

Do Jogo do texto ao Jogo de Interpretação de Papéis: o RPG como proposta didático-pedagógica para o ensino de literatura na Educação Básica

JEEAN SOUZA GOMES¹; JOÃO PEREIRA OURIQUES²

¹Universidade Federal de Pelotas – jeeankarlos@hotmail.com

² Universidade Federal de Pelotas – jlourique@pq.cnpq.br

1. INTRODUÇÃO

A obra *O Guarani* é uma obra do romance brasileiro. Escrito por José de Alencar, é um romance em que a idealização do índio aparece fortemente, pois a figura do índio era o que tínhamos, na época, sendo algo nativo e este período ficou conhecido como indianismo, como escreve BOSI (2006, P. 99):

Alencar redigia a epopeia em prosa que é *O Guarani*. [...] A essa altura, o indianismo já caminhara além das intuições do árcades e pré-românticos e se estruturava como uma para-ideologia dentro do nacionalismo.

Naquela época havia a necessidade de construir um espírito de nacionalidade brasileira e o movimento romântico se empenhou em fazer isso. Porém, mesmo com o intuito de construir um espírito nacional, os moldes utilizados foram europeus como observa-se em Cândido:

no romance e no teatro, o intuito patriótico, ligando-se deste modo os dois períodos, por sobre a fratura expressional, na mesma disposição profunda de dotar o Brasil de uma literatura equivalente às europeias, que exprimisse de maneira adequada a sua realidade própria ou como então se dizia, uma literatura nacional.

(CANDIDO 1918, p.11)

Seguindo os moldes europeus, o autor idealiza o índio, produzindo uma personagem estereotipada do modo em que houve o apagamento cultural do Peri em prol do colonizador. Um outro aspecto relevante é a exclusão do negro o qual não aparece na obra, visto que Alencar possuía uma visão conservadora na área da política, seguindo posições retrógradas diante da questão da escravidão (BOSI 2006).

Entretanto é uma obra estudada até nos dias de hoje, sua importância não pode ficar de lado. Mas, o que se observa é uma distância entre obras clássicas e os jovens e para tentar aproximar um ponto ao outro, foi adotado o RPG (Role Playing Game) como uma ferramenta didático-pedagógica. A sigla do RPG significa, em português, “jogo de interpretação de papéis”, resumidamente consiste em um indivíduo assumir o papel de uma personagem, tomar suas decisões de acordo com o que o mestre narra. Por sua vez o mestre pode ser entendido como o narrador da história.

O intuito do trabalho é poder utilizar algo lúdico, nesse caso o RPG, para se fazer o estudo da obra. É interessante ler o que escreve AMARAL; BASTOS (2011, p. 05):

Outra característica marcante no RPG é o seu potencial lúdico, visto que os seus jogadores precisam viajar, através da mente, aos locais mais improváveis, vivendo aventuras em outros mundos ou outras eras, no passado ou futuro, muitas vezes possíveis apenas pelo poder criativo de suas imaginações.

Visto que o *RPG* mexe muito com a imaginação, é interessante os alunos usá-la, transportando-os para o mundo criado pelo autor e, consequentemente, os estudantes passam a ter mais familiaridade com a obra. Porém, essa ferramenta pode ser adaptada para outras obras, não esgotando aqui as possibilidades com o romance em questão.

2. METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica que procura adaptar o *RPG* à obra *O Guarani*, mesclando jogo com o texto, segundo Iser “Os autores jogam com os leitores e o texto é o campo do jogo”, ao preencher cada um desses termos, José de Alencar fica no lugar do autor, os leitores são os estudantes e o campo do jogo é *O Guarani*. Ao traduzir para a linguagem do *RPG*, teríamos Alencar como mestre¹, os leitores seriam as personagens ou jogadores e o romance seria o mundo onde acontece as aventuras. O título do trabalho foi inspirado no texto do Iser, intitulado *O jogo do texto*.

Para aprofundar na questão do campo do jogo continuamos com Iser:

Assim o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, interpretá-lo. Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis

O campo do jogo seria narrado pelo mestre e os jogadores interagiriam de acordo com a narrativa desenvolvida pelo mestre.

A pesquisa, contudo, ainda está em andamento não tendo resultados até o instante, pois trata de uma proposta para a disciplina Literatura do Ensino Médio, voltada especificamente para o segundo ano em que será abordado o Romantismo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As expectativas desta proposta além de aproximar os jovens para leitura, visa também, estabelecer um confronto entre um sujeito do século XXI em relação ao indivíduo do século XIX, (nesse caso representados pelas personagens da obra, cujo o tempo representa o século XVI, porém com a visão do romantismo) interação com dos integrantes do grupo em si e utilizar a imaginação dos alunos. Observa-se, aqui, o uso de uma característica marcante do *RPG*, visto que ele possibilita “transportar” qualquer pessoa para qualquer era, usando apenas a imaginação. Como já foi mencionado a obra em questão não esgota para adaptação em outras obras, tendo a possibilidade de se expandir.

4. CONCLUSÕES

Ao trazer o jogo (*RPG*) para a sala de aula expande-se a possibilidade de reflexões da obra, pois alcança os leitores que possuem outras referências como: internet, jogos eletrônicos, mídias e etc. As possíveis reflexões podem ser, por exemplo, um novo paradigma de leitura das personagens indo mais a fundo no perfil das personagens observando suas tomadas de decisões, visto que o jogo é

1- Alguem assumiria o lugar do narrador, representado no *RPG* como mestre, pode ser um aluno ou o professor.

interativo, e os alunos assumem o papel de personagem explorando suas fobias, habilidades e fraquezas. E o narrador do romance passa a ser encarado como mestre do *RPG* que narra os acontecimentos aos jogadores os guiando na aventura.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOSI, Alfredo. **História concisa da Literatura Brasileira**. 43 ed. - São Paulo: Cultrix, 2006.

CANDIDO, Antonio. **Formação da Literatura brasileira (Momentos Decisivos)**. 2º volume. Belo Horizonte – Rio de Janeiro: Italiana, 1918.

ISER, W. O jogo do texto. In: **JAUSS, Hans Robert**, et al. A literatura e o leitor: textos de estética da recepção. Seleção, coordenação e tradução: Luiz Costa Lima. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

RIBEIRO do Amaral, Ricardo e BASTOS, Heloisa Flora Brasil Nóbrega. O Roleplaying Game na sala de aula: uma maneira de desenvolver atividades diferentes simultaneamente. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, Belo Horizonte Vol. 11 n.1, p.103-122, 2011.