

NÁRNIA: PROJETO RPG, NARRATIVA E LITERATURA

CAROLINE DORST NACHTIGALL¹; MARIANA SANTANA FALKOWSKI²; SARA ARRUDA DE OLIVEIRA³; JEAN FRANCHESCO GONÇALVES LUNKES⁴, VANESSA ROCHA TEIXEIRA⁵; ALINE NEUSCHRANK⁶

¹*Universidade Federal de Pelotas – ctinuviel@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – mari_s_falkowski@outlook.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – sara.arrudaoliveira777@gmail.com*

⁴*Universidade Federal de Pelotas – jflunkes@gmail.com*

⁵*Universidade Federal de Pelotas – vanessa.teixeira@live.com*

⁶*Universidade Federal de Pelotas – aline.neuschrank@ufpel.edu.br*

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho é uma apresentação através de relato de experiência das atividades que estão sendo realizadas no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) em Língua Portuguesa, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Cecília Meireles, na cidade de Pelotas, em uma turma do 9º ano.

As atividades realizadas fazem parte de um projeto desenvolvido pelos bolsistas, chamado “Nárnia: projeto RPG, narrativa e literatura”, no qual é trabalhado de forma criativa o desenvolvimento de habilidades nas práticas de linguagem em Língua Portuguesa, segundo a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018).

O projeto em andamento é baseado na aprendizagem interativa pensada por Jean Piaget que, segundo NOGUEIRA E LEAL (2018), “elaborou uma teoria com ênfase na ação do sujeito sobre o mundo” através da interação. Nesse sentido, consideramos a linguagem, em especial escrita e oral, como formas de interagir no mundo. A isso somamos o trabalho com a língua portuguesa com ênfase no tipo textual narrativo e o Role Playing Game (RPG), ou jogo de interpretação de papéis, numa tradução livre.

Escolheu-se trabalhar a língua portuguesa através da gamificação pois ela “pode envolver o aprendiz e incentivá-lo ao estudo e à reflexão crítica na medida em que permite interação e colaboração” (ALVES & TEIXEIRA, 2014). Neste caso, escolhemos o RPG, pois ele “dá liberdade para a criatividade ao proporcionar espaços para que o jogador tome decisões e preencha lacunas do enredo em sua interpretação de papéis” (ZAMARIAM, 2016). E dessa forma, buscamos mobilizar com os alunos, especialmente, as práticas de linguagem: oralidade, leitura e escrita, em consonância à BNCC (BRASIL, 2018).

A nossa proposta é de que os alunos conheçam a coletânea “As Crônicas de Nárnia” e, a partir da atividade lúdica de interpretação, eles entendam a intertextualidade e a adaptação. Buscamos também que, ao final do projeto, eles produzam uma apresentação expositiva escrita da narrativa feita oralmente.

É importante levar em consideração o que DINIZ (2005) ressalta, apontando que o trabalho de adaptações de uma mídia para a outra não possui como finalidade ser totalmente fiel à obra original. É inviável a realização desta fidelidade, pois apesar de existirem fatores que são de fácil e simples transposição, também existem características que demandam maior criatividade para serem traduzidos.

Sobre a produção textual, usamos aspectos fundamentais expostos por ANTUNES (2009), como a importância de o aluno compreender a temática do texto,



o objetivo principal, a forma de composição do gênero trabalhado, as convenções da escrita e as etapas de realização de uma produção textual.

2. METODOLOGIA

O projeto emergiu de uma discussão em uma reunião do PIBID sobre o trabalho com a Língua Portuguesa de uma forma lúdica em sala de aula. A nossa motivação inicial foi, além de produzir uma atividade de que particularmente gostamos, incentivar a prática de leitura por meio do jogo.

Com este propósito, foi pensado então sobre a temática, sendo escolhida a coletânea “As Crônicas de Nárnia” de C.S. Lewis, pois tratam-se de obras infanto-juvenis de fantasia, que permitem aos jovens se identificarem com os personagens adolescentes e, ao mesmo tempo, os instigam a usarem a imaginação através do mundo ficcional. Além disso, já foram produzidas outras adaptações dessas obras literárias, como filmes e jogos, o que nos auxilia com o trabalho de intertextualidade e adaptação.

Para termos uma boa base na nossa criação, relemos os livros e reassistimos aos filmes. Pesquisou-se também outros trabalhos e teses sobre o assunto RPG, narrativa e literatura.

O RPG, é um jogo de aventura que consiste em uma espécie de teatro verbal, um jogo de criar e interpretar histórias (MARCONDES, 2005). Existe um Narrador que dita os desafios e situações para os participantes.

A maior parte desse processo é livre, os jogadores podem fazer com que os personagens digam e façam o que quiserem, desde que os diálogos e as ações sejam coerentes com a personalidade e as habilidades de cada personagem. As decisões dos jogadores controlam as ações dos personagens e mudam a história, cujo final pode ser bom ou ruim. Certas ações são melhor julgadas através do uso de dados e de regras apresentadas, que podem variar dependendo do sistema do jogo.

Para se estabelecer um RPG é necessário: um narrador, um grupo de jogadores, a temática e o cenário da campanha em si, regras sobre o modo de jogo e a criação de personagens, lápis e papel para registros, dados multifacetados e, por fim, regras de convivência.

A proposta do projeto foi apresentada aos alunos no primeiro encontro e, após divulgada a temática, nas aulas seguintes eles produziram em conjunto os personagens que serão usados por eles no jogo. Depois desta fase finalizada, foram acertadas as regras de convivência de sala de aula, as regras do jogo e, por fim, iniciou-se o jogo narrativo de interpretação de papéis.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes de dar início ao projeto, foi feito em conjunto com todas as pibidianas de Língua Portuguesa presentes na Escola um diagnóstico com as turmas de 9º ano, com isso foi possível conhecer melhor os estudantes e, após apresentar a ideia do projeto aos alunos, verificou-se que a atividade que propusemos foi muito bem aceita.

O projeto foi iniciado na turma A9C por meio de uma roda de discussão, tendo como tema principal o gênero adaptação e sendo apresentada a obra literária “As Crônicas de Nárnia: O Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa”, assim como a adaptação dos cinemas de mesmo título.



Em seguida, a atividade proposta foi a de criação de personagens. Os alunos se dividiram em grupos, que serão fixos até o final do jogo. Com auxílio de perguntas norteadoras das pibidianas, cada grupo montou um personagem com nome, características/atributos físicos e psicológicos, preferências de vestuário e história de vida. Houve a produção de um texto por parte de cada estudante com todas as informações escolhidas pelos grupos, porém com a liberdade de descrever como cada um sentia o seu personagem. Estes textos foram recolhidos para serem corrigidos e, posteriormente, reescritos.

A próxima etapa foi a conversa quanto às regras de convivência em sala de aula durante o jogo. Essas regras foram acertadas entre as pibidianas e os alunos, vendo a necessidade de um trabalho em conjunto, dando voz aos estudantes sobre suas vontades para um melhor desenvolvimento da atividade.

Faz-se também necessário explicar as regras/sistema do jogo aos estudantes, as quais foram embasadas no sistema Guaxinins e Gambiaras (RPGUAXA, 2020). Na Figura 1 temos o exemplo das regras do jogo.

Do jogo (RPG):

- As interpretações precisam ter coerência com o cenário e com o personagem.
- Lembrar das situações dentro (On) e fora (Off) do jogo.
- **Atributos:** 2 ou 3 correspondem a personagens que são mais inteligentes e têm melhor percepção do ambiente; 4 e 5 têm um porte físico melhor, são melhores em atacar, correr, etc.
- **Testes:** Em uma situação normal um personagem rola 2 dados de 6 lados. Caso esteja ferido ou em desvantagem, se rola 1 dado, já em caso de vantagem ou recebendo ajuda de outro jogador se rolam 3 ou mais dados.
- Existem apenas dois grupos de ações neste sistema:
 - a - Quando o personagem quer usar seu condicionamento físico para agir (atacar, correr, escalar, etc). Para que tenha sucesso o jogador precisa tirar seu atributo ou um valor **MENOR** em pelo menos um dado;
 - b - Quando o personagem quer usar suas capacidades psico-sociais e intelectuais para agir (perceber, decifrar, convencer, etc). Para que tenha sucesso o jogador precisa tirar seu atributo ou um valor **MAIOR** em pelo menos um dado.
- Caso o jogador tire exatamente o valor do seu atributo no dado, isso configura acerto crítico, dando ao jogador uma vantagem contando como dois acertos.
- **Pontos de Vida:** Cada personagem tem 3 pontos de vida. Esses pontos se perdem ao ser atacados por inimigos ou em caso de falhas durante testes com risco de se ferir. Para recuperar basta ter uma justificativa narrativa como cuidados médicos.

Figura 1: Regras do jogo.

Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Durante um dos encontros, os alunos abriram uma discussão com as pibidianas, com o intuito de tirarem suas dúvidas e terem um melhor entendimento de como o jogo funcionaria e o que eles estariam aprendendo ao final do projeto. Essas dúvidas foram sanadas e os estudantes demonstraram ficar empolgados com o desfecho planejado.

Enfim, iniciou-se a narrativa do jogo, juntamente com os alunos.

4. CONCLUSÕES

O projeto aqui apresentado iniciou em maio de 2023 e ainda está em andamento, com previsão de ser concluído ao final do ano, em dezembro. Porém, já pudemos perceber que os alunos se mostraram participativos em produzir textos, procurar informações sobre os livros e, inesperadamente, engajados no trabalho em equipe ao criarem um grupo em aplicativo de mensagens, como o Whatsapp, para conversarem sobre o projeto.

A correlação entre literatura e RPG, enquanto intertextos, é um ótimo ponto de partida para fazer os estudantes sentirem vontade de ler e conhecer mais sobre a história que está sendo criada e narrada por eles mesmos, além de ativar a curiosidade e criatividade do estudante.

Ainda segundo MARCONDES (2005), com o jogo RPG é possível romper as dificuldades dos alunos em aprender determinados conteúdos, como os de Língua Portuguesa. Capacita o desenvolvimento de raciocínio rápido, a capacidade de interpretação, compreensão, comunicação e oratória, além do trabalho em equipe, pois as ações em grupo determinarão o destino dos personagens durante a aventura.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, M.M.; TEIXEIRA, O. Gamificação e objetos de aprendizagem: contribuições da gamificação para o design de objetos de aprendizagem. **Gamificação na Educação**, São Paulo, p. 122-142, 2014.

ANTUNES, I. **Língua, texto e ensino: outra escola possível**. São Paulo: Parábola Editora, 2009.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018.

DINIZ, T.F.N. **Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

MARCONDES, G.C. **O Livro das lendas: aventuras didáticas**. São Paulo: ZOUK, 2005.

NOGUEIRA, M.O.G.; LEAL, D. **Teorias da aprendizagem: um encontro entre os pensamentos filosófico, pedagógico e psicológico**. Curitiba: InterSaberes, 2018. 3 ed.

RPGUAXA. **Guaxinins e Gambiarras, por Marcelo Guaxinim**. Instagram, out. 2020. Acessado em 07 set. 2023. Online. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CFdPGWjBqNP/>

ZAMARIAM, F.S. O RPG como alternativa metodológica para o ensino da leitura literária nas aulas de Língua Portuguesa. In: **SEMINÁRIO DE PESQUISA EM CIÊNCIAS HUMANAS**, 6., Londrina, 2016. Anais Blucher Social Science Proceedings, n. 4 v. 2. São Paulo: Blucher, 2016. p. 1338-1349.