociais e transmitir modos e costumes que deveriam ser aprendidos pelas crianças”. Por isso, por muito tempo os jogos eram utilizados apenas como uma manifestação cultural, sem considerar seus aspectos pedagógicos.

De acordo com Kishimoto (2004, p. 15), o jogo faz parte da cultura de um determinado povo, que transmite características próprias por meio das gerações que se sucedem e com isso, tornam o jogo tradicional uma manifestação cultural presente no cotidiano das crianças.

Atualmente, as atividades lúdicas fazem parte do cotidiano nas escolas, como recurso para diversificar o ensino. “Se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa

não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança” (KISHIMOTO, 1994, p.108).

Entretanto, mesmo que a escola busque desenvolver planejamentos que envolvam a participação dos jogos nas propostas, muitas vezes, a família não compreende a importância dos mesmos no cotidiano escolar, enxergando como uma atividade banal, e que não envolve a construção de conhecimentos.

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como uma distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. (JÚNIOR, 1929, p. 15 *apud* KISHIMOTO, 2010, p. 106)

Neste viés, é importante que exista uma relação entre família e escola, sendo importante envolver a família em algumas propostas que podem inicialmente ser desenvolvidas na escola, mas que também possam ter continuidade em casa.

Para Santos (2002), a atividade lúdica é indispensável para o ser humano, principalmente no desenvolvimento da criança, pois possibilita a construção de conhecimento de forma mais natural. Nesse aspecto

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2002, p. 12).

Apesar disso, para muitos educadores, o jogo ainda é considerado sinônimo de distração, ou uma perda de tempo. Estes pensamentos reforçam a prática do ensino tradicional, prática que deve sempre ser refletida, considerando que os jogos, quando utilizados com intencionalidade, possuem um relevante papel no desenvolvimento infantil. Segundo Kishimoto (1994), o jogo na educação pode ser considerado como uma boa estratégia para aproximar as crianças dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Os jogos não são apenas uma forma de distração, mas podem ser vistos como meios que contribuem para a integração do real e do imaginário, além de enriquecer o desenvolvimento intelectual. A importância dos jogos pode ser compreendida analisando a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração

de estratégias de resolução e busca de soluções. Estimula o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 2017, p.58).

Entretanto, quando se pensa em “jogo”, pode-se abranger diversos significados para a palavra. Kishimoto (1996, p. 13) relata a dificuldade de conceituar o jogo, pois, depende da forma como é visto a atividade, bem como a intencionalidade que o mesmo possui em diferentes culturas.

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças.

Portanto, cabe ao professor compreender a importância das atividades lúdicas, e proporcionar constantemente a prática de diferentes jogos dentro da sala de aula. De acordo com Nicolau (2018, p.29):

As razões que levam os educadores a recorrerem ao jogo como recurso no processo de ensino e aprendizagem são amplas, podendo ser assim resumidas: o impulso natural que satisfaz a necessidades interiores das tendências lúdicas; a atitude de jogo caracterizada por dois elementos, o prazer e o esforço espontâneo; a situação de jogo que mobiliza os esquemas mentais, pois, sendo uma atividade física e mental, aciona e ativa as funções psiconeurológicas. Logo, o jogo integra as várias dimensões da personalidade em seus aspectos afetivo, motor e cognitivo.

Dessa forma, sendo o RPG um jogo que possui regras e utiliza o imaginário, auxilia na tomada de decisões e amplia o repertório das crianças, podendo ser explorado em diferentes áreas dentro da educação, inclusive na leitura literária. Em seguida, apresenta-se o RPG, bem como sua contribuição na educação.

2 O RPG COMO JOGO TEXTUAL INTERATIVO E SUA CONTRIBUIÇÃO NA EDUCAÇÃO

A sigla RPG é a abreviação de *Role Playing Game*, que é traduzido para o português como “Jogo de interpretação de personagens”. O jogo pode ser realizado de forma eletrônica, por meio de vídeo games e computadores, em livros-jogos, ou, da forma tradicional: “RPG de mesa”. Segundo Silva, Oliveira e Souza (2019), RPG de mesa pode ser considerado o pai dos outros estilos, a raiz de suas origens.

Para compreender a contribuição do jogo no contexto educacional, é necessário conhecer a sua história e para qual finalidade foi criado. Segundo Schmit (2008), definir a data de criação do primeiro RPG é uma tarefa bastante complicada, já que o jogo não recebia essa denominação em suas primeiras versões.

De acordo com Daniel Mackay (2001 *apud* CUPERTINO, 2008, p. 21), os RPGs estão ligados aos jogos de mesa criados no final do século XIX por militares com a função de treinamento por meio de simulações de situações-problema. Assim, em janeiro de 1974, surge o primeiro *Role Playing Game*, famoso pela ambientação medieval: *Dungeons & Dragons* (D&D).

De acordo com Vieira (2012), O RPG é um jogo de contar histórias e interpretar, um grande faz de conta com regras e leis, no qual cada jogador cria um personagem com características físicas, psicológicas e sociais próprias e passa a interpretá-lo. Nesse sentido, é um jogo que impulsiona a criatividade e imaginação dos envolvidos. “É como brincar de imaginar” (SILVA; OLIVEIRA; SOUZA, 2019, p. 2).

muitas vezes, ao se tentar definir o RPG, já se pretende, na sua caracterização, um afastamento do conceito de “jogo” e aproximação bastante clara com o conceito de “brincadeira” e, mais ainda, com a idéia de “narrativa”, de “criação de histórias”, o que levaria o RPG a tangenciar os campos da Educação e da Literatura (FREITAS, 2006, p.53).

Para jogar o RPG de mesa, os materiais indispensáveis são: papéis, lápis, dados (para rolagem quando necessário), fichas de personagens, sistema de regras e o principal: imaginação. Dessa forma, mesmo utilizando a imaginação como principal ferramenta, é necessário lembrar que se trata de um jogo, e todos os jogos possuem regras. Nesse sentido, “As regras vão servir como um manual daquilo que cada personagem pode ou não fazer, do que é ou não permitido durante a partida”. (SILVA; OLIVEIRA; SOUZA, 2019, p. 5).

No jogo, é necessário que existam dois grupos: os personagens e o mestre. De acordo com Silva, Oliveira e Souza (2019), o mestre será o responsável por descrever a narrativa da história e interpretar os personagens que não são controlados pelos jogadores, os chamados NPC (Non-player Character, traduzindo para o português: personagem não jogável).

Considerando o mestre como peça fundamental para o desenvolvimento da narrativa, os demais personagens também possuem uma grande importância. São os jogadores que constroem o enredo juntamente com o mestre, e possuem autonomia para mudar alguns aspectos da história.

Nesse sentido, o jogo pode facilmente ser adequado para o uso com crianças em sala de aula. O professor pode adaptar o jogo para inserir temáticas importantes de diferentes áreas, de forma interdisciplinar, ou até mesmo na prática da leitura literária.

O RPG é interdisciplinar. Por que é interdisciplinar? É interdisciplinar por natureza porque o RPG simula a vida. Ao jogarmos uma aventura de RPG, estamos simulando a vida, mesmo que seja uma vida fantasiosa, [...] estamos simulando gestos, modos de falar e hábitos que dizem respeito a nossa vida. E a vida é sempre interdisciplinar. A vida não é específica [...]. A cada passo, temos de lidar com uma série de conhecimentos das mais variadas áreas (MARCATTO, 2004, p.113).

Para isso, também cabe utilizar a inspiração de narrativas de livros e filmes. “O RPG é um jogo, mas não descarta a possibilidade de aprendizado. Ao contrário, é comum potencializá-lo. Não que ele seja a salvação para a educação, mas é mais uma mediação que temos para agregar” (VIEIRA, 2012, p.19).

Neste aspecto, não cabe aos jogos a única função de salvar a educação, mas sim, de servir com um apoio para o ensino, tornando o processo mais dinâmico e cada vez mais atrativo para as crianças.

Zaccagnino (2006) defende o uso do RPG como uma tecnologia educacional afirmando que “O RPG ajuda a melhorar as capacidades de expressão, de conhecimentos históricos, literários, linguísticos e contribuir para o aprendizado desses valores fundamentais na vida dos homens” (ZACCAGNINO, 2006, *apud* VIEIRA, 2009, p.160).

Contudo, é um jogo que pode ser facilmente incluído dentro do contexto escolar. Nesse sentido, pode ser incluído em sessões para o desenvolvimento de uma história interativa, com interpretação das crianças com personagens que já existem, ou que podem ser criados pelos participantes.

Mas para aproveitar todos os benefícios que o jogo oferece, toda ação precisa ter uma intencionalidade planejada anteriormente para o professor, e não ser utilizada apenas como

entretenimento. Para isso, faz-se necessário analisar e planejar os melhores cenários e personagens para serem explorados, bem como as especificidades dos jogos para a faixa etária que irá jogar.

Com o passar dos anos, a prática da leitura literária nas escolas precisou sofrer alterações. A maneira clássica de contar histórias, ou seja, com os estudantes sentados em fileiras e o professor narrando um conto, que muitas vezes não considera os interesses das crianças, já não é mais atrativo. Considerando que as crianças de hoje já não são as mesmas de anos atrás, e estão cada vez mais atualizadas, as práticas pedagógicas também precisam ser inovadas.

Com o objetivo de atualizar as práticas, surgem os Jogos Textuais Interativos, que buscam colocar os estudantes em contato com a narrativa literária, adaptando esse contato com a realidade destas crianças. Dessa forma, segundo Sales (2013, p. 12), o Jogo Textual Interativo é uma classificação para indicar um tipo muito particular de jogo que funciona fundamentalmente por meio de textos orais e/ou escritos, tendo o jogador que interpretá-los e fazer escolhas que determinam o fluxo dos acontecimentos narrados. Trata-se basicamente do jogador, neste caso as crianças, interagindo diretamente com o texto.

O que diferencia os JTIs do que aqui chamamos de — jogos convencionais é que seu funcionamento é prioritariamente pautado por textos, e, portanto, pela linguagem narrativa. Num JTI uma história começa a ser contada e cabe ao jogador interagir com o texto da história para que ela possa avançar, sendo suas escolhas determinantes para os rumos tomados até a conclusão (SALES, 2013, p. 30).

No Jogo Textual Interativo, uma ferramenta muito conhecida pelos jovens é o livro-jogo, o qual traz uma narrativa que pode mudar de acordo com as escolhas do leitor. Segundo Rios (2004, p. 225) “é uma atividade que proporciona a interação do leitor com o autor de uma forma muito direta: o autor se dirige ao leitor. Ele tem essa característica de possuir um autor que não narra simplesmente em terceira pessoa: ele narra para um leitor que é o personagem”. Neste viés, o final vai depender de uma série de escolhas realizadas pelo leitor.

Ainda segundo Rios (2004, p. 226), para a criação do jogo em formato de livro, o primeiro passo é definir o universo em que a história acontece, em seguida, definem-se as regras e os personagens. “Às vezes eu indico um personagem pré-existente, outras vezes sugiro que eles mesmo o criem. Às vezes já dou um nome para o personagem e o autor escolhe seus atributos. Mas as regras vão mudar de acordo com o livro” (RIOS, 2004, p. 226).

Neste contexto, o universo trata-se de um cenário, um mundo no qual a aventura acontecerá. Esse universo combina o local, os elementos e personagens que poderão surgir na narrativa. Para iniciar a aventura

O jogador primeiro precisa conhecer o universo, saber em que época está vivendo, se num mundo de vampiros, num mundo medieval, ou no mundo de Tolkien, onde existem elfos, anões, cavaleiros, Espectros do Anel e por aí vai; ou se está jogando num universo *cyberpunk*, por exemplo, que seria um mundo futurista, urbano, cheio de problemas (RIOS, 2004, p. 226).

Como assegura Zamariam (2008), a adaptação de livros de literatura para o RPG proporciona uma leitura interativa, divertida e dentro do ambiente escolar, sobre a orientação do professor. Porém, o jogo não pode ser considerado um substituto do livro, mas sim, uma forma de recuperar a afetividade do estudante com a leitura literária, a fim de ampliar o repertório dos estudantes.

a adaptação de livros de literatura para “jogos de interpretação de papéis” pode proporcionar exatamente isto: uma leitura interativa, divertida e dentro do ambiente escolar, sob a orientação do professor. contudo, é importante lembrar que o jogo não deve servir como substituto do livro, mas como um motivador, para o leitor imaturo, à leitura do original, já que o estilo linguístico e a construção estética de cada autor fornecem um aprendizado à parte e indispensável (ZAMARIAM, 2016, p. 304).

Diante disso, além de considerar o livro-jogo, o RPG de mesa também pode ser visto como um jogo literário, pois insere as crianças como participantes de uma narrativa, escolhendo o rumo da história dos personagens e descrevendo a narrativa com detalhes. Assim sendo, o Jogo de Interpretação de Personagens pode cumprir esta necessidade de inserir as crianças no contato com uma leitura literária mais dinâmica.

O RPG deve muito à literatura e aos mitos – uma grande influência para os jogadores de RPG é a obra de Tolkien. As técnicas narrativas, a divisão entre mestre (enquanto narrador por excelência), personagens, tempo e espaço remetem à literatura, pois cada um destes elementos, excetuando-se a figura do mestre, é descrito “minuciosamente”, assim como em textos convencionais – menos herméticos – personagens, tempo e espaço são bem detalhados. A performance teatral é a própria dinâmica do jogo e as grandes produções cinematográficas são tomadas como exemplos para a construção de mundos ficcionais: primeiro por apresentarem elementos presentes na literatura, e segundo por darem nova vida aos mitos e heróis e também por criarem novos mitos e heróis (PEREIRA, 2007, p.48).

Zamariam (2008) ainda afirma que não é possível formar um leitor empurrando-lhe um clássico da literatura, e que a obrigação de realizar uma atividade que não lhe parece significativa, só o fará rechaçar cada vez mais a leitura dos clássicos. Assim, o RPG torna-se

uma alternativa para auxiliar no processo de formação de leitores, pois oferece uma apresentação mais atrativa para as crianças.

chegamos ao RPG como alternativa metodológica para o ensino de leitura literária. Uma vez que essa atividade não deve ser imposta, o jogo de papéis pode funcionar como uma introdução ao texto clássico, dando ao adolescente uma prévia do enredo (o que facilitará a compreensão da obra original), aguçando-lhe a curiosidade e despertando-lhe o desejo de ler (ZAMARIAM, 2008, p.1236).

Sendo um jogo inovador, e que necessita da colaboração de todos os participantes para acontecer, de acordo com Sales (2013, p. 14), o jogo de interpretação de personagens é apontado enquanto modalidade dos “Jogos Textuais Interativos”, como proposta de uma ferramenta capaz de facilitar processos de ensino-aprendizagem.

2.1 O RPG E A NARRATIVA FICCIONAL

Para desenvolver o jogo como apoio na narrativa literária, o professor precisa se desafiar. É praticamente impossível mestrear uma aventura sem ter gosto na literatura literária. É o professor que vai mediar esse contato com uma literatura mais interativa para as crianças. Neste viés, Segundo Silva (2009, p. 145), “o professor precisa demonstrar o gosto que tem em realizar leituras, o prazer que sente em se comunicar por meio de textos escritos, ser um exemplo de leitor assíduo e escritor competente”.

Para compreender o uso do RPG na narrativa literária, de acordo com Vieira (2012, p. 15):

Fica mais fácil se lembrarmos das brincadeiras infantis de faz de conta, em que cada criança é um herói destemido, um cavaleiro valente, um rei, uma princesa, enfim, cada criança representa o personagem de que mais gosta ou com o qual se sente familiarizado.

Nesse sentido, o jogo imita um faz de conta, porém com regras, no qual ocorre o desenrolar de uma história. A narrativa é um mistério para todos, pois depende da interpretação e escolhas de todos os participantes. Por envolver todos os participantes de forma coletiva, não possui vencedores ou perdedores. Marcatto (1996), salienta que o RPG é um exercício de diálogo, de decisão em grupo e de consenso, pois só através da interação de todos os jogadores é possível a construção da narrativa ficcional.

O RPG também pode ser utilizado como um método para criar histórias. Nos EUA, frequentemente, os jogadores escrevem a aventura vivida e a transformam em livros de ficção. Os participantes redescobrem a arte ancestral de criar, ouvir e contar histórias (MARCATTO, 1996, p. 16).

Segundo Vieira (2012), a prática do RPG em sala cria o hábito pela leitura literária entre os alunos, pois faz com que os mesmos busquem saber mais sobre as histórias e sobre os personagens que interpretam. “Felizmente, a distância entre “hábito de leitura” e “gosto pela leitura” não é grande” (VIEIRA, 2012, p.118).

imaginem a história clássica dos três porquinhos. Pensem em vocês contando essa história na classe. A diferença é que com o RPG os alunos poderão interagir com a história. Pense nessa história que os alunos estejam representando os porcos. Ao invés de seguir o tradicional roteiro, que todos já sabem o que vai acontecer, os alunos poderiam decidir: *Bem, embora duas das três casas tenham uma estrutura frágil, podemos pensar em algo que espante possíveis invasores, como o lobo que sempre nos rodeia.* (VIEIRA, 2012, p. 87)

Nesse sentido, é possível que o professor adapte diferentes gêneros da literatura para utilizar no jogo. Um bom exemplo disso são as histórias de contos de fadas, por exemplo, transformando-as em aventuras de RPG, afinal, atualmente muitas são as adaptações dos contos tradicionais, por que não permitir que as crianças escolham o rumo dos personagens e criem suas próprias adaptações?

Portanto, o RPG se caracteriza como um jogo textual interativo pois

tais elementos em conjunto – narrador e sua trama, personagens e suas ações, jogadores e suas decisões, cenários e seus desafios – coexistem em um espaço imaginário compartilhado, textual e geralmente momentâneo: o RPG. É “game”, porque é divertido e voluntário. É “textual”, pois pode ser oral ou escrito. É geralmente momentâneo, posto que raramente arquivado, senão como lembranças. É “role-playing”, porque sua essência está em atuar na história como cabe ao personagem, e não ao jogador. É compartilhado, pois se forma das intervenções de todos os participantes. É espaço imaginário, posto que os acontecimentos do jogo não influenciam o mundo físico e cotidiano a não ser como memórias dos jogadores (SALES, 2013, p.37).

Uma forma de utilizar melhor todas as potencialidades do jogo dentro do contexto educacional é incentivar as crianças a construir a escrita das aventuras realizadas, considerando os elementos necessários para a narrativa. Nesse sentido, as crianças podem ser divididas em pequenos grupos para criar um diário envolvendo toda a história. O professor pode orientá-los para utilização de textos, falas de personagens e até imagens que ilustram a história.

Segundo Prietto (2015, p. 52), o aspecto textual é muito utilizado em textos de RPG, porém, o mesmo não se trata de uma realização literária em si, mas é necessário o uso das características literárias para se construir. Neste aspecto, é importante que o professor se atente aos elementos que caracterizam a narrativa, sendo eles: enredo, espaço, tempo, narrador e personagens. Considerando estes elementos que geralmente já estão presentes em uma aventura de RPG, torna-se interessante inserir os acontecimentos do jogo para o desenvolvimento de uma narrativa ficcional.

Da mesma forma, com o objetivo de incentivar a escrita, os jogadores podem ser convidados a criar um diário que apresenta todas as aventuras realizadas pelo próprio personagem. Trata-se de narrar a mesma história, porém com registro de diferentes elementos.

Dessa forma, a experiência de jogar RPG é inserido nas situações de leitura literária e produção de textos, pois utiliza-se da observação e posteriormente escrita autônoma e compartilhada considerando o enredo e demais aspectos citados no documento. O jogo por si só se caracteriza como uma construção de narrativas. Entretanto, para utilizar o mesmo em sua prática pedagógica, o professor pode envolver as crianças de forma a incentivar o desenvolvimento da escrita.

Neste viés, é possível compreender a ligação entre o jogo e a narrativa ficcional quando alguns aspectos da literatura são utilizados para envolver os participantes no jogo. Mas também pode ser compreendida no simples fato de jogar RPG, afinal, é um jogo de contar histórias e que possui as características literárias, como enredo, espaço, tempo, narrador e personagens, aspectos que serão desenvolvidos com maiores detalhes nos próximos capítulos.

O capítulo seguinte busca apresentar uma sugestão de RPG que pode ser desenvolvido ou adaptado de acordo com a realidade de uma turma de 5 ° ano, com base no contexto da fantasia e criação de histórias que o jogo pode fornecer.

3 CONSTRUINDO O RPG

“O RPG, assim como qualquer outra ferramenta de ensino, pode ser usado para tratar de qualquer assunto para qualquer idade” (VIEIRA, 2012, p.71). Mas para isso, é necessário que o educador saiba qual a intencionalidade pedagógica do mesmo. De acordo com Rios (2004, p.223) “RPG não é lição de casa: é lúdico, é brincadeira”. Portanto, quando utilizado apenas para envolver determinadas disciplinas, o jogo perde seu encantamento. De acordo com Vieira (2009), mesmo sendo uma atividade muito prazerosa, se ela for imposta, obrigatória, gerará resistência”. Dessa forma, é compreensível que muitos educadores ainda possuam incertezas em utilizar algumas práticas, visto que adaptar um jogo em uma turma com muitas crianças é um enorme desafio.

Tomemos como exemplo uma sala de 40 alunos. O professor os deixa se organizarem em 8 equipes de 5. É importante que cada aluno tenha seu personagem a ser interpretado. Uma vez as equipes montadas e os personagens criados, a dinâmica do jogo pode ser iniciada. (VIEIRA, 2012, p. 100)

A prática desenvolvida dessa forma será realizada com sucesso se as crianças já possuírem uma afinidade com o jogo. Uma outra forma de envolver todas as crianças, é organizá-las em grupos e cada grupo decide sobre um personagem.

Ainda poderia ser seguida a seguinte linha como opção de participação de todos os personagens. A mesma seria dividida em seis grupos e cada grupo teria o controle de um personagem, debatendo e chegando a uma tomada de decisões coletiva que seria a escolhida pelo personagem, a interpretação ficaria a cargo de um jogador que pode variar de tempo em tempo durante a partida ou de partida em partida. (SILVA; OLIVEIRA; SOUZA, 2019, p.20)

Vieira (2012) ressalta que é válido solicitar que os alunos façam um diário de campanha, relatando as aventuras vividas pelos personagens. Dessa forma, a escrita não se torna uma “atividade”, mas uma maneira de relatar o que já foi feito e acompanhar o desenvolvimento dos personagens na trama, o que auxilia tanto o professor quanto as crianças.

Nesse sentido, cabe ao educador apresentar o chamado para a aventura, atraindo as crianças para o jogo. Considerando envolver as crianças na narrativa, é indispensável inserir desafios e enigmas, o que torna o jogo mais atrativo para as crianças. Bem como definir e apresentar antecipadamente as regras a serem seguidas.

De acordo com Pereira (2007, p.118), “por mais livre que seja uma campanha, devemos ter em mente que a narrativa “pede” por uma sequência lógica de ações. Assim, um jogador é livre para escolher dentro de uma gama de possibilidades. A total liberdade de escolha é utópica”. Dessa forma, faz-se necessário que o professor organize uma aventura considerando as possíveis escolhas que os jogadores podem realizar, buscando oferecer alternativas e interferindo na narrativa quando necessário.

Nesse sentido, se o professor apenas “segue” a aventura de acordo com o desenvolvimento das crianças, sem nenhuma mediação, a aventura pode acabar perdendo o sentido. Portanto, é necessário que o professor saiba quais os momentos que deve interferir nas escolhas.

Assim sendo, o trabalho busca sugerir como apresentar uma aventura de RPG para as crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental, e definir quais regras podem ser seguidas de acordo com a referente faixa etária. A sugestão levará em consideração uma turma de 5º ano, etapa em que as crianças possuem cerca de 10 anos de idade. Considerando que uma turma de anos iniciais possui cerca de 25 estudantes, a sugestão será apresentada de acordo com essa realidade.

Para a criação do jogo, foi criado um sistema próprio de regras, mas que teve como base outros sistemas já criados, como o tradicional Dungeons & Dragons. Porém, considerando que as regras estabelecidas nos sistemas possuem uma complexidade muito grande para desenvolver com as crianças, o sistema exigiu uma grande adaptação. Assim, faz-se necessário associar elementos dos RPGs tradicionais com os elementos das vivências infantis, como é o exemplo das fábulas ou contos clássicos.

Cabe ressaltar que a apresentação não serve como um modelo a ser seguido, mas como uma sugestão de como utilizar o jogo em sala, podendo ser adaptado de acordo com a realidade da turma e os interesses das crianças. Dessa forma, a sugestão apresentada buscou utilizar elementos dos contos clássicos como referência, considerando a facilidade de compreensão por parte dos educadores que não conhecem o RPG, mas buscam utilizar o jogo de forma introdutória em sala de aula.

3.1 DESCRIÇÃO DA PROPOSTA

Para o desenvolvimento de uma aventura de RPG, não é preciso um número específico de jogadores. Entretanto, mestrear uma aventura de RPG com muitos participantes acaba se tornando uma tarefa muito desafiadora, além de não ser tão dinâmico. Nesse sentido, os professores possuem um grande desafio em adaptar o jogo em suas turmas, pois geralmente, uma turma possui cerca de vinte e cinco estudantes.

Como citado anteriormente, o professor pode dividir a turma em grupos, e cada grupo desenvolve sua narrativa, o que torna o jogo mais dinâmico e com diversas possibilidades. Porém, considerando que dessa forma o professor precisa acompanhar diversas narrativas ao mesmo tempo, pode não conseguir alcançar o objetivo com todos os grupos.

Ainda como citado anteriormente, o professor também pode dividir a turma em grupos e cada grupo será responsável por um personagem, o que envolveria todo o grupo na tomada de decisões. No entanto, a proposta será bem sucedida se as crianças já possuírem uma certa afinidade com o jogo.

Nessa perspectiva, para a apresentação inicial do jogo para uma grande quantidade de crianças, ainda pode ser utilizada outra metodologia. Primeiramente é apresentada a narrativa inicial da aventura, e em seguida, determinado os participantes da aventura, podendo ser de seis a oito jogadores. As demais crianças podem ser convidadas a observar a aventura e registrar em um diário de campanha o desenvolvimento da narrativa.

Para isso, as crianças podem ser divididas em pequenos grupos, e cada grupo ficará responsável por registrar no diário o desenvolvimento de cada personagem. Por exemplo, se a turma contar com vinte e cinco crianças, e o jogo contar com oito participantes, outras dezessete crianças serão responsáveis por desenvolver o diário de acordo com os avanços e conquistas envolvendo os personagens.

Por fim, pode ser realizado uma espécie de livro que compõe todas as aventuras realizadas. Essa prática além de incentivar a cooperação, irá desenvolver o planejamento e a criação de textos de forma organizada.

Diversas outras propostas podem ser realizadas a partir do jogo, mas isso está sujeito a criatividade do professor e do interesse (ou falta de interesse pelo jogo) das crianças. O trabalho pretende apresentar uma das infinitas formas de propor o jogo para crianças no contexto educacional.

Considerando que as demais crianças também terão contato direto com o jogo em outros momentos, é preciso que o professor desenvolva outros chamados de aventura considerando os próximos interesses das crianças, buscando alterar os participantes em cada jogo. Dessa forma, assim como as demais propostas desenvolvidas nos anos iniciais, a prática de RPG em sala precisa ter continuidade.

3.2 SISTEMA DE REGRAS

Cada sistema de RPG conta com suas próprias regras. Entretanto, o mestre pode criar as regras que julgar necessário.

a criação de regras pelo mestre é totalmente aceitável, já que uma partida de RPG resulta em um universo infinito de coisas que podem ocorrer, sem falar que é impossível um manual de regras ter resposta para tudo, mas isso só se aplica ao mestre. Ele é o único que pode ir contra as regras, ou outros jogadores tem que segui-lás (SILVA; OLIVEIRA; SOUZA, 2019, p.73).

Para o desenvolvimento do presente sistema de jogo, as crianças poderão escolher entre os seguintes personagens: arqueiro, guerreiro e mago. Após, será definida a ficha de aventura de cada personagem que deverá ser preenchida pelas crianças. Essa ficha contará com as seguintes informações:

Figura 1 – Ficha de aventura de personagens

Ficha de aventura

Nome do personagem: _____

<p>Ataque de longa distância:</p> <p>Ataque de curta distância:</p> <p>Ataque de magia:</p> <p>Defesa:</p> <p>Habilidade:</p> <p>Vidas:</p>	<p>Imagem do personagem</p>
	<p>Equipamentos e habilidades</p>

Fonte: A autora (2023)

A elaboração da presente ficha de personagens buscou adaptar os dados que geralmente estão presentes em um jogo de RPG para adultos, considerando que as informações presentes nas fichas comuns trariam uma complexidade maior para o desenvolvimento do jogo com crianças, o que dificultaria a prática. Todas as imagens foram realizadas no Canva, ferramenta utilizada por professores e conhecida por sua praticidade de utilização.

No primeiro momento será preciso escolher um nome para o personagem, e em seguida, será realizado o desenho do mesmo de acordo com a criatividade de cada criança. Após, será distribuído a quantidade de dados de ataque, que se classificam em três atributos: longa distância, curta distância e ataque mágico. Também é preciso definir os dados de defesa e habilidade. As mesmas indicarão na ficha de personagem a quantidade de dados de cada atributo, bem como os equipamentos e habilidades especiais utilizadas, de acordo com o personagem escolhido.

Um arqueiro, por exemplo, carregará consigo um arco e flechas, e pode ter a habilidade de atirar diversas flechas por vez. Um guerreiro carregará uma espada e pode ter como habilidade o bom desempenho em ataques. O mago poderá carregar ervas e poções e possuir como habilidade o poder de cura.

O verso da ficha será utilizado para desenvolver a história de cada personagem. As crianças serão orientadas a narrar de forma breve a história de seu personagem, o que fica a critério da imaginação de cada um. Essa etapa pode ser preenchida antes ou após o início da aventura.

Para tornar o jogo mais dinâmico, no presente sistema não será definido a quantidade exata de pontos, mas sim, a quantidade de dados que será utilizado para rolagem em cada atributo. Para obter os pontos em cada ação, cada personagem receberá seis dados, e as crianças serão orientadas a distribuir a quantidade entre os atributos, considerando que um mago, por exemplo, necessita de mais dados de magia, e um guerreiro, mais dados de ataque. Entretanto, a quantidade de dados pode aumentar conforme o avanço do personagem durante as sessões.

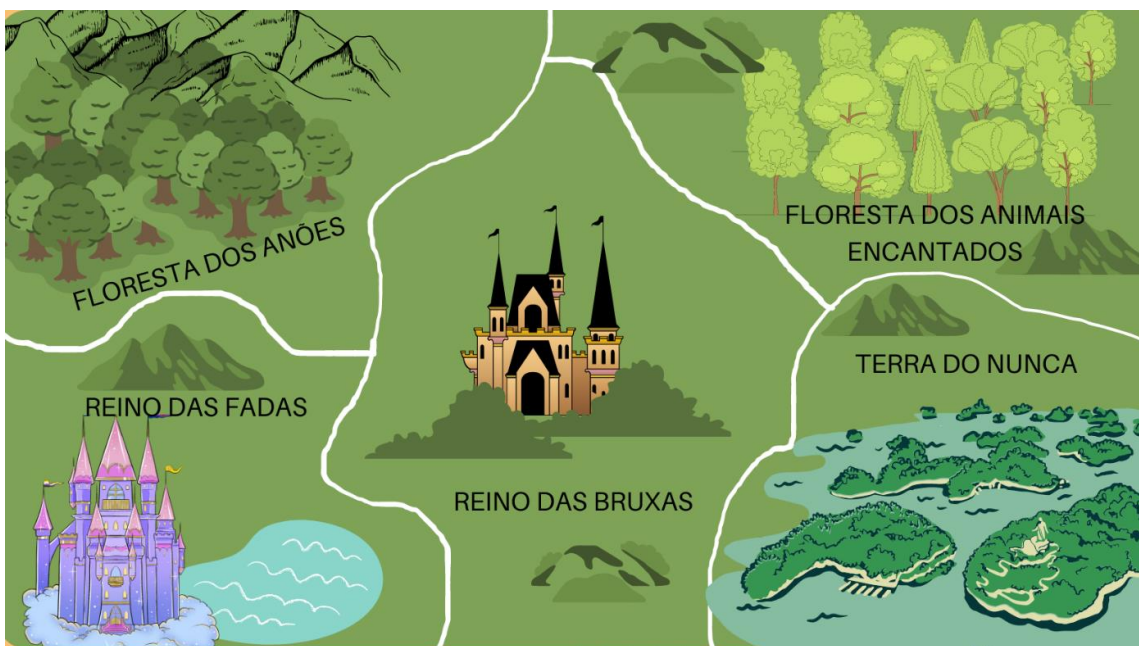
O número dos atributos auxilia para definir quando uma ação é bem sucedida ou não. Para isso, é preciso utilizar o apoio de dados. Esse sistema de jogo irá utilizar os dados comuns de seis faces. Portanto, quando o mestre solicitar que aconteça a rolagem de dados, será feita a soma do valor, e em seguida, a comparação dos pontos do adversário. Ao atacar, o personagem rola o conjunto de dados definido pelo ataque escolhido, e se o número for igual ou maior do que o resultado do personagem defensor, a ação será bem sucedida e o ataque o atinge. Se o resultado for menor do que o resultado do defensor, o ataque não acontece.

A quantidade de coração define as vidas que o personagem ainda possui. Essa quantidade altera conforme os danos sofridos e ações de cura, que podem ser definidas pelas ervas e poções utilizadas no decorrer da aventura. Para isso, cada personagem possui inicialmente três vidas, o que significa que podem ser atacados duas vezes, e se ocorrer a terceira, está derrotado. Isso não significa que o personagem “morreu”, pois se trata de um jogo para crianças. “Derrotado” significa que o personagem está fora do jogo, a menos que seja curado por um de seus aliados ou que faça um descanso após o combate.

3.3 E A AVENTURA SE INICIA...

Para dar início a aventura, cada criança receberá uma folha com a seguinte imagem, que caracteriza o mapa do “Mundo Faz De Conta”. Enquanto isso, o professor lê o chamado para a aventura.

FIGURA 2 – Mapa de aventura



Fonte: A autora (2023)

NARRATIVA: A INVASÃO NO MUNDO FAZ DE CONTA

Há muitos e muitos anos, em um mundo muito distante, surgiam os primeiros reinos encantados. Esse conjunto de reinos deu origem ao “Mundo Faz De Conta”, que é habitado por príncipes, princesas, reis, rainhas, bruxas, fadas, anões, e até mesmo animais falantes!

Depois de muita desordem nos reinos, algumas organizações precisaram acontecer. As fadas se uniram e criaram seu próprio reino. As bruxas e os anões decidiram fazer o mesmo e todos migraram para um local próximo a terra do nunca e a floresta dos animais encantados.

Devido a todas essas mudanças, os reinos finalmente viviam em harmonia. Mas agora, algo mudou. A chegada de criaturas assustadoras está ameaçando todos os reinos, invadindo todos os espaços onde antes existia a paz.

Por isso, os líderes de cada reino organizaram uma reunião para tentar resolver o problema, e agora, estão pedindo a ajuda de vocês para combater o mal e levar a paz a todos os reinos. É responsabilidade de vocês explorar todos os lugares encantados que o Mundo Faz de Conta tem a oferecer, e acabar com essas atrocidades. Tomem todas as decisões com sabedoria, pois nunca sabem com quais criaturas poderão se deparar.

Boa sorte a todos!

3.4 PERSONAGENS E DESAFIOS

Cada reino contará com a presença de um ou mais personagens que serão interpretados pelo mestre (professor). Em seguida, será apresentada uma breve descrição da situação e criaturas presentes em cada reino. Essa explicação serve para que o professor possa mediar a aventura. Lembrando que é essencial inserir anteriormente desafios que podem surgir no jogo, mas que o RPG é formado principalmente por improvisação, pois nunca saberemos quais serão as decisões tomadas pelos participantes, o que pode alterar o planejamento do professor.

Floresta dos Anões – Este será o primeiro ambiente explorado. Nesta floresta, os aventureiros não irão se deparar com a presença de intrusos, mas sim, com a presença de um anão chamado Thorin. A floresta dos anões foi o único espaço que as criaturas ainda não conseguiram invadir. Thorin irá acompanhar os aventureiros na jornada, auxiliando no caminho a percorrer. Este personagem também será interpretado pelo professor.

Anões são criaturas clássicas dos jogos de RPGs. Quase toda a aventura conta com a presença dos mesmos. São guerreiros fortes e resistentes. Vivem em montanhas e possuem habilidades de forjar itens com metais e pedras preciosas.

Figura 3 - Ficha de Aventura Anão

Ficha de aventura

Nome do personagem: Thorin

<p>Ataque de longa distância:</p> <p>Ataque de curta distância: </p> <p>Ataque de magia: </p> <p>Defesa: </p> <p>Habilidade: </p> <p>Vidas: </p>	<p>Imagem do personagem</p>  <p><small>Fonte: Google Imagens (2023)</small></p> <p>Equipamentos e habilidades</p> <p>Carrega um grande machado que é utilizado para defesa de magias. Defesa + 2</p> <p>Tem grandes habilidades em forja e criação. Habilidade + 3</p>
---	---







Fonte: A autora (2023)

Floresta dos animais encantados – Este será o primeiro ambiente explorado com a companhia de Thorin. Os aventureiros irão se deparar com parte da floresta destruída, e sem nenhum animal. Todos se esconderam. Criaturas chamadas de *Goblins* estão dominando o local. Cabe aos aventureiros derrotá-los para que os animais voltem a viver em paz na floresta.

Nos RPGs, *Goblins* são criaturas que possuem um físico semelhante aos duendes, e geralmente são seres associados ao mal. Possuem pouca inteligência e resistência, mas são criaturas ágeis.

Ficha de aventura

Goblins Guerreiros

<p>Ataque de longa distância: </p> <p>Ataque de curta distância: </p> <p>Ataque de magia:</p> <p>Defesa: </p> <p>Habilidade: </p> <p>Vidas: </p>	<p>Imagem do personagem</p>  <p><small>Fonte: Google Imagens (2023)</small></p> <p>Equipamentos e habilidades</p> <p>Carregam pequenas lanças de madeiras. Ataque +1 Possuem a habilidade de enxergar no escuro.</p>
---	---








Fonte: A autora (2023)

Terra do nunca – Após completarem a missão na floresta dos animais encantados, os aventureiros irão até a Terra Do Nunca, que está cercada por *Goblins piratas*.

Goblins Piratas são uma adaptação de Goblins Guerreiros, mas que se aventuram no mar e possuem outros equipamentos.

Ficha de aventura

Goblins Piratas

<p>Ataque de longa distância: </p> <p>Ataque de curta distância: </p> <p>Ataque de magia: </p> <p>Defesa: </p> <p>Habilidade: </p> <p>Vidas: </p>	<p>Imagem do personagem</p>  <p><small>Fonte: Google Imagens (2023)</small></p> <p>Equipamentos e habilidades</p> <p>Possuem a habilidade de lançar poções mágicas. Ataque de longa distância + magia</p>
---	--








Fonte: A autora (2023)

Reino das Bruxas – Neste reino os aventureiros vão se deparar com a presença de uma *Goblin Xamã*, que está comandando diversos outros *Goblins Guerreiros*.

Goblins Xamãs possuem as mesmas habilidades dos demais *Goblins*, porém, também apresentam um grande conhecimento em magias e truques que envolvem os elementos naturais.

Ficha de aventura

Xamã Goblin






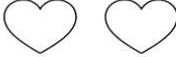

<p>Ataque de longa distância: </p> <p>Ataque de curta distância: </p> <p>Ataque de magia: </p> <p>Defesa: </p> <p>Habilidade: </p> <p>Vidas: </p>	<p>Imagem do personagem</p>  <p><small>Fonte: Google Imagens (2023)</small></p>
	<p>Equipamentos e habilidades</p> <p>Possui um cajado mágico que garante uma grande habilidade com magias, principalmente quando utilizado elementos: água e fogo.</p>

Fonte: A autora (2023)

Reino das Fadas – Por último, os aventureiros irão enfrentar o último desafio para salvar todos os reinos da invasão: Um dragão está presente no Reino das Fadas. Essa é a criatura mais poderosa a ser enfrentada, e que está por trás de todo o caos causado.

Ficha de aventura

Dragão

<p>Ataque de longa distância: </p> <p>Ataque de curta distância: </p> <p>Ataque de magia: </p> <p>Defesa: </p> <p>Habilidade: </p> <p>Vidas: </p>	<p>Imagem do personagem</p>  <p>Equipamentos e habilidades</p> <p>É a criatura mais resistente. Possui um sopro de fogo e capacidade de voar.</p>
---	--

Fonte: A autora (2023)

Como apresentado, é recomendado que todos os personagens sejam elaborados pensando no aumento de dificuldade a cada desafio superado. Dessa forma, todos os personagens que foram apresentados na sugestão possuem apenas uma vida, enquanto o último desafio possui duas, o que faz com que a dificuldade aumente, mas que não seja impossível de superar.

Dessa forma, as crianças precisam pensar de que forma podem superar aquele desafio, contando com a rolagem de dados e com as habilidades especiais. Por exemplo, se o personagem tem habilidade +2 de ataque e precisar utilizar alguma magia, será somado os dois pontos mais o valor que obter na rolagem. E o mesmo será feito com o personagem adversário em relação à defesa. A comparação dos resultados irá definir se o ataque foi bem sucedido ou não.

4 O CONTATO COM OS ELEMENTOS ESSENCIAIS DA NARRATIVA FICCIONAL

É importante considerar que uma aventura de RPG pode ser objetiva, e durar pouco tempo, mas também pode necessitar de várias sessões, a depender do interesse das crianças. Dessa forma, se o educador utilizar o jogo em seu planejamento, o mesmo deve reservar vários momentos para que a proposta tenha continuidade.

Apresentando os elementos na narrativa, a Base Nacional Comum Curricular (2018), menciona para a prática de linguagem de produção de textos para o 3º ao 5º ano:

(EF35LP25) Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.
(EF35LP26) Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto (BRASIL, p.133, 2017).

Ao jogar RPG, as crianças interagem com os elementos da narrativa. Conseqüentemente, esse contato construirá um caminho para o entendimento de outras narrativas ficcionais. Nesse sentido, O RPG torna-se uma entrada para futuros estudos de leitura literária.

Por envolver elementos da narrativa literária, é muito importante o jogo ter um começo, um meio e um fim. Dessa forma, o RPG possui os cinco elementos necessários para a narrativa, que serão comentados individualmente em seguida: personagens, tempo, espaço, enredo e narrador.

Os personagens são interpretados pelas crianças, que decidem o destino da história. De acordo com o universo narrado, poderá haver personagens diversos: vampiros, anões, elfos, duendes, feitiçeras, lobisomens e até bandeirantes, no caso do Brasil colonial (MESQUITA, 2014, p.138). No caso da sugestão apresentada, cada criança escolhe um dos personagens apresentados pelo professor para interpretar.

O tempo pode ser caracterizado pela contagem de minutos, horas ou dias que o jogo se estenderá, até que se desenvolva o final do mesmo. Porém, o jogo também pode envolver na narrativa elementos do passado, presente ou futuro, tempo que é mediado pelas memórias e interesses dos personagens.

O tempo também pode ser caracterizado de acordo com o cenário utilizado. Se é um cenário medieval ou futurista, por exemplo, compreende-se em que tempo a história se passa. Dessa forma, para desenvolver a narrativa, o tempo é um aspecto muito importante a ser considerado tanto na interpretação no momento do jogo, quanto na escrita na narrativa.

O espaço é o lugar onde a narrativa acontece, nesse caso, o cenário. Pode ser um “mundo encantado” ou algum lugar histórico da vida real. Uma grande característica do RPG e seu uso na leitura literária são as várias possibilidades de cenários e personagens que podem ser utilizados. Como apresentado na sugestão, o professor pode utilizar diversos cenários que as crianças já conhecem para desenvolver uma aventura, que pode ser inspirado por livros, desenhos, séries e filmes.

No caso do RPG, o narrador chama-se mestre. É ele quem conduz a história, interferindo nas ações quando necessário. Porém, os jogadores também se tornam narradores nos momentos em que interpretam os personagens, pois podem ser capazes de mudar o enredo da história. Por isso, a narrativa apenas acontece quando todos os participantes estão envolvidos na produção da história.

Segundo Mesquita (1987), enredo é o arranjo da história, resultado do trabalho de seleção, interpretação e organização do narrador. Enredo é o conjunto de eventos que acontecem na história. As decisões que os personagens tomam ao longo da narrativa, é o que forma o enredo. Todos esses elementos são importantes e um depende do outro, para que haja a narrativa literária dentro do RPG.

Em resumo, ação/enredo, tempo e espaço são elementos do texto ficcional dos RPG que servem como guias para a produção ficcional e, ao mesmo tempo, por meio da interação entre personagens-jogadores e mestre, geram lacunas e têm suas lacunas preenchidas (PEREIRA, p. 45, 2007).

Outro ponto a ser considerado é o uso de ilustrações e mapas de aventura para mostrar a dimensão dos desafios. Como apresentado na sugestão, o professor pode envolver diversos aspectos geográficos para dar maior sentido à aventura. Dessa forma, as crianças sentem-se mais instigadas a conhecer o mundo imaginário. De acordo com Nunes e Gomes (2014), as ilustrações na literatura ressaltam o entendimento de que a leitura não está presa apenas às palavras, mas que é um processo de compreensão abrangente destas e das imagens.

Da mesma forma, os personagens precisam ser ilustrados para que as crianças associem as imagens aos poderes e habilidades dos mesmos. Os personagens interpretados pelas crianças também devem ser ilustrados para que as crianças representem as idealizações de personagens.

Neste aspecto, é importante compreender que não é qualquer cenário que pode ser utilizado com a referente faixa etária.

Entretanto, a cultura do RPG envolve personagens clássicos, como os anões, elfos e goblins, que carregam características específicas, e excluir totalmente esses personagens míticos pode remover a essência do jogo. Geralmente, nesse tipo de jogo, a imagem de alguns personagens é representada de maneira assustadora, carregando armas e poder de destruição.

Neste viés, na prática de RPG com crianças é preciso adaptar o uso de alguns elementos tradicionais, como por exemplo um machado que é utilizado para defesa de magias, ou um cajado que garante habilidades mágicas. Dessa forma, é necessária atenção para que o professor compreenda o limite da aventura e não permita nenhum indício de violência, sem remover a essência do RPG. Nesse sentido, a autonomia dos jogadores não pode ser total.

Dessa forma, a referência dos contos de fadas é utilizada ressaltando o aspecto principal do RPG, que é a resolução de conflitos. As crianças se deparam com inúmeras situações no cotidiano em que precisam solucionar problemas. O RPG utiliza de situações imaginárias para desenvolver a criatividade e autonomia na resolução de problemas.

Além disso, o mito também se faz presente em diversos elementos da literatura infantil, passados de geração em geração, construídos “pela busca interior de responder aos mistérios da vida, que escapam da nossa compreensão humana” (RADINO, 2003, p.56).

Existem aventuras que permitem a criação de personagens pelo jogador, e outras que já possuem os personagens prontos. Quando são utilizados personagens prontos, os mesmos precisam ser apresentados anteriormente para as crianças de acordo com o cenário utilizado. O professor também pode sugerir uma pesquisa inicial envolvendo a história dos personagens utilizados, a fim de explorar diferentes folclores, lendas e mitologias.

Portanto, o RPG e a literatura literária possuem uma grande relação quando utilizam de elementos míticos na narrativa, e desenvolvem a mesma de acordo com ações de personagens. Segundo Propp (1984, p. 49), os elementos da narrativa que aparecem nos enredos dos contos maravilhosos e também nos do RPG são as ações das personagens, as ligações entre as personagens e as motivações das personagens.

“Ao contrário da narrativa tradicional, a aventura de RPG é um esqueleto, um esquema sobre o qual o mestre e jogadores desenvolvem sua própria história”. (HIGUCHI, 2000, p.177). O que define o seu desenvolvimento é a forma com que os elementos da narrativa são utilizados dentro do jogo.

Como já abordado, é importante que o professor tenha uma relação de enigmas e desafios a serem percorridos pelos jogadores. Entretanto, os jogadores podem tomar decisões

que podem mudar a narrativa inicial. Para isso, o professor no papel de mestre, deve retomar os objetivos iniciais e interferir em algumas escolhas quando achar necessário.

Da mesma forma, quando utilizados personagens criados pelas crianças, é preciso mediar a escolha de pontos de atributos para que o desenvolvimento da aventura faça sentido. Porém, é preciso confiar na criatividade das crianças. Para isso, é necessário compreender a importância de ofertar momentos que garantem a construção da autonomia e imaginação das crianças.

Na maioria das fábulas existem um confronto entre forças positivas e negativas, o certo e o errado, crueldade e piedade, amor e ódio, atitudes generosas e comportamentos indiferentes, delicadeza e brutalidade; o que as diferencia é a forma como são tratadas, portanto a sua trama, no RPG é constantemente testada. Nesse sentido o professor enquanto narrador, durante as atividades, deve se ater a esses pontos cruciais sob pena de se perder durante a história e não conduzi-la a um final com um mínimo de coerência, assim como entender sua importância enquanto narrador da história (ARAÚJO; FONSECA, p. 37, 2005).

Segundo Araújo e Fonseca (2005), o RPG surge como forma de atender uma necessidade natural do ser humano em fantasiar. Dessa forma, em utilizar histórias já conhecidas pelas crianças, desperta um leque de opções para a visão de histórias, que passam a ser de interesse muito mais pelo desenrolar da narrativa que pela consequência em si dos fatos que se seguem.

Ao utilizar os contos clássicos como referência para a criação do jogo, são consideradas situações que estejam próximas a realidade e repertório das crianças. Portanto, as crianças podem vivenciar a apropriação de obras e a partir das mesmas, ter autonomia para criar seus próprios textos, considerando os elementos que já conhecem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo principal analisar como utilizar os jogos de Role Playing Game na prática da narrativa literária no 5º ano do ensino fundamental. Consequentemente, buscou-se apresentar uma sugestão de adaptação do jogo que pode ser aplicada para as crianças desta faixa etária. Desta forma, no referencial teórico utilizou-se embasamento de autores que focam no jogo no contexto educacional, mais especificamente o RPG.

As etapas da pesquisa possibilitaram constatar que por muito tempo o jogo foi utilizado apenas como distração. Entretanto, com o passar dos anos, surgiram diversos estudos sobre os jogos na escola, o que demonstrou o valor pedagógico dos jogos para pais e professores

Porém, considerou-se que ainda são necessárias muitas transformações para que os mesmos realmente compreendam a importância dos jogos. É necessário que os professores utilizem a ludicidade em seus planejamentos e participem de formações sobre a temática.

Por ser um jogo de regras que utiliza o imaginário e desenvolve a tomada de decisões, o RPG pode ser utilizado em diferentes contextos na educação, inclusive na leitura literária. Entretanto, é importante ressaltar que o jogo não serve como substituto dos livros, mas como forma de recuperar a afetividade com a leitura literária, ampliando o repertório das crianças e aproximando os mesmos da construção de histórias.

Trata-se de brincar de imaginar. A criança escolhe um personagem e decide o rumo do mesmo na história, e juntos, a turma cria um enredo. Esse enredo é construído pelos elementos da narrativa ficcional, considerando que o jogo não se trata simplesmente de uma realização literária, mas é necessário o uso das características literárias para se construir. Entretanto, por se tratar de um jogo, é necessário seguir orientações e regras. Essas regras são elaboradas pelo mestre, que neste caso, é o professor.

Não cabe atribuir ao jogo a responsabilidade de salvar a educação. Porém, utilizar o RPG torna o processo mais dinâmico e atrativo para as crianças, o que consequentemente contribui significativamente para a educação.

Para aproveitar todos os benefícios que o jogo oferece, toda ação precisa ter uma intencionalidade planejada anteriormente pelo professor, e não ser utilizada apenas como entretenimento. Não cabe apenas pesquisar qualquer jogo e aplicar em sala. É necessário analisar quais são os melhores cenários e personagens para serem utilizados no planejamento.

Os Jogos Textuais Interativos surgem com o objetivo de atualizar as práticas, inserindo os estudantes em contato com a narrativa literária. São inúmeros sistemas de jogos criados, e o professor pode utilizar vários destes na prática do jogo em sala de aula. Porém, os jogos para crianças exigem adaptações, tanto a fim de facilitar a compreensão, quanto para não utilizar a violência, aspecto que pode ser observado em sistemas de jogos para adultos.

Para isso, o professor pode utilizar jogos prontos destinados a crianças, os quais podem ser facilmente encontrados na internet, ou desafiar-se a criar um jogo próprio. Nesse sentido, o trabalho apresentou uma sugestão de jogo, que pode ser modificada de acordo com a faixa etária e interesses das crianças. A sugestão apresentada responde à problemática inicial da pesquisa, a qual questiona como utilizar os jogos de RPG na prática da narrativa literária no 5º ano do ensino fundamental.

Para a criação do jogo, foi criado um sistema próprio de regras, considerando as especificidades do jogo para crianças. Assim, faz-se necessário associar elementos dos RPGs tradicionais com os elementos das vivências infantis. No caso da sugestão, foram utilizadas referências de contos clássicos.

A relação entre mestre, personagens, tempo e espaço remetem à literatura. No desenvolvimento do jogo na leitura literária, podem ser observados os elementos necessários para construção de uma narrativa, sendo eles: personagens, tempo, espaço, enredo e narrador. Essa narrativa é construída em conjunto com as decisões dos personagens (crianças) e com a mediação do mestre (professor). Para isso, também pode-se utilizar da escrita das crianças, elaborando uma espécie de diário de campanha, que busca registrar todos os acontecimentos da narrativa.

Entretanto, para o desenvolvimento da leitura literária, o professor não deve utilizar o jogo como forma de atividade. Para isso, é importante garantir que as crianças tenham autonomia na elaboração dos registros, utilizando a escrita autônoma e se desejável, desenhos para representar a história.

Além disso, a utilização do jogo na leitura literária oferece aos jogadores enormes possibilidades de desenvolvimento da narrativa, o que aumenta o interesse das crianças pela literatura. Dessa forma, o jogo deve ser voltado para os interesses das crianças, envolvendo referências da realidade infanto-juvenil.

Portanto, é necessário que o educador compreenda que os jogos não atrapalham a aprendizagem. Pelo contrário, se utilizados com intencionalidade podem ter uma imensa contribuição. Nesse sentido, é importante que o professor busque atualizar as aventuras e

oferecer continuidade nas propostas, permitindo que todas as crianças tenham um papel importante dentro do jogo, e sintam-se formadoras de narrativas.

Buscamos compreender como o RPG pode ser utilizado na prática de uma narrativa ficcional, bem como, as especificidades a serem observadas para adaptar o jogo para crianças do 5º ano. Podemos concluir que os elementos da narrativa estão presentes em um jogo de RPG. No entanto, para ser utilizado no contexto educacional, o jogo não deve ter apenas o papel de cumprir tarefas, mas deve valorizar os interesses e vivências das crianças, pois só assim será de fato significativo.

Ao jogar RPG, instintivamente, a criança começa a interagir com os elementos da narrativa ficcional, personagens, tempo, espaço, narrador e enredo, o que construirá um caminho para o entendimento de outras narrativas ficcionais como forma de interação entre o mundo real e o mundo imaginário. O RPG pode funcionar como uma entrada para futuros estudos de leitura literária.

Pesquisas como esta contribuem para a formação de novos conhecimentos e reflexão para professores adaptarem suas práticas. Por fim, em uma pesquisa futura, seria interessante desenvolver o jogo apresentado com uma turma de 5º ano, e escrever sobre os aspectos do jogo que funcionaram na prática, e quais aspectos poderiam ser alterados.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil: gostosuras e bobices**. 4.ed. São Paulo: Scipione, 1997.
- ARAÚJO, L. E; FONSECA, M. R. **R.P.G no ensino da literatura infanto juvenil nas séries iniciais**. Centro Universitário de Brasília. Brasília. 2005.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC. 2017.
- CUPERTINO, Edson Ribeiro. **Vamos jogar RPG?** Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria. São Paulo, SP: USP, 2008.
- FREITAS, Luiz Eduardo Ricon de. **O Role Playing Game a e escola: múltiplas linguagens e competências em jogo – um estudo de caso sobre a inserção dos jogos de RPG dentro do currículo escolar**. PUC-RJ, 2006.
- HIGUCHI, Kasuko Kojima. **RPG: o resgate da história e do narrador**. In: **Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, radio, jogos, informática**. CITELLI, Adilson (Org.) São Paulo: Cortez, 2000.
- 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.
- MESQUITA, Samira Nahid de. **O enredo**. 2. Ed. São Paulo: Ática: 1987.
- MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- NUNES, M. R; GOMES, P. S. **A importância das ilustrações na literatura infantil e a necessidade de formação de leitores de imagens**. Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2014.
- PEREIRA, Farley Eduardo Lamine. **R.P.G. no limite da ficção: Comparações entre literatura e rpg – role playing games**. 2007. Monografia para obtenção de título de grau de Mestre em Estudos Literários. – Faculdade de Letras – Universidade Federal do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.
- PRIETTO, Thiago Goulart. **RPG e literatura: Mídia e contatos intertextuais**. Porto Alegre, 2015.
- PROPP. V. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984.
- RADINO, G. **Contos de fadas e realidade psíquica: a importância da fantasia no desenvolvimento**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

RIOS, Rosana. O Livro-Jogo, a leitura e a produção de textos. *In: I Simpósio de RPG & Educação*, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir, 2004, 219-252.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SALES, Matheus de Oliveira. **Jogos Textuais Interativos na escola: efeitos dos RolePlaying Games na sala de aula**. 2013. 117 p. Dissertação (Mestre em Psicologia Cognitiva) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2007

SILVA, Danilo Félix da; OLIVEIRA, Cezar Augusto Barbosa de; SOUZA, Hercílio de Medeiros. **Crônicas Brasileiras: O uso do RPG na escola**. Cabedelo: Clube de autores, 2019. 103 p.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. 2008. Tese (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2008.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. RJ: Wak Editora, 2012.

VIEIRA, Matheus. **RPG e Educação: Pensamentos Soltos**. Curitiba: Íthala, 2012. 143 p.

ZAMARIAM, Franciela. **Literatura em jogo: Ensino de leitura por meio do RPG**", p. 302-316. São Paulo: Blucher, 2017.

GLOSSÁRIO

CAMPANHA: É um conjunto de aventuras de RPG. Cada história tem desafios a serem superados e os jogadores criam os personagens que se envolverão nesta trama.

D&D: Dungeons & Dragons, traduzido para o português como Masmorras e Dragões é um jogo de interpretação de papéis de alta fantasia medieval, fortemente influenciado pelos romances O Hobbit e O Senhor dos Anéis.

GOBLINS: São criaturas geralmente verdes que se assemelham a duendes. Fazem parte do folclore nórdico. Nas lendas eles vivem fazendo brincadeiras de mau gosto.

JTI: Jogo que funciona por meio de textos orais e/ou escritos, tendo o jogador que interpretá-los e fazer escolhas que determinam o fluxo dos acontecimentos narrados.

MESTRE: É o responsável por conduzir o jogo, narrando as situações que acontecem com os personagens.

NARRATIVA FICCIONAL: História que não tem necessariamente uma relação com a realidade, possuindo elementos imaginários.

NPC: Non-player Character, traduzindo para o português: personagem não jogável.

RPG: Role Playing Game, que em português significa “Jogo de Interpretação de Personagens”.

SESSÃO: Uma partida de RPG.