

V SIMPÓSIO DE RPG, LARP E EDUCAÇÃO

materiais práticos

Organização:
Marcos Vinícius Carneiro Vital



V SIMPÓSIO DE RPG, LARP E EDUCAÇÃO
MATERIAIS PRÁTICOS

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Larp e Educação Simpósio de RPG (5. : 2024 : on-line)
V Simpósio de RPG, Larp e Educação [livro
eletrônico] : materiais práticos / organização Marcos
Vinicius Carneiro Vital. -- Maceió, AL :
Ed. dos Autores, 2024.
PDF

Bibliografia.
ISBN 978-65-01-27167-5

1. Aprendizagem - Metodologia 2. Educação 3. Jogos
de interpretação (RPG) 4. Jogos na educação I. Vital,
Marcos Vinicius Carneiro. II. Título.

24-244577

CDD-371.337

Índices para catálogo sistemático:

1. RPGs : Jogos educativos : Métodos de ensino :
Educação 371.337

Eliete Marques da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9380

ISBN 978-65-01-27167-5

DOI [10.5281/zenodo.14675873](https://doi.org/10.5281/zenodo.14675873)



Todo o conteúdo deste livro está disponível livremente sob uma licença Creative Commons [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). Isto quer dizer que você pode compartilhar este material livremente e até usá-lo como base para modificar e criar seu próprio conteúdo, bastando indicar que ele foi utilizado como base e quais mudanças você realizou.

V Simpósio de RPG, Larp e Educação

Materiais Práticos

Organização:

Marcos Vinícius Carneiro Vital

Lista de autores (em ordem alfabética):

Afonso Reno de Castro

André Gustavo Guerra da Silva

Fábio Medeiros

Fernando Fiorin

Graziella Bridi

Laíse Lima

Laura Ribeiro Araújo

Leonardo de Almeida Ramos

Luciano M. Bastos

Marcos Vinícius Carneiro Vital

Matheus Fernando Silveira

Morgana Bruch

Rafael Carneiro Vasques

Raoni Linhares Maciel

Rebeca Sasso Laureano

Taís Pereira

Capa:

Marco Primo



Equipe organizadora do V Simpósio de RPG, Larp e Educação

Coordenação institucional: Marcos Vinícius Carneiro Vital.

Coordenação geral: Rafael Carneiro Vasques.

Coordenação adjunta: André Gustavo Guerra da Silva, Fábio Medeiros, Leonardo de Almeida Ramos, Matheus Fernando Silveira, Mauricio Iwama Takano, Raoni Linhares Maciel.

Planejamento e mediação: Luciano Jorge de Jesus, Mônica Lima de Faria, Rebeca Sasso Laureano.

Designer de identidade visual: Rafaela Gonçalves da Nóbrega.

Instituição organizadora: Universidade Federal de Alagoas

Instituições e iniciativas parceiras: Universidade Federal de Santa Catarina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Universidade Federal de Pelotas, Deseduca Lab, Ludifique, Vitor Caria Produções Culturais.

Financiamento: Creative Commons.

Apoio: Caramelo Jogos, Gamegesis, Retropunk Publicações.



Instituições parceiras

Agradecimentos

A realização do V Simpósio de RPG, Larp e Educação e a criação deste livro após o evento seriam tarefas impossíveis sem o apoio de várias pessoas e instituições que contribuíram para que este projeto se tornasse realidade. Então aqui, queremos deixar nossos sinceros e profundos agradecimentos:

- À Universidade Federal de Alagoas e ao Instituto de Ciências Biológicas e da Saúde pela realização do evento;
- À Creative Commons, que financiou o evento e os materiais gerados por ele a partir da Creative Commons Open Education Platform;
- Aos nossos apoiadores: Caramelo Jogos, Gamegenesis e RetroPunk Publicações;
- À todas as incríveis pessoas que ministraram as atividades do evento, cedendo seu tempo, compartilhando experiências e conhecimento, e também àquelas que puderam contribuir com capítulos deste livro;
- À Vitor Celli Caria pela edição dos vídeos do evento;
- À Marco Primo pela edição do jogo "O Caminho Azul" e pela incrível capa criada para este livro;
- À Jason Mornignstar por ter gentilmente cedido os direitos de publicação do seu jogo "O Caminho Azul";
- À Maria do Carmo Zanini pela tradução de "O Caminho Azul" e, junto com Jaime Daniel Rodríguez Cancela e os outros membros da LVDVS CULTURALIS, por terem pavimentado o caminho com os eventos anteriores;
- Aos Canais e Podcasts Caquitas, Café com Dungeon, LeninDragons e Rodrigo Ragabash pela valiosa divulgação do nosso evento.
- À todas as pessoas fantásticas que participaram, compartilharam, acompanharam ou se envolveram de alguma forma com o nosso V RoleSimpósio e os materiais gerados nele;

A todos vocês, nosso muito obrigado, de coração.

Marcos V. C. Vital, Rafael C. Vasques e toda a equipe de organização do V RoleSimpósio.

Sumário

| | |
|---|-----|
| Prefácio..... | 7 |
| A história do Simpósio de RPG, Larp e Educação..... | 8 |
| Nutrindo o Quilombo: uma sequência didática de RPG e ensino de História..... | 10 |
| As luzes do Ceará: o heterogêneo na luta abolicionista..... | 19 |
| Vilarejo Febril — Biotecnologia, OGM e RPG..... | 29 |
| Oficina de jogos de tabuleiro como jogo e exploração-introdução a elementos do RPG..... | 41 |
| Estimulando a leitura através do RPG..... | 46 |
| Bem vindos ao jogo: Mancha na Amazônia..... | 52 |
| Modelo de Estrutura de Narração Interativa..... | 68 |
| Modelo CAITA: um jeito diferente de aprender criando jogos de RPG..... | 76 |
| Shakespeare na face do dado: reescritas dramáticas na sala de aula de Língua inglesa... | 123 |
| CONFESSE!!! Ou da arte de sobreviver em um mundo hostil..... | 142 |
| Minha sociedade justa? Um jogo educacional filosófico..... | 151 |
| RPG e Larp na pós-graduação brasileira: uma avaliação bibliométrica preliminar..... | 158 |
| Vivenciando uma sala de aula: Usando Edularp no microensino de Ciências..... | 166 |

Prefácio

Marcos Vinícius Carneiro Vital¹

É com muita alegria que apresento a vocês este livro, que nasceu da realização do V Simpósio de RPG, Larp e Educação - que carinhosamente chamamos de V RoleSimpósio. Os capítulos que vocês irão encontrar a seguir, com exceção do primeiro, estão ligados às atividades que foram apresentadas no evento. No começo de cada capítulo, o link da atividade correspondente está disponível, de forma que você pode complementar a sua leitura com o vídeo da apresentação e a discussão que aconteceu ao vivo (caso não tenha feito isto antes ou mesmo caso queira lembrar como foi).

Com este material, tentamos (como o próprio título do livro sugere), focar em materiais que sejam de utilidade prática: então na maior parte dos capítulos vocês terão aplicações práticas prontas para serem levadas para sala de aula. Mas também há reflexões e conteúdos que, se não são “prontos para o uso”, ainda assim podem servir de base para se planejar e construir práticas educativas inspiradas nos jogos de RPG de mesa ou larp, ou ao menos para se refletir sobre estas práticas.

Para as pessoas que chegaram aqui sem terem primeiro passado pelo evento, saibam que todo o conteúdo do V RoleSimpósio está disponível de forma aberta (assim como este livro), bastando [clique aqui](#) e ter acesso ao conteúdo das 32 atividades que foram realizadas. Se você não acompanhou o evento quando ele aconteceu, não deixe de conferir os vídeos - tivemos momentos riquíssimos, tanto nas apresentações quanto nas discussões que as seguiram.

Desejo então uma excelente leitura, e que muitas aventuras e narrativas possam nascer a partir dela!

Com carinho

Marcos

¹ Universidade Federal de Alagoas, marcos.vital@icbs.ufal.br, [@marcosvcvital](https://www.instagram.com/marcosvcvital)

A história do Simpósio de RPG, Larp e Educação

Rafael Carneiro Vasques²

A publicação de RPGs e a prática de larps no Brasil não apenas fez sucesso entre os jogadores, mas também instigou professores, escritores e pesquisadores que buscavam compreender as potencialidades do RPG na educação.

Em 1995 tivemos palestras oferecidas no “III Encontro Internacional de RPG”, realizado em São Paulo, sobre o uso do RPG na Educação e que foram ministradas por Dave Arneson, um dos criadores do Dungeons & Dragons. No mesmo ano, Sônia Rodrigues organizou um evento no Rio de Janeiro com o título “RPG e Arte” – título da coletânea de palestras publicada em 1996.

Outros materiais que abordavam o RPG na educação foram publicados e palestras e pesquisas surgiram pelo Brasil. Pesquisadores, autores, professores e editores ansiavam por mais trocas, o que veio a ocorrer em 2002.

Entre 24 e 26 de maio de 2002, o “I Simpósio RPG & Educação” foi organizado pela LVDVS CULTURALIS no Mart Center (São Paulo, SP). O tema foi: “Palavra: Transformação e conhecimento”. Foram organizadas oficinas (8), palestras(5) e mesas-redondas (2) nas quais o público se aprofundava no tema.

O Simpósio visava responder:

1. O que é RPG;
2. Por que usar RPG em sala de aula;
3. Como usar RPG em sala de aula.

Entre os dias 28 e 30 de março de 2003, o “II Simpósio RPG & Educação” foi realizado pela LVDVS CULTURALIS no Centro Cultural São Paulo (São Paulo – SP). O tema transversal deste evento foi “O Lúdico e a Construção do Conhecimento”.

Novamente o evento organizou oficinas (12), palestras (3) e mesas-redondas (5) nas quais novas experiências seriam compartilhadas, abrangendo não apenas os ambientes acadêmico e escolar, como também o universo empresarial e no âmbito da cidadania. Um dos principais focos do evento foi auxiliar os professores

² racarneiro@gmail.com

na criação de suas próprias histórias e uma sessão de jogo narrada pelos próprios professores participantes do evento.

Entre os dias 17 e 19 de setembro de 2004, o “III Simpósio RPG & Educação” foi realizado pela LVDVS CULTURALIS no SESC Consolação (São Paulo – SP). O tema transversal deste evento foi “A revolução da palavra”.

Abordando diretamente a crise da experiência na sociedade da informação, o evento visou abordar a coletividade e a participação de todos a partir de uma tradição oral compartilhada pelos participantes. O evento se dividiu em oficinas (12), palestras (4) e mesas-redondas (4), e, além disso, foram ofertadas duas sessões de RPG no sábado para interessados em conhecer o jogo.

Entre os dias 22 e 24 de setembro de 2006 – após um hiato de um ano, o “IV Simpósio RPG & Educação” foi realizado pela LVDVS CULTURALIS na UNINOVE (São Paulo – SP). O tema transversal deste evento foi “RPG: educação, entretenimento ou violência?”.

O tom menos otimista das chamadas anteriores deu lugar a um questionamento proposto para o público. Tradicionalmente, o evento ofereceu oficinas (14), palestras (12) e mesas-redondas (2), além de ter um espaço com sessões de RPG para os interessados. O aumento substancial de palestras refletiu o interesse maior de acadêmicos na pesquisa sobre o RPG.

Em 2024, o Simpósio assumiu o larp em seu nome, visto que o tema já era debatido anteriormente e era visto como “um tipo de RPG”. Realizado pela Universidade Federal de Alagoas, o “V Simpósio RPG, Larp e Educação” teve como tema transversal os Direitos Humanos e foi totalmente online.

O evento contou com uma transmissão de uma mesa de RPG para demonstrar as características do jogo, além de uma oficina, palestras (27) e mesas-redondas (2).

O “VI Simpósio...” – calma, calma, calma. Ele ocorrerá em 2026, mas será uma história a ser contada em seu devido momento.

Esperamos te encontrar lá.

Forte abraço.

Nutrindo o Quilombo: uma sequência didática de RPG e ensino de História

Matheus Fernando Silveira³

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

O texto que segue é um exemplo de plano de aula aplicado, utilizando como base a dissertação de Matheus F. Silveira, *Dados & Devaneios, RPG como metodologia de ensino de História*. As diretrizes gerais dessa metodologia podem ser pensadas para qualquer disciplina escolar, mas este ensaio trará discussões sobretudo relacionados à História. Mais informações ser encontradas no texto original da pesquisa⁴.

Há distintas formas de trabalhar o RPG na Educação; a maioria pensa o RPG como *ferramenta didática*, isto é, como meio para um fim educacional. De outra parte, a abordagem desdobrada de minha pesquisa procura evitar o tecnicismo e assume o RPG como uma *metodologia da experiência*, numa aprendizagem a partir do processo de jogo. Essa proposta, nesse intuito, explora conexões entre arte e educação. Baseada em uma liberdade engajada e em um percurso de abertura para uma racionalidade sensível, é preciso dar espaço para as sensações despertadas ao longo da experiência, criando-se um *Espaço de Descoberta*. Nesse espaço, não há lugar para julgamentos ou correções sobre as escolhas ou falas dos estudantes durante o jogo. A partir da interação com o jogo, mediada pelo professor, promove-se a paulatina construção coletiva de um *Estado de Aprendizagem*. Aos poucos, os estudantes aprendem a sincronizar esforços e cooperar, enfrentando um conjunto crescente de questionamentos. Posteriormente, têm a oportunidade de revisitar suas próprias ações e refletir sobre as regras e a estrutura narrativa do jogo que vivenciaram, durante um debate acerca da experiência de jogo.

A dinâmica geral da proposta do RPG como metodologia da experiência coloca os estudantes numa ambientação de “outro” período histórico, representando um personagem ou grupo social; cada personagem-jogador (PJ) tem falas e ações que em conjunto com a mediação do mestre/narrador, constroem uma narrativa

³ Doutorando em História pela UDESC. mfsilveiras@gmail.com, [@tocadoaprendiz](#)

⁴ Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/700159>

colaborativa. Nesse processo, constrói-se um ambiente em que, em larga medida, subsiste uma ausência de riscos reais e uma cadeia de consequências a partir da diegese do jogo. Assim, os alunos são estimulados à experimentação. Os estudantes são encorajados a utilizar seus conhecimentos prévios e repertório, levantar hipóteses e experimentar sem receio de errar. Esse processo conduz a uma síntese de explicações e a uma reformulação do que sabem (sobre o jogo e o período histórico) e do que podem imaginar (tanto dentro do jogo quanto sobre a época retratada).

Contudo, para efetivar essa premissa do RPG a partir do espaço de descoberta e estado de aprendizagem, não recomendo incluir palestras expositivas, análise de fontes históricas, questionários (“quizzes”) ou análises durante a experiência de jogo. A proposta, como já mencionado, é que o próprio ato de jogar seja o motor principal do aprendizado. Trata-se de “aprender enquanto se joga”, e não de “jogar para aprender”. É durante a aventura educativa que tanto o personagem quanto o jogador podem se deparar com desafios ou reflexões relacionadas ao conteúdo curricular, muitas vezes de uma maneira indireta ou simbólica.

Ao longo do jogo, podem até ser criadas o que chamo de *Atividades de Mediação*, dispositivos para gerar engajamento, acompanhamento (devolutivas e feedbacks) ou avaliação. Contudo, algumas das atividades de mediação são pensadas para integrar-se a dinâmica de jogo, não-interferindo na interação lúdica; outras podem ser utilizadas como interstício, considerando que a sequência didática opera em vários dias diferentes; outras ainda como uma forma de prepará-los para o debate que virá. Assim, as atividades de mediação são uma forma de manter os estudantes conectados com a experiência de jogo enquanto processo de aprendizagem. Alguns exemplos já testados, inclusive com a aventura educativa *Nutrindo o Quilombo*, seriam: desenhar seu próprio personagem, registrar acontecimentos da estória na visão da sua personagem, descrever as regras do jogo, descrever sentimentos que despertaram durante a estória, apontar dificuldades para compreender a estória ou interpretar a personagem, descrever elementos, objetos ou situações que se ache que “pertencem” ou “não pertencem” à época representada etc.

Após o jogo, um debate mediado é indispensável: ele intensifica e direciona para que os processos de descoberta — individuais e colaborativos — sejam

revisitados, permitindo avaliar em que medida a experiência contribuiu para a compreensão do conteúdo e onde ela pode ter se distanciado. No contexto da História, inclusive, essa dinâmica em espiral ajuda a perceber como as perspectivas presentes dos estudantes influenciaram as ações de seus personagens, que atuaram em um cenário passado.

Nesse texto, os exemplos são baseados na aventura educativa *Nutrindo o Quilombo*, descrita na dissertação. Aqui será descrito o processo de criação desta, com alguns comentários sobre a aplicação:

| | |
|------------------------------|--|
| Plano de Aula | Aventura Educativa de RPG: Nutrindo o Quilombo |
| Identificação | Disciplina: História Turma: 8º Ano; 2º Ano |
| Conteúdo | Escravidão no Brasil Colonial |
| Duração | Sequência didática de seis aulas, com a segunda e a terceira aulas sendo preferencialmente uma aula dupla (no mesmo dia). |
| Organização das Aulas | Aula 1: Explicação das regras do RPG, criação do repertório, criação dos PJ. Aula 2 e 3: Jogo – Cena 1, abertura e acomodação; Aula 4: Jogo – Cena 2, dificuldades e articulações; Aula 5: Jogo – Cena 3, clímax. Aula 6: Debate sobre a experiência de jogo |
| Objetivos | Observar elementos do racismo no século XIX; Perceber a dinâmica da escravidão atlântica; Experenciar a multiculturalidade de povos de origem africana; Observar a agência da pessoa escravizada; Identificar objetos e símbolos de uma época. |
| Metodologia | Pesquisa-ação, com uso de Mestres-Auxiliares, Grupos Rotativos ou Personagens Compartilhados. |
| BNCC | EF08HI14, EF08H27, EF08HI20, EF08HI19. |
| Participantes | Toda a turma, a ser dividida em grupos de quatro a seis. |
| Recursos | Lápis, Papel, Fichas de Personagem, 3 dados de oito lados (d8) por grupo de jogo, representações gráficas de elementos históricos que o professor considere pertinentes para a contextualização histórica. |
| Avaliação | Formativa, a partir da participação em jogo, no debate pós-jogo, e da realização de atividades de mediação (durante e após o jogo) |
| Referências | RPG Áureos, de Rey Ooze (Reynaldo Junior) ⁵ |

⁵ Mais informações em: <https://www.catarse.me/aureos> .

Para a elaboração desta sequência didática, foi preciso definir um conceito principal sobre o qual seria realizada uma *imersão em conceito*, isto é, uma espécie de revisão por meio da experiência de jogo, perceber e revisitar aspectos já trabalhados em sala de aula de outra forma. O conceito escolhido foi o de *Escravidão Atlântica*, para retomar a temática da escravidão no Brasil durante o fim do período colonial. Para a abordagem desse conceito, eis as habilidades da BNCC contempladas que pretendiam ser desenvolvidas com a atividade:

- (EF08HI14) Discutir a noção da tutela dos grupos indígenas e a participação dos negros na sociedade brasileira do final do período colonial, identificando permanências na forma de preconceitos, estereótipos e violências sobre as populações indígenas e negras no Brasil e nas Américas.
- (EF08HI19) Formular questionamentos sobre o legado da escravidão nas Américas, com base na seleção e consulta de fontes de diferentes naturezas.
- (EF08HI20) Identificar e relacionar aspectos das estruturas sociais da atualidade com os legados da escravidão no Brasil e discutir a importância de ações afirmativas.
- (EF08HI27) Identificar as tensões e os significados dos discursos civilizatórios, avaliando seus impactos negativos para os povos indígenas originários e as populações negras nas Américas.

Na época, eu acabara de iniciar na coordenação de um clube extracurricular de RPG chamado *Toca do Aprendiz*⁶, em conjunto com o colega professor Jonas. O projeto parte do princípio da pesquisa-ação, com contínua reformulação e reaplicação e feedback em tempo real, e incentivo ao protagonismo dos estudantes na participação e criação de atividades relacionadas à RPG e Educação. *Nutrindo o Quilombo* foi uma das primeiras aventuras educativas elaboradas colaborativamente, com ideias dos estudantes, a partir da proposta temática inicial (escravidão no Brasil).

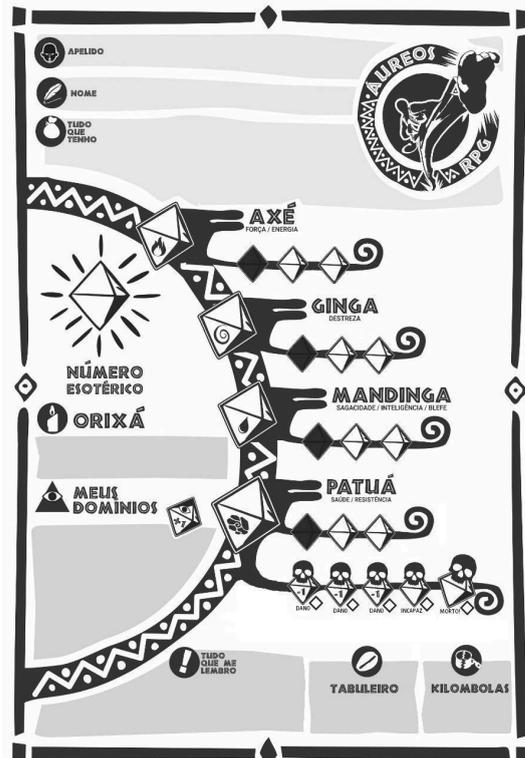
Em conjunto, idealizamos os personagens jogadores (PJ) como afrodescendentes libertos ao final do Brasil Colonial. Era preciso criar especificidades a esses personagens, para melhor pensar em suas capacidades, habilidades e contextos possíveis no horizonte de possibilidades da imaginação histórica. Utilizamos como base o RPG **Áureos**, que tem como Cenário um Brasil

⁶ Para mais informações, ver: <https://www.instagram.com/tocadoaprendiz/>

Colonial Fantástico. Este é um jogo comercial, sem pretensão de ser fiel à história como área de conhecimento, mas que se inspira na história e em religiões de origem africana para fundamentar sua ambientação de jogo e organização de regras. Ao lado, segue a ficha de personagem (que nos RPG costuma indicar características dos PJ).

O próprio jogo, como se vê pela ficha, faz uso de linguagens e símbolos que remetem a aspectos da cultura africana e afrodescendente, como nas nomenclaturas e seus impactos no jogo: axé como energia espiritual, patuá como atributo de resistência, orixá como entidade protetora etc. Áureos assume a possibilidade de uso de poderes

“sobrenaturais” (domínios derivados dos orixás escolhidos pelos PJ), que depende do uso dos chamados búzios. A escolha de utilizar esses poderes não é leviana, porque apesar do efeito ser bastante positivo, ele pode “voltar-se contra você”; ao usar um búzio, o jogador o adiciona a uma pilha, e o mestre de mesa pode utilizar búzios da pilha para gerar complicações futuras aos PJ na narrativa. Este é um exemplo de gamedesign que faz referência à prática de religiões de origem africana, que, é claro, não pretende refletir significados diretos ou idênticos, e sim faz homenagem tanto a materialidade desses contextos (com um objeto que é utilizado em rituais) quanto à imaterialidade (na percepção de fé que atravessa esse tipo de crença). A essa regra original, adicionamos para as aplicações de jogo em sala de aula que a escolha dos orixás não pudesse ser determinada pelos jogadores. Em sala, cada PJ deveria fazer uma “rolagem de búzios” para descobrir seu orixá. Foi uma maneira de aproximar ainda mais a espiritualidade iorubana com a dinâmica de jogo, indicando que não é uma escolha individual que define seu orixá. Em Áureos, situações de conflito ou de impasse são resolvidas mediante rolagem de dados, numa das tradições mais fortes dos RPG. Contudo, o sistema tem uma particularidade muito importante: a rolagem deve acontecer em espaço circular



Ficha de Personagem, retirado de “Áureos, os dançarinos da Lua” (por Rey Ooze), pp. 218, com autorização do autor.

limitado, um círculo, e todos os dados que saem para fora dessa “roda” são desconsiderados para o resultado. É uma bela simulação à uma “roda de capoeira”, que era a filosofia e forma de luta dos PJ na ambientação de jogo.

Assim, Áureos nos ajuda a definir algumas das principais gerais características dos PJ, bem como ganchos para debater a cultura afrodescendentes por meio do jogo, formas de trabalhar os objetivos pedagógicos e expandir o conceito de escravidão atlântica: são PJ negros libertos, de ascendência étnica e fé iorubá, capoeiristas. Outro ponto que desejávamos abordar era a desmistificação dos quilombos. Assim, determinamos que os PJ seriam pertencentes a uma comunidade quilombola.

Discutimos com os estudantes do *Toca do Aprendiz* algumas ideias para o planejamento e a execução. No enredo, destacamos a constante ameaça enfrentada pelos quilombos devido à Coroa Portuguesa e ao governo colonial. Está dentro do horizonte da imaginação histórica pensar que, em determinado momento, uma comunidade quilombola, sem suprimentos, precisasse invadir vilas ou fazendas para sobreviver. Essa proposta de jogo fornece um objetivo claro e motivador para os PJ, o que é muito importante para criar seu PJ e se conectar com a experiência de jogo. Assim, fomos adicionando detalhes ao planejamento da ambientação da aventura educativa de jogo, que explora o medo, o racismo explícito, a importância da união e da resistência na agência das pessoas escravizadas, e o risco constante de re-escravização, compondo um pano de fundo repleto de desafios e possibilidades pedagógicas. Seguem alguns desses elementos, incluídos para mediação de jogo:

- Capitães do mato e milícias;
- A capoeira como expressão cultural;
- Cotidiano de um quilombo;
- A agricultura de subsistência *versus* plantations;
- A fé como símbolo de resistência;
- Mercados de escravos, pelourinhos e cartas de alforria;
- Relações ambíguas entre os PJ e outros afrodescendentes, oscilando entre apoio e desconfiança.
- Listar e descrever objetos, roupas, veículos, ferramentas etc. para situar a época.

Para a organização da aventura educativa de RPG, dividimos a narrativa em três cenas. Na Cena 1, propusemos que os jogadores vivenciassem o dia a dia de um quilombo de maneira concreta, interagindo com personagens secundários do mestre (PdM) para conhecer a organização local e discutir estratégias para buscar suprimentos, já que o quilombo enfrentava uma crise agrícola. Aqui, poderíamos entender melhor a lógica comunitária, a agricultura de subsistência, a dificuldade de agregar novos membros, o cuidado de respeitar a experiência de outros, etc. Essa interação levaria à escolha entre dois destinos: uma vila ou uma fazenda.

Na Cena 2, estruturamos as dificuldades que surgiriam em cada caminho (vila ou fazenda), destacando os perigos e reforçando a insegurança da presença dos PJ nesses locais. Isso indica situações de discriminação aberta, arbitrariedade de autoridades, barreiras de língua e de cultura, africanos e afrodescendentes que não são “aliados automáticos” dos PJ etc. Já na Cena 3, idealizamos decisões cruciais sobre sobrevivência *versus* sucesso da missão. A depender da articulação narrativa, decisões dos PJ e um pouco de sorte, os resultados poderiam ser positivos, com reabastecimento de suprimentos garantido, possibilidade de descoberta de novas rotas de fugas ou aliados; mas também poderiam ser negativos, como prisões, ferimentos, morte, ou até mesmo a descoberta do quilombo por parte de autoridades. O objetivo era criar lugar para finais plausíveis com o contexto histórico e os papéis assumidos pelos personagens, demonstrando a irrevogabilidade do devir na história, isto é, que o futuro sempre está em aberto para aqueles que vivem no presente. Além disso, era importantíssimo que o planejamento execução deixasse espaço para permitir protagonismo e agência dos PJ e de PdM africanos e afrodescendentes, jamais reduzindo estes apenas à sua condição de escravizados. Resta uma palavra adicional sobre criação de repertório, discussão de temas sensíveis e criação de PJ, fases que alguns diriam ser pré-jogo, mas que já penso que fazem parte do RPG como metodologia de experiência.

Para este caso em pauta da aventura de *Nutrindo o Quilombo*, é particularmente importante conversar com os estudantes sobre temas sensíveis como violência e racismo, já no primeiro dia da sequência didática, estabelecendo protocolos para lidar com possíveis desconfortos durante a prática de jogo, prática que é sempre refinada a partir da experiência de sala de aula (ou a partir da experiência com RPG em geral que também abordem temas sensíveis). Existem diversas técnicas para tanto, que podem ser encontradas facilmente com uma

busca na internet ou em qualquer comunidade de jogadores de RPG.⁷ Isso também dá base para a criação de personagens, etapa de grande importância, pois permite que os jogadores se conectem aos seus PJ e facilita a contextualização histórica.

Sobre a criação de repertório, ela é importante para contextualizar os aspectos históricos e culturais, permitindo que os estudantes imaginem o cenário: sem repertório, o processo de imaginar-se e emergir na experiência de jogo fica prejudicado. As pesquisas apontam que para crianças e adolescentes, isso se dá sobretudo com arcabouço visual: imagens, quadros, representações gráficas em geral, mas também descrições sobre aparências, arquitetura, armamentos, carroças, estilos de roupa, barba etc. Estes podem ser pensados como recursos extras de apoio para potencializar a densidade da experiência de jogo. Com a criação de repertório, é mais fácil e rápido materializar a criação dos PJ.

Uma maneira eficaz de apresentar os elementos de uma ficha de personagem é o professor criar um exemplo ao vivo, projetando-a digitalmente ou desenhando-a no quadro. Isso possibilita que todos acompanhem juntos o processo de criação na prática. Uma ficha bem estruturada oferece segurança para muitos alunos que possam ter dificuldades, seja por desconhecimento do RPG, falta de familiaridade com o contexto histórico em questão, ou até mesmo timidez. Além disso, serve como referência para os estudantes entenderem as dinâmicas do jogo. O próprio ato de construir a ficha, na verdade, funciona como um processo de aprendizado, e que pode ser utilizado como gancho para gerar reflexões de ordem histórica. É possível, inclusive, que os alunos ajustem alguns detalhes de suas fichas ao longo do processo de jogo, já que a experiência de as construir ajuda a aprofundar o entendimento das regras, da proposta do jogo e do período histórico retratado. A ficha, portanto, é uma ferramenta que se adapta ao tema, sistema e cenário escolhidos, podendo ser modificada para atender aos objetivos educacionais do docente.

Por fim, é essencial compartilhar os resultados das fichas entre os colegas. Os alunos podem apresentar seus personagens, detalhando suas características, habilidades, aparência e origem. Caso a turma seja muito grande, essa apresentação pode ocorrer no início da Cena 1 do RPG, quando os personagens

⁷ Segue o link com o pacote mais completo de ferramentas e técnicas para lidar com temas sensíveis em mesas de RPG que já encontrei, com diversas opções e referências: www.bit.ly/ttrpgsafetytoolkit. Acesso em: 15/11/2024.

entram na narrativa. Esse momento promove engajamento, humanização dos PJ e reforça a conexão com a proposta do jogo. Também é o primeiro contato dos estudantes com o RPG, e por isso mesmo a primeira Cena funciona melhor com mais tempo para os estudantes se acostumarem com a experiência de jogo. Numa das aplicações de *Nutrindo o Quilombo* (ocorrida no Instituto Estadual da Educação, em 2019) tive o exemplo mais concreto e ilustrativo de como isso pode ocorrer.

Entre a primeira e a segunda aula, os estudantes-jogadores tomaram iniciativas de pesquisa, trazendo materiais complementares, como nomes e estilos de cabelo da época. Ainda, uma estudante da turma, praticante de umbanda, ficou encantada ao ver sua religião representada e ao perceber que colegas, que até então não demonstravam interesse ou até demonstravam hostilidade em relação à sua religião, começaram a se mostrar curiosos sobre o tema. Com frequência, outros estudantes a procuravam durante a sequência didática como uma espécie de autoridade no assunto, buscando orientação sobre como conduzir suas ações dentro do jogo. Os jogadores queriam garantir que estavam representando de forma coerente a relação com os orixás, e nesse processo, a colega umbandista se tornou uma referência mais significativa do que os próprios professores, já que sua identidade, conhecimentos, linguagem e expressões forjavam autenticidade.

Esse movimento teve um impacto notável nas relações interpessoais dos estudantes. Ficou claro que pesquisar e refletir sobre elementos externos ao jogo intensifica a experiência, tornando a participação mais “segura” e, ao mesmo tempo, mais divertida. O tempo investido nesse aprofundamento contribui para uma experiência de jogo mais rica e envolvente. De quebra, serviu para estudantes revisitarem algumas desconfianças e preconceitos, o que ficou demonstrado com ainda mais clareza no debate pós-jogo. O RPG, como linguagem lúdica, pode alcançar níveis de complexidade surpreendentes, desde que exista uma mediação atenta e que exista uma abertura entre os participantes.

Uma das maiores potencialidades dessa intervenção é trazer a escravidão atlântica para mais perto dos alunos, numa via de mão-dupla. Por um lado, reviver uma contextualização dura, cruel e complexa, que pode soar sem força no livro didático ou árida na fala de um professor. Por outro, reforçar a presença da resistência e cultura africana e afrodescendente e as pessoas negras como multidimensionais e legítimos agentes da história, com capacidade para articulação, sentimentos e estratégias.

As luzes do Ceará: o heterogêneo na luta abolicionista

Raoni Linhares Maciel⁸

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Introdução

O Brasil teve uma relação de dependência da África em comparação com outras regiões escravistas do continente americano. A influência brasileira sobre a África e suas regiões em geral, começou a diminuir após 1850, com o fim do tráfico de escravos vindo através do Oceano Atlântico. Como forma de entender o Brasil é necessário perceber que seu ciclo econômico mais duradouro foi justamente o escravagista, que se estendeu do período Colonial, de 1550 a 1822 e ainda até ao Imperial, de 1822 a 1888. Ciclos econômicos, como os do açúcar, tabaco, ouro e café, são considerados ciclos oriundos e em consonância com o tráfico negreiro, afinal a mão de obra utilizada era mormente a africana. Assim, pode-se afirmar que a formação do Brasil ocorreu às custas da destruição de regiões africanas.

A dependência do tráfico de escravos e da escravidão também deixou consequências negativas no Brasil. A exploração da mão de obra africana facilitou o extermínio das etnias indígenas, que se tornaram “desnecessárias” para a engrenagem econômica. Esse embrutecimento é característico, principalmente, dentre as classes dominantes brasileiras como analisadas hodiernamente por historiadores e sociólogos. Para problematizar a temática, tomamos o período Imperial brasileiro para associá-lo à escravidão e perscrutar as transformações e permanências ocorridas no século XIX advindos dessa lógica social e econômica.

O ambiente é o Brasil Imperial e a aventura vai poder se passar entre os anos de 1817 a 1884, sendo o início a partir de 1817 com seu ápice em 1884 considerando a historiografia cearense. Esse recorte temporal dentro da narrativa do jogo, permite aos jogadores uma troca de experiência geracional no bojo da aventura, onde um dos integrantes mais sábios de grupos escravizados vai poder socializar com os mais jovens - que serão os personagens da nossa proposta -, e a

⁸ Professor de Ciências Humanas da rede Sesi de Ensino e SEDUC/Ceará e Diretor técnico do Instituto Ceará Cultura, raonimaciel84@yahoo.com.br, [@raoni_maciel](https://www.instagram.com/raoni_maciel)

partir daí, em consonância com a narrativa sendo engendrada, poderemos trazer o elemento da ancestralidade também dentro da proposta da aventura e despertar no personagem e nos jogadores o sentido filosófico do *ubuntu*.

Como recurso literário e histórico, o narrador vai poder se utilizar do período que compreende eventos como a Revolução Pernambucana (1817), a Confederação do Equador (1824), a Sedição de Pinto Madeira / Insurreição do Crato (1831-1832) e a Abolição da escravidão no Ceará (1884). Desta forma, as problematizações do recorte temporal que envolvem a região Nordeste, e as vicissitudes das negociações que envolvem os escravos, em especial no Ceará, poderão estar presentes na aventura narrativa apresentada.

| Plano de Aula | | |
|---------------|--|---------------------------------------|
| Identificação | Disciplina | História |
| | Série | Ensino Fundamental II Ensino Médio |
| Conteúdo | Processo de luta abolicionista no século XIX | |
| Duração | 7 aulas de 50 minutos | |
| Objetivos | <p><i>Identificar</i> as famílias cearenses e sua ligação com a história local, em especial, a Alencar que forma um grande número de personalidades marcantes para a historiografia nacional desde o início do século XVIII.</p> <p><i>Compreender</i> o fenômeno político da República e a transversalidade com o discurso político de liberdade das etnias escravizadas.</p> <p><i>Compreender</i> como os discursos das facções políticas no Ceará compunham o imaginário popular sobre o poder, principalmente, dentre as querelas do mandonismo local, da pobreza rural e do fanatismo religioso.</p> <p><i>Incentivar</i> o estudo sobre as ideologias de combate ao racismo no Estado do Ceará.</p> <p><i>Incorporar</i> as manifestações culturais que cultuam a liberdade como forma de progresso humano.</p> <p><i>Proporcionar</i> o "efeito multiplicador" das campanhas abolicionistas em paralelo com as campanhas antirracistas atuais.</p> | |
| Metodologia | Utilização de Roleplaying Game (RPG) como ferramenta de colaboração do objeto de conhecimento História ou Ciências Humanas e Sociais Aplicadas | |

| | |
|-------------|--|
| BNCC | Pensamento Crítico e Investigativo (EF15AR23) Comunicação e Expressão (EM13LGG101 - EM13LGG104) Criatividade e Imaginação (EF15AR23) Trabalho em Equipe e Cooperação (EM13LGG301) Conhecimento Multidisciplinar (EM13CNT310) Autonomia e Responsabilidade (EM13LGG702) |
| Recursos | Projeto; Fichas dos personagens impressas; Materiais de pesquisa: o próprio jogo <i>Áureos: os dançarinos da lua</i> ; Mapas impressos das regiões como Crato, Fortaleza e Vila do Acarape (atual Redenção) Cartas informativas dos <i>domínios e números esotéricos</i> dos Orixás Espaço para a realização do RPG (sala de aula ou outro ambiente) |
| Avaliação | Participação e envolvimento dos alunos durante as atividades. Qualidade das pesquisas e das contribuições para a narrativa do RPG. Reflexão final sobre o aprendizado adquirido. |
| Referências | FARIAS, Airton. História do Ceará. 7 ed. Fortaleza: Armazém da Cultura, 2018. FIGUEIREDO, Luciano (orgs). História do Brasil para ocupados. 2 ed. São Paulo: LeYa, 2020. OOZE, Rey. <i>Áureos: os dançarinos da lua</i> . São Paulo: São José do Rio Preto, 2018. SOUZA, Simone de. Uma Nova História do Ceará. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2007. STARLING, Heloisa M.; SCHWARCZ, Lilia M. Brasil: uma biografia. 2 ed. Companhia das Letras, 2015. |

Como a atividade será montada?

CENA 1 - O Ceará na Revolução Pernambucana (1817)

Os jogadores vão se defrontar com uma introdução que traga a subalternidade do Estado do Ceará à Pernambuco e o quanto a população negra é relegada a meras engrenagens do sistema. Os escravizados, sendo buscados por um Áureo, buscarão sobrevivência e um maior séquito para seu quilombo. Na busca de auxílio para a sua revolução poderão vir a contar com a ajuda da Família Alencar.

Conceitos trabalhados

Ideologia (Karl Marx) - coerção social (Emile Durkheim) - Habitus (Pierre Bourdieu) - ações sociais (Max Weber) - Microfísica do poder (Michel Foucault) - História cultural (Peter Burke, Roger Chartier, Sandra Jatahy Pesavento) - As três

durações (Fernand Braudel) - Anacronismo (Marc Bloch) - Necropolítica (Achile Mbembe), etc.

Objetivos

Identificar a genealogia das famílias cearenses e sua ligação com a história local, em especial, a Alencar que é uma das que deram origem ao maior número de personalidades marcantes para a historiografia nacional desde o início do século XVIII.

CENA 2 - O Ceará na Confederação do Equador (1824)

Os jogadores vão se deparar com o contexto da Confederação do Equador, que foi um movimento político de separação de Portugal, onde Portugal naquele momento, pretendia permanecer com a escravidão como base da economia. Entre julho e setembro de 1824, buscou-se implantar uma república no Brasil, nos moldes federalistas, e teve como epicentro a província de Pernambuco, congregando para o levante também as províncias da Paraíba, Rio Grande do Norte e Ceará. Os jogadores vão perceber que dentre os republicanos existem áureos infiltrados na movimentação política.

Conceitos trabalhados

Ideologia (Karl Marx) - coerção social (Emile Durkheim) - Habitus (Pierre Bourdieu) - ações sociais (Max Weber) - Microfísica do poder (Michel Foucault) - História cultural (Peter Burke, Roger Chartier, Sandra Jatahy Pesavento) - As três durações (Fernand Braudel) - Anacronismo (Marc Bloch) - Necropolítica (Achile Mbembe), etc.

Objetivos

Compreender o fenômeno político da república e a transversalidade com o discurso político de liberdade das etnias escravizadas além da perspectiva de um “Brasil alternativo” historicamente.

CENA 3 - A Sedição de Pinto Madeira / Insurreição do Crato (1831-1832)

Os jogadores são surpreendidos tendo que tomar parte de um conflito que vai além de suas próprias escolhas. Como um movimento ocorrido durante o período regencial do império brasileiro, pode-se dizer que houve uma resposta à abdicação de D. Pedro I. Um lado luta com o líder do movimento, Joaquim Pinto Madeira, que chega a ser promovido a Comandante Geral das Armas do Crato e do outro, José Mariano de Albuquerque Cavalcante, onde o grupo sob a liderança de Pinto Madeira segue rumo a Fortaleza, com o objetivo de depor o presidente da província. Em seu movimento anularam a abdicação do imperador e deram início a um governo provisório para todo o Cariri.

No entanto, o movimento acabou derrotado pelas tropas de Pedro Labatut, tendo seu líder preso, julgado e fuzilado. Para compreender o que levou à revolta e mesmo a formação da liderança de Pinto Madeira é preciso voltar um pouco no tempo. Isso tudo é claro, se os jogadores seguirem pelo caminho habitual, mas se decidirem por outras vias, as coisas podem mudar.

Conceitos trabalhados

Ideologia (Karl Marx) - coerção social (Emile Durkheim) - Habitus (Pierre Bourdieu) - ações sociais (Max Weber) - Microfísica do poder (Michel Foucault) - História cultural (Peter Burke, Roger Chartier, Sandra Jatahy Pesavento) - As três durações (Fernand Braudel) - Anacronismo (Marc Bloch) - Necropolítica (Achille Mbembe), etc.

Objetivos

Compreender como os discursos das facções políticas no Ceará compunham o imaginário popular e de poder, principalmente dentre as querelas do mandonismo local, pobreza rural e fanatismo religioso.

CENA 4 - Abolição da escravidão no Ceará (1884)

Os jogadores vão se deparar com um movimento de proposição de campanha abolicionista no Estado do Ceará em ebulição, encampado por uma elite

econômica e intelectual, escravos alforriados na Vila do Acarape e também pela atmosfera da Guerra dos Jangadeiros.

Conceitos trabalhados

Ideologia (Karl Marx) - coerção social (Emile Durkheim) - Habitus (Pierre Bourdieu) - ações sociais (Max Weber) - Microfísica do poder (Michel Foucault) - História cultural (Peter Burke, Roger Chartier, Sandra Jatahy Pesavento) - As três durações (Fernand Braudel) - Anacronismo (Marc Bloch) - Necropolítica (Achille Mbembe), etc.

Objetivos

Incentivar ideologias de combate ao racismo e proporcionar o "efeito multiplicador" das campanhas abolicionistas em paralelo com as campanhas antirracistas atuais, além de incorporar as manifestações culturais que cultuam a liberdade como forma de progresso.

Atividades do pré-jogo

Introdução ao Tema e Criação de Personagens

1. Introdução ao Tema (25 minutos)

- Apresentação sobre os quilombos e sua resistência: o que eram, como se formaram e sua importância histórica.
- Discussão sobre a vida nos quilombos e os desafios enfrentados pelos quilombolas.
- Discussão sobre a vida de escravizados em fazendas e os seus desafios enfrentados.
- O contexto do escravizado no Ceará durante o período dos ganchos de aventura propostos.

2. Criação de Personagens (25 minutos)

- Os estudantes criarão personagens que poderiam ter vivido em um quilombo ou que ainda conviviam por situação de escravidão ou negociação dentro de latifúndios.

- Eles devem pensar em aspectos como nome, idade e histórico social dentro da comunidade (ex.: líder, guerreiro, curandeiro, etc.).
- As habilidades serão selecionadas dentre as pré-existentes.

Como a sala deve ser organizada?

Modalidade:

- Presencial
- 1 personagem por grupo
- Dentro do horário de aula

Quanto tempo a atividade utilizará?

- 7 aulas de 50 minutos cada

Jogadores criam personagens ou utilizam personagens prontos?

- Jogadores criam personagens

Como funcionam as regras?

- São descritas no próprio jogo “Áureos: os dançarinos da lua”

Como a atividade é iniciada?

- Meados do mês de fevereiro para março coincidindo com a efeméride da Lei nº 16.197, de 17 de março de 2017, que estabelece o "Dia da Abolição da Escravidão no Ceará".

Como se dá o desenvolvimento da atividade?

Aula 1: Introdução ao Tema e Criação de Personagens

1. Introdução ao Tema (25 minutos)

- Apresentação sobre os quilombos e sua resistência: o que eram, como se formaram e sua importância histórica.
- Discussão sobre a vida nos quilombos e os desafios enfrentados pelos quilombolas.

- Reconhecimento da vida heterogênea de escravizados em fazendas e os seus desafios enfrentados.
 - Contextualização do escravizado no Ceará durante o período dos ganchos de aventura propostos.
2. Criação de Personagens (25 minutos)
- Os estudantes criarão personagens que podem ter vivido em um quilombo ou que ainda conviviam por situação de escravidão ou negociação dentro de latifúndios.
 - Eles devem pensar em aspectos como nome, idade e histórico social dentro da comunidade (ex.: líder, guerreiro, curandeiro, artífice, etc.).
 - As habilidades serão selecionadas dentre as pré-existentes em comum acordo.

Aula 2: Desenvolvimento da História e Contextualização

1. Desenvolvimento da História (20 minutos)
- O professor apresenta o cenário inicial do RPG: um quilombo formado no Brasil Imperial, uma discussão numa praça, um encontro num boteco, etc.
 - Discussão sobre os conflitos e desafios que um quilombo pode enfrentar (ex.: ataques de militares à serviço do império ou da província, necessidade de recursos).
2. Contextualização Histórica (30 minutos)
- Os estudantes pesquisam sobre a vida nos quilombos e trazem informações para enriquecer a narrativa do RPG.
 - Os estudantes pesquisam sobre a vida e negociação em casos de opção pela continuidade da vida nos latifúndios.
 - Compartilhamento das pesquisas e integração das informações na história do RPG.

Aula 3: Jogando o RPG

Início do Jogo (50 minutos)

- O professor assume o papel de narrador do jogo, guiando a narrativa e apresentando desafios aos personagens.
- Os estudantes, em seus papéis coletivos de um personagem por equipe, tomam decisões e enfrentam os desafios propostos, colaborando para resolver problemas e avançar na história.

Aula 4: Continuidade do jogo de RPG

Início do Jogo (50 minutos)

- O professor assume o papel de narrador do jogo, guiando a narrativa e apresentando desafios aos personagens.
- Os estudantes, em seus papéis coletivos de um personagem por equipe, tomam decisões e enfrentam os desafios propostos, colaborando para resolver problemas e avançar na história.

Aula 5: Continuidade do jogo de RPG

Início do Jogo (50 minutos)

- O professor assume o papel de narrador do jogo, guiando a narrativa e apresentando desafios aos personagens.
- Os estudantes, em seus papéis coletivos de um personagem por equipe, tomam decisões e enfrentam os desafios propostos, colaborando para resolver problemas e avançar na história.

Aula 6: Conclusão e Reflexão

1. Conclusão do Jogo (30 minutos)

- “Desfecho” da aventura narrada do RPG, considerando a resolução ou indefinição dos conflitos e as decisões tomadas pelos personagens.

2. Reflexão e Discussão (20 minutos)

- Discussão em grupo sobre o que aprenderam com a atividade.
- Reflexão sobre a importância dos quilombos e como a atividade ajudou a entender melhor esse período histórico.
- Reflexão sobre a importância da visão da heterogeneidade das negociações dentro do período escravagista

Como se dá a conclusão do jogo?

Aula 7: Avaliação da Sequência didática

Critério de aferição de pontos:

- Participação e envolvimento dos alunos durante as atividades.

- Qualidade das pesquisas e das contribuições para a narrativa do RPG.
- Argumentação sobre o aprendizado adquirido.

Material para a impressão.

- Extrair do jogo oficial *Áureos: os dançarinos da lua* as fichas de personagens, domínios, números esotéricos, roda de jogada de dados, etc. Mapas impressos das regiões como Crato, Fortaleza e Vila do Acarape (atual Redenção), etc.

Vilarejo Febril — Biotecnologia, OGM e RPG

André Gustavo Guerra da Silva⁹

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Objetivos

A proposta desta atividade é estimular o debate sobre Organismos Geneticamente Modificados (OGM) para estudantes do 8º ano do ensino fundamental II - anos finais, através do Role playing game (RPG), apoiado na Metodologia de Ensino por Investigação.

A aula-jogo tem o título “Vilarejo Febril”, uma aventura onde os personagens ajudarão uma comunidade rural a lidar com contaminação de ambiente, organismos geneticamente modificados, com segredos sendo revelados e perigos por todos os lados.

A atividade é finalizada com um questionário que servirá para registro das percepções dos estudantes sobre o “Vilarejo Febril” e o assunto de OGM, foco do debate.

| Plano de Aula | | |
|----------------------|--|--|
| Identificação | Disciplina: Biologia | |
| | Série: Oitavo Ano Ensino Fundamental Anos Finais (8º EF II) | |
| Conteúdo | Biotecnologia: Organismos Geneticamente Modificados (OGM) e Transgênicos | |
| Duração | 2 horas-aulas (50 minutos) Total: 100 minutos | |
| Objetivos | Estimular o debate sobre Organismos Geneticamente Modificados e Transgênicos, assuntos do tem Biotecnologia Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) relacionados: 12. Consumo e Produção Responsáveis 15. Vida Terrestre | |
| Metodologia | Role Playing Game seguido de Roda de diálogo | |

⁹ [@professorandreguerra](#)

| | |
|--------------------|--|
| BNCC | <p>EF09CI08: Compreender o impacto das biotecnologias na sociedade e no meio ambiente, avaliando aspectos positivos e negativos.</p> <p>EF09CI09: Analisar os processos de obtenção de OGMs, relacionando-os às questões éticas e científicas.</p> <p>EF09CI10: Propor soluções para problemas do mundo real baseadas no uso ético e sustentável da biotecnologia.</p> |
| Recursos | Ficha de Personagem, Lápis, papel e dados de seis lados (mínimo 2) |
| Avaliação | <ul style="list-style-type: none"> - Avaliação de participação dos estudantes durante a atividade; - Análise de escritos nas fichas dos personagens utilizados; - Questionário referente à atividade e ao conhecimento debatido; |
| Referências | <ul style="list-style-type: none"> - AMARAL, R. R. RPG na escola: aventuras pedagógicas. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2013. - BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_1105_18_versaofinal_site.pdf. - IBAMA identifica cultivo ilegal de Organismos Geneticamente Modificados em 14 propriedades rurais. Portal Gov BR. https://www.gov.br/ibama/pt-br/assuntos/noticias/copy_of_noticias/noticias-2019/ibama-identifica-cultivo-ilegal-de-organismos-geneticamente-modificados-em-14-propriedades-rurais - 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. - RIBEIRO, I. G.; MARIN, V. A. A falta de informação sobre os Organismos Geneticamente Modificados no Brasil. Ciência & Saúde Coletiva, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, p. 359-368, fev. 2012. - SCHMIT, Wagner Luiz. RPG e educação: alguns apontamentos teóricos. 2008. 267 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2008. - VASQUEZ, R. C. As potencialidades do RPG (Role Playing Game) na educação escolar. Dissertação (mestrado). Programa de Pós-graduação em Educação Escolar da Faculdade de Ciência e Letras – Unesp (Universidade Estadual Paulista). Araraquara: SP, 2008. |

Preparação pré-atividade

Alguns passos prévios são sugeridos para facilitar o andamento da aula-jogo, para apresentar o que o Role Playing Game, o porquê de usá-lo em aula e quais benefícios trazem e quais serão os materiais utilizados durante esse momento.

O primeiro passo deve ser conversar com a sua sala sobre o que o *Role Playing Game* (RPG) e por que escolher este jogo como uma possibilidade pedagógica: é importante deixar claro para os estudantes o que está para acontecer e como esse jogo pode trazer diversos benefícios para o ambiente escolar, além da diversão intrínseca ao jogo.

O próximo passo é formar 5 grupos com quantidade aproximada de estudantes, onde cada grupo será responsável pela ficha de um personagem pronto dessa aula-jogo. A ficha será entregue em branco, e cada espaço dela deve ser explicado, além de preenchido para a utilização durante a atividade. Caso não haja espaço para impressão desse material, as fichas podem ser preenchidas em folhas avulsas de papel, tornando simples a atividade. Lápis e borracha são necessários para anotações nas fichas dos personagens.

Os dados de 6 lados, motores das possibilidades do jogo, são apresentados em seguida. Dois dados são suficientes para que a aula-jogo prossiga, onde esses dados estarão nas mãos do professor e são passados aos estudantes que precisarem usar testes de atributos durante a aula-jogo.

Após esses preparativos, a aula-jogo 'Vilarejo Febril' tem espaço para iniciar.

Vilarejo Febril

PRELÚDIO

Esse é o momento de introduzir a aventura!

Você pode ler o texto "Chegando ao local da aventura" a seguir como a introdução dessa aventura, ou criar seu próprio texto. A ideia aqui é transmitir a sensação que os jogadores são especialistas em suas áreas, e que foram convocados para solucionar essa situação em uma vila pequena que tem sofrido com agrotóxicos e poluição das águas das redondezas.

Após a leitura desse texto, a pergunta "*O que vocês fazem?*" marca o momento onde os estudantes poderão agir e desbravar a história também.

CHEGANDO AO LOCAL DA AVENTURA

“ Insurreição, um vilarejo do agreste pernambucano, precisa de ajuda. Os moradores já estão enfermos por semanas, desenvolvendo tumores, crianças nascendo com má-formação e alguns chegando a óbito, nascidos e adultos. Por ser um local afastado das cidades e hospitais, tem sido difícil atendê-los apropriadamente.

Vocês são uma força-tarefa convocada para solucionar esse caso, cuidar dessas pessoas e coletar informações sobre o que de fato acontece por lá. Essa é a missão de vocês.

Vocês já se conhecem pelas feições, já encontraram-se em reuniões grandes e importantes. Com o foco centrado no que pode estar acontecendo nessa localidade, vocês viajam pensativos e apreensivos, imaginando as possibilidades de ações e na pressa de salvar aquelas pessoas.

Depois de algumas horas de viagem, vocês finalmente chegam a Insurreição, uma vila de causas humildes, estrada de barro, próxima a um belo e grande rio, e uma vasta plantação ao outro lado da margem. Na parte mais alta do morro, um galpão que reflete a luz do Sol.”

Esse o momento: o que vocês fazem?

CENA 1 - O VILAREJO MAZELADO DE INSURREIÇÃO

Ambientação: Cidade de interior, estrada de barro, casas pequenas, ar seco, uma grande plantação ao longe.

Motivação: O grupo inicia a aventura, devendo buscar conhecer mais sobre o lugar e as pessoas.

Desenvolvimento: As pessoas da cidade estão em suas casas, fracas e doentes demais para estarem nas ruas. Quando o grupo de personagens chega a vila, avistam um casal de idoso, com feições fracas.

Ao chegar no local o grupo percebe como a cidade está distante de qualquer atendimento. A cidade parece deserta, mas na verdade todos estão em suas casas, fracos ou doentes, a não ser um casal de idosos (Valdemar e Eliane) que, em suas cadeiras de balanço, acompanhavam a movimentação do grupo de personagens. **Ao serem questionados explicam que o vilarejo tem sofrido com muitas mazelas desde que a plantação grande apareceu, apontando para a outra margem do rio.**

Ao coletar amostras de sangue da população é verificada a presença de elementos radioativos, metais pesados, agrotóxicos e pesticidas, componentes conhecidos como responsáveis pelas mesmas mazelas que acometem os moradores da vila.

CENA 2 - A PLANTAÇÃO E O RIO

Ambientação: Uma vasta plantação, mais alta que o normal, cobre grande parte da margem do rio oposta do vilarejo.

Motivação: Ao fim da plantação, encontrasse um galpão, provável lugar de atividades desse agronegócio, além de ver de perto plantações tão grandes.

Desenvolvimento: O grupo passa por gigantescas plantações de soja, milho e algodão. Mesmo sem conhecer plantas é notória a desproporção. Ao caminhar pela plantação gigante, vários e vários insetos comedores de plantas (e até outros animais menores) estão mortos pelo terreno. Essas plantas são resistentes a agrotóxicos pesados, e manipuladas para alta produção.

Nesta cena, o grupo atravessa a parte rasa, chegando a outra margem, adentrando a plantação que chama tanta atenção pelo seu tamanho. Os jogadores deverão coletar informações durante essa passagem, sendo possível observar fortes cheiros químicos que preenchem o ambiente; o tamanho colossal das plantações de soja, milho e algodão; vários corpos de insetos e outros pequenos animais espalhados pelo solo. **Todos esses são indícios fortes de uso de pesticidas e agrotóxicos, porém fica incerto se isso faz as plantas crescerem.**

Ao longe é possível ver movimentação de pessoas e carros na direção do galpão, próximo passo da força-tarefa.

CENA 3 - O GALPÃO DE METAL

Ambientação: Um galpão prateado contrasta com a paisagem, destacando-se. É possível encontrar materiais de cultivo, tratores, colhedeiças, mangueiras, canos de regagem, tonéis de agrotóxicos, sacas de sementes e um laboratório secreto.

Motivação: O galpão pode ser um lugar para se encontrar pessoas e outras respostas, trazendo luz sobre o que vem acontecendo no vilarejo próximo.

Desenvolvimento: O galpão parece conter trabalhadores e mais informações, porém está somente com materiais. Onde estão todas aquelas pessoas?

Ao chegar ao galpão de metal, apesar da movimentação de pessoas e veículos, nenhuma porta está aberta. **O grupo pode tentar arrombar com um teste de corpo.**

Dentro do galpão é possível encontrar materiais utilizados nas plantações, **além de diversos indícios que esse é o local onde são armazenados os pesticidas e as sementes modificadas.**

Um zunido metálico é ouvido quando o grupo se aproxima das sementes e tonéis de pesticidas. **Um teste de corpo é capaz de identificar um ruído constante, como uma máquina ligada com o som sendo abafado.** Ao procurar com calma, o grupo encontra um alçapão, que possui uma escada em direção ao subsolo do local.

Quais segredos devem existir ao fim desses degraus?

CENA 4 - O LABORATÓRIO CLANDESTINO

Ambientação: Espaço pouco iluminado e frio, luzes brilhantes de telas, vidraria de laboratório e um grande objeto zunindo ao fundo.

Motivação: Saber mais sobre o que está escondido neste local.

Desenvolvimento: O laboratório está repleto de exemplares de experimentos que tem relação com Organismos Geneticamente Modificados. As pessoas da cidade estão em suas casas, fracas e doentes demais para estarem nas ruas. Quando o grupo de personagens chega a vila, movimentos podem acontecer, entre eles:

- um curioso do vilarejo, busca saber quem são aquelas pessoas;

Esse é o momento de ápice da aula-jogo, onde a maioria das dúvidas referentes a aventura serão esclarecidas, o lugar para se encontrar pistas importantes. É importante que os estudantes interajam com o cenário e possam tirar suas próprias conclusões.

Desde os primeiros passos dentro do laboratório, é possível verificar diversos protocolos de experimentos e desenhos que revelam experimentos: bactérias que produzem insulina, plantas que brilham no escuro, clonagem de plantas e pequenos animais; **todos esses trabalhos possuem algo em comum: organismos geneticamente modificados.**

Ao prosseguir pelo espaço o grupo chega ao sequenciador de DNA, que está ligado e fazendo barulho, o mesmo ouvido do andar superior. Essa máquina está ligada a um computador, que mostra as modificações e produção de novos materiais genéticos para uso nas plantações.

Após algumas constatações dentro do laboratório, um barulho diferente é ouvido e um vulto é avistado aos pés da escada de acesso.

O grupo pode estar em apuros!

CENA 5 - PLANTAÇÃO EM CHAMAS

Ambientação: Fumaça, calor e gritos vindo do andar de cima, denunciam que há um incêndio lá o vilarejo deve possuir ares de comunidade do interior, pois o grupo visitará

Motivação: O grupo precisa sair do subterrâneo o quanto antes.

Desenvolvimento: A adrenalina de ter encontrado alguém, o perigo, a fuga...este é um momento breve de ação e sensação de pressa.

Alguém apareceu e rapidamente foge, trancando o alçapão. Um cheiro forte, muita fumaça e aumento súbito da temperatura sinalizam que tem algo errado no andar de cima. Gritos e carros são ouvidos ao longe.

O grupo precisa fugir do local, é perigoso continuar ali. A porta do alçapão foi trancada, sendo aberta com um teste de corpo, permitindo a fuga dos personagens. Tarde demais.

Quando os personagens conseguem sair do galpão se deparam com toda aquela frondosa plantação como uma fogueira gigante, um calor sufocante que varre rapidamente todo aquele verde. Ao longe, um carro grande foge, deixando poeira para trás.

A aventura se encerra desta forma, parecendo até anticlimático não capturar os vilões, mas a intenção aqui é trazer toda a informação que ocorreu durante a aventura jogada.

Fim da aula jogo, questionário e debate

O jogo é encerrado com a coletiva de imprensa: o grupo terá 10 minutos para montar um texto que será lido em voz alta, explicando à população que aconteceu com o vilarejo de Insurreição.

Após esse momento, as fichas de personagens dos estudantes são entregues de volta ao professor e um debate deve ser iniciado, a fim de consolidar o

assunto abordado no jogo, possibilitando a troca de conclusões e conhecimentos. Um questionário também pode ser utilizado como avaliador da adesão e aceitação da atividade, além de avaliar a interação com os temas de Biotecnologia: Organismos Geneticamente Modificados e Transgênicos.

O que vem depois (análise de dados)

O questionário trará informações sobre como o RPG pode ter trazido um ambiente divertido e inovador para a sala de aula, juntamente com o debate de Biotecnologia que esteve inserido em toda a aventura. Observar as reações dos estudantes durante o jogo também é um importante medidor de aceitação e envolvimento com a atividade. A ficha de personagem também é uma ferramenta importante, pois no espaço de “anotações” ou em outros espaços da ficha, o grupo deve ter anotado informações que achavam relevantes e que podem trazer pistas de como aqueles estudantes estavam encarando a atividade e o assunto abordado.

FICHA DE PERSONAGEM

Nome do personagem: _____

Jogador(es): _____

Profissão: _____

ATRIBUTOS

Corpo

Mente

Alma

ITENS

ANOTAÇÕES

Regras do sistema

Rolagem de 2d6: As ações do jogo nem sempre são fáceis, e para gerar desafios que enriquecem o jogo, são usados dois dados de seis lados (2d6) somados ao bônus do Atributo usado para determinar o resultado das ações. Os resultados variam de "fracasso" (2-6), "sucesso parcial" (7-9) a "sucesso total" (10-12).

Falhas que Impulsionam a História: As falhas não são punitivas nesse jogo, mas usadas para avançar a narrativa. Resultados ruins nas rolagens podem criar complicações, dilemas interessantes e novos formatos de se resolver algo.

Narrativa Colaborativa: É importante enfatizar a importância da colaboração entre jogadores e narradores para contar uma história envolvente. O jogo é mais sobre contar histórias do que vencer desafios.

Atributos

Os personagens começam com os valores 3/2/1 para distribuir entre os atributos. Cada valor desse é um bônus para ser usado na rolagem dos dados. São três os atributos deste jogos:

Corpo: Representa o físico, saúde, resistência, agilidade e constituição do personagem.

Mente: É referente às habilidades intelectuais, mentais do personagem, abrangendo aspectos como inteligência, conhecimento, habilidades de investigação, e capacidade de resolver quebra-cabeças.

Alma: Representa a parte emocional, social e espiritual do personagem, relacionado a empatia, carisma, força de vontade e conexões sociais.

Itens

Escolha 2 itens para serem usados nas aventuras: 1 item relacionado a sua profissão; 1 item livre a sua escolha; Esses itens podem garantir sucesso em cenas ou até bônus nos testes de atributos, dependendo de como será utilizado. Seja criativo em suas escolhas!

Anotações

Espaço para que o jogador anote pontos relevantes e importantes da trama. Não se limite a escrever, use sua imaginação para fazer notas que te tragam informações no melhor formato para você e/ou seu grupo.

Oficina de jogos de tabuleiro como jogo e exploração-introdução a elementos do RPG

Afonso Reno de Castro¹⁰

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Apresentação

Trata-se de um planejamento de aulas que aborda os jogos de tabuleiro como possibilidade criativa e desenvolvimento de storytelling, contextualizando os mesmos como elementos de expressão da cultura, identificados em um dado momento histórico e relacionados a uma dada sociedade.

Apresenta-se como um trabalho extenso que deve levar cerca de 2 meses. Para mais detalhamentos, para cada etapa apresentamos um quantitativo de aulas necessário ao desenvolvimento.

Anos-Séries a serem trabalhadas

Quaisquer anos do ensino fundamental 2, anos finais (6 ao 9 ano). A depender do ano a ser trabalhado, deve-se levar em consideração maiores níveis de abstração e exigências, de acordo com o planejamento, habilidades e competências a serem trabalhadas, enfim, os objetivos estipulados pelo docente.

Competências e habilidades possíveis de serem trabalhadas

Tendo como referência a Base Nacional Comum Curricular do ensino fundamental, destacamos alguns elementos relacionados com o trabalho a ser desenvolvido, o que pode também definir os objetivos no planejamento do professor.

Compreender a origem dos jogos e seus vínculos com o contexto de criação, conhecendo e ampliando possibilidades de práticas são possibilidades relacionadas

¹⁰ Professor na rede estadual de educação do estado de SC, doutorando em educação pela UFSC.

com as competências específicas 1 e 2 da BNCC para a Educação Física; interpretar e recriar valores nos jogos assim como compreender a constituição da identidade cultural de povos, presente nos jogos, estão relacionadas com as competências 6 e 7; reconhecer a necessidade do acesso aos jogos como direito e praticá-los, é um vínculo com as competências 9 e 10. Ao elaborar seu planejamento, o professor pode selecionar uma ou mais dessas competências como direcionamento de trabalho ao nível avaliativo processual.

ETAPA 1: Introdução, apropriação inicial do conhecimento

Quantidade de aulas: 9 aulas/3 semanas

Após apresentar os objetivos do conteúdo e uma exposição teórica sobre Jogos enquanto conteúdo da Educação Física, o professor irá direcionar a vivência inicial sobre jogos, em um primeiro momento clássico, em um segundo momento, modernos.

Alguns jogos de tabuleiros de milênios passados, que foram encontrados e relacionados a diferentes povos, a exemplo do Senet, do Chaturanga, do jogo referenciado como Mancala, são exemplos a serem propostos para a turma, com a preocupação de que, por mais simples que seja, cada um desses jogos possui um contexto, um argumento inicial, um “storytelling” que retrata sua cultura de origem.

Nas referências desse material indicamos algumas possibilidades de encontro das regras e mais informações dos jogos citados acima.

Dar a opção de que os estudantes experimentem diferentes jogos é bastante importante para a familiarização. Deve-se fazer o mesmo com diferentes jogos de tabuleiro modernos, expondo no processo de trocas elementos de transição entre o clássico e o moderno, relevando as diferenciações existentes entre esses processos evolutivos dos jogos de tabuleiro.

Materiais necessários: Exposição de imagens sobre diferentes jogos de tabuleiros antigos e clássicos. Textos, argumentação teórica sobre o conteúdo e os jogos. Jogos de tabuleiro clássicos e jogos de tabuleiro modernos para experimentação.

ETAPA 2: Desenvolvimento, problematização sobre o conhecimento inicial

Quantidade de aulas: 9 aulas/3 semanas

Após o conhecimento adquirido sobre jogos, jogos de tabuleiro clássicos, jogos de tabuleiro modernos, assim como a relação entre os mesmos e um contexto social, bem como a uma história, um conto, um argumento ou contexto em torno do mesmo, os estudantes devem ser desafiados a desenvolverem seus próprios jogos, na forma de grupos, havendo pelo menos duas problematizações básicas: “como criar meu próprio jogo de tabuleiro?” e “qual o storytelling do meu jogo?”

A parte da problematização a ser apresentada é essencial, devendo ser condizente com os objetivos e o contexto a ser trabalhado pelo professor desde o início do planejamento. Problemas ligados à valores, povos originários, recriação de jogos, direito ou lazer são algumas das possibilidades ligadas com as competências específicas da BNCC na Educação Física, que poderia se materializar como:

“Como criar jogos com elementos Indígenas ou Afro-brasileiros?”

“De que forma discutir valores esportivos em um jogo de tabuleiro moderno?” “Como poderia utilizar um jogo clássico em um novo formato?”

“Qual a possibilidade de tratar um tema sério de forma divertida, em um jogo de tabuleiro?”

Entre outras possibilidades, deverão ser desenvolvidas com alguns critérios que deverão ser seguidos para avaliação final, com o fim de relacionar os mesmos a jogos de tabuleiro modernos:

- Jogos dinâmicos e que tenham elementos de estratégia e sorte, ao invés de somente 1 ou outro.
- Apresentem possibilidades de diferentes jogadores continuarem no jogo ao longo de toda a partida.
- Apresentarem elementos variados que configuram o jogo, como cartas, peças, dados, tabuleiro, etc, com tais materiais relacionados de alguma forma à narrativa, ao argumento, ao storytelling do jogo.
- Apresentar uma história interessante sobre o jogo, desenvolvimento de criatividade e conexão entre storytelling e peças do jogo.
- Como objetiva uma conexão com os RPGs, é importante que existam elementos no mínimo de mecânica referente aos RPGs, como evoluções de personagens,

itens a serem conquistados que melhoram resultados em jogos, etc.

Nesse processo, os estudantes devem confeccionar os jogos com materiais alternativos recicláveis, havendo a permanente orientação do docente em mediações necessárias na confecção de materiais, relações com as regras, criação das mesmas, produção do manual de regras e apresentação física do jogo.

Materiais necessários: Orientar para a utilização de extensa gama de materiais recicláveis, papel, papelão, garrafas, etc.

ETAPA 3: Conclusões provisórias e nova introdução

Quantidade de aulas: 6 aulas/2 semanas

Nessa etapa ocorre um processo de playtest entre os grupos, onde cada um deve apresentar seu jogo a outro grupo, sendo importante que sejam estimulados a darem suas opiniões sobre a experimentação realizada em uma partida teste. Sendo válido para o grupo, regras podem ser revistas para a finalização de um versão final do manual de regras.

Nesse momento o docente deve correlacionar os jogos de tabuleiro ao RPG de mesa, apresentando como isso se deu historicamente, a influência dos boardgames na criação do D&D, etc, estimulando a um novo desafio, que deve ser a apresentação de uma narrativa nos conflitos que surgem ao longo dos jogos, criando mecanismos que estimulam os mesmos e progressivamente até que venham a substituírem peças e até mesmo o tabuleiro, de forma que possam ampliar as situações existentes nos tabuleiros, por meio de narrativas, de contações de histórias.

Como exemplo, apresentamos situação surgida no jogo “Codragões” (de acordo com os criadores, um jogo de exploração e RPG, com a existência de criaturas híbridas entre coelhos e dragões, defensores de seus territórios). Ao deslocar-se em um tabuleiro o jogador busca chegar em um dos diferentes territórios dominados por variadas espécies de codragões. Como possuidores de tesouros, o objetivo dos jogadores é a pilhagem desses tesouros para a compra de equipamentos e magias. Na mecânica do jogo, cada vez que um jogador chegava em determinada área, precisava enfrentar um dragão para conquistar tesouros, ou fugir do território, ocorrendo uma disputa entre um “mestre do jogo” e o jogador. Foi

solicitado então, aos jogadores, que descrevessem o que faziam e como ocorria essa invasão ao território do codragão, em forma de narrativa, havendo assim bônus e vantagens por conta de boas histórias.

Por fim, aos poucos será possível inclusive retirar os tabuleiros, substituído por fichas de personagens, ao invés de peões coloridos ou outros artefatos que marquem a vez de um jogador. Porém, isso é uma possibilidade muito mais apresentada de forma introdutória do que desenvolvida até o final, ficando como sugestão uma continuação do conteúdo para o ano seguinte, se tornando assim, em termos de currículo, “Jogos de tabuleiro” uma espécie de pré-requisito para “RPG”.

Como forma de avaliação, é importante, por meio de questionário adaptado para cada turma, identificar as percepções nas diferentes transições, quando dos jogos de tabuleiro clássicos para os modernos, dos modernos para o RPG.

Referências

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

"Chaturanga" em *Só Xadrez*. Virtuoso Tecnologia da Informação, 2013-2024. Consultado em 22/06/2024 às 16:06. Disponível na Internet em <http://www.soxadrez.com.br/conteudos/variantes/v0.php>

FREITAS, E. L. V.. Os valores civilizatórios afro-brasileiros e o jogo Mancala. Porto Alegre, 2019.

“Vamos Jogar. Regras do Senet”. Consultado em 22/06 às 16:07. Disponível em <https://losttoken.com.br/blog/vamos-jogar-regras-do-senet/>

ZUIN, E.S.L.; SANT’ANA, N.A.S.. Produzindo aproximações da cultura africana com a matemática escolar: a utilização do jogo Mancala. Minas Gerais, 2015.

Estimulando a leitura através do RPG

Laíse Lima¹¹

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

O estímulo à prática da leitura é crucial para o desenvolvimento intelectual e pessoal. Contudo, promover esse hábito em uma época marcada por tecnologias digitais e formas instantâneas de entretenimento pode representar um desafio. Uma estratégia inovadora para incentivar o uso do Role Playing Game (RPG). Neste texto, será abordado como o RPG pode revolucionar a experiência da leitura, tornando-a mais atrativa e educativa, com base em pilares essenciais: Storytelling, Imersão, Cultura e Contexto.

Storytelling: A Arte de Contar Histórias

Storytelling é a arte de contar histórias, uma habilidade que transcende gerações. O storytelling é a base sobre a qual todo RPG é construído. Um storytelling bem elaborado é o que promove a imersão dos jogadores no mundo fictício criado pelo jogo. Esse “Círculo Mágico” permite que os participantes se transportem para uma realidade alternativa, onde a narrativa guia suas ações e decisões.

O RPG exige que os jogadores leiam e interpretem uma série de textos, desde regras do jogo até descrições de personagens e cenários. Um mestre, ou narrador, desempenha um papel crucial ao contar a história do jogo, utilizando livros de regras, guias de aventuras e outros materiais literários. Dessa forma, o RPG não apenas incentiva a leitura, mas também a compreensão e interpretação de textos complexos. Os jogadores, ao se envolverem na narrativa, são estimulados a ler mais para entender e participar ativamente da história.

Jogos como "Dungeons & Dragons" são exemplos clássicos onde o storytelling é fundamental. O mestre de jogo cria um mundo detalhado, cheio de personagens intrigantes e enredos complexos, incentivando os jogadores a se

¹¹ [@conectalotus](#)

aprofundarem na leitura de material de apoio para melhor entenderem o universo do jogo.

Já que o Storytelling é a base do RPG e da literatura, a chave para gerar o hábito da leitura é a imersão na história, o próximo pilar.

Imersão: Mergulhando no Universo Literário Através do RPG

Imersão é o nível de envolvimento e engajamento de um jogador ao participar de um RPG. Quanto mais imersiva for a experiência, maior será o impacto positivo na motivação para ler, uma vez o Storytelling do jogo capturam completamente a atenção e a imaginação dos participantes. A imersão é alcançada quando os jogadores se sentem parte integrante do mundo fictício.

Para promover a imersão, o RPG utiliza diversas técnicas, como descrições detalhadas de cenários, desenvolvimento profundo de personagens e enredo complexo que exige leitura atenta e interpretação. Além disso, o uso de mapas, dados, cartas e outros materiais visuais ajuda a criar um ambiente mais tangível e envolvente. Esses elementos não apenas facilitam a visualização dos eventos do jogo, mas também fornecem pistas e informações adicionais que podem ser exploradas através da leitura de materiais suplementares.

A experiência imersiva consiste em se sentir conectado com o que está acontecendo diante de seus olhos, sem distrações. Isso pode levar os jogadores a buscar mais informações sobre o universo jogado, e quando este jogo é baseado num livro, a leitura deste livro se torna um mapa para que o jogador melhore sua interpretação dentro do RPG.

Um exemplo prático e concreto no mercado do RPG são os jogadores de "Call of Cthulhu", um RPG baseado na obra de H.P. Lovecraft. O ambiente de terror cósmico do jogo, com suas descrições detalhadas e cheias de mistério, exige que os jogadores se aprofundem na leitura dos contos e livros do autor para melhor compreenderem o cenário. Ao fazer isso, os jogadores não apenas melhoram sua experiência de jogo, mas também aumentam seu interesse por literatura clássica e de terror.

Cultura e Contexto: Alinhando o Interesse Pessoal

Novos aprendizados só são possíveis quando o conteúdo faz sentido e se conecta com o que o estudante conhece e prefere. Sem contexto, o engajamento é

significativamente reduzido, pois o cérebro humano tende a absorver melhor informações que se relacionam com experiências e conhecimentos prévios. No RPG, a criação de um ambiente rico em contexto influencia muito o interesse dos jogadores.

Uma das grandes vantagens do RPG é a possibilidade de personalização. Narradores podem adaptar temas e histórias de acordo com os interesses dos jogadores. Um grupo de jogadores apaixonados por ficção científica pode se engajar profundamente em um RPG ambientado num universo espacial, enquanto fãs de história podem se interessar por um RPG baseado em eventos históricos reais.

O uso de referências culturais conhecidas facilita o engajamento dos jogadores. RPGs baseados em mundos literários, permitem que os jogadores utilizem seu conhecimento prévio para enriquecer a experiência de jogo. Isso cria um ciclo onde o interesse pelo jogo leva ao interesse pela leitura de obras relacionadas.

Adaptação de "Alice no País das Maravilhas" para RPG

Tendo como base esses pilares, tive a oportunidade de dar uma consultoria à equipe de Robótica Chronos, do SESI Bahia, que participou do torneio de Robótica FIRST LEGO League (FLL), construindo uma adaptação do clássico "Alice no País das Maravilhas" para um RPG. Este projeto visou não apenas criar uma experiência de jogo envolvente, mas também incentivar a leitura do livro e de todo o universo de Alice no País das Maravilhas, criado por Carroll.

A primeira pergunta a ser respondida foi: “Como podemos tornar o hábito da leitura mais divertido e inclusivo para o público adolescente?”. Pautando-se nisso, a Equipe Chronos identificou e desenvolveu, levando em consideração dados que abordam os índices de leitura entre o público selecionado, um jogo de estilo RPG que visa incentivar a leitura, a diversão e a inclusão.

Antes da escolha de objetivos e formatos do jogo, uma pesquisa ampla foi feita a fim de coletar dados sobre a realidade do público adolescente diante do hábito da leitura, dos seus interesses e contexto, e do ato de jogar. Essa pesquisa foi realizada através de um formulário do Google Docs, com perguntas de caráter objetivo e algumas perguntas subjetivas e abertas.

Escolha da Obra

A escolha de "Alice no País das Maravilhas", de Lewis Carroll, como base para o projeto, foi planejada devido ao grande reconhecimento que a obra literária já apresenta, inclusive entre os adolescentes, à profundidade da história, e à diversidade dos personagens que proporcionam inúmeras possibilidades para a criação de avatares jogáveis e/ou NPCs (personagens não jogáveis), cada um com habilidades e desafios próprios. Personagens como o Chapeleiro Maluco, a Rainha de Copas e o Gato de Cheshire não apenas enriquecem o cenário, mas também oferecem oportunidades únicas para o desenvolvimento de tramas criativas.

Além disso, os cenários do livro, como o labirinto de corredores da toca do coelho até o caótico tribunal da Rainha de Copas - fornecem uma base interessante e motivadora para a narrativa do RPG e todos os seus enigmas e desafios. Esses ambientes são mais do que meros cenários; eles se tornam circuitos e mapas repletos de detalhes que os jogadores podem explorar.

O enredo de "Alice no País das Maravilhas" é igualmente rico em desafios cognitivos e emocionais que são essenciais para manter o interesse dos jogadores. Cada capítulo do livro permite a criação de missões estruturadas, mas flexíveis, que incentivam a leitura atenta e a interpretação crítica do texto original. Essa estrutura de missões foi utilizada na aventura principal e demonstrativa do livro de regras do RPG criado.

Dessa forma, a adaptação de "Alice no País das Maravilhas" para o RPG não só preserva a essência do original, mas também a expande, proporcionando uma ferramenta poderosa para o desenvolvimento literário e crítico dos participantes.

Criação do Sistema de Jogo

O primeiro passo do processo criativo foi a análise detalhada do livro. A equipe se debruçou sobre o texto, identificando personagens, locais e eventos significativos que poderiam ser traduzidos para o formato de um jogo. Essa etapa envolveu muita leitura e discussão.

Com base nessa análise, foi desenvolvido um sistema de jogo que permitisse aos jogadores vivenciar a história de Alice de maneira interativa. Um sistema que equilibrasse narrativa e mecânica, permitindo tanto a interpretação de personagens quanto a resolução de desafios através de regras claras e intuitivas. Contudo, como o objetivo do projeto era o estímulo à leitura, a ênfase foi dada ao Storytelling, ou

seja, à narrativa a ser contada, sobrepondo, em alguns momentos, as mecânicas utilizadas no jogo.

Cada personagem do livro foi adaptado para o RPG como um clã, que designava os personagens dos jogadores a partir dos atributos escolhidos por eles. Foram criadas fichas de personagens detalhadas, com atributos específicos relacionados a cada clã (personagens do livro) e motivações aliadas à narrativa original. A partir dos atributos escolhidos, os personagens dos jogadores possuíam vantagens ou desvantagens nos testes feitos durante a partida.

Dentro do sistema de regras do jogo há mais um elemento imersivo. Diferente dos sistemas mais conhecidos de RPG que utilizam rolagens de dados como base, este utiliza cartas de baralho, evocando à memória o próprio enredo do livro.

Cenários e Ambientações

Os cenários do livro, como o Jardim das Flores Falantes, a Casa do Coelho Branco e o Reino da Rainha de Copas, foram recriados com descrições vívidas e desafios. Cada cenário foi projetado para incentivar a exploração e a leitura atenta dos detalhes, proporcionando uma imersão total no mundo de Alice.

Por exemplo, o Jardim das Flores Falantes foi concebido como um local repleto de enigmas e interações com personagens que exigem dos jogadores uma interpretação cuidadosa das pistas fornecidas. O Reino da Rainha de Copas, por sua vez, foi projetado como um cenário de alta tensão e conflito, onde as decisões dos jogadores têm consequências significativas para o desenrolar do enredo.

Dentro do livro de regras há uma explicação breve sobre o que é o RPG, como funciona a criação de personagens, as mecânicas básicas do jogo (testes e combate), uma aventura pronta de demonstração que ilustra a história do livro, para que o mestre já inicie uma campanha, e uma sugestão de criação de aventura que seria uma sequência do término da aventura demonstrativa.

Impacto Educacional

A adaptação do livro para o RPG ajuda, além do estímulo à leitura, no desenvolvimento de diversas habilidades entre os participantes. Além de aprimorar suas capacidades de interpretação de textos, os jogadores desenvolvem habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico e trabalho em equipe.

Após a confecção do livro de regras e dos materiais de jogo, foram feitos playtestes a fim de balancear os componentes do sistema e testar a dinâmica da narrativa. É um RPG que pode ser jogado em equipes, fato que facilita a inclusão de um número maior de jogadores.

Falando em inclusão, a equipe também se preocupou em fazer um RPG que fosse acessível a pessoas surdas, cegas, autistas e com outras condições específicas. Por exemplo, o baralho adquirido para a demonstração do jogo consistia em cartas que possuíam BRAILE.

A experiência de adaptar "Alice no País das Maravilhas" para um RPG foi extremamente gratificante. Ao combinar a leitura com a interatividade do jogo, conseguimos criar um recurso poderoso para estimular o interesse pela literatura. Este projeto demonstrou, na prática, como os pilares do Storytelling, Imersão, Cultura e Contexto podem ser efetivamente utilizados para transformar a experiência de leitura, tornando-a mais rica e significativa.

Referências

Carroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. Macmillan.

Bem vindos ao jogo: Mancha na Amazônia

Graziella Bridi¹², Morgana Bruch¹³ e Fábio Medeiros¹⁴

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Olá! Este é um Role-Playing Game (jogo de interpretação de personagens) com as regras para criar a história “Mancha na Amazônia”. Nesta história, você e sua família vão interpretar animais típicos da Amazônia que se deparam com as consequências da poluição que ameaçam o lugar onde vivem e precisam agir rápido e em conjunto para conseguir vencer as dificuldades.

Um dos jogadores terá a função de Narrador do Jogo, e será responsável por descrever as cenas e interpretar os personagens não-jogadores. Aconselhamos que apenas o Narrador leia a última parte do capítulo (o roteiro da aventura).

A primeira parte traz as regras do jogo e descreve os animais que poderão ser selecionados por cada um dos jogadores participantes. A segunda parte contempla o roteiro para a aventura, separado por cenas com dicas sobre como lidar com as diferentes situações e com possíveis desfechos da narrativa.

Boa aventura!

¹² grazibridi@gmail.com

¹³ morgferreira@gmail.com

¹⁴ fimperoxido@gmail.com

Parte 1:
Fichas de Personagens

Personagem: Arara Canindé

Traços Físicos: Penas Coloridas, Garras, Bico Curvo

Perícias: Voar, Cantar, Morder, Convencer

Relacionamentos: Amiga da Preguiça; Rival da Jiboia Arco-Íris

Traços de Personalidade: Amigável, Carismática, Divertida, Falante, Barulhenta

Perfil: Íntegra

Personagem: Macaco Prego

Traços Físicos: Flexível, Cauda e Dentes Fortes

Perícias: Rápido, Escalar, Inteligente, Forte, Pendurar-se

Relacionamentos: Amigo da Preguiça; Rival da Harpia

Traços de Personalidade: Curioso, Divertido, Amigável, Barulhento

Perfil: Conhecedor

Personagem: Harpia

Traços Físicos: Bicos e Garras Afiadas

Perícias: Forte, Voar, Rápida, Morder, Caçar, Foco

Relacionamentos: Amiga da Jiboia Arco-Íris; Rival do Macaco Prego

Traços de Personalidade: Perigosa, Barulhenta, Solitária

Perfil: Equilibrada

Personagem: Onça Pintada

Traços Físicos: Garras Afiadas, Presas Fortes

Perícias: Correr, Escalar, Rápida, Nadar, Saltar, Forte

Relacionamentos: Amiga da Harpia; Rival da Jiboia Arco-Íris

Traços de Personalidade: Solitária, Protetora, Curiosa

Perfil: Arrojada

Personagem: Jiboia Arco-Íris

Traços Físicos: Assustadora, Presas Afiadas, Escamas Coloridas

Perícias: Farejar, Forte, Flexível, Enrolar-se, Estrangular

Relacionamentos: Amigo da Harpia; Rival da Arara-Canindé

Traços de Personalidade: Curiosa, Calma, Perigosa, Solitária

Perfil: Pensativa

Personagem: Bicho Preguiça

Traços Físicos: Pelos Cinzentos e Garras Afiadas

Perícias: Escalar, Flexível, Pendurar-se

Relacionamentos: Amigo do Macaco Prego; Rival da Arara Canindé

Traços de Personalidade: Protetor, Calmo, Inteligente, Preguiçoso, Amigável, Bondoso

Perfil: Cuidador

Parte 2:

As Regras do Jogo

No jogo “Mancha na Amazônia”, os jogadores têm liberdade de escolher o que seus personagens vão fazer em cada cena. A abertura da construção narrativa é ajustada por regras que ajudam a identificar as resoluções. A mecânica central do jogo envolve um teste com um dado de seis lados (1d6). Para cada ação criada pelos jogadores, é necessário lançar um dado e de acordo com o resultado é possível saber se a ação foi benéfica para o grupo.

A sequência para uma ação deve seguir 5 passos:

1. A descrição da cena e situação atual da história, sempre terminando com uma pergunta e/ou incentivo para os jogadores agirem e tomarem uma decisão.
2. O grupo conversa e decide o que será feito, a partir das sugestões de cada jogador.
3. A ação é descrita, destacando o movimento feito pelos personagens, a intenção ou objetivo e as habilidades que o grupo possui que podem ajudá-los na tarefa.
4. O dado é lançado (1d6) e soma-se a ele os bônus pelas habilidades utilizadas e diminuímos as penalidades devido às circunstâncias da história e condições das personagens. O valor máximo para alteração do resultado do dado deve ficar entre +2 ou -2.
5. Se o resultado foi positivo, o jogador toma controle da narrativa e fala como a história progride. Caso tenha alguma complicação ou falha, os jogadores podem sugerir, mas o Narrador relata o desfecho.

Agora, o Narrador apresenta a nova situação, cena ou ato.

| Resultado no 1d6 + circunstâncias e condições | Consequência |
|--|-----------------------------|
| 1 | Falha grave |
| 2, 3 | Falha |
| 4, 5 | Sucesso com uma complicação |
| 6+ | Sucesso completo! |

IMPORTANTE!

Cada ação leva a narrativa adiante, sendo bem sucedida ou não. Mesmo que o teste tenha falhado, algo acontece na história que movimenta a narrativa.

Por exemplo: O grupo de animais está tentando resgatar um mico-leão-dourado filhote que está pendurado numa árvore, no meio da Floresta Amazônica. Uma enxurrada de ideias surge, e o grupo decide fazer uma ação. A arara-canindé voa perto da árvore e tenta agarrar o filhote. A onça-pintada e o bicho-preguiça ficam embaixo da árvore, para dar suporte.

Ao realizar o teste, uma falha pode fazer o filhotinho cair da árvore e se machucar (a arara se sente responsável e a partir de agora vai ter uma penalidade em testes para voar carregando filhotes). Além disso, agora o grupo precisa ajudar um filhote de mico machucado. Um sucesso com uma complicação pode significar que o filhotinho foi levado pela arara, mas ela precisou se esforçar demais, precisando de um tempo para pegar fôlego e portanto não vai conseguir voar pela próxima cena.

Parte 3:

O Roteiro do Jogo

Situação Inicial: A Floresta Amazônica

Querido narrador, o elemento mais importante deste jogo é a imaginação. Você precisará criar um mundo de fantasia com as palavras. Quanto mais teatralidade, melhor! Comece sua narrativa descrevendo a Floresta Amazônica e os personagens dessa aventura. Leia atentamente as fichas dos personagens e descreva as características físicas e habilidades de cada um. Conte aos demais jogadores que os animais da floresta estão vivendo suas vidas em segurança e sem preocupação até que “um grande perigo os ameaça”. Usando uma voz dramática, descreva a poluição do ar e das águas que assola a natureza exuberante da Amazônia, exigindo que os animais saiam da região onde vivem. Explique que um grupo de animais conseguiu perceber esse perigo antes. Eles agora podem se tornar heróis, apesar de seu tamanho, usando suas habilidades

1º Ato: Necessidade de Mudanças

Usando uma voz dramática, descreva como a poluição está afetando a floresta de uma forma insuportável: a fumaça torna o ar difícil de respirar, o calor está muito forte e a água está contaminada com fuligem e sujeira. Os animais precisam sair do lugar onde vivem e logo! Demonstre a urgência dessa partida. As famílias e grupos de animais não têm muito tempo para organizar seus pertences e precisarão se deslocar rapidamente, então eles precisam escolher com cuidado o que levar nessa viagem.

Utilize o espaço abaixo para registrar as ações à medida que forem escolhidas entre os jogadores:

2º Ato: Em busca de um novo lugar para morar

Parte 1: A família de Botos Cor-de-rosa

Assim que iniciam a viagem, os animais percebem que o rio está muito baixo, e uma família de botos cor-de-rosa está presa numa área lamacenta, sem conseguir chegar na parte maior do rio. Faça vozes diferentes, grite por socorro. Quanto mais elementos descritivos, mais emocionante a história fica!

Essa é primeira oportunidade dos nossos heróis testarem suas habilidades no jogo. Eles devem escolher 5 ações de resgate baseadas nas habilidades descritas nas fichas dos personagens.

Registre abaixo as ações escolhidas e siga as instruções sobre como testá-las:

Para cada ação, jogue um dado. O resultado determina o sucesso ou falha da ação (verifique as regras do jogo para lembrar as pontuações). Caso uma estratégia não seja bem sucedida, os jogadores poderão definir outras ações. Mas atenção! Vocês precisam obter 3 sucessos com diferentes estratégias para conseguir definir seus pertences de viagem, antes de terem 4 falhas.

A cada novo teste, até 2 pontos podem ser acrescentados ao resultado dos dados se houver um bônus de habilidade. Bônus de habilidade são concedidos quando a ação envolve a habilidade primordial do personagem (proteger, voar, farejar, ser rápido, forte ou esperto). 1 ou 2 pontos podem também ser retirados de acordo com as penalidades de circunstância e condições. Releia as regras para ter um exemplo de como uma falha afeta a narrativa e os testes de habilidade.

| Resultado do dado | Bônus de habilidade e penalidades de circunstância e condições | Total |
|--------------------------|---|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Caso 3 ou mais ações sejam bem sucedidas, use sua imaginação para narrar o sucesso dos personagens. Mas e o que fazer caso haja 4 falhas? O narrador, então, precisa criar um novo cenário com algumas penalidades (muita fumaça, filhotes que correram para a floresta, etc.) e incentivar os jogadores a criarem novas estratégias.

Assim que são resgatados, os botos-cor-de-rosa explicam que a água está muito ruim nesse local (descreva que tipo de lixo e outras substâncias tóxicas contaminam as águas do rio), e que é necessário ir mais para dentro da floresta para encontrar água de qualidade. Nossos heróis devem seguir viagem.

Parte 2: O Jacaré-Açu Cardíaco

Na beira do rio, os animais encontram um jacaré-açu doente, ele tem problemas cardio-respiratórios e não consegue ficar muito tempo nadando. Ele está parado, parecendo um tronco de árvore, e ataca um dos animais. O grupo precisa se salvar e acalmar o jacaré para que ele não machuque um amigo ou até mesmo sofra uma parada cardíaca.

Aqui, os jogadores precisam escolher ações variadas e usar diferentes habilidades físicas e sócio-emocionais. Incentive os jogadores a olharem também para seus perfis IB e seus traços de personalidade. Qual o animal mais apto para acalmar um jacaré-açu cardíaco?

Registre as ações escolhidas e faça o teste para o combate. Caso fique em dúvida, releia as regras e as instruções da cena anterior. Mais uma vez, vocês precisam obter 3 sucessos antes de 4 falhas para conseguirem se salvar e salvar o jacaré-açu.



| Resultado do dado | Bônus de habilidade e penalidades de circunstância e condições | Total |
|--------------------------|---|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Caso suas ações sejam bem sucedidas, o jacaré-açu está agora em boas condições físicas e se relacionando melhor com o grupo. Ele então avisa aos animais que o ar está muito poluído nesta região, e que eles precisam ir mais para dentro da floresta.

Não se esqueça de fazer uma voz característica para esse novo personagem e de usar a imaginação ao descrever a poluição do ar.

Parte 3: O Bosque das Bananeiras

Narre uma caminhada pela floresta, os sons, as cores e os cheiros. À medida que adentram na mata, os jogadores começam a ouvir vozes discutindo acaloradamente. Eles se deparam com um escorpião-tityus discutindo com aranhas-armadeiras, pois eles querem morar todos no mesmo local. Encene a discussão e o perigo do embate entre esses dois animais.

Os jogadores vão precisar mediar a discussão para que os dois grupos se convençam de uma solução que sirva para todos. Os heróis enfrentam agora um desafio social e devem escolher novas habilidades para superá-lo.

| |
|--|
| |
|--|

| Resultado do dado | Bônus de habilidade e penalidades de circunstância e condições | Total |
|--------------------------|---|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Descreva o sucesso ou as possíveis falhas da missão de acordo com o resultado dos dados. Por fim, as aranhas-armadeiras explicam que não tem espaço para mais animais no local, e que eles vão precisar ir mais para dentro na floresta.

Parte 4: A Sucuri Esfomeada

Nesta parte da jornada, você, narrador, vai precisar guiar a história a partir das suas percepções dos jogadores. Os animais seguem caminhando em direção ao coração da floresta até chegarem a uma imponente árvore. Sob ela, uma cobra gigante repousa. Lentamente, ela vem se aproximando do grupo. Se os seus jogadores estiverem atentos, eles podem perceber que essa cobra parece faminta. Nesse caso, o teste a ser realizado pode ser de percepção, conhecimento sobre cobras, ou até mesmo de empatia. Agora, se esse teste falhar, ou se o grupo estiver desatento, a cobra pode tentar paralisar e abraçar um dos membros do grupo. O teste, então, será para escapar da cobra e fugir.

Como narrador, tome sua decisão de como prosseguir com a história, incentive os jogadores a escolherem suas ações e realize o teste com os dados.

| |
|--|
| |
|--|

| Resultado do dado | Bônus de habilidade e penalidades de circunstância e condições | Total |
|--------------------------|---|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Descreva as ações do grupo, o sucesso ou as possíveis falhas. Use sua criatividade para narrar como os animais resolveram esse conflito e de que forma eles seguem viagem. Eles ajudaram a sucuri faminta? Eles precisaram fugir dela? Ela deu algum conselho de qual caminho seguir agora?

3º Ato: O Bosque Dourado

Entramos na reta final da nossa jornada. Nossos heróis se aproximam do desfecho das suas histórias e a emoção dessa última aventura vai depender da sua entrega e dramatização da cena.

Com um tom de voz baixo, narre como o grupo encontra um local bem calmo, silencioso, com árvores grandes e com copas largas, chão de terra fofa e coberta de

folhas coloridas, um lago raso completa o local que parece o ideal para suas moradas!

Crie uma atmosfera de suspense nessa chegada a um local tão promissor. Os animais estão deslumbrados e querem descobrir toda a potencialidade desse novo lar. Mas enquanto o grupo se espalha pelo aparente paraíso, aproveitando as maravilhas, algumas folhinhas parecem se mexer de maneira estranha! Repentinamente, rãs ponta-de-flecha saltam em direção a cada um dos animais. De uma pedra brilhante do meio do lago, a Rã Ponta-de-Flecha Dourada se ergue e fala:

- Vão embora se não quiserem se arrepender amargamente!

Neste momento, cada um dos animais terá uma rã de uma cor diferente próxima. E cada rã tem um veneno com efeitos diferentes: sono, paralisia, vômitos, dores, riso incontrolável e choro. Se um animal ameaçar as rãs de qualquer forma, será atacado sem dó por elas. Mais uma vez, a sua narrativa vai depender da sua leitura dos jogadores. Eles podem precisar passar por dois tipos de testes agora.

Teste de resistência ao veneno das rãs:



| Resultado do dado | Bônus de habilidade e penalidades de circunstância e condições | Total |
|--------------------------|---|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

O rumo da nossa história, agora, fica a cargo dos jogadores. O que eles vão decidir fazer nessa situação? Eles precisam passar por um teste de esperteza, mas como interagir com as rãs fica inteiramente nas mãos deles. Será um embate? Tentarão convencê-las a conviver pacificamente com eles? Reforce o quanto é importante que usem suas habilidades descritas na ficha de personagem para que escolham ações mais efetivas.

Teste de esperteza:

| |
|--|
| |
|--|

| Resultado do dado | Bônus de habilidade e penalidades de circunstância e condições | Total |
|--------------------------|---|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Durante e após o teste, falhas podem aparecer em forma de machucados, cansaço ou emoções intensas, como medo ou raiva. Essas falhas podem interferir no desenrolar desse confronto ou gerar novas ações. Se os jogadores decidirem tentar novas estratégias, registre as estratégias em uma folha avulsa e contabilize os resultados. Lembre-se de considerar os bônus de habilidades e possíveis penalidades decorrentes dos testes anteriores.

Independente do resultado das ações, as rãs não querem sair do Bosque Dourado, mas com uma boa conversa elas podem aceitar dividir ou compartilhar o local!

Preste atenção nas estratégias escolhidas pelos personagens e as utilize para narrar de que forma a situação foi resolvida. As rãs se sentiram ameaçadas e precisaram usar os seus venenos ou os nossos heróis foram capazes de chegar a uma resolução pacífica? Descreva o estado atual dos jogadores, eles estão cansados, feridos, preocupados?

As ações anteriores é que vão determinar o desfecho dessa história, e cabe ao narrador desenhá-lo e revelá-lo ao grupo. De que forma a arara-canindé, o macaco-prego, a harpia, a jiboia arco-íris, a onça-pinta e o bicho-preguiça vão transformar o Bosque Dourado na nova morada das suas famílias? Eles expulsaram as rãs do lar delas, dividem o espaço como rivais em constante disputa ou aprenderam a viver harmoniosamente com os seres daquele habitat?

Você pode se inspirar nos contos que ouvia quando criança ou até mesmo nas histórias escritas pela sua criança para descrever um lindo final para essa história: como cada espécie encontrou o seu espaço para viver no topo das árvores, sob as folhagens ou em tocas no chão, a abundância de comida, ar e água limpa e como cada um faz a sua parte para impedir que a poluição chegue até esse paraíso.

Querido narrador, esse jogo pode ser jogado novamente, em outra floresta, com outro “grande perigo que os ameaça” e outros personagens. As fichas em branco podem e devem ser preenchidas com novos heróis. Conte e reconte essa história com novos desafios e outros resultados, quantas vezes desejarem, porque agora você sabe que só vai precisar da sua imaginação e um dado de 6 lados.

Obrigado por nos acompanhar nessa aventura e nos ajudar a encontrar um novo lar!

Com amor, Os novos habitantes do Bosque Dourado

FIM

Modelo de Estrutura de Narração Interativa

Leonardo de Almeida Ramos¹⁵

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Olá professor, esta é uma proposta de um **modelo de estrutura** de atividade para você utilizar em poucos minutos de uma sequência de aulas ou como atividade paralela. É um tipo de **Técnica de Narração Interativa** (TNI) baseada em **Jogos de Interpretação**, também conhecidos por seu nome em inglês: *Role-Playing Games* (RPG). O modelo de estrutura é independente de qualquer disciplina. Ele é um método, genérico. Portanto, pode ser aplicado para trabalhar diferentes conteúdos bastando estar atrelado a um tema correlato. Neste material, como exemplo, serão apresentados temas que abordam Física e Direitos Humanos, mas qualquer tema pode ser usado com a estrutura. Assim, outras disciplinas podem ser igualmente trabalhadas.

Funcionamento.

O princípio deste modelo de estrutura é uma dinâmica onde o professor apresenta, de forma narrativa, uma situação-problema a ser resolvida por um time de personagens. Os alunos, em grupos, no período extraclasse, definirão as ações de cada personagem. Na aula seguinte, as ações de cada grupo são apresentadas para a turma de forma sucinta, o professor declara o resultado e apresenta uma nova situação-problema. O processo se repete durante algumas aulas-rodadas. Conclui-se com uma reflexão geral após a última situação-problema ser resolvida.

Momento.

A atividade foi desenvolvida para ocupar apenas uma pequena parte do horário de aula e ser realizada ao longo de uma sequência de aulas. Pode ser aplicada em qualquer momento da aula. Para não atrapalhar o ritmo da parte principal da aula, sugerimos que a atividade seja feita logo no início ou nos minutos finais, mas nada impede o professor de experimentar aplicá-la como um interlúdio

¹⁵ leoramos@ludifique.com.br, ludifique.com.br

da aula.

Sendo realizada no começo, a atividade pode servir como um catalisador para o início da aula. Já sendo aplicada no final, pode funcionar como um sustento contra o decréscimo do engajamento.

Tempo.

A exceção da primeira aula, quando será necessário cerca de 15 minutos para a introdução da atividade, espera-se que em cada aula-rodada não tome mais do que 10 minutos do horário. A intenção é que o desenrolar da dinâmica seja bem objetivo, deixando qualquer discussão aprofundada para o último dia. Já o fechamento, por se tratar de um momento de reflexão, pode durar de 30 minutos a uma aula inteira a critério do professor.

Considerando uma média de 6 aulas-rodadas, estima-se que a atividade toda some cerca de 125 minutos. Estes tempos podem ser aumentados a critério do professor de acordo com o tempo que ele tem a disposição.

O que é necessário.

Para o professor: este roteiro de atividade, que contém o Tema escolhido para ser desenvolvido e suas anotações pessoais com os objetivos didáticos que quer atingir, conteúdos explorados, etc.

Para a sala: um dado de 6 faces (dado comum);

Para os alunos: fichas dos personagens – que podem ser escritas no quadro para serem anotadas, impressas para serem afixadas na sala ou distribuídas aos grupos.

Passo a passo.

Aula Inicial

- 1-** Divida os alunos em grupos – tente montar de 3 a 6 grupos, distribuídos uniformemente, sem colocar mais que 9 alunos por grupo. Procure criar grupos com perfil diverso.
- 2-** Apresente a atividade aos alunos – explique o que, como e quando tudo vai acontecer.
- 3-** Distribua os personagens – você pode fazer isso aleatoriamente (mais rápido) ou permitir que escolham (mais participativo), sorteando caso não haja consenso.

4- Faça a introdução – fale com suas próprias palavras um resumo sobre o Tema escolhido.

5- Primeira situação-problema – proponha a primeira situação-problema e pergunte se houve alguma dúvida.

Extraclasse

- Os alunos devem discutir e decidir, em comum acordo, o que o personagem do grupo vai fazer diante da situação-problema. A ação deve ser simples e objetiva.

- Cada grupo deve escolher um integrante para representá-los nesta rodada. A cada rodada o representante deve mudar até que todos tenham exercido tal função.

OBS.: Em algumas situações pode acontecer de os personagens terem que fazer ações coordenadas. Nestes casos os representantes dos grupos devem discutir e decidir, em comum acordo e com base nas decisões internas dos grupos, o que o time de personagens vai fazer.

Aula-Rodada (aulas subsequentes)

1- Relembre sucintamente a situação-problema em jogo – ao anunciar o início da atividade, procure controlar o tempo para que seja o mais breve possível.

2- Chame os representantes dos grupos e peça que cada um anuncie a ação do seu personagem – eles devem fazer isso o mais objetivamente possível. Neste momento não deve haver nenhum tipo de discussão ou contestação.

3- Avalie a pertinência de cada ação – não havendo chance de falha ou risco, considere bem-sucedido. Havendo a real necessidade, peça um teste (ver adiante).

4- Declare o resultado – diante das respostas e resultados dos testes, considerando o bom senso, o Tema e principalmente a sua criatividade e objetivos didáticos; descreva para a turma em que medida a solução foi ou não alcançada e as consequências positivas e/ou negativas.

5- Proponha uma nova situação-problema – dando continuidade a história e pegando o gancho do que acabou de acontecer; também se baseando no tema e enredo que imaginou, nos seus objetivos e na sua criatividade; lance uma nova situação-problema para os alunos se debruçarem para a próxima aula.

* Repita os passos Extraclasse e Aula-Rodada mais algumas vezes até que seja proposta uma situação-problema de desfecho da história.

Fechamento

1- Quando a situação-problema de desfecho da história for finalizado adequadamente faça uma breve narração de conclusão. Feche a história de

maneira a proporcionar uma explicação verossímil do enredo imaginado.

2- Reflexão – pergunte aos alunos o que eles acharam da atividade, da história, dos personagens e do desfecho. Convide-os para dizerem o que teriam feito diferente. Questione sobre o que teria acontecido se os resultados ou as ações tivessem sido outras. Permita que eles falem espontaneamente sobre as questões que acharam mais relevantes. Faça conexões entre os fatos, acontecimentos e resultados com os objetivos didáticos.

Ficha dos personagens.

Cada personagem possui uma ficha, que registra suas características. Além do Nome, a ficha é composta de:

Origem – remete aos tipos de personagem existentes dentro do tema. Pode fazer referência a ambientações reais, ficcionais, fantásticas, históricas, etc. Ela pode representar também sua ancestralidade, sua história pregressa ou qualquer característica tipificadora que seja relevante destacar para uma discussão ou para o objetivo didático.

Função – o papel que o personagem desempenha dentro do Tema. Geralmente resume um conjunto de características, habilidades e conhecimentos. Pode funcionar como um leque de opções em alguns casos ou limitar possibilidades em outros.

Destaque – é sua característica mais acentuada. Os destaques existentes são: Físico, Social e Mental, mas em algumas atividades também pode ser escolhido o Emocional. Você precisa escolher um dos disponíveis para ser o seu destaque.

Vitalidade – sua saúde e disposição. Um humano típico saudável tem 3 pontos de vitalidade. Toda vez que o personagem sofre algum tipo de dano ele perde um ponto de vitalidade. Quando tiver apenas um ponto de vitalidade o personagem passa a receber uma penalidade quando precisar fazer testes. Ao perder todos os pontos, o personagem fica incapacitado.

3 – Ileso

2 – Escoriado

1 – Machucado (-1)

0 - Incapacitado

Além disso, a ficha também contém traços pontuais da Personalidade da personagem, que são úteis para orientar o comportamento que ela tenderia a ter.

Avaliando a pertinência das ações.

O ponto de partida de toda avaliação de ações é o bom senso. Lembre-se que o foco da atividade é a narração, a conversa e a argumentação, então o principal quesito a se considerar na hora de ponderar se uma ação será bem-sucedida será a maneira como a ação foi descrita pelo seu aluno. Valorize a criatividade e o engenho dos seus alunos e desencoraje a malícia. Em último caso, se houver a chance de falha ou um risco real para um personagem, peça o teste (rolagem de dados). Evite pedir testes por qualquer motivo. Se a ação não tem consequências dramáticas relevantes, considere-a bem-sucedida e, se for o caso, aplique condicionantes (“conseguiu, mas...”) puramente cênicos.

Testes.

Os testes servem para resolver desafios de forma imparcial. Para saber se um teste normal é bem-sucedido role um dado comum, de 6 faces (1d6). Se o resultado for 4 ou mais o teste foi bem-sucedido. No caso do teste ser considerado Difícil aumente a dificuldade para 5 ou mais, e no caso de ser considerado Muito Difícil para 6. Já nos casos em que o teste envolver sua área de Destaque e/ou Função, você ganha +1 no valor resultante no dado (não cumulativo). Da mesma forma, se o aluno tiver um bom argumento para que ele mereça uma Vantagem Situacional, considere dar a ele +1 ponto extra no resultado do dado. Evite tornar isso corriqueiro.

Alternativas para a dinâmica.

Apresentamos agora uma alternativa para reduzir o tempo gasto em sala de aula; em seguida, como dito no início, uma maneira de aplicar a dinâmica de forma paralela; e por último, uma sugestão de adaptação.

Diminuindo o tempo em sala – é possível requisitar aos alunos que eles entreguem as ações dos personagens por escrito, com antecedência. Diante disso, o professor pode avaliar as ações, formular os resultados e preparar a próxima situação-problema com calma, reduzindo a necessidade de improvisos. Por outro lado, perde-se um pouco na interação com os alunos, que deixam de ter um momento onde eles se expressam oralmente. Neste caso o tempo de sala fica reduzido a atualização da história por parte do professor, mais rápida, enquanto a

participação dos alunos passa a ser exclusivamente extraclasse.

Dinâmica de mural – a estrutura pode ser transformada em uma atividade paralela se for usado um mural físico, dedicado, para toda a comunicação. O professor precisaria usar o tempo de aula apenas para apresentar a atividade (aula 1) e para a reflexão final (fechamento). Nesta proposta tanto alunos quanto professor afixariam textos escritos no mural incluindo as situações-problemas (professor), as declarações das ações (alunos) e descrições dos resultados (professor).

Testes – em ambas as alternativas acima a realização de testes pode ser adaptada. Dentre as sugestões estão a realização das rolagens dos testes através de um juiz e o uso de ferramentas digitais.

Adaptação – um caminho natural é utilizar ferramentas digitais para adaptar a dinâmica para o mundo virtual. Quando as condições dos alunos, da escola e do professor permitirem, a comunicação extraclasse pode ocorrer virtualmente, em aplicativos de mensagens, fóruns e quadros virtuais. O mesmo vale para as rolagens dos testes (experimente digitar “1d6” no Google).

Temas – enredo narrativo.

Tema 1

Estrelas Além do Tempo (2016)

Mote: os personagens são cientista de um agência espacial diante de um mistério de sabotagem com o lançamento de um foguete. Sua equipe, que pode resolver o problema, não estão sendo considerados pelos seus chefes.

Inspiração: Baseado na história das três cientistas negras (Katherine Johnson, Dorothy Vaughan e Mary Jackson) que trabalharam na agência espacial norte-americana NASA durante a corrida espacial, permitindo que astronauta John Glenn fosse o primeiro americano a orbitar ao redor da Terra em 1962.

Sugestões: Os jogadores alunos fazem parte de uma equipe composta pelos personagens e mais 3 coadjuvantes: 3 mulheres cientistas negras. Elas são fantásticas e bem-quistas pelos personagens alunos. Elas também são as líderes da equipe. Então, coloque os jogadores alunos em situações onde precisam resolver problemas urgentes que envolvem ao menos a habilidade de um deles. Procure incentivar o trabalho em equipe. Duas possibilidades são, (a) descobrir o

responsável por uma sabotagem ou (b) evitar um acidente de grandes proporções. No processo eles serão expostos às consequências do fato que seus líderes são mulheres negras: descrédito, misoginia, preconceito, segregação. Trabalhe temas como balística, ação e reação, empuxo, termodinâmica, etc.

Tema 2

Mulheres do Calutron

Mote: os personagens são trabalhadores voluntários de uma instalação científica de esforços para evitar que mais soldados aliados morram durante a guerra. Eles descobrem que o laboratório onde trabalham está desenvolvendo uma tecnologia superinovadora e secreta.

Inspiração: Cerca de 10 mil jovens estavam envolvidas em uma tarefa que seria fundamental para o desenvolvimento da bomba atômica. Elas não tinham conhecimento disso. Elas operavam os calutrons, máquinas usadas para separar isótopos de urânio para que ele pudesse ser enriquecido e usado como combustível nuclear.

Sugestões: Os jogadores alunos acabam de ser contratados em uma fábrica para operar cada um uma grande máquina do tamanho de uma grande geladeira cheia de botões. Em algum momento eles se deparam com a situação onde eles devem trabalhar em prol da ciência e do sucesso na guerra, mas, ao mesmo tempo, na colaboração para a construção de uma arma de destruição em massa. Incentive os alunos a bisbilhotarem a fábrica e descobrir sobre a real função da máquina. Coloque eles em contato com as consequências da bomba atômica. Trabalhe questionamentos éticos. Envolve os alunos em conteúdos de química, elétrica e física nuclear.

Personagens (exemplo/sugestão).

John/Melanie

Origem: Nativo americano

Função: Mecânico

Destaque: Fisico

Personalidade: Timidez

Paul/Emma

Origem: Interiorano

Função: Matemático

Destaque: Mental

Personalidade: Extrovertido

George/Geri

Origem: Oriental

Função: Engenheiro

Destaque: Mental

Personalidade: Agitado

Richard/Victoria

Origem: Afrodescendente

Função: Físico

Destaque: Físico

Personalidade: Atrapalhado

Fredie/Janis

Origem: Latino

Função: Químico

Destaque: Social

Personalidade: Sensível

Roger/Amy

Origem: Polinésio

Função: Biólogo

Destaque: Social

Personalidade: Sérió

Modelo CAITA: um jeito diferente de aprender criando jogos de RPG

Rebeca Sasso Laureano¹⁶

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

MODELO



UM JEITO DIFERENTE DE APRENDER CRIANDO JOGOS DE RPG!

Esta obra faz parte da dissertação de mestrado do Programa de Pós Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede da Universidade Federal de Santa Maria de autoria de Rebeca Sasso Laureano sob orientação de Dra. Giliane Bernardi

¹⁶ doutoranda Programa de pós graduação em educação - UFSM, rebeca.sasso@gmail.com, modelocaita.com.br

Olá Aventureiro!

Opa! Vejo que temos alguém interessado em desenvolver jogos de RPG colaborativos! É seu dia de sorte, pois o CAITA serve exatamente pra isso!

O CAITA se trata de um modelo de desenvolvimento de jogos de RPG onde são propostas atividades colaborativas, que abordam cultura visual, invenção de narrativas (visuais, orais, textuais) e game design. Este modelo **não é algo pronto para ser usado**, sendo assim, cada professor-mediador será responsável por criar o seu próprio projeto utilizando alguns caminhos propostos. O nome CAITA é um acróstico às trilhas propostas: conhecer, aprofundar, inventar, testar e avaliar.

Optou-se por trilhas e não etapas, para que se tenha em mente que se trata de *caminhos*. Assim como em uma aventura de RPG podemos escolher nosso próprio trajeto, também este modelo apresenta caminhos possíveis, onde podemos retornar, demorar um pouco mais, avançar com rapidez, encontrar "pedras" e fazer desvios. Cada trilha possui atividades para professores-mediadores e estudantes desenvolverem juntos, de maneira colaborativa, um jogo de RPG de mesa ou um livro-jogo (aventura solo).

Cada professor-mediador e cada estudante se torna responsável pela sua própria paisagem, pelo seu ritmo. **Neste modelo não são definidas sequências rígidas, hierárquicas, engessadas. Cada professor-mediador pode organizar seu projeto da maneira que preferir, tendo como ênfase o processo de desenvolvimento do jogo pelos estudantes.** Aqui, fugimos da replicação de modelos fechados, sem possibilidades de adaptações, com pouco ou nenhum espaço para a invenção. O CAITA não é um projeto pronto.

Ele valoriza diferentes perfis de estudantes, de profissionais e de contextos institucionais, sua potência se dá no desenvolvimento colaborativo do jogo e não no resultado final, se adaptando em muitos objetivos diferentes.

E aí? Gostou? Vamos embarcar nessa jornada?

Como começar

Se você deseja começar um projeto de desenvolvimento de jogos de RPG, mas não sabe por onde, aqui propomos um pequeno caminho!

Tenha uma ideia!

"Quero trabalhar com RPG na escola!", "Quero ensinar sobre outras culturas!" ou "Quero desenvolver um jogo com os estudantes!" é um ótimo começo! Pense no que você gostaria de desenvolver, seus objetivos e como poderia fazer isso. Uma ideia é uma fagulha! Conheça os estudantes, suas necessidades pedagógicas, seus interesses e a instituição em que pretende começar o projeto. O CAITA pode te ajudar a desenvolver essa ideia!

Planeje!

Agora é a hora de conhecer as trilhas do CAITA, fazer seu itinerário, ou seja a unidade de estudo (seu projeto!) e levar para a sua instituição! Se outras pessoas se interessarem você pode transformar em uma proposta interdisciplinar, mas não se preocupe caso não tenha engajamento externo, pense na implantação de seu projeto individualmente com turmas ou grupos. Acredite na sua iniciativa e apresente seu projeto a parceiros e à equipe gestora da instituição em que pretende executar o projeto e....

Mãos à obra!

Todos preparados para desenvolver seus jogos? Mãos à obra! É hora da invenção! O CAITA é uma abordagem com diversas atividades que podem ser adaptadas à sua prática! Junto com os estudantes um jogo será desenvolvido! Lembre-se, como toda boa trilha, serão necessárias muitas pausas para adaptar, apreciar a vista e tomar decisões. Caso tenham esquecido algo no caminho, retornar também é sempre possível.

Compartilhe!

Divulgue seu projeto e valorize a invenção dos estudantes! Faça uma feira na escola, uma exposição online ou presencial. Compartilhe sua experiência com outros educadores e com a comunidade de sua escola. Compartilhar contribui para a democratização do conhecimento e de projetos educacionais transformadores!

RPG na Escola

O que é RPG?

Resumidamente, RPG quer dizer "Role-Playing game" e possui muitas definições, mas a maioria converge ao ponto de que se trata de um **jogo colaborativo de interpretação de papéis que ocorre em um mundo fictício regido por regras específicas**. De acordo com Wizards (2019), a atual desenvolvedora e editora do jogo de RPG *Dungeons & Dragons*, o RPG é um pouco diferente dos jogos de faz de conta, pois possui uma estrutura com regras para contar as histórias e uma maneira de determinar as consequências das ações dos aventureiros.

Quais são as trilhas para o desenvolvimento de um jogo de RPG?

Um projeto inteiro se constitui de cinco trilhas. Cada uma possui um conjunto de atividades passíveis de mudanças e de adaptações, sendo elas: Conhecer, Aprofundar, Inventar, Testar e Avaliar. As adaptações dependem de fatores, tais quais: idade dos estudantes, interesses, necessidades pedagógicas ou socioemocionais, infraestrutura escolar, turno, público-alvo dentre outros. A seguir, uma breve descrição de cada trilha:

- **Conhecer** (*análise e experimentação*): nesta trilha serão propostas as atividades para que o professor-mediador possa **organizar sua prática**, pensando em seus referenciais teóricos, objetivos de aprendizagem e restrições (tempo, local, dispositivos e técnicas, recursos, atitudes e experiências). Para o estudante, é uma oportunidade para que **conheça a si mesmo e ao seu grupo**, questionando suas potencialidades, montando grupos de trabalho. Nesta trilha, também é proposta a **investigação e a experimentação de jogos de RPG**;
- **Aprofundar** (*Investigação, pesquisa e projeto*): nesta trilha serão propostas as atividades de **investigação histórica, social e cultural** em bibliotecas e outros sítios e da tomada de decisões tendo em vista, já a elaboração do projeto de seu jogo. Para o professor-mediador, será o momento de **mediar as investigações**, auxiliar na seleção de material, dar sugestões e propor aprofundamentos. Para os estudantes, será um momento de **visualizar o jogo como um todo** por meio da

elaboração do projeto, **selecionando a mecânica**, o **público-alvo** e de investigar com cuidado as **referências artísticas e culturais** para a invenção.

- **Inventar** (*invenção de imagens, escritos e prototipagem*): nesta trilha são propostas as atividades de **invenção de imagens, de escritos e de regras**. Também é nesta trilha que o grupo elabora como será apresentado o jogo, em que formato ou em que material ele será feito, por meio de **protótipos**. O professor-mediador poderá, então, **mediar as descobertas**, compreender, gerar e intervir em problemas e conflitos, acompanhar e avaliar o andamento das atividades.

- **Testar** (*testagem, reinvenção*): Nesta trilha o professor e os estudantes **jogam seus próprios jogos**, podendo apresentar a outros colegas, **revisitando e revisando** textos, imagens e mecânicas. É importante que neste momento sejam observadas falhas e aspectos que podem ser melhorados. De forma alguma estas falhas devem ser encaradas como alheias ao processo. **O erro e a falha fazem parte da invenção** do jogo e permitem aprendizagens valiosas.

- **Avaliar** (*avaliação do processo, do jogo, do grupo*): Nessa trilha as atividades se voltam para três principais avaliações - do jogo produzido, do próprio processo (professor-mediador e estudante) e das relações com o grupo. Para o estudante, é o momento de **perceber como se deu a aprendizagem por meio do desenvolvimento do jogo**; para o professor-mediador, perceber em como se deu o ensino-aprendizagem e sua mediação por meio do desenvolvimento dos jogos; para o grupo, em como cada um exerce sua função, os pontos fortes e os pontos fracos. Esta avaliação pode ser feita no final de cada trilha ou no final de cada atividade, cabendo ao professor-mediador escolher o melhor momento para repensar as práticas em andamento. O ideal é que o estudante seja avaliado durante todo processo e não apenas ao término de todas as outras trilhas.

Que competências da BNCC o modelo CAITA contempla?

O modelo CAITA pode contemplar os currículos específicos de cada campo do conhecimento e das competências da Base Nacional Comum Curricular

(BNCC), tudo depende da ênfase do educador na proposta do projeto. Algumas delas são:

- **Pensamento científico, crítico e criativo**, podendo exercitar no estudante a curiosidade intelectual, o pensamento crítico, científico e a criatividade.
- **Conhecimento**, podendo auxiliar a valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social e cultural.
- **Comunicação**, podendo utilizar linguagens verbal, verbo-visual, corporal, multimodal, artística, matemática, científica, tecnológica e digital.
- **Diversidade Cultural**, podendo valorizar e ampliar o repertório imagético, histórico e cultural com o conhecimento das diversas manifestações artísticas e culturais.
- **Argumentação**, podendo auxiliar o estudante a argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.
- **Cultura Digital**, explorada no momento em que pode utilizar tecnologias digitais de comunicação e informação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética.
- **Autoconhecimento e autocuidado**, podendo permitir ao estudante conhecer-se, apreciar-se, reconhecer suas emoções e as dos outros, ter autocrítica.
- **Empatia e cooperação**, podendo permitir ao estudante exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.
- **Responsabilidade e Cidadania**, podendo permitir o estudante agir de maneira responsável com si mesmo e coletivamente, com autonomia, responsabilidade, resiliência e determinação.

Dúvidas?

Quem pode participar do meu projeto?

O CAITA pode ser adaptado para crianças, adolescentes e adultos. Nossa sugestão é que o projeto seja utilizado a partir dos anos finais do Ensino Fundamental - lembrando que você pode adaptar as atividades de cada trilha de acordo com a faixa etária do grupo.

Quando devo começar o projeto? Qual o tempo estimado para implementá-lo?

Você pode começar o projeto em qualquer período do ano e pode transformá-lo em uma atividade prática permanente. Sabemos que cada turma e grupo possui um ritmo específico e é sempre importante acompanhar e respeitar esse tempo, sendo assim, as atividades não possuem indicação de tempo, pois cada professor-mediador pode adaptar de acordo com sua realidade. Em termos gerais, imaginamos que o tempo mínimo a ser realizado seja de 12 horas - mais ou menos, algo como 15 períodos de 50 minutos, distribuídos entre atividades específicas para o professor-mediador e estudantes.

Devo realizar meu projeto em horário de aula ou fora dele?

Você decide! É possível incluir as atividades durante os períodos regulares de aulas. No entanto, sabemos que as disciplinas, principalmente de artes, possuem uma carga horária menor em relação a outras. Se você é professor e pretende aplicar seu projeto em uma escola no horário regular, é interessante mobilizar outro professor para que atue em conjunto com você. Ações interdisciplinares são enriquecedoras e podem gerar resultados incríveis! O projeto também pode ser usado no intuito de ampliar o tempo de permanência de estudantes em sala de aula como propostas de educação integral, de oficinas ou de projetos sociais em turno oposto. São muitas as possibilidades e você pode escolher a que se adaptar melhor à sua realidade.

Qual a ênfase do CAITA? Quando vou usá-lo?

A ênfase está no processo de desenvolvimento colaborativo de jogos de RPG pelos estudantes. Você irá usar o CAITA quando quiser elaborar uma unidade de estudo (um projeto!) de desenvolvimento colaborativo de jogos. O CAITA apresenta uma proposta interdisciplinar com as Artes Visuais, sendo assim, as atividades são pensadas colocando em evidência questões relacionadas a Cultura Visual, a invenção de imagens e de si mesmo enquanto produtor de ideias e de visões de mundo. Este projeto não visa o desenvolvimento solitário de um jogo pelo professor-mediador e sim, no desenvolvimento de um jogo em conjunto com outros participantes. É importante também salientar que enquanto processo, esta proposta não visa necessariamente a finalização do produto (jogo). A experiência em si se dá

nos processos individuais e grupais de desenvolvimento, de pesquisa, de tomada de decisões e de problematizações acerca das imagens, dos contextos e de conflitos, caso existam.

O que é uma Unidade de Estudo?

Em uma unidade de aprendizagem (ou Unidade de Estudo) constam os objetivos de aprendizagem, os papéis dos participantes desta unidade (professor-mediador, estudante ou outros participantes), as atividades, a duração destas atividades (você pode ler mais sobre isso na Trilha Conhecer). Sendo assim, a unidade de estudo se trata de um esquema estratégico feito pelo professor, similar ao plano de aula. O CAITA não trás uma unidade de estudo pronta, ou seja, não toma decisões pelos estudantes e pelo professor-mediador. Essa unidade de estudo após elaborada, pode ainda sofrer modificações ao longo do tempo.



TRILHA CONHECER

Nesta trilha, o professor-mediador deverá compreender o modelo CAITA, mapear e adaptar as atividades de acordo com o perfil do grupo, com os objetivos educacionais e da infraestrutura disponível, elaborando o planejamento do projeto. Os estudantes deverão compreender este projeto, as possibilidades dentro dos jogos de RPG e, também, formar seus grupos de desenvolvimento. São propostos, a seguir, possíveis caminhos para que se alcancem estes objetivos, onde o professor-mediador e os estudantes poderão conhecer melhor o CAITA, os jogos de interpretação e, também, a si mesmo e seu grupo de trabalho.

Guia de Trilha

CONHEÇA O CAITA E OS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO

Conheça o CAITA

Conheça os Jogos de Interpretação

Conheça os caminhos para a invenção de um jogo de RPG

ORGANIZANDO O PROJETO

Defina os objetivos de ensino-aprendizagem

Existem limites para a invenção do jogo?

Pense em possíveis restrições

Organizando o projeto



APRESENTANDO O PROJETO

Conheça os Jogos de Interpretação

Jogue com o grupo um RPG que você conheça

CONHEÇA SEU GRUPO

Realizando uma Dinâmica de Grupo

Separando os grupos

CONHEÇA O CAITA E OS JOGOS DE INTERPRETAÇÃO

Professor-Mediador

Isso proporciona: conhecer melhor o modelo CAITA e os jogos de interpretação.

Materiais necessários: papel, caneta, computador, celular, internet para pesquisa.

Conheça o CAITA

Você conhece todas as trilhas propostas pelo CAITA? Conhecer, aprofundar, inventar, testar e avaliar? É importante ter conhecimento do modelo como um todo para que seja feita a organização do projeto.

Conheça os Jogos de Interpretação

Você sabe o que são Jogos de Interpretação? Role Playing-Games? Este é o momento de conhecer a respeito dos jogos de interpretação, suas modalidades, suas variações e as possibilidades para uso em sala de aula. Se possível, procure jogar algum jogo ou conhecer pessoas que jogam. Caso não encontre uma mesa de RPG presencial, procure conhecer algum jogo digital, um fórum ou uma mesa de RPG virtual. No Facebook também existem comunidades de compartilhamento de materiais, regras e informações sobre RPG. É um momento importante, pois, posteriormente, os estudantes também deverão ter conhecimento sobre o que é um jogo de interpretação e suas possibilidades.

Conheça os caminhos para a invenção de um jogo de RPG

Resumidamente, o CAITA apresentará caminhos para a construção de um jogo de RPG. Nestes caminhos os estudantes e o professor-mediador aprenderão principalmente sobre seis elementos: contexto histórico, temática, modalidade, mecânica, regras e cenário para a construção de seus jogos. Não há exatamente um consenso sobre os termos usados no design de jogos de RPG, então neste modelo usaremos os termos a seguir com os seguintes significados:

Contexto Histórico: A pesquisa de referências culturais e artísticas formam uma base para a invenção e reinvenção de si mesmo e do jogo, sendo uma parte muito importante do CAITA. No entanto, nenhuma produção cultural e artística é alheia à realidade histórica na qual foi construída. A investigação de um contexto histórico se faz por meio da investigação de um cenário político, social, cultural e econômico, onde ocorreram determinados eventos ou ideias, ou seja, de uma realidade histórica, um conjunto de características e situações que envolvem determinado grupo de indivíduos.

Temática: não há exatamente um consenso quanto ao termo usado. Alguns chamam de "gênero", "tema", outros ainda de "ambientação". É muito semelhante aos gêneros cinematográficos e aos gêneros literários e pode ser definida como características que dão ao jogo uma estética específica, um plano de fundo e um estilo para a narrativa. Por exemplo, um jogo com o tema "ficção científica" apresentará ciência e tecnologia avançada, como viagens espaciais, universos paralelos, extraterrestres dentre outros. As temáticas podem ser misturadas e modificadas de acordo com o desejo dos autores do jogo, e podem ser baseadas em filmes, séries, livros, assim como o RPG "Dungeons & Dragons" foi baseado no livro "O Senhor dos Aneis" de J. R. R. Tolkien.

Modalidade: as modalidades, aqui, dizem respeito ao formato do jogo, ou seja, em como ele será apresentado ao jogador. No CAITA, são apresentadas duas modalidades de jogo de RPG: de mesa e livro-jogo. O professor-mediador escolherá sozinho ou em conjunto com os estudantes a modalidade do jogo a ser construído.

Mecânica: É a maneira como são implementadas as regras do jogo. Diz respeito aos cálculos de habilidades, de movimentação, ao uso de dados e fichas. Mecânicas podem ser simples ou complexas, formando sistemas. Mecânicas também podem ser adaptadas de outros jogos, sendo aplicadas a outras temáticas e cenários.

Regras: as regras definem os limites dos jogadores dentro do jogo, definem as ações possíveis e impossíveis. As regras dizem respeito ao que pode ser feito e quando serão usadas as mecânicas (por exemplo, jogar os dados) e de que forma isso deve ser feito. Regras também podem ser simples ou extremamente

complexas. Em alguns casos, elas também podem ser modificadas de acordo com a vontade dos jogadores.

Cenário: é o mundo do jogo. Diz respeito ao espaço geográfico, ou seja, as paisagens naturais e culturais, a economia, a política, aos lugares, a fauna e flora, aos territórios, regiões, aos sistemas de organização da sociedade do jogo. O cenário indica qual o papel dos jogadores dentro do mundo e justifica isso por meio de um enredo.

ORGANIZANDO O PROJETO

Professor-Mediador

Isso proporciona: elaborar o plano do projeto, conhecer o papel e o perfil de atuação do professor-mediador e dos estudantes.

Materiais necessários: papel, caneta, computador, celular, internet para pesquisa.

Defina os objetivos de ensino-aprendizagem

Os objetivos de aprendizagem são muito importantes pois garantem ao projeto um sentido, estabelecem metas e critérios para avaliação. Temos, em nossos documentos norteadores (Base Nacional Comum Curricular, Parâmetros Curriculares Nacionais, Diretrizes Curriculares Nacionais, Referencial Curricular dos Estados) inúmeros objetivos gerais contemplados pela atividade de desenvolvimento de jogos de RPG. Neste projeto, o lúdico pode ser integrado à produção histórica, social, artística e cultural, possibilitando a liberdade de imaginar e de ampliar suas percepções sobre outras culturas, sensibilizando seu olhar ao diferente, como outras pessoas viveram e como produziram imagens em seus contextos.

Sendo assim, neste primeiro momento, é proposto que o professor-mediador tenha em mente que a escolha dos objetivos de aprendizagem não deve ser apenas limitada aos conteúdos curriculares e as produções artísticas físicas, como desenhos e recortes com base em um determinado contexto histórico previsto no currículo do ano escolar dos estudantes. É importante que sejam exploradas questões como a diversidade de estéticas culturais, tendo em mente o homem como

um ser histórico e produtor de sentidos e da pesquisa e organização de informações sobre arte e cultura visual, dando ênfase na investigação de revistas, sites, ilustrações, jornais, dentre outros, reconhecendo e compreendendo a variedade de imagens e de produtos artísticos e culturais presentes em diferentes etnias e culturas. O desenvolvimento de um jogo promove observar as relações do homem com a realidade cultural que o circunda, propondo a discussão, argumentação, problematização e compreendendo a arte e a cultura visual de maneira sensível.

Outros objetivos possíveis são relacionados à autoconfiança com relação à produção artística pessoal, promovendo o compartilhamento de produções com respeito ao seu trabalho e de seus colegas. Tais objetivos também são previstos nas diretrizes curriculares do ensino de artes e muitas vezes não são tratados com profundidade no contexto escolar.

No entanto, os conteúdos curriculares, tais como períodos artísticos e históricos, também são importantes neste contexto e devem ser escolhidos de acordo com o currículo escolar e do professor.

Perguntas disparadoras: Qual será o objetivo pedagógico geral de seu projeto? Qual será o conteúdo curricular para a elaboração das atividades? Quais serão as competências exploradas durante este projeto? Como posso preparar os estudantes a buscar conhecimento ativamente mesmo em assuntos que dominam pouco? De que forma o ensino pode se tornar prazeroso e engajador? Como posso criar um ambiente seguro e confortável para a experimentação? Como posso apoiar novas descobertas no campo da cultura visual? Como sensibilizar os estudantes para a ampliação de seu repertório imagético e cultural? Como sensibilizar os estudantes para buscar pontos de contato entre seus conhecimentos prévios e suas pesquisas a respeito de outros povos e contextos históricos?

Existem limites para a invenção do jogo?

De acordo com o objetivo de aprendizagem, você pode delimitar o contexto histórico (geralmente este é mais ligado ao currículo escolar) e as temáticas para o desenvolvimento do jogo. Fazer isso poderá auxiliar o processo de desenvolvimento, trazendo mais riqueza para a pesquisa dos estudantes, aprofundando as discussões nos encontros. O contexto histórico seria um período

de nosso mundo real e pode ser definido como um grupo de indivíduos em um determinado período de tempo, por exemplo: Pré História, Roma Antiga, Grécia Antiga, Idade Média, Era Viking, Grandes Navegações, Período Colonial, Período Republicano Brasileiro, Guerra Civil Americana, Revolução Francesa dentre outros.

A temática é um conjunto de características, o ambiente onde seu jogo será desenvolvido e poderá ser mais próximo do mundo real como o que conhecemos hoje ou completamente ficcional, como por exemplo, os mundos de ficção científica, cyberpunk, fantasia medieval, terror dentre outros.

É sugerido que para o desenvolvimento do jogo, o professor-mediador ou os estudantes escolham apenas um contexto histórico ou contextos aproximados como por exemplo: as antigas civilizações meso e sul americanas como Incas, Maias e Astecas, que costumam ser estudadas em conjunto. Isto facilitará o compartilhamento de informações e os debates entre os estudantes na trilha "Aprofundar".

Sendo assim, há algumas opções para o professor-mediador, que dependem dos objetivos de ensino-aprendizagem e do grupo de estudantes:

Definir o contexto histórico e o tema: O professor-mediador pode levar a proposta totalmente escolhida, como por exemplo: "o jogo de vocês será um jogo de fantasia na sociedade Maia" e limitar a pesquisa dos estudantes a este tema (fantasia) e a este contexto histórico (Era da Civilização Maia).

Definir o tema: O professor-mediador define apenas o tema para o cenário do jogo, por exemplo, "será um jogo pós apocalíptico, após uma grande guerra". Os estudantes, então, deverão selecionar, de acordo com suas preferências, um contexto histórico para a pesquisa. Exemplo: Como seria o planeta, se grande parte dele tivesse sido destruído pelas bombas atômicas na segunda guerra mundial? O contexto histórico seria a segunda guerra mundial.

Definir o contexto histórico: O professor-mediador define apenas o contexto histórico "Egito Antigo" e os estudantes podem escolher um tema que os agrada, por exemplo, cyberpunk. Como seria o Egito Antigo com características de uma sociedade com uma alta qualidade tecnológica e, por outro lado, com uma baixa qualidade de vida?

Escolhas abertas: O professor-mediador apresenta possibilidades e os estudantes definem tema e contexto histórico.

No material auxiliar disponível no site, há uma lista de possíveis temáticas e contextos históricos para o desenvolvimento de jogos com base em problemas ou questões ficcionais. É importante levar em conta alguns aspectos para a escolha deste contexto e tema tais como a idade dos estudantes e os materiais disponíveis para pesquisa.

Outro delimitação interessante, é com relação ao público-alvo, para quem será desenvolvido o jogo. Essa decisão será tomada pelos estudantes na Trilha Aprofundar, mas pode também ser escolhida pelo professor.

Ressaltamos que, enquanto potência inventiva, quanto maior a autonomia dos estudantes em tomar decisões, melhor será. Dessa forma, os estudantes são levados a democraticamente propor diálogos, votações, sendo eles participantes ativos das tomadas de decisões e escolhas para a elaboração do jogo de RPG, de acordo com seus próprios interesses e preferências.

Pense em possíveis restrições

Aqui é necessário investigar possíveis restrições ou empecilhos. Entre outras, exemplificam-se algumas questões: Será necessária internet ou livros? A escola possui livros confiáveis e atualizados ou acesso a internet no local do projeto? Estão previstas paralisações ou feriados no calendário escolar? O local para a oficina é grande o suficiente para o grupo? Caso o projeto seja desenvolvido em horário extraclasse, todos os estudantes poderão se encontrar no local, no horário e na data prevista para os encontros? É necessária autorização dos pais?

Defina um modo de registro e arquivamento de materiais (Portfólio dos estudantes)

A avaliação dos objetivos de ensino-aprendizagem ocorre de forma processual, ou seja, durante todo o período do projeto. Para isto, é indicado que se tenha um registro do que foi feito por cada grupo em cada encontro. Você poderá utilizar registros fotográficos, vídeos ou um diário de campo para registrar o processo, dando início a um portfólio. Este portfólio pode ser feito em uma caixa, em

pastas físicas ou repositórios online. Nele serão arquivadas as pesquisas e os trabalhos feitos pelos estudantes, para que não perca o processo de desenvolvimento. O ideal é que este portfólio permaneça com o professor-mediador, a fim de que os estudantes não esqueçam em casa (podem precisar durante os encontros) ou que possam ser atualizados a distância por meio de fotos ou arquivos digitais.

Organizando o projeto

Neste momento, deverá ser elaborado um mapa de planejamento, onde deverá constar: o título do projeto, o tempo total previsto, os participantes e suas funções (equipe de mediadores e estudantes), materiais e ferramentas necessárias, o espaço onde serão executadas as atividades, as atividades previstas, o registro e o arquivamento dos materiais e sua avaliação. No material de apoio desta trilha é apresentado um modelo de mapa, para definir em cada trilha, cada um destes pontos.

APRESENTANDO O PROJETO

Estudantes + Professor-Mediador

Isso proporciona: Apresentar e conhecer o modelo CAITA; Apresentar, conhecer e jogar jogos de interpretação (RPG).

Materiais necessários: Se possível, slides com fotos de jogos de RPG, livros de RPG, dados, miniaturas etc. Se necessário, computador, smartphone, tablet com acesso a internet.

Conheça os Jogos de Interpretação

Este é o momento de apresentar aos estudantes os jogos de RPG, suas modalidades e suas variações. Dialogue com eles a respeito dos jogos que eles conhecem, dos que já jogaram ou dos que gostariam de jogar. Se possível, mostre imagens dos jogos de RPG adequadas para a faixa etária, mostre livros de RPG, dentre outros. Fale um pouco sobre os elementos (personagens, mecânica, etc) e sobre os papéis (jogador, mestre). Fale sobre como será criar o seu próprio jogo de RPG.

Perguntas disparadoras: Vocês já jogaram algum jogo de tabuleiro, cartas ou digital? Qual o seu favorito? O que vocês mais gostam em um jogo? Vocês conhecem algum jogo de RPG? Conhecem “O Senhor do Aneis”? Sabiam que os jogos de RPG surgiram de jogos de guerra? Sabiam que existem vários tipos de RPG? Sabem qual o papel do mestre? Conhecem outras temáticas de jogos? Vocês conhecem jogos desse estilo?

Apresentando o projeto e o modelo CAITA

Neste momento, o projeto de desenvolvimento de um jogo de Role-playing game e o modelo CAITA serão apresentados aos estudantes tais como as trilhas e suas atividades, o calendário, o sistema de avaliação, o método de portfólio e a maneira que será feito o compartilhamento. Neste momento, também podem ser feitos combinados com os estudantes.

É importante que os estudantes possam acompanhar as informações do projeto e as trilhas propostas pelo modelo CAITA, tendo assim uma visão do projeto como um todo. Isto poderá ser feito em formato de cartaz a ser fixado em algum local no espaço do projeto.

Devem também ser apresentados os objetivos de ensino-aprendizagem definidos pelo professor-mediador e as limitações de desenvolvimento do jogo escolhido. Caso os estudantes sejam os responsáveis por selecionar a temática ou o contexto histórico, neste momento será interessante que o professor faça uma breve explicação sobre algumas opções possíveis ou permita aos estudantes pesquisarem sobre os temas disponíveis para a criação do jogo.

Jogue com o grupo um RPG que você conheça

Jogue um jogo de RPG de mesa ou um livro-jogo (aventura solo) com os estudantes! No material de apoio desta atividade são disponibilizadas algumas sugestões de dinâmicas para jogos RPG.

Você pode também jogar um jogo de RPG eletrônico, por meio de um tablet ou um smartphone (você pode dividi-los em grupos). Outra possibilidade é assistir no youtube vídeos de pessoas jogando jogos de RPG (assista previamente tais vídeos antes de passar aos estudantes).

CONHEÇA SEU GRUPO

Estudantes + Professor-Mediador

Isso proporciona: conhecer melhor as preferências e interesses do grupo, assim como de si mesmo, e formar os grupos de trabalho.

Materiais necessários: papel, caneta, quadro ou cartaz para anotar as respostas das dinâmicas em grupo.

Realizando uma Dinâmica de Grupo

Esta é uma opção para formar grupos heterogêneos organizados de acordo com as potencialidades dos estudantes, sendo uma possibilidade para integrar melhor a turma e dar ênfase nos pontos fortes de cada um. Para o desenvolvimento de um jogo, é necessário um roteirista (responsável pela escrita do enredo e dos personagens), um artista (para desenhar e pensar a parte estética), um designer de nível (o responsável pela mecânica do jogo, pelos cálculos das estatísticas, pela dificuldade dos encontros com monstros e outros personagens), um gerente (o responsável pela organização do grupo) e um pesquisador (para efetuar as buscas de materiais e referências). Estes títulos podem ser colocados no quadro, explicados e, então, podem ser feitas algumas perguntas para que respondam e se encaixem em um perfil.

Perguntas disparadoras: Gosto de escrever e ler? Gosto de pesquisar na internet e no tablet? Gosto de matemática e sou bom em cálculos? Sou inventivo e tenho boas ideias? Gosto de conversar e organizar brincadeiras? Gosto de desenhar e gosto de pesquisar novos desenhos? Gosto de conhecer novas culturas? Gosto de ler histórias de personagens? Gosto de estratégias e de combates? Gosto de procurar problemas e suas soluções?

Um a um, cada estudante escolhe em quais das funções se encaixaria melhor. Caso algum dos estudantes acredite não se encaixar em nenhum perfil, converse com ele a sós sobre o que gosta de fazer ou brincar ou com qual grupo ele se sentiria mais à vontade para trabalhar. É importante frisar que nenhuma dessas atividades serão feitas sozinhas, a construção é totalmente colaborativa, respeitando seus ritmos próprios, no entanto, é importante que as potencialidades de cada um sejam levadas em consideração e que estas preferências sejam valorizadas durante o processo do projeto.

Separando os grupos

É interessante que os próprios estudantes possam organizar suas equipes, tendo em vista que devem ter membros de todas as funções. Caso faltem ou sobrem estudantes com alguma função específica em algum grupo, não há problema. Reforce que todos deverão participar de todas as atividades e que isso não deve afetar o desenvolvimento de seus jogos.

Outra opção para a separação dos grupos é por afinidade. Sabemos que alguns grupos de amigos em uma sala de aula tendem a trabalhar melhor. No entanto, é necessário ter cuidado com essa opção, pois em alguns casos, os grupos podem não dar lugar à inclusão ou à diversidade. De qualquer forma, o professor-mediador deverá ser cuidadoso e responsável pela escolha do critério de separação dos grupos.

Também é possível que o professor-mediador opte por separar estudantes em grupos para a invenção de um único jogo, no entanto, essa opção deverá ser bem organizada para evitar conflitos provenientes de pouca comunicação, visto que todos os grupos devem interagir durante todas as trilhas.



TRILHA APROFUNDAR

Nesta trilha, o objetivo é aprofundar os conhecimentos sobre os jogos de interpretação, buscar referências e selecionar a mecânica do jogo. O professor-mediador será responsável pelo auxílio com ferramentas de pesquisa, sugestão de livros, sites e outros materiais. O estudante será responsável por coletar imagens e outras informações a respeito do período histórico sugerido pelo professor-mediador para a construção do cenário do jogo, das premissas principais deste novo mundo e das histórias que norteiam os personagens do mestre e dos jogadores.

Guia de Trilha

SELECIONE OS MATERIAIS

Selecionando Materiais

Disponibilizando o material para os estudantes

Selecionando o Método de Registro dos Estudantes

Pensando Tutoriais ou Ensino de pesquisa

DEFININDO ALGUMAS COISAS

Conhecendo o público-alvo do jogo

Conhecendo as modalidades

Definindo mecânicas e regras



PESQUISANDO REFERÊNCIAS

Como registrar as referências

Buscando Referências

Compartilhando referências

SELECIONE OS MATERIAIS

Professor-Mediador

Isso proporciona: oferecer aos estudantes fontes confiáveis, adaptadas para sua faixa etária e aprofundar o conhecimento sobre os objetivos de ensino-aprendizagem escolhidos.

Materiais necessários: caneta, papel, computador, celular, tablet, livros, internet dentre outros. Buscando materiais confiáveis

Selecionando Materiais

Neste momento, serão selecionados sites e livros que sirvam de referências para que os estudantes criem os jogos. Buscar referências é uma parte muito importante do processo de invenção e será necessário para que compreendam melhor o contexto histórico escolhido, a temática do jogo a ser criado e pensar aspectos importantes para a escrita do cenário, ou seja, do mundo do jogo. É importante que você tenha em mente algumas das questões a seguir:

Perguntas Disparadoras: Este material possui um acesso confiável? Este material possui bibliografia? Serão indicados filmes? Revistas? Jogos? Sites? Livros? De que forma este material poderá ser acessado? É de fácil acesso? É possível acessar o material pelo celular? É possível copiar ou imprimir este material? O material possui imagens? As imagens possuem boa qualidade? Em que idioma este material está? É possível traduzir por meio de alguma ferramenta digital? Caso seja um livro, é possível levar para casa ou para a sala de aula? O livro está em boas condições e é atualizado? Caso não seja, as informações sofreram mudanças? Estes materiais são adequados à faixa etária dos estudantes? É possível fazer cópias deste material?

Sites de museus de arte, instituições e organizações artísticas costumam ter muitas informações sobre cultura e arte, sites de museus históricos podem conter informações sobre períodos históricos e seus artefatos culturais. Filmes, jogos e revistas também podem ser bons materiais de pesquisa e existem sites específicos com indicações destes materiais. Outra opção válida e interessante, caso o objetivo

de aprendizagem envolve um grupo específico ou temas contemporâneos (por exemplo, agroecologia, imigração, saúde pública etc.), é oferecer uma entrevista ou uma roda de conversa com um membro do grupo em questão. É importante frisar que são possíveis pesquisas informais, tais como redes sociais, manifestações culturais no espaço da cidade, dentre outros.

Disponibilizando o material para os estudantes

Neste momento, algumas questões devem ser feitas, a fim de pensar possibilidades para disponibilizar os materiais para os estudantes:

Perguntas Disparadoras: Será feita uma lista impressa, digital ou um cartaz dos sites/materiais selecionados para pesquisa? Será feito um blog com estes sites? Os sites funcionam nos computadores da escola? Foram feitos testes prévios destes sites ou são links antigos? Caso sejam livros físicos, os livros serão separados na biblioteca ou serão levados para sala de aula pelo professor-mediador? Os estudantes podem levar este material para casa? Como serão os acordos entre os estudantes e os materiais físicos (pode riscar, desenhar, recortar)? Como será o registro destes materiais pelos estudantes (cópia de textos em software de texto, caderno, cartaz, fotocópia etc)? Os estudantes deverão pesquisar sozinhos ou em grupo? Será feita pesquisa em casa? Caso os computadores não funcionem, ou no momento da pesquisa a internet não esteja disponível, existem materiais físicos ou offline para a pesquisa?

Selecionando o Método de Registro dos Estudantes

De que forma será o registro por parte dos estudantes? Caso necessário, o professor-mediador deverá organizar o material previamente. Podem ser usados registros escritos (textos), verbais (áudios) ou visuais (vídeos, desenhos, imagens). Estes materiais devem fazer parte do portfólio dos estudantes e devem estar disponíveis para consulta posteriormente. Cabe ao professor-mediador escolher a estratégia que se adapta melhor ao contexto dos estudantes.

Perguntas disparadoras: Eles irão copiar no caderno ou folhas de ofício? serão feitos desenhos das imagens? Como será o registro de imagens? será possível postar em um blog? fazer um cartaz? uma apresentação em slides por

algum software (Google apresentações, apresentação OpenDocument, PowerPoint, etc)? Fotocópias e impressões serão coladas em um caderno ou colocadas em uma pasta? Serão arquivadas em um site online (Google Drive, DropBox, etc)?

Pensando Tutoriais ou Ensino de pesquisa

Outra questão a ser pensada neste momento, é se há a necessidade de um pequeno tutorial impresso ou um pequeno curso para os estudantes com relação ao acesso, caso seja em ambiente virtual:

Perguntas Disparadoras: Sabem ligar o computador/tablet e abrir o site? Os estudantes sabem realizar uma pesquisa em sites de busca como, por exemplo, no Google? Os estudantes sabem utilizar softwares de edição de texto (Word, LibreOffice, Google Docs, dentre outros) ou é necessário ensiná-los? Há quem os auxilie, caso não consigam abrir os sites? Há computadores suficientes para todos os estudantes? Todas as máquinas possuem acesso à internet? Os computadores travam durante a navegação?

DEFININDO ALGUMAS COISAS

Estudantes + Professor-Mediador

Isso proporciona: aprofundar o conhecimento sobre as modalidades de jogos de interpretação e explorar mecânicas possíveis. Ter informações a respeito das pesquisas posteriores.

Materiais necessários: papel, caneta, quadro ou cartaz para anotar as respostas do grupo sobre as modalidades.

Conhecendo o público-alvo do jogo

Para quem o jogo será criado? Que idade possuem? Como será apresentado o jogo a eles? Caso o jogo seja para os próprios estudantes da turma, é interessante um momento de conversa onde podem fazer considerações a respeito do que gostariam de ver nos jogos, como tamanho das ilustrações, se preferem o texto digitado ou escrito a mão. A idade do público do jogo também precisa se adaptar à modalidade, às mecânicas e aos temas, por exemplo, caso o jogo seja feito para apresentar a estudantes do ensino fundamental I, é interessante que a

mecânica não seja complexa e que a modalidade não envolva grandes blocos de leitura.

Conhecendo as modalidades

Conhecer a modalidade de jogo a ser desenvolvido também vai nortear as pesquisas a serem feitas para o aprofundamento. É sugerido que se pense em duas das modalidades principais: Livro-jogo e RPG de mesa. Elas possuem diferenças que devem ser consideradas na hora do desenvolvimento. Esta escolha pode ser feita pelo professor-mediador ou em conjunto com os estudantes.

Caso a escolha seja feita pelos estudantes, deverá ser apresentada a eles ambas as modalidades, para que escolham de acordo com suas preferências. É possível descrever em um papel, quadro-negro ou projeção as características de ambas as modalidades, pois é importante que os estudantes compreendam a diferença entre ambas para que possam escolher e, posteriormente, fazer as pesquisas para a escrita do jogo. Após o diálogo com a turma, é interessante que apenas uma modalidade seja escolhida. Sabemos que muitas vezes é difícil fazer a mediação em múltiplos grupos e, portanto, uma única modalidade poderia facilitar a mediação e a troca de experiências entre os estudantes.

Definindo mecânicas e regras

Definida a modalidade do jogo, é então escolhida a mecânica e suas regras. No desenvolvimento de jogos, algumas vezes as regras são usadas como sinônimo para as mecânicas, no entanto, nesta pesquisa, optamos por usar a definição de Aki Järvinen (2007), onde as regras contém os objetivos e os procedimentos, regulamentando as ações do jogador, enquanto que as mecânicas produzem efeitos no jogo. As regras ditam quando a mecânica deve ser usada, enquanto que a mecânica diz como o jogador deve executar a ação.

É importante que a mecânica não seja complexa para que a ênfase seja na escrita da história, na pesquisa de referências e na invenção de imagens. Mecânicas complexas, em alguns casos, exigem muito tempo de testagem e podem apresentar muitos problemas relacionados à fluidez do jogo, diversão, interpretação, entre outros.

Os grupos poderão ter mecânicas iguais ou diferentes, tudo depende dos acordos com a turma, do público escolhido e da quantidade de estudantes e de professores-mediadores. Mecânicas diferentes fornecem características específicas para os jogos e, também, possibilidades diferentes de jogabilidade, no entanto, exigem mais do professor-mediador, que deverá auxiliar os estudantes a resolverem problemas, quando necessário.

As regras também podem limitar a criação de personagem por parte dos jogadores e também as ações no próprio jogo. Por exemplo, se o cenário é "fantasia medieval" e ainda não há tecnologia atual, a regra deve proibir que personagens tenham conhecimento sobre tecnologias atuais ou que criem ou usem objetos no jogo com tecnologia atual (por exemplo, internet, lasers, energia elétrica, dentre outros).

Um exemplo de uma regra pode ser "sempre que o jogador quiser fazer uma ação de ataque contra um personagem ou criatura do jogo, ele deve jogar um dado" sendo assim, a mecânica deve se limitar a descrever os critérios para que ação do jogador seja considerada um sucesso ou não.

Caso o professor procure minimizar ou facilitar o tempo desta atividade, ele poderá adaptar uma mecânica já existente ou desenvolver uma e levá-la pronta para os estudantes. Nos materiais auxiliares será disponibilizada uma pequena lista de mecânicas possíveis para Livro-jogo e para RPG de mesa.

PESQUISANDO REFERÊNCIAS

Estudantes + Professor-Mediador

Isso proporciona: pesquisar referências para o desenvolvimento do jogo.

Materiais necessários: papel, caneta, celular, computador, internet, livros, revistas, entre outros (atividades de pesquisa).

Caso necessário, o professor-mediador deverá, antes da pesquisa propriamente dita, aplicar os tutoriais de pesquisa, propostos na atividade "selecione os materiais".

Como registrar as referências

Os estudantes serão apresentados de maneira que deverão recolher as informações dos sites e materiais selecionados anteriormente. É importante que os materiais sejam legíveis e compreensíveis para os estudantes. Também podem ser feitos áudios ou vídeos narrando suas descobertas.

Buscando Referências

Neste momento, é sugerido aos estudantes coletar informações por meio dos materiais já pré-definidos pelo professor-mediador a respeito do contexto histórico e da temática (se necessário) onde o jogo será desenvolvido. Selecionados os objetivos pedagógicos, o contexto histórico e o cenário, este será o momento em que os estudantes ficarão responsáveis pela pesquisa e organização de informações sobre arte, cultura visual, contexto histórico, geográfico e cultural, reconhecendo e compreendendo a variedade de imagens e de produtos artísticos e culturais, de concepções estéticas e modos de vida destes diferentes contextos onde deverão desenvolver seu jogo.

Perguntas disparadoras: Qual a localização geográfica dos moradores deste local? (qual continente? qual região? em que época? em qual período histórico? é uma civilização antiga? qual a localização hoje?); quais os assentamentos (são cidades? vilas ou povoados? colônias? são grupos nômades? seus moradores são livres ou escravos?); qual a tendência econômica, social e ocupacional deste povo? (é principalmente o comércio? se sim, de que tipo? é principalmente militar? existem cargos de prestígio?); qual o tamanho deste povo? (são pequenos ou grandes grupos? vivem juntos ou separados?); como é o governo? (reis? faraós? imperador? príncipes? não há governos? é uma república? um império? possui mais de uma autoridade política? quais? é um governo democrático ou totalitário?); possuem poder militar? (se sim, como atacam? como se defendem?); como é o comércio? (qual sua moeda? quais as rotas comerciais? o que vendem? o que compram? com quem fazem suas transações?); quais os idiomas e dialetos (que idioma falam? é apenas um? possuem escrita?); possuem facções, famílias, clãs ou grupos divergentes? (qual a importância destes grupos? quais suas influências?); qual a locomoção dentro deste lugar? (como é a locomoção dentro da cidade? com

idades vizinhas?); qual é a arte e a cultura? (havia artistas? músicos? atores? quais seus instrumentos? quais linguagens artísticas eram mais populares? pintura? escultura? artesanato? qual o estilo das construções arquitetônicas? quais cores eram usadas? quais as características culturais destes povos? como se vestiam? usavam algum joias ou marcas corporais?); como é a fauna e a flora neste local? (eles possuem importância para este grupo? são considerados importantes para a religião ou comércio? Como os moradores se relacionam com a fauna e flora?); quais os hábitos alimentares? (eles se alimentam de que? existem pratos típicos?); como é a religião? (qual a importância desta religião? são politeístas ou monoteístas? a religião possui um nome? Quais seus rituais? Existe um panteão? são erguidos templos a eles? Existe um registro de lendas e mitologias? quais as autoridades religiosas? Existem festividades religiosas? como a religião se manifesta no cotidiano do povo comum?) Como é a educação? (como as pessoas aprendem ofícios? Existem escolas? professores? existem universidades?)

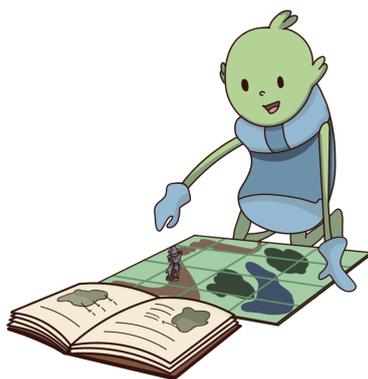
Cada um destes pontos pode ser disponibilizado aos grupos de forma impressa ou explicado em sala de aula para que os grupos possam, em um primeiro momento, pesquisar a respeito. Não é necessário que o jogo siga exatamente as mesmas informações, visto que trata-se de um jogo de ficção, no entanto, é importante pesquisar referências. O professor-mediador poderá também retirar ou adicionar alguns destes pontos.

Uma segunda opção para este momento é deixar que os estudantes pesquisem informações fora do ambiente escolar, trazendo de casa informações e curiosidades para o compartilhamento.

Compartilhando referências

Este é um momento interessante para problematizações. Os grupos podem ter momentos para compartilhar e debater sobre as descobertas, relacionando estes fatos com suas próprias realidades. Uma opção é a roda de conversa, cartaz ou a apresentação de pequenos seminários, onde podem apresentar toda sua pesquisa ou apenas alguns pontos dela, sendo então elaboradas questões como de que forma isso se relaciona com sua vida, quais os pontos de contato com nossa cultura

e realidade, qual a importância de determinado contexto histórico para nossa atualidade, quais suas influências, etc.



TRILHA INVENTAR

Nesta etapa, os grupos irão elaborar o projeto e o desenvolvimento do mundo do jogo. Será o momento de escrita e invenção de imagens, de significados e de (re)invenção das referências pesquisadas. Neste momento, os grupos poderão dividir tarefas ou pensar no desenvolvimento de itens em conjunto. A ideia não é adaptar tal qual é ou foi um mundo já existente, mas (re)inventar histórias.

Uma opção metodológica alternativa para as próximas atividades, é a escrita mediada, que pode ser feita tanto pelo professor-mediador quanto por um colega que assume a função de escriba, ou por meio de softwares de reconhecimento de fala, como o Speech-to-Text.

Guia de Trilha

ESBOÇANDO O JOGO

Esboçando a estrutura do jogo

Esboçando premissas do jogo

INVENTANDO O CENÁRIO DO JOGO

Geografia, Governo, Economia e Sociedade

História

Itens comuns, Tesouros e Criaturas

Personagens

Produções visuais

PROJETANDO O JOGO

Organizando como apresentar as informações

CRIAR UMA AVENTURA OU ENSINAR A CRIAR UMA AVENTURA

Protótipo “Zero”

Protótipo “Um”

ESBOÇANDO O JOGO

Estudantes (grupos) + Professor-Mediador

Isso proporciona: esboçar o que será feito para a construção do jogo.

Materiais necessários: papel, caneta, folhas de ofício, diários de campo e materiais para consulta tais como celular, computador, imagens, etc.

Esboçando a estrutura do jogo

Aqui será proposta a construção de um esboço da estrutura do jogo. Para isso, poderá ser utilizada a tabela proposta em anexo, contendo os principais elementos dos jogos de RPG. Cada grupo deverá estudar os elementos e esboçar como estes serão descritos e organizados no jogo.

Esboçando premissas do jogo

O objetivo pedagógico é aprender mais sobre a cultura de massa, mídias, fake news, propagandas e estética futurista.

A temática escolhida foi o Cyberpunk.

O contexto histórico selecionado é a atualidade no futuro, com uma sociedade dominada por alta tecnologia.

Primeira Premissa: O mundo foi destruído e existe hoje apenas um continente. Neste continente, dividido em grandes cidades, existem pessoas muitíssimo ricas e pessoas muito pobres. As ricas são protegidas por grandes corporações em grandes prédios com imensa fartura de alimentos, acesso a altíssima tecnologia e luxos.

Segunda Premissa: O mundo é conectado às redes. Todos os indivíduos são conectados a uma grande rede de informações, com exceção dos rebeldes.

Terceira Premissa: O alimento é escasso. Não há mais alimentos orgânicos e grande parte dos alimentos tem origem genética duvidosa.

Quarta Premissa: Existe tecnologia de altíssima qualidade, mas ela não é

acessível a todos.

Quinta Premissa: A rede é hackeável. Grande parte dos estabelecimentos e sistemas possuem pontos fracos, mas nem todos sabem disso.

Sexta Premissa: Há um grande conflito. Grandes corporações temem sua dominação enquanto grupos de resistência aumentam nos numerosos bairros que começam a se desenvolver e, para isso, investem pesado em publicidade e fake news para se manter no controle da situação.

As premissas são as leis que definem as regras e que auxiliam na criação das aventuras e do mundo. Neste mundo é necessário definir as leis universais (assim como no nosso mundo temos a gravidade, por exemplo) ou seja, as premissas. Um exemplo completo para esta atividade poderia ser:

INVENTANDO O CENÁRIO DO JOGO

Estudantes (grupos) + Professor-Mediador

Isso proporciona: esboçar o que será feito para a construção do mundo do jogo.

Materiais necessários: papel, caneta, folhas de ofício, diários de campo e materiais para consulta tais como celular, computador, imagens, etc.

Geografia, Governo, Economia e Sociedade

Estes são importantes pontos que devem ser trabalhados em conjunto. São os pilares da construção da história do jogo. Eles podem aparecer de forma direta ou indireta mas devem estar em harmonia com os personagens, com os artefatos apresentados no jogo e com os personagens que protagonizam a história. Eles devem ser descritos com base no que foi pesquisado anteriormente, mas lembre-se de utilizar as pesquisas como referência, como inspiração, sendo assim, podem ocorrer mudanças ou adaptações. Lembre-se sempre de pensar do ponto de vista do jogador e do mestre.

A Geografia diz respeito às paisagens naturais e culturais que constituem o mundo: A história acontece no mundo inteiro, em um continente ou em uma cidade específica? Este local é gelado, coberto de neves e montanhas? Ou fica em uma região tropical com florestas? Que lugares são possíveis encontrar em seu jogo?

Como são as cidades? Povoados? Há subúrbios? A geografia pode também definir as principais atividades econômicas e os principais grupos sociais de uma região.

O Governo define a administração política deste lugar - é um governo feudal, monarquista, imperialista ou outro? matriarcal, patriarcal? O governo é feito por clérigos religiosos ou não? É um governo predominantemente democrático ou autoritário? Como isso se manifesta aos moradores do mundo de seu jogo? Este governo possui exércitos? De que forma protege seus territórios?

A Economia é o que dita a qualidade de vida de um povo e suas atividades de trabalho. Neste ponto podem ser descritas quais são as atividades econômicas exercidas pelos cidadãos e, também, as que podem ser exercidas pelos jogadores. Um exemplo são jogos onde o jogador é um agricultor em busca de uma vida melhor para sua família. Aqui, você também pode definir a moeda e os principais serviços deste mundo. As classes ou profissões também podem ser definidas aqui (por exemplo, caçador, arqueiro, cozinheiro, médico, etc. - o jogador pode escolher uma para seu personagem).

A Sociedade é o conjunto de pessoas que compartilham objetivos e modos de vidas semelhantes. Quais grupos existem neste mundo? Quais suas raças? Que idiomas falam? Existem pobres e ricos ou todos compartilham condições iguais de vida? São divididos por famílias, clãs ou facções? Existem status sociais diferentes para diferentes profissões? Estes moradores compartilham ideologias ou não? Possuem religião? De que forma as crenças influenciam nos grupos? Eles se importam uns com os outros?

História

As histórias contextualizam os jogadores, justificam a narrativa dos personagens do jogo e, também, do personagem do jogador. Possivelmente, o jogador terá de enfrentar alguma situação desafiadora para salvar sua região, para evitar uma catástrofe ou, até mesmo, para sobreviver de uma já em curso. A pesquisa de referências permite ao grupo ter noção dos desafios reais de um determinado povo/nação e, dessa forma, basear-se nisso para a escrita de suas próprias histórias, criando novos heróis e protagonistas, inclusive, pensando em como a história poderia ter sido diferente da que realmente ocorreu.

Após definir os pontos principais da Geografia, Governo, Economia e Sociedade, o próximo passo é escrever a história deste mundo, ou seja, conectar todos os pontos. É uma parte delicada e que exige bastante pesquisa, revisão e cuidado. Algumas das perguntas que podem auxiliar a escrita neste momento são:

De que forma este mundo ou essa região começou a ser povoado? Caso não se saiba, é possível a escrita de uma mitologia (de uma narrativa fantástica) para que se descreva a chegada dos primeiros moradores. Caso tenha sido colonizado, quem foram os primeiros colonizadores? Como chegaram? Os moradores foram receptivos ou violentos? Houve conflitos? Neste local, houve grandes acontecimentos que marcaram épocas, tais como terremotos, furacões e enchentes? Existe um local sagrado, uma festividade anual ou acontecimentos que podem desencadear catástrofes (políticas, sociais ou de saúde)? Este mundo já enfrentou guerras ou está sob ameaça de uma?

Não é necessária uma grande narrativa e os estudantes também podem organizar em forma de contação de história, com o registro em vídeo ou em áudio, no entanto, caso seja desejo dos estudantes apresentar essa história aos jogadores, deverá ser escrita e descrita com mais detalhes.

ATENÇÃO! No caso do livro-jogo, essa ainda não é a história do jogo (os parágrafos que guiam o jogo). Esta será a base para a criação da história, mas ainda não é o jogo em si.

Itens comuns, Tesouros e Criaturas

Itens comuns são itens que encontramos no dia a dia e que podem ser divididos de acordo com seu preço ou com sua dificuldade de aquisição. Podem ser armas, armaduras, vestes, comidas e bebidas, objetos simples, poções, entre outros. Tesouros podem ser moedas, gemas, como, por exemplo, pedras raras, joias ou objetos de arte, que foram criados por um artista ou artesão e possuem importância para a cultura ou história local, ou itens mágicos que possuem funções mágicas especiais. Tais itens frequentemente possuem uma história ou um valor a um personagem.

As criaturas do jogo são as que encontramos no decorrer do jogo e dividem-se de acordo com seu grau de periculosidade e de frequência. Animais podem ser mansos e frequentes, ou terríveis e raros. Em alguns casos, podem indicar perigos ou serem valiosos para a economia local. Criaturas são fontes de histórias e protagonizam muitas conquistas emblemáticas. Um exemplo de criatura valiosa é o dragão, mas cada tipo de fantasia possui as suas próprias criaturas. Podem ser criadas novas criaturas ou adaptadas criaturas já existentes.

Uma sugestão para uma aventura de Livro-Jogo pode ser ter como objetivo recuperar um tesouro, destruir uma criatura ou, ainda, qualquer outro roteiro que o grupo escolher.

Personagens

Quando escrevemos a história, geralmente já criamos alguns personagens, como reis, heróis, bruxas, dentre outros, e eles não podem ser escolhidos como personagens pelo jogador. Chamamos os personagens criados como parte da história, ou para uso apenas do mestre, de “personagens não jogáveis” ou “NPCs”. Sobre estes personagens podem ser descritas sua profissão, história, aparência, seu conhecimento e habilidades. Um personagem ainda pode ter um objetivo e um ideal, um defeito, um vínculo com um objeto ou com outros personagens. Este é o momento de aprofundar as histórias do mundo dando nome a personalidades importantes. Estes personagens estão vivos? São importantes para a história de quem irá jogar seu jogo? Como você pode contar a história deste personagem durante uma aventura para seu jogador? Os jogadores podem ser parentes destes personagens, podem ser seguidores, amigos ou apenas admiradores. Este é um momento muito importante e divertido do jogo! Todos os personagens do mestre devem ter uma história e uma utilidade dentro do jogo e do mundo do jogo, sejam elas simples, como entregar uma mensagem ao jogador, ou complexas, como ter criado a cidade na qual a história se desenvolve.

Produções visuais

Todas as descrições destes elementos podem ser acompanhadas de produções visuais, tais como ilustrações, fotografias, colagens, pinturas, esculturas, modelagem 3D ou qualquer outra técnica disponível. As produções visuais

enriquecem a descrição textual e muitas vezes narram por si mesmas a estética do jogo, sendo dispensável por exemplo, uma narrativa textual a respeito da mesma. Em alguns casos, muitos autores optam por descrever situações e elementos do mundo de forma totalmente visual. Nesta etapa, é importante que tudo seja considerado uma produção visual tais como rascunhos, pequenos esboços, testes de cores, colagens de imagens referenciais, até mesmo narrativas de paisagens naturais e culturais, personagens, objetos, criaturas etc. Este é um momento importante para a pesquisa e desenvolvimento autoral dos estudantes, pois faz parte do processo de desenvolvimento do jogo que, em si, já é um produto. Os estudantes podem dividir tarefas, recriar imagens por meio de releituras ou, até mesmo, mixar produções diferentes em uma só. O professor deve dar sugestões e dicas de técnicas para auxiliar a produção. Mesmo que não seja do ponto de vista técnico, uma produção final, tudo poderá auxiliar o mestre e o jogador a desenvolver melhor em sua imaginação o que foi proposto pelos autores do jogo.

PROJETANDO O JOGO

Estudantes (grupos) + Professor-Mediador

Isso proporciona: projetar como apresentar as informações no jogo.

Materiais necessários: papel, caneta, folhas de ofício, diários de campo e materiais para consulta tais como celular, computador, imagens, etc.

Organizando como apresentar as informações

Tão importante quanto escrever a descrição do mundo (também costumamos chamar isso de LORE) é elaborar a maneira como as informações serão disponibilizadas aos jogadores. No caso do livro-jogo, tais informações precisam ser inseridas no texto do jogo e, no caso de um RPG de mesa, devem ser descritas para que o mestre e os jogadores tenham acesso.

Livro-Jogo: é necessário descrever a mecânica do jogo, ou seja, como funcionam os dados, testes (se houver necessidade de usá-los) e seleção de entradas (o nome dado as alternativas em cada página), um tutorial de como criar um personagem e sua ficha, e a aventura em si, onde serão inseridas as informações da história do mundo, que o grupo produziu. Nesta modalidade, não é

necessário escrever o livro do mestre, pois o narrador da aventura executa esse papel, sendo então muito importante priorizar o desenvolvimento da aventura em si.

RPG de mesa: no desenvolvimento de um RPG de mesa é necessário oferecer material para o jogador e para o mestre. Para ambos, deverá ser apresentada a mecânica do jogo (como funcionam os dados e os testes, por exemplo) e, por fim, a história do mundo, as criaturas, as classes, os itens, dentre outros. É importante lembrar que nem todas as informações precisam ser entregues ao jogador, como por exemplo, a vida dos monstros ou as fichas dos personagens não jogáveis.

No livro do mestre deverá ser apresentada uma aventura pronta ou um guia para que o mestre crie suas próprias aventuras, sendo que, em alguns casos, é possível que sejam oferecidas ambas as opções. As informações sobre a LORE, como a história do mundo, sua mitologia, geografia, dentre outros, e os personagens não jogáveis, também devem ser oferecidos ao mestre. Como ele é o responsável por criar uma aventura para que personagens de outros jogadores participem, ele deverá ter o maior número possível de informações a respeito do mundo do jogo. Em anexo, é possível conferir alguns exemplos de organização, de um livro-jogo e de um RPG de mesa.

CRIAR UMA AVENTURA OU ENSINAR A CRIAR UMA AVENTURA

Estudantes (grupos) + Professor-Mediador

Isso proporciona: criar a aventura para o jogador (Livro-Jogo) ou ensinar o Mestre de RPG a criar uma aventura (RPG de mesa).

Materiais necessários: papel, caneta, folhas de ofício, diários de campo e materiais para consulta tais como celular, computador, imagens, etc.

Inventando uma aventura (Livro-Jogo)

Com base no cenário do jogo inventado, os estudantes deverão desenvolver uma narrativa interativa para os jogadores. Lembre-se da mecânica escolhida para o livro-jogo que, geralmente, é um parágrafo com duas opções de escolha para o jogador, que leva a outro parágrafo com outras opções de escolha. Sendo assim, a narrativa deve contemplar este aspecto.

Ensinando a inventar uma aventura (RPG de mesa)

Neste momento, serão descritos alguns exemplos de aventuras para que o mestre desenvolva as suas próprias. Não é necessário que os estudantes criem/developam uma aventura completa (a menos que queiram), pois o desenvolvimento de um RPG de mesa é mais focado na descrição do cenário do que da aventura em si, já que este papel (narrar e criar uma aventura) é papel do mestre.

Geralmente, livros de RPG apresentam algumas sugestões de aventuras ou um pequeno tutorial de como criar uma.

PROTOTIPANDO

Estudantes (grupos) + Professor-Mediador

Isso proporciona: ter um primeiro contato com o jogo em seu formato final, identificar potencialidades, erros e problemas para a distribuição do jogo.

Materiais necessários: papel, caneta, tesoura, cola, computador, impressora, copiadora, etc.

Protótipo “Zero”

Este momento inclui uma confecção rápida de como será o jogo, quais ilustrações serão necessárias, onde cada elemento escrito será colocado. Este protótipo “zero” não precisa ser digitado ou impresso, a ideia é que seja um esboço inicial feito com rascunhos ou textos escritos à mão. Poderão ser feitos em tamanhos menores (uma versão mini) apenas para ter ideia de onde serão colocadas as informações, quais poderão ser resumidas ou descritas com mais detalhes.

Uma sugestão é utilizar folhas A4 dobradas ao meio. É importante salientar que aqui é possível, por exemplo, tirar cópias das ilustrações para colar nas páginas ou fazer versões menores (rascunho) das ilustrações desenvolvidas anteriormente. Nesta etapa não é necessário demorar-se, pois este protótipo certamente será modificado inúmeras vezes.

Aqui, os jogadores podem jogar essa versão de maneira rápida, prevenindo alguns problemas de prototipagem. Essa fase é importante, principalmente caso o grupo queira digitar o texto do jogo depois. Às vezes é difícil acertar frente/verso do documento, implicando em muitas cópias desnecessárias. Isso facilitará a confecção do protótipo um.

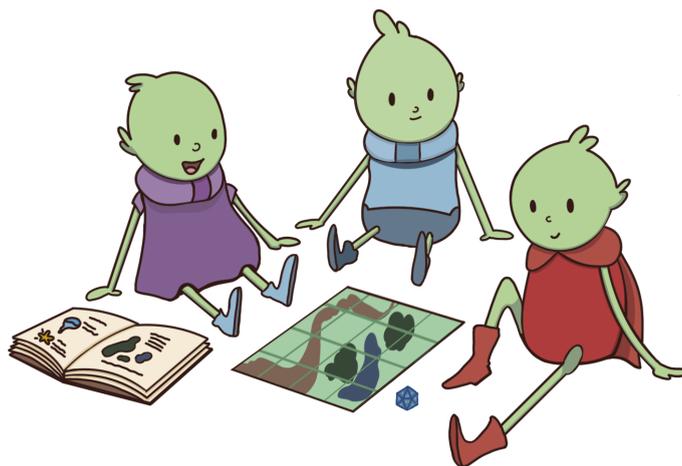
Caso o jogo seja em versão audiolivro, este será o momento de dividir os textos entre o(s) narrador(es) e selecionar as ferramentas de gravação e distribuição aos jogadores (será distribuído aos jogadores pelo Google Drive? Pelo Youtube?)

Protótipo “Um”

Este protótipo será a primeira versão do jogo propriamente dito - ou seja, o que será apresentado ao grupo de jogadores testers de fora do grupo. É importante que esta versão já seja a mais próxima possível da versão final. Os textos devem ser apresentados digitados (se essa for a escolha do grupo) e as imagens devem ser transferidas por meio de scanner ou da diminuição da ilustração original (uma dica: as ilustrações com bordas fortes tem mais qualidade na impressão e na digitalização).

Este protótipo deve ser jogável ou seja, deve ser possível ler as informações e compreender a proposta do jogo. Inicialmente, é desejável que o próprio grupo de desenvolvimento jogue, sem ainda convidar outros jogadores. Esta primeira versão do protótipo provavelmente será modificada após os testes. É possível pausar, perceber erros, fazer sugestões, incluir ou retirar informações.

Caso o jogo seja em versão audiolivro, este será o momento de gravar o jogo, por meio de um celular por exemplo, e também de transferir os documentos para uma pasta ou plataforma online.



TRILHA TESTAR

Nesta trilha, serão testados os protótipos “um” pela equipe de desenvolvimento, confeccionados na etapa anterior, modificando-os conforme necessário. Após isso, com o protótipo já modificado, os estudantes terão a tarefa de apresentar seus jogos ao seu público-alvo. Iniciando com um momento de sensibilização, a equipe de desenvolvimento introduz a proposta de seu jogo, fazendo anotações sobre como foi a testagem, possíveis melhorias e sugestões.

Guia de Trilha

NÓS JOGAMOS!

Jogando o protótipo Um

Modificar o protótipo

ELES JOGAM!

Apresentando o jogo a eles (ao grupo que irá testar)

Eles jogam, nós anotamos!

NÓS JOGAMOS!

Estudantes (grupos) + Professor-Mediador

Isso proporciona: revisar a escrita, a jogabilidade e a mecânica do jogo.

Materiais necessários: papel, caneta, tesouras, cola, computador, impressora (se necessário refazer o protótipo).

Jogando o protótipo Um

O protótipo “um” já deverá apresentar as ilustrações e os textos (ou os áudios já organizados) estando quase próximo do que será apresentado a outros jogadores, ou seja, da versão final do jogo. Neste caso, é desejável que já possa ser impresso ou apresentado de maneira mais organizada. Os estudantes do próprio grupo de jogadores deverão jogar esta primeira versão, apontando possíveis erros e sugestões.

Modificar o protótipo

É uma escolha do grupo apresentar o protótipo “um” para ser jogado ou fazer a versão “dois” após o grupo de desenvolvimento ter jogado. Cada nova prototipagem pode receber um número - para não confundir. Caso o jogo estiver muito difícil ou ainda não seja possível apresentar a outros jogadores (pois não vão entender a mecânica do jogo ou a história), é desejável que se façam mais protótipos, até que o professor-mediador e os estudantes acreditem que o jogo se encontra em um formato adequado para apresentação.

Atenção! Não existe exatamente um momento no qual se possa dizer “agora o jogo está pronto”. Na verdade, como se trata de uma experimentação em desenvolvimento de jogos, é esperado que o jogo, mesmo na sua versão “final”, ainda apresenta problemas de mecânica, erros ortográficos ou informações incompletas. Em jogos digitais chamamos estes problemas de “bugs” e são resolvidos por meio de atualizações constantes dos jogos. É por este motivo que não devemos nos apegar a perfeição. Certamente em algum momento o grupo deverá decidir “parar de mexer” para dar seguimento a próxima fase.

ELES JOGAM!

Estudantes (grupos) + Convidados + Professor-Mediador

Isso proporciona: ter uma visão geral das percepções de outros jogadores sobre o jogo, que poderão apresentar possíveis melhorias ou sugestões.

Materiais necessários: papel, caneta, o protótipo para jogar.

Apresentando o jogo a eles (ao grupo que irá testar)

Deve-se escolher um grupo para jogar o jogo desenvolvido pela equipe. Podem ser um dos outros grupos de desenvolvimento da sala de aula ou pode ser um pequeno grupo de estudantes de outros anos e classes, dependendo de qual foi o público do jogo decidido anteriormente. É importante que, antes de mais nada, seja feita uma apresentação, na qual cada equipe irá apresentar seu jogo.

Esta ainda não é a apresentação final do trabalho, então não há necessidade de uma apresentação formal ou de um grande evento de lançamento, por exemplo. Nesta apresentação devem ser mostrados os processos de desenvolvimento, como os desenhos, versões dos protótipos, dentre outros, a mecânica do jogo, os desafios e as dificuldades. Talvez essa etapa inicial pareça ser uma espécie de avaliação e, de fato, não deixa de ser, visto que a avaliação deve ocorrer durante todo o processo, no entanto, ela é muito importante pois prepara o olhar dos jogadores para a testagem logo a seguir.

Este momento funciona também como uma sensibilização, pois sabemos que alguns estudantes-jogadores podem ser severos em suas sugestões frente ao esforço dos desenvolvedores e, portanto, esse primeiro momento auxilia na construção da empatia, da compreensão de que se trata de um jogo feito por estudantes e não de um jogo profissional desenvolvido por uma grande equipe, com um grande orçamento, e de que este não é o objetivo da proposta.

Eles jogam, nós anotamos!

No caso da testagem ser feita em sala de aula com os colegas de turma, cada equipe de desenvolvimento deverá ter um ou dois representantes para auxiliar os jogadores, enquanto o restante participa de outros grupos de testagem. Esses representantes podem mudar depois de algum tempo, assim como os grupos de jogadores (como um circuito).

Caso o jogo seja jogado com outras turmas, é importante que não fique toda a equipe “observando”, pois pode deixar os jogadores ansiosos ou nervosos em aproveitar a experiência. Cada grupo poderá fazer anotações sobre as testagens assim como os grupos de estudantes-jogadores podem dar suas opiniões e ideias no final da partida (ou no meio dela, caso seja pertinente).



TRILHA AVALIAR

A avaliação é considerada complexa, pois se trata de uma etapa subjetiva e que, muitas vezes, se mistura aos afetos, a percepção de nosso próprio olhar com relação ao que foi desenvolvido. Ainda assim, ela é uma etapa muitíssimo importante, pois a avaliação permite ao grupo perceber seu processo, suas potências e desafios. As avaliações, em um contexto geral, não devem ser feitas apenas no final de todo o projeto, pois são elas que permitem reavaliar o andamento da atividade, corrigir pequenas desavenças e mudar caminhos.

Guia de Trilha

ME AVALIANDO

Avaliando sozinho

AVALIANDO NOSSO JOGO

Questionário do jogo

Avaliando nosso jogo

AVALIANDO NOSSO PROCESSO

Avaliando o Portfólio

Avaliando a equipe

Avaliando com a dinâmica “o que aprendi?”

AVALIANDO O PROJETO

Avaliando minha experiência

ME AVALIANDO

Estudantes + Professor-Mediador

Isso proporciona: avaliar o processo de desenvolvimento pessoal, pontuando os pontos positivos e negativos da experiência.

Materiais necessários: papel, canetas.

Avaliando sozinho

Cada estudante será convidado a pontuar, de maneira oral ou escrita, individualmente, sua percepção pessoal a respeito do processo de desenvolvimento do jogo. Essa é uma avaliação livre e que poderá ser adaptada de acordo com as necessidades e objetivos de cada professor, que deverá escolher alguns critérios para conduzir as respostas dos estudantes, tais como frequência, participação, entrega das suas atividades, diálogo com os colegas, etc.

Uma sugestão para esta avaliação pode ser “escolha uma nota de 1 a 10, que nota você daria? Por quê? Defenda sua posição e narre com detalhes o que fez você escolher essa nota”. Cabe ao professor, no caso de necessidade de uma nota quantitativa, optar ou não em manter o resultado escolhido. Sabemos que, em alguns casos, alguns estudantes optam por colocar notas mais altas ou mais baixas do que realmente apresentaram em sala de aula, em quesitos tais como pontualidade na entrega dos trabalhos, participação, frequência, dentre outros.

AVALIANDO NOSSO JOGO

Estudantes + Professor-Mediador

Isso proporciona: avaliar o jogo após as testagens, perceber e pontuar os pontos positivos e negativos do jogo.

Materiais necessários: papel, canetas.

Questionário do Jogo

A equipe de desenvolvimento poderá responder um questionário com alguns dos pontos a serem avaliados nesta atividade. De acordo com Filatro (2015), por meio deste questionário é possível analisar a qualidade dos conteúdos produzidos, sendo este dividido em 5 dimensões: tecnocientífica, pedagógica, comunicacional, tecnológica e organizacional. Cada uma visa auxiliar o estudante a avaliar o jogo de maneira mais objetiva.

Outro questionário também possível de ser utilizado é do modelo MEEGA+ (Petri, Wangenheim e Borgatto, 2019). Como este questionário é voltado ao digital, podemos adaptar algumas perguntas para o uso no jogo de RPG físico. Os itens para avaliação de jogos neste modelo são: Atenção Focada, Diversão, Desafio, Interação social, Confiança, Relevância, Satisfação, Usabilidade e Aprendizagem percebida. Originalmente é proposto um questionário, mas nada impede que seja feita uma dinâmica em grupo para que todos possam participar. Este questionário também poderá ser usado para auxiliar na próxima etapa desta avaliação. Em anexo estão disponibilizados ambos os questionários, na íntegra.

Avaliando nosso jogo

Cada estudante deverá pontuar as respostas para tais disparadores, já previamente pensados no questionário. A ideia é que se compartilhem as percepções a respeito do jogo. É natural que se misture o afeto e o conhecimento dos próprios desenvolvedores com relação ao conteúdo do jogo. É importante que o professor-mediador incentive os estudantes a fornecerem respostas sinceras com relação ao jogo que foi desenvolvido, sem menosprezar ou diminuir a importância do mesmo. Eventualmente, podem ocorrer comentários de que “não ficou bom pois eu não sei desenhar” ou “não ficou bom porque não tivemos dinheiro e tempo” e isso deve ser problematizado, sendo feitas perguntas, tais como “Por que você pensa assim? Vocês concordam? De que forma poderia ter sido diferente?” dentre outras.

AVALIANDO NOSSO PROCESSO

Estudantes (grupos) + Professor-Mediador

Isso proporciona: avaliar o processo de desenvolvimento do grupo, pontuando os pontos positivos e negativos da experiência.

Materiais necessários: papel, canetas, post-its, cartolina ou outro papel grande.

Avaliando o Portfólio

É sugerido que o portfólio seja aberto no meio de uma roda e analisado pelos estudantes do grupo de desenvolvimento. Este portfólio é o arquivo de pesquisas, textos, versões de protótipos, dentre outras, definido anteriormente e alimentado no decorrer do projeto.

Nesta etapa, os estudantes poderão falar um pouco sobre suas dificuldades, sobre os desafios superados, sobre suas criações antigas. O ideal é que cada estudante possa falar um pouco sobre como foi o processo, de que forma cada imagem foi usada ou não no jogo, quais foram as referências. É um momento para compartilhar um pouco o trabalho entre a própria equipe.

Avaliando a equipe

Neste momento, é sugerida uma avaliação com um sistema "Pró-Contra". Cada estudante deverá pegar alguns papéis ou post-its e enumerar qualidades e ações positivas suas e de seus companheiros em um cartaz escrito "pró", e no cartaz escrito "contra" devem ser enumerados os problemas que surgiram no processo. Os "problemas" podem ser debatidos no sentido de não buscar culpados, mas de pensar de que forma poderíamos ter resolvido isso. Será que este realmente é um problema ou ele surgiu para ajudar a pensar outra questão? É importante salientar a necessidade de gentileza e respeito.

Exemplos de ações: Achei Pró que a Maria organizou o portfólio. Achei contra que atrasamos o prazo da entrega da aventura (Nesse momento o professor pode mediar: Será que os prazos estavam claros? Quem definiu isso?)

Avaliando com a dinâmica "o que aprendi?"

Com todos os grupos reunidos, é sugerido fazer no quadro-negro ou em um grande papel, uma grande linha dividindo o espaço em três partes - início, meio e

fim. Todos os integrantes do grupo deverão falar a respeito do processo de desenvolvimento de seus jogos.

O que sabiam sobre o conteúdo no início, no meio e no fim? No início, podem descrever o que não sabiam sobre o conteúdo ou sobre seus pré-conceitos, como por exemplo: No início eu pensava que o Egito só existia nos filmes e que só tinha múmia... No meio sobre o nós pesquisamos e descobri que o Egito se localiza na África e que realmente existiram múmias, e no final eu descobri muitas coisas como... Esta é uma dinâmica que pode ser divertida e procura demonstrar o processo de aprendizagem dos estudantes de forma mais abrangente que apenas questionários.

AVALIANDO O PROJETO

Professor-Mediador

Isso proporciona: avaliar o processo do professor-mediador, apontando erros e acertos, bem como possibilidades para os próximos projetos.

Materiais necessários: papel, canetas.

Avaliando minha experiência

A avaliação do design instrucional, ou seja, do projeto criado pelo professor-mediador, ocorre durante todo o processo, da primeira à última atividade com a turma. De acordo com Filatro (2009), a avaliação do design instrucional é um “controle de qualidade” e deve ser realizada a tempo de permitir correções de rumo. Ou seja, deve ser feita durante todo o tempo e não apenas no final, para que, caso seja necessário, o professor possa mudar alguma proposta, trocar as atividades ou adaptá-las da melhor forma possível. Para que isso ocorra, é necessário, além das avaliações dos estudantes para com eles mesmos, uma avaliação do professor, da organização de seu projeto. Como proposta, sugere-se retomar o projeto feito na Trilha Conhecer e responder às perguntas disparadoras.

Perguntas disparadoras: Os objetivos de ensino-aprendizagem correspondem às necessidades identificadas na Trilha Conhecer? O fluxo de atividades está de acordo com as trilhas propostas? O cronograma e o tempo das atividades estão (ou foram) adequados ao rendimento apresentado pelos

estudantes ou serão necessárias modificações? As ferramentas usadas e os conteúdos abordados em cada trilha estão (ou foram) auxiliando no alcance dos objetivos de ensino-aprendizagem? Os instrumentos de avaliação que selecionei para os estudantes são adequados para verificar o andamento das propostas? As atividades são engajadoras? A minha mediação tem sido eficaz no sentido de levantar diálogos e estabelecer relacionamentos com os estudantes? Os objetivos do desenvolvimento do jogo são claros para os estudantes? Há alguma recompensa oferecida aos estudantes além de notas e do produto finalizado?

Shakespeare na face do dado: reescritas dramáticas na sala de aula de língua inglesa

Laura Ribeiro Araújo¹⁷

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

A atividade a seguir destina-se à disciplina de **Língua Inglesa** para turmas de nível A2-B1 a partir das definições do Quadro Comum Europeu de Referência para Línguas (CEFR), permitindo, porém, sua fácil integração com conteúdos oriundos de disciplinas como **Redação, Literatura, Língua Portuguesa e História**. Com essa atividade, alunas e alunos são convidados a refletir sobre o universo teatral e ficcional criado por William Shakespeare e, a partir de sua imersão na narrativa, transformá-lo com base em sua própria leitura da obra.

Toda a atividade é pensada em sessões: assim como em uma partida tradicional de RPG, é interessante que a professora ou professor distribua a história da peça em sessões (atos) a serem jogados ao longo do semestre letivo. Isso porque entre as sessões as alunas e alunos terão tempo de refletir sobre o personagem criado, sobre o conteúdo aprendido e, mais importante, sobre o repertório de vocabulário e gramática que estão construindo para resolver os problemas propostos pela mecânica de jogo. Além disso, é interessante que, ao final de cada sessão, a pessoa responsável sugira atividades de casa que combinem tanto o conteúdo visto na semana quanto a aventura que vem sendo narrada paralelamente nas sessões.

O sistema utilizado nessa atividade é uma adaptação de *Lasers & Feelings*¹⁸, de John Harper, disponibilizado sob a licença de atribuição CC BY de *Creative Commons*, a qual permite a readaptação da obra para todos os propósitos, inclusive educacional. Ao final do texto você encontra um exemplo de como adaptar *Romeu e Julieta* para suas aulas juntamente do material necessário para impressão.

¹⁷ Mestra em Literaturas de Língua Inglesa pela UFMG, lauraribaraujo@gmail.com

¹⁸ HARPER, John. *Lasers & Feelings*. Disponível em: <https://johnharper.itch.io/lasers-feelings>

|  Plano de Aula | | |
|---|---|----------------|
| Identificação | Disciplina | Língua Inglesa |
| | Série | Sétimo ano |
| Conteúdo | <i>Simple Present</i> <i>Present Continuous</i> <i>Simple Past</i> <i>Giving Directions</i> <i>Describing people, objects and places</i> | |
| Duração | 30 minutos por sessão. Recomendado dividir as peças em uma média de 3 a 5 atos, sendo um ato por sessão. | |
| Objetivos | Estímulo à prática colaborativa; Autonomia na resolução de conflitos; Reflexão crítica literária; Socialização na sala de aula; Expressão criativa; Revisão e fixação de conteúdos A2-B1; Prática oral do idioma. | |
| Metodologia | Modelo centrado no aluno com metodologia descrita ao longo do arquivo | |
| BNCC | EF07LI01, EF07LI02, EF07LI03, EF07LI11, EF07LI12, EF07LI15, EF07LI18, EF07LI23 | |
| Número de participantes | 3 a 6 por grupo | |
| Recursos | Modelo de ficha de personagem | |
| | 1 dado de 6 faces para cada grupo | |
| | Lápis e papel para anotações | |
| Avaliação | Avaliação formativa, comparando evolução de participantes a partir de presença em jogo, contribuição para debate e realização de atividades de casa. | |
| Referências | <i>Lasers & Feelings</i> , de John Harper | |

PRÉ-JOGO

Como nessa atividade alunas e alunos serão convidados a transformar o universo narrativo de uma das peças de Shakespeare, é essencial que haja um período de preparação prévio à atividade em si. A escolha da peça a ser trabalhada deve partir não só da consideração dos aspectos particulares da turma, mas também do universo de referências presente na sala de aula. Peças como *Romeu e Julieta*, *Sonho de uma Noite de Verão*, *A Megera Domada* e *Hamlet* podem já figurar na bagagem dos alunos por meio de adaptações para outras mídias como telenovelas brasileiras, quadrinhos, jogos de videogame e filmes de animação, sendo, então, um ponto de partida possível de ser considerado. Não só isso, projetos como *Shakespeare Lives*¹⁹ do British Council oferecem material de introdução às peças de Shakespeare com atividades e vídeos adequados a diferentes faixas etárias.

Assim, escolhida a peça, é essencial que ela seja apresentada, discutida e questionada juntamente da classe. Sugere-se a introdução de material adequado à idade média da turma e que ofereça reinterpretações da peça, como, por exemplo, livros infanto-juvenis, quadrinhos, animações, vídeos de introdução à peça²⁰ disponíveis online etc. Os principais conflitos, as possíveis soluções e a possibilidade de transferir as disputas trabalhadas para o universo particular das alunas e alunos deve aparecer nessa etapa que antecede o jogo como um modo de despertar no aluno a possibilidade de transformar e reescrever a narrativa a seu próprio modo.

O JOGO

Como já dito, o principal objetivo é que alunas e alunos reflitam, questionem e se vejam capazes de transformar universos literários postos como cânone dentro

¹⁹ *Shakespeare Lives* para Crianças no British Council, disponível em:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/category/topics/shakespeare> Acesso em: 20 abr. 2024

²⁰ A CliffsNotes, por exemplo, produz vídeos de resumo de peças como MacBeth, Hamlet, Júlio César, Sonho de uma Noite de Verão, Otelo e Romeu e Julieta em formato de animação e que podem ser encontradas na plataforma *Youtube*. CLIFFSNOTES. Direção de Josh Faure-Brac e Dustin McLean. Estados Unidos da América: CliffsNotes, 2011. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLEPqjVqiSLdLJwHhYnf4UdVDDmehjCUE1> Acesso em: 10 abr. 2024.

da literatura de língua inglesa ao mesmo tempo em que praticam as estruturas gramaticais e tópicos de conversação comuns aos níveis iniciais e pré-intermediários. Assim, após a apresentação da peça escolhida, é hora de explicar aos alunos as principais regras do jogo.

Montando a ficha de personagem

O primeiro passo é a construção da ficha de personagem, a qual conta com 4 elementos principais (ver Figura 1): Retrato do personagem (1), Nome do Personagem (2), Número da Sorte (3) e Inventário de Itens (4). O retrato do personagem deve ficar livre para que alunos se reinventem como desejarem: fotos, colagens e ilustrações cabem nesse espaço de acordo com a dinâmica da sala de aula. Caso haja espaço, é possível convidar as jogadoras e jogadores a prepararem a descrição do retrato com termos em inglês. O nome escolhido para a personagem, bem como os pronomes pessoais, pode acompanhar o retrato na parte inferior da imagem escolhida.

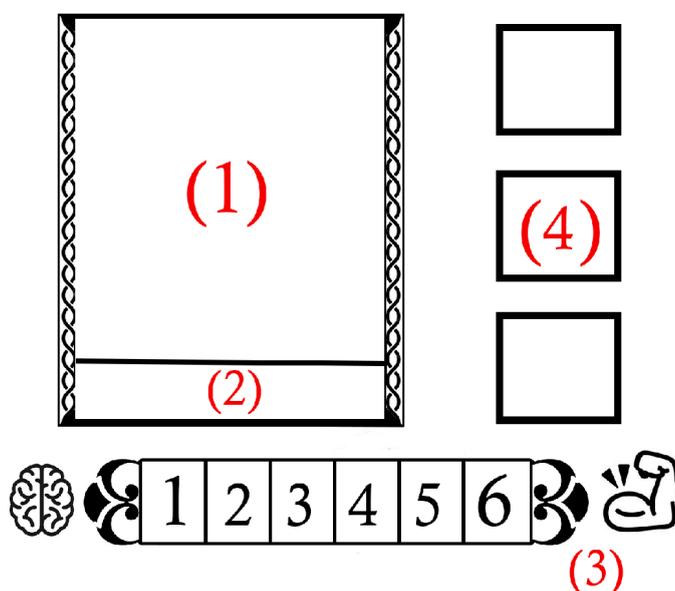


Figura 1. Template de Ficha de Personagem numerado

O número da sorte (3) é a principal mecânica desse sistema e única variável para decisões que dependam do dado. Observe que na ficha existem dois extremos: à **esquerda** temos o extremo da lógica, racionalidade e persuasão na

resolução de desafios, já **à direita** temos o extremo focado no uso de força, precisão e agilidade para o mesmo fim. Nessa etapa é importante que os alunos compreendam as diferenças: Na eventualidade de encontrarem uma porta trancada, por exemplo, há infinitos modos de abri-la, seja pelo uso da força (extremo direito) quanto pelo uso de um grampo na fechadura (extremo esquerdo). O sucesso dessa empreitada dependerá, principalmente, da escolha do número da sorte: um personagem dependente de força terá o número da sorte mais baixo, já um personagem dependente de lógica terá um número da sorte mais alto. Funciona do seguinte modo:



Figura 2. Exemplo de ficha com número da sorte 3

Na Figura 2 Temos um personagem que escolheu o número 3 como seu número da sorte. Isso significa que, ao encontrar um desafio que necessite do dado (ao critério do narrador), tirar o número 3 sempre trará sucesso, afinal de contas, **esse é o seu número da sorte**. A escolha do número 3, porém, deixou o personagem com apenas 2 números do lado da lógica e 3 números do lado da força. Ao encontrar a porta trancada, caso a jogadora ou o jogador decida arrombá-la com o uso da força, será necessário que os números 3, 4, 5 ou 6 apareçam na face do dado para que tenha sucesso. Nessas condições, tirar 1 ou 2 traz uma falha imediata. Caso a pessoa opte por abrir a porta com um grampo, o que requer certo nível de destreza, será necessário que tire os números 1, 2 ou 3 para que obtenha sucesso. Assim, a escolha do número da sorte define a possibilidade de sucesso em qualquer decisão dependente do dado.

A utilização do dado, é importante frisar, deve aparecer em situações chave que possam alterar o curso da história ou trazer a realização de feitos não ordinários. Não há a necessidade de rolar um dado para abrir uma porta destrancada, a menos que haja um impeditivo para essa ação. A porta está destrancada, mas há alguém do outro lado segurando a maçaneta? Talvez um dado possa ajudar na resolução, mas ele só deve ser evocado caso a pessoa

responsável pela narração já tenha uma alternativa para a falha na rolagem. É importante que o pedido de rolagem de dado já antecipe resultados: se falhar, o que acontece, como a história seguirá, quais caminhos alternativos podem se abrir? Se der certo, o que muda? Uma falha no dado não significa que a história está estagnada, mas que consequências narrativas emanarão da não-realização da ação proposta pela personagem.

Por fim, o inventário de itens aparece na ficha com o objetivo de guardar eventuais objetos encontrados na narrativa que sejam úteis na resolução do conflito proposto. Aqui é possível que a professora ou o professor opte por distribuir itens aleatórios relativos ao vocabulário aprendido na unidade, ou mesmo dados extras que substituam as rolagens sem sucesso (reduzindo o nível de frustração da turma, a depender de suas características particulares). Do mesmo modo, é possível que os próprios estudantes escolham objetos com os quais queiram iniciar a partida, sendo perfeitamente plausível que troquem entre si esses objetos (que devem ser registrados no quadro para melhor organização).

Começando a partida

Montada a ficha das jogadoras e dos jogadores (que por si só já é um evento na sala de aula!), é hora de começar a partida. Após a escolha da peça a ser utilizada, é importante que, por conta do limite de tempo, a professora ou o professor faça a opção por um ato / cena da peça sobre a qual as(os) jogadoras(es) devem atuar. Por exemplo, caso a opção tenha sido por Romeu e Julieta, é possível selecionar diferentes cenas para diferentes grupos, como, por exemplo, a cena do baile em que os protagonistas se encontram, do conflito que leva à morte de Teobaldo ou mesmo a cena que encerra a tragédia entre os jovens apaixonados.

A apresentação da cena escolhida deve ser acompanhada da proposição do desafio: o que as personagens pretendem fazer? Todos concordam em uma linha de ação (não há perigo em haver discordâncias!)? Como mudar a resolução da cena? Como a peça seguiria a partir daquele momento? Os questionamentos devem convidar as personagens recém-criadas a integrar o universo shakespeariano e a transformá-lo a partir da dinâmica do RPG. O jogo de RPG é, antes de tudo, um jogo de diálogo e, na sala de aula, é importante que o docente esteja atento para a dinâmica professor-aluno e como ela afeta os modos de

participação no jogo: é hora de convidar os alunos e as alunas a construir de maneira coletiva, não há jogo sem jogadores.

Integrando o conteúdo de língua inglesa

Apesar da partida acontecer em uma aula de língua inglesa, a depender do perfil da turma, não é necessário que toda a narração e participação dos alunos se faça exclusivamente em inglês. Aqui, o papel do docente-narrador entra também como mediador de ambas as línguas: é possível realizar toda a narrativa em inglês? Realizar a narração em dois idiomas (português e inglês), tanto como tradução simultânea, quanto como mistura de ambas as línguas, é uma alternativa para turmas que ainda demonstrem insegurança na livre manipulação do idioma. Assim, uma inserção gradativa da língua, uso de tradutores, dicionários, gestual e imagens pode acrescentar nesse momento de interação para a prática comunicativa em sala de aula.

No momento de propor a ação do personagem, recomendo que haja um sistema de benefício de rolagem de dado a partir do uso da língua inglesa. Se, no momento de abrir uma porta, o aluno não consegue fazer a descrição da ação em inglês, por exemplo, ele não deve ser punido. Em lugar disso, ofereça, no caso de uma falha, a oportunidade de segunda rolagem caso o aluno consiga formular a sentença em língua inglesa, tendo à sua disposição não só as ferramentas mencionadas anteriormente (Dicionário, internet etc.), mas também o apoio de seus colegas de classe que também jogam.

Uma outra alternativa é preparar de antemão desafios relativos ao ato em jogo que tomem como base o vocabulário aprendido na unidade e antecipando possíveis interações de personagens e o universo ficcional. Essas atividades podem substituir o uso do dado e convidar os participantes a, colaborativamente, resolver uma questão com o uso do idioma aprendido. Tome por exemplo uma partida que leve a peça de *Romeu e Julieta* como cenário e que inicie na cena do baile em que Romeu vê Julieta pela primeira vez: caso um(a) jogador(a) diga que vai interagir com Romeu, ou mesmo com Julieta, é possível desafiá-lo a encontrar a personagem em meio a vários outros a fim de verificar se sua proposta terá sucesso. Veja a figura abaixo como exemplo para essa atividade.



Figura 3. Exemplo de imagem para atividade

Fonte: pikisuperstar / Freepik.com

Ao apresentar para a turma a Figura 3, o narrador/docente seleciona um dos personagens para representar Julieta e oferece três oportunidades para que o grupo a encontre em meio às opções disponíveis. Os participantes devem elaborar perguntas possíveis de serem respondidas com “sim” ou “não” que possibilitem a exclusão das personagens até o ponto em que ela seja identificável, como:

- “Is Juliet’s hair long?” (O cabelo de Julieta é longo?)
- “Does Juliet have bangs?” (Julieta tem franja?)
- “Is Juliet wearing blue?” (Julieta está vestindo azul?)

Considerando que escolhi a terceira personagem como Julieta, as respostas seriam “sim”, “não” e “não”, o que eliminaria as outras opções e permitiria aos alunos acertar a personagem e ter sucesso em sua ação.

Ainda nessa cena é possível pensar em atividades que envolvam vocabulário de comida, de apresentação pessoal, de descrição de roupas e cores, dentre outros. Essas atividades, para além do jogo de interpretação, funcionam como meio de integrar ao jogo e à narrativa aqueles participantes que encontrem alguma dificuldade na manifestação autônoma de sua personagem durante as partidas, servindo como aquecimento e permitindo que todos se sintam mais confortáveis com o formato de jogo em questão.

PÓS-JOGO

O encerramento do jogo é dependente não apenas do tempo disponível em aula, quanto do tipo de desafio decidido pela(o) docente com base no universo ficcional de sua escolha. Independente do momento escolhido para a finalização da

partida, é essencial que haja uma atividade de reflexão da narrativa performada pelos alunos. Quais mudanças foram trazidas? Como elas impactam no cenário original de Shakespeare? Quais as impressões dos alunos com relação ao resultado narrativo gerado coletivamente? Essas perguntas podem motivar uma nova sessão para a continuidade da narrativa que vem sendo construída, mas o mais importante é que o grupo dê conta do seu potencial criativo na construção e reconstrução narrativa ao manipular um idioma estrangeiro, mesmo quando partindo de clássicos da literatura.

O processo de avaliação entra, então, nessa observação da participação: ao adotar uma postura formativa, é essencial que a(o) docente foque na evolução das(os) alunas(os) na narrativa. A(o) estudante está participando? Está conseguindo utilizar o idioma aprendido em sala e as estruturas da língua para resolver problemas e se comunicar? Está se esforçando para estar presente na narrativa e sugerindo alternativas para a história que é contada? Para além da participação, a avaliação pode levar em conta também atividades específicas para o pós-jogo. Após o final de cada sessão é ideal que haja uma atividade de casa que integre tanto o conteúdo visto em sala via material didático adotado pela instituição de ensino, quanto os próximos atos que devem introduzir a sessão seguinte.

ANTECIPANDO SOLUÇÕES

- Caso o grupo de alunos seja grande, é possível dividir a turma em grupos menores e conferir a um estudante de cada grupo o papel de narrador, cabendo à professora o papel de moderadora dos grupos.
- É possível preparar fichas de personagem de antemão utilizando personagens da própria trama escolhida. Alunos que não se sintam confortáveis criando seus próprios personagens poderão utilizar de fichas prontas.
- Em lugar do dado de seis faces é possível utilizar cartas de baralho ou aplicativos de dados no smartphone para as rolagens de números.
- A depender do perfil da turma, é recomendado que hajam subdivisões de grupo dentro do grupo em jogo, ou seja, em vez de todos os jogadores estarem presentes em uma mesma cena, que sejam feitos trios ou pares e que estes sejam colocados em situações diferentes dentro da mesma sessão. Assim é possível equilibrar a participação de daqueles mais ou

menos extrovertidos sem que ninguém seja desassistido no curso da narrativa.

- Existem várias maneiras de lidar com resoluções mirabolantes propostas pelos participantes, e cabe à professora decidir por uma alternativa que converse com o perfil da turma. Propostas que fujam da dinâmica do cenário podem evocar a utilização de dois dados. Por exemplo: há uma porta fechada em *Romeu e Julieta* e uma aluna propõe abri-la com um trator. Não havendo tratores na Verona do século XV, cabe à professora ou negar a solução, ou solicitar que a aluna proponha uma explicação lógica para o aparecimento de tratores naquele contexto. A aceitação da explicação pode tanto partir de votação, quanto da utilização de dois dados (ambos precisariam obter resultado de sucesso a depender do número da sorte escolhido pela aluna). Do mesmo modo, é possível que na sugestão de um trator para a abertura da porta, e no resultado positivo na rolagem do dado, a professora julgue necessário trazer consequências para o universo narrativo: a aluna trouxe um trator, mas como ele se moveu pelas ruas estreitas da cidade? Quem operou a máquina? Como outros participantes da história lidarão com a presença do veículo? Essas alterações no cenário podem ser alertadas de antemão, oferecendo à aluna a possibilidade de alterar sua proposta antes da verificação com o dado.

EXEMPLO: ADAPTANDO ROMEU E JULIETA

Pré-jogo

Antes do início do jogo, é importante que haja uma discussão entre jogadores sobre o rumo que a história tomará. Para *Romeu e Julieta*, temos um grupo de jogadores que decide colocar um ponto final no conflito entre as famílias. Esse primeiro acordo garante que estejam todos alinhados para as decisões que deverão ser tomadas a partir da primeira sessão.

Assim, decidido o rumo da história, divide os jogadores entre as casas principais: Capuleto, para aqueles que decidirem ficar ao lado da família de Julieta; Montéquio, para aqueles que decidirem ficar ao lado da família de Romeu. Esse alinhamento garante vantagens e conhecimentos específicos sobre as casas e pode ser útil ao longo da história.

Nesse jogo, personagens das famílias de Capuleto e Montéquio juntam-se com o objetivo de cessar o conflito que vem causando guerra e destruição na cidade de Verona. Juntos, os personagens buscarão meios de auxiliar Romeu e Julieta como símbolo dessa união entre ambas as famílias.

Para essa adaptação, decidi implementar um sistema de reputação bem simples e que pode auxiliar na resolução do conflito. Funciona assim: para cada ato resolvido sem conflito violento, o grupo soma (+1) em sua reputação. Caso contrário, perde (-1) também dessa variável. Se, no terceiro ato, o grupo contar com reputação positiva, será possível obter vantagem com um dado extra na resolução dos conflitos finais.

Antes de iniciar a sessão, sugiro a entrega de um **dever de casa** que conste no preenchimento da ficha e na redação de uma carta de cada personagem se apresentando. Peça que as alunas e alunos descrevam o personagem fisicamente, bem como a personalidade e objetos que venham a carregar consigo. Essas informações podem motivar as interações de personagens não jogáveis com os personagens dos jogadores.

PRIMEIRA SESSÃO – ATO 1

“Two important families, here, in Verona, where our story happens... These two families are sworn enemies, and now, there is blood on the streets.”

O conflito entre Capuletos e Montéquios parece escalar cada vez mais. Na última semana houve uma briga generalizada entre membros importantes de cada família. Teobaldo, dos Capuleto, e Benvólio, dos Montéquios, trocaram golpes de espada no centro da cidade de Verona. O conflito só cessou quando o príncipe em pessoa decidiu intervir. Para reduzir a violência na cidade, foi decretado que todo aquele que perturbar a paz de Verona será punido com a morte.

Enquanto isso, a senhora Capuleto decide celebrar a vinda de Paris, futuro noivo de Julieta, com um baile à fantasia. Todos estão convidados, menos os Montéquio. Apesar disso, Romeu e seus amigos decidem entrar de penetra na festa.

Personagens não-jogáveis na cena

Senhor e Senhora Capuleto: Pai e mãe de Julieta e responsáveis pela família Capuleto. São personagens orgulhosos do sangue que carregam e não suportariam a presença de Montéquios em sua festa. A senhora Capuleto, em especial, age de maneira protetora com relação à sua filha, e tem interesse no casamento dela com Paris.

Paris: Pretendente de Julieta. Um homem de mais idade e muito rico. Exibe uma presença pomposa, mas na verdade tem bastante insegurança. Está na festa para cortejar Julieta, mas não consegue se enturmar com ninguém ao seu redor.

Teobaldo: Primo de Julieta. Uma pessoa de temperamento violento e com pouca paciência. Age de maneira protetora com tudo que se relaciona com sua família.

Romeu: Um jovem romântico que ainda sofre pela última rejeição que sofreu de sua amada. Está na festa com outros amigos, mas sente-se ansioso para ir embora, pois sabe do risco que é ser intruso em uma festa dos Capuleto.

Julieta: Uma jovem determinada a não se casar com Paris, seu pretendente. Está na festa a contragosto, buscando maneiras de evitar o pretendente. É no geral bem extrovertida e fácil de se comunicar.

Ambiente

Peça para os jogadores do lado dos Capuleto descreverem, em inglês, o ambiente da festa. Palavras como “*grand, luxurious, impressive, amazing, empty, boring, crowded*” podem ser sugeridas nesse processo. Para os jogadores do lado dos Montéquio, peça que descreva como entram na festa. Caso precise de complicadores, é possível que os jogadores dos Montéquio só consigam entrar pela porta da frente com convites.

O jogo

Nesse primeiro ato testemunhamos o fatídico encontro entre Romeu e Julieta. O amor à primeira-vista é um dos elementos que compõe o fato trágico da peça. O encontro entre os dois eventualmente acontecerá, e cabe aos jogadores garantir que ambos tenham um tempo para conversar.

Objetivo principal: garantir o encontro entre Romeu e Julieta nessa festa.

Complicadores: Os personagens não jogáveis continuarão a tentar impedir esse encontro.

Desafios: para cada jogador, ou duplas de jogadores, é importante oferecer um desafio relativo ao vocabulário utilizado na unidade estudada em sala de aula. Algumas sugestões incluem: jogadores do lado de Montéquio podem tentar descrever Julieta para outros personagens na tentativa de encontrá-la (e o mesmo vale para jogadores de Capuleto que buscam encontrar Romeu), jogadores podem tentar retirar Teobaldo de cena simulando alguma situação de conflito que chame a atenção do personagem, e jogadores podem tentar distrair os outros personagens com feitos dignos de atenção.

Resultados: Romeu e Julieta obrigatoriamente se encontram durante a cena.

Caso os jogadores tenham conseguido mediar esse encontro sem conflitos, registre um aumento da popularidade dos Montéquio em meio aos Capuleto, e vice-versa. Caso algum conflito violento tenha ocorrido, registre que as famílias estão ficando mais desconfiadas umas das outras.

Dever de casa: Ao final da sessão, explicar para os jogadores que a sessão seguinte contará com um encontro do casal e que será responsabilidade dos jogadores decidirem pelo local ideal. Peça que cada jogador escreva um bilhete curto apresentando sua ideia de local de encontro, descrevendo-o rapidamente e apresentando pelo menos uma justificativa para tal. O local pode ser sorteado no dado na sessão seguinte dentre as propostas apresentadas.

| Quadro de Reputação – ATO 1 | |
|--|------------------|
| Situação | Reputação |
| Encontraram Romeu ou Julieta a partir de suas descrições | +1 |
| Sem conflitos verbais ou físicos | +1 |
| Combate em cena | -1 |
| O casal se encontra graças ao auxílio dos jogadores | +1 |
| Personagens falham ao tentar distrair os convidados | -1 |
| Teobaldo presencia o encontro do casal | -1 |

SEGUNDA SESSÃO – ATO 2

“The Capulet ball is now the talk of Verona. Everyone is curious about the party, and people are now gossiping about it at each corner. Marriage is also a popular topic right now.”

Andando por Verona é possível perceber que o baile dos Capuletos é o assunto do momento. Boatos de que Montéquios haviam entrado e penetrado na festa do ano começam a circular, e fofocas são tecidas, aumentadas e exageradas pela cidade. Isso faz com que a senhora Capuleto aumente a segurança de seu território e coloque guardas circulando pela região.

Do lado dos Montéquios a fofoca traz bastante alvoroço, e a senhora Montéquio decide buscar um casamento de aliança para fortalecer seu território. Novas pretendentes começam a chegar na cidade.

Personagens não-jogáveis na cena

Senhora Capuleto: Mãe de Julieta. Está apreensiva pelos rumores de Montéquios em sua festa, e decide acelerar o noivado da filha. Está apreensiva e não quer arriscar perder influência.

Senhora Montéquio: Mãe de Romeu. Uma mulher afável que busca uma esposa que traga recursos financeiros para o território. Adora Romeu e é facilmente convencida quando o assunto é o próprio filho.

Paris: Pretendente de Julieta. Decide tirar vantagem da pressa de Senhora Capuleto e pode jogar sujo para conseguir o casamento que quer.

Teobaldo: Primo de Julieta. Os boatos de Montéquio em seu território o deixam em alerta máximo. Está pronto para entrar em um conflito violento a todo instante.

Romeu: Herdeiro dos Montéquio. Está apaixonado por Julieta e disposto a atravessar a cidade e os guardas para encontrá-la.

Julieta: Herdeira dos Capuleto. Está apaixonada por Romeu e disposta a enfrentar toda a sua família para encontrá-lo.

Ambiente

Nessa cena teremos o dia que Romeu e Julieta se encontram pela primeira vez longe dos olhos da família. Peça que os jogadores discutam, decidam e descrevam o local ideal do encontro.

Decidido o local do encontro, cada jogador inicia sua sessão no território de sua aliança. Peça que os jogadores descrevam o clima da casa nesses dias que sucedem a festa. Palavras como *“sad, optimistic, tense, cheerful, happy, calm, agitated, pessimistic”* podem ser oferecidas para ajudar nesse processo.

O jogo

Nesse segundo ato teremos o primeiro encontro entre Romeu e Julieta fora dos olhos curiosos de seus familiares. Cabe aos jogadores guiarem ambos os personagens em segurança.

Objetivo principal: garantir que Romeu e Julieta se encontrem em um local seguro.

Complicadores: Personagens não jogáveis impedirão que Romeu e Julieta saiam de seus territórios.

Desafios: para cada jogador, ou duplas de jogadores, é importante oferecer um desafio relativo ao vocabulário utilizado na unidade estudada em sala de aula. Algumas sugestões incluem: jogadores de cada casa deverão convencer Romeu e Julieta de que é seguro ir ao local de encontro combinado, descrevendo o local e o caminho que farão até lá. A professora pode oferecer nessa etapa um mapa em estilo labirinto, e marcar ali um local de partida de cada uma das casas, e um local de encontro, onde Romeu e Julieta poderão ficar juntos. Peça aos jogadores que usem o vocabulário de dar coordenadas (turn left, turn right, go ahead etc.) para chegar ao local combinado em companhia do herdeiro de sua família. Um jogador pode ter a cópia do mapa com as direções marcadas e o outro pode ter o mapa em branco, marcando o caminho percorrido de acordo com a direção do outro jogador. Caso precise de dificultadores, insira os personagens não jogáveis como obstáculos ao avanço, solicitando que os jogadores encontrem meios de distraí-los ou de se esquivar desses personagens de maneira colaborativa. Lembre-se de levar em consideração os estados de ânimo de cada família.

Resultados: Romeu e Julieta obrigatoriamente se reúnem no local combinado.

Caso os jogadores tenham conseguido levar os dois personagens em segurança até o local, registre um aumento da popularidade dos Montéquio em meio aos Capuleto,

e vice-versa. Caso os jogadores não tenham conseguido, registre que os personagens tenham se encontrado por conta própria, alcançando o local por pura sorte. Caso algum conflito violento tenha ocorrido, registre que as famílias estão ficando mais desconfiadas umas das outras.

Dever de Casa: Ao final da sessão, explique para os jogadores que a sessão seguinte contará com o casamento das personagens, mas que dependerá deles que o casamento se concretize. Peça aos jogadores que redijam um convite para o casamento de Romeu e Julieta, indicando sugestão de traje, tipo de comida que será servido no casamento e como chegar ao local imaginado da festa.

| Quadro de Reputação – ATO 2 | |
|--|-----------|
| Situação | Reputação |
| Sem conflitos verbais ou físicos | +1 |
| Combate em cena | -1 |
| O casal se encontra graças ao auxílio dos jogadores | +1 |
| Jogadores chegam ao mesmo destino no mapa graças às direções dadas por outro jogador | +1 |

ÚLTIMA SESSÃO – ATO 3

“The love between Romeo and Juliet is the trending topic of Verona. It’s time to solve the dispute between Capulets and Montagues. Can the city of Verona dream of its peace?”

Todos em Verona parecem ter ouvido falar sobre o encontro entre Romeu e Julieta. Os ânimos entre as duas famílias estão agitados, e a promessa de conflito é cada vez mais presente nas ruas da cidade. Com medo, as famílias Montéquio e Capuleto decidem apressar os preparativos do casamento de seus respectivos herdeiros.

Personagens não-jogáveis na cena

Senhora Capuleto: Mãe de Julieta. Está cada vez mais agitada com a possibilidade de ter sua filha levada por um Montéquio.

Senhora Montéquio: Mãe de Romeu. Está apreensiva com a possibilidade de ter seu filho levado por uma Capuleto, mas considera a felicidade dele acima de qualquer conflito.

Paris: Pretendente de Julieta. Está desesperado para concluir esse casamento o quanto antes.

Rosalinda: Pretendente de Romeu. Não gostaria de se casar com o herdeiro dos Montéquio, mas seus pais fecharam um acordo e agora ela está no altar.

Teobaldo: Primo de Julieta. Está ansioso com a possibilidade de Montéquios invadirem seu território. Está pronto para um combate violento.

Romeu: Herdeiro dos Montéquio. Está apaixonado por Julieta e não quer se casar com ninguém além dela.

Julieta: Herdeira dos Capuleto. Está apaixonada por Romeu e não quer se casar com ninguém além dele.

Ambiente

É o dia do casamento de Romeu e de Julieta, mas ambos têm pretendentes com quem não gostariam de casar. A festa de casamento está prestes a começar. Peça aos jogadores que descrevam o que eles veem em cada festa. Palavras como “*chairs, tables, buffet, horses, flowers, priest, garden, church*” podem ser oferecidas para ajudar nesse processo.

O jogo

Nesse último ato teremos o encerramento da tragédia. Cabe aos jogadores garantir que Romeu e Julieta sobrevivam e possam ficar juntos, selando assim a união entre ambas as famílias.

Objetivo principal: garantir que Romeu e Julieta se casem.

Complicadores: Personagens não jogáveis impedirão que Romeu e Julieta se casem um com o outro. Além disso, a reputação das famílias repercutirá na inclinação dos outros personagens em colaborar ou não com a união das duas famílias. Some os pontos de reputação das duas últimas sessões. Caso os jogadores tenham resultado positivo, toda a cidade estará disposta a ajudar nessa união e os jogadores terão um dado extra em todas as situações que demandem o dado. Caso contrário, a cidade estará temerosa dessa união e não colaborará para

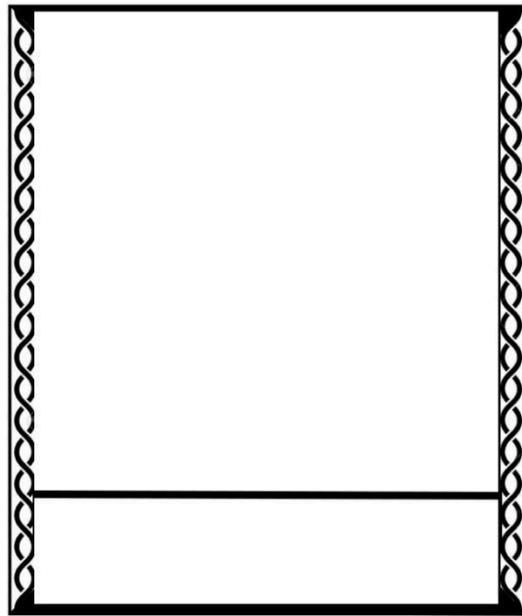
um final feliz. Os jogadores não terão dados extras. Leve isso em consideração ao propor os desafios abaixo.

Desafios: para cada jogador, ou duplas de jogadores, é importante oferecer um desafio relativo ao vocabulário utilizado na unidade estudada em sala de aula. Algumas sugestões incluem: caso os ânimos da cidade estejam pendendo de maneira positiva para a união entre as famílias, os jogadores podem convencer as figuras religiosas de que o ideal é que Romeu e Julieta se casem. Usar as estruturas de “[*Something*] is [*good/bad*], because...” pode ajudar os jogadores a construírem o argumento em inglês e usando do vocabulário já estudado em classe. Os jogadores podem também optar por conseguir a aliança de personagens como Rosalinda, que não quer se casar, e Senhora Montéquio, que deseja o melhor para seu filho, de modo que ambas participem do argumento. Personagens como Paris e Teobaldo estarão prontos para impedir que os jogadores do lado dos Capuleto tirem Julieta do território, mas é possível colocar um personagem contra o outro, de modo que ambos saiam do território antes que um conflito ocorra entre as famílias.

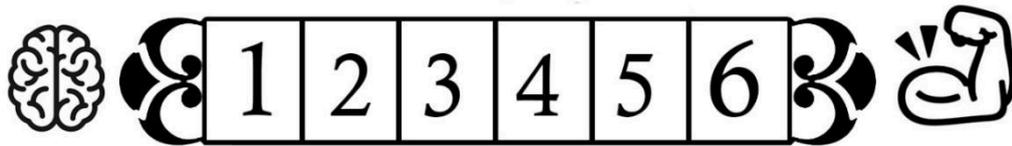
Resultados: O resultado dessa última sessão é livre a partir das escolhas feitas pelos jogadores. O ideal é que tenhamos um final feliz, uma vez que o jogo é uma proposta de aprendizagem e colaboração em sala. Contra todas as chances, caso os jogadores não consigam unir as duas personagens, é possível narrar que ambas fogem e vão viver a vida juntos, mas que ninguém mais tem notícias dos dois e o conflito na cidade permanece entre Montéquios e Capuletos.

Dever de casa: Terminada a sessão, peça que os jogadores agora preparem um breve resumo do papel que seu personagem desempenhou na história narrada. Peça também que os jogadores compartilhem oralmente suas impressões sobre a aventura. À professora é sugerido que registre essas informações para futuras implementações do sistema.

PARA IMPRESSÃO



Textos
Textos
Textos



CONFESSE!!! Ou da arte de sobreviver em um mundo hostil

Rafael Carneiro Vasques²¹

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

A atividade a seguir é um larp que se destina à disciplina de Sociologia e pode ser integrado à Filosofia e História. Neste larp, os jogadores assumem papéis diferentes em um processo inquisitorial: três discentes representam três mulheres acusadas de bruxaria e um número variável (de um a três) representam os inquisidores em um processo. A atividade é pensada em uma sessão de jogo, mas deve ser desenvolvida dentro de um planejamento pré-estabelecido.

|  Plano de Aula | | |
|--|--|------------|
| Identificação | Disciplina | Sociologia |
| | Série | 3º EM |
| Conteúdo | <i>Estigma.</i> Inquisição. | |
| Duração | 30 minutos | |
| Objetivos | Abordar como o estigma afeta no julgamento das personagens bruxas. | |
| Metodologia | Modelo centrado no aluno com metodologia descrita ao longo do arquivo. | |
| BNCC | EM13CHS102, EM13CHS501, EM13CHS502, EM13CHS503, | |
| Número de participantes | 4 a 6 por grupo | |
| Recursos | Fichas de personagem e casos impressos. | |
| | Lápis. | |
| Avaliação | Avaliação formativa, comparando evolução de participantes a partir de presença em jogo, contribuição para debate e realização de atividades de casa. | |

²¹ racarneiro@gmail.com

| | |
|--------------------|---|
| Referências | <p><i>Federici, S. (2004). "O Calibã e a Bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva". Tradução: Coletivo Sycorax. SP: Elefante, 2017.</i></p> <p>GOFFMAN, Earving. Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. São Paulo: LTC, 2004.</p> |
|--------------------|---|

PRÉ-JOGO

A atividade foi elaborada para que os alunos consigam relacionar a noção de estigma social elaborado por Erving Goffman e a perseguição às mulheres acusadas de bruxaria. Nossa abordagem não visa a violência em si, mas sim em compreender como a sociedade normalizou a violência contra estas mulheres a partir do estigma social estabelecido.

O estigma é marcado de duas formas: as características individuais das mulheres são indícios de sua bruxaria. Não há forma de escapar do estigma quando este já está socialmente definido²². Não há nada nestas mulheres que as liguem à bruxaria. Nada a não ser o estigma que carregam em uma sociedade patriarcal.

Tanto as mulheres quanto os inquisidores podem ser distribuídos para qualquer participante de qualquer gênero, não sendo necessário que uma personagem seja do mesmo gênero do jogador que participar.

Cada grupo tem um número fixo e um número variável. Cada grupo terá três mulheres acusadas de bruxaria e de um a três inquisidores. Organize a sala em grupos de quatro a seis alunos por grupo. Defina de um a três inquisidores por grupo. Este número é variável para que o professor possa lidar com a diferença de alunos em salas de aula. Uma sala de 30 alunos poderia ter cinco grupos de seis alunos ou sete grupos, nos quais cinco grupos teriam apenas um inquisidor e outros dois teriam dois inquisidores. Se tiver mais alunos, reorganize-os como inquisidores ou monte novos grupos.

²² O termo estigma, portanto, será usado em referência a um atributo profundamente depreciativo, mas o que é preciso, na realidade, é uma linguagem de relações e não de atributos. Um atributo que estigmatiza alguém pode confirmar a normalidade de outrem, portanto ele não é, em si mesmo, nem horroroso nem desonroso. GOFFMAN, 2004, p. 6.

Separe as fichas das mulheres acusadas de bruxarias e as entregue para três jogadores por grupo que as interpretarão, mas não avise que as personagens serão acusadas de bruxaria. Cada jogadora deve marcar cinco características pessoais. Deixe que elas conversem entre si e apontem a amizade e semelhança entre elas. Elas não precisam guardar segredo sobre suas características.

Cada grupo então deve ter três jogadores interpretando mulheres (Agnes Bernauer, Bridget Bishop e Anna Goldi). Estas mulheres foram acusadas de bruxaria e mortas em locais, épocas e situações diferentes. Caso queira aprofundar sobre suas histórias, peça que os alunos façam pesquisas sobre elas. Importante deixar claro para os jogadores que suas personagens são inocentes e elas não querem sofrer nenhuma punição. Elas não podem confessar qualquer tipo de culpa.

Separe os inquisidores, entregue a ficha de inquisidor para cada um e explique que eles devem conversar – caso haja mais de um inquisidor no grupo; e marcar os seis itens que causam as suspeitas de bruxaria. As marcas de bruxaria devem ser iguais para todos os inquisidores de cada grupo, mas cada grupo pode definir suspeitas diferentes.

Agora, explique-os que há sinais de bruxaria na cidade que eles chegaram e a população reuniu as três mulheres suspeitas da cidade.

Os jogadores que interpretam inquisidores receberão as cartas de evidências de bruxaria que utilizarão durante o jogo.

JOGO

O professor deve anunciar que a atividade vai começar. Todos os jogadores devem estar com suas fichas preenchidas – menos as suspeitas que os inquisidores preencherão durante o jogo.

Os inquisidores devem se aproximar do grupo e indicar a primeira carta de casos de bruxaria que foram escolhida por eles. A partir daí, ele deve fazer perguntas sobre o que elas sabem a respeito e se elas querem confessar. Caso tenham apenas um jogador como inquisidor, ele pode convocar uma mulher particularmente e pedir que ela conte o que sabe sobre as outras.

Importante ressaltar que, apesar da violência utilizada pela Inquisição, os jogadores não podem utilizar qualquer forma de violência contra os outros jogadores.

Caso haja mais de um inquisidor em um grupo, eles podem se separar para interrogar as mulheres separadamente ou eles podem interrogar coletivamente e se reunirem posteriormente para trocarem impressões. Se o grupo tiver apenas um inquisidor, ele deve fazer suas escolhas sozinho.

Se a mulher inquirida acusar outra de bruxaria, o inquisidor deve pegar sua ficha e marcar um sinal de bruxaria na coluna da personagem acusada. Exemplo: Agnes Bernauer acusou Bridget Bishop de bruxaria. O inquisidor deve marcar um ponto de suspeita em sua ficha.

As acusadas não podem conversar entre si sem a permissão do inquisidor.

Como as mulheres negarão ter culpa nos casos, os inquisidores então passam a investigar qual delas tem marcas de bruxaria. Eles devem investigar quais mulheres apresentam características suspeitas de bruxaria. Quando confirmarem as informações, eles devem marcar a suspeita em sua respectiva ficha.

Caso uma, duas ou mesmo as três apresentem três marcas identificadas como bruxaria, o jogo acaba e ela ou elas são condenadas por bruxaria.

Caso nenhuma mulher atinja as três marcas de bruxaria, a acusada que tiver mais marcas será condenada por bruxaria. Em caso de empate, ambas são condenadas.

Quando pelo menos uma mulher for condenada de bruxaria, peça para que os inquisidores rasguem a ficha da acusada e devolvam para o jogador que a representava.

A mulher é morta por bruxaria e o jogo acaba.

VINCULANDO EXPERIÊNCIAS:

Após o fim do jogo, o professor deve estimular a conversa sobre a experiência dos jogadores.

Reúna todos os jogadores e faça perguntas. Algumas perguntas possíveis:

- O que sentiram durante o jogo?
- Os sentimentos dos inquisidores foram iguais aos das acusadas?
- As acusadas tentaram se ajudar?
- Houve justiça?
- Existem pessoas hoje em dia que são condenadas sem cometer crimes?

FICHAS DAS PERSONAGENS

| INQUISIDORES: Marque 6 sinais de bruxaria NÃO CONTE PARA AS SUSPEITAS | SUSPEITAS | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Próxima dos animais. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Cicatrizes ou marcas de nascença. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Solitária. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Sabe medicina natural. | | | |
| <input type="checkbox"/> Caminha sozinha pela floresta. | | | |
| <input type="checkbox"/> Já brigou. | | | |
| <input type="checkbox"/> Já se reuniu só com mulheres. | | | |
| <input type="checkbox"/> Tem muitos ou nenhum filho. | | | |
| <input type="checkbox"/> Teve relações sexuais antes de se casar. | | | |
| <input type="checkbox"/> Usa tranças no cabelo. | | | |
| | AGNES BERNAUER | BRIDGET BERNAUER | ANNA GOLDI |

| INQUISIDORES: Marque 6 sinais de bruxaria NÃO CONTE PARA AS SUSPEITAS | SUSPEITAS | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Próxima dos animais. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Cicatrizes ou marcas de nascença. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Solitária. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Sabe medicina natural. | | | |
| <input type="checkbox"/> Caminha sozinha pela floresta. | AGNES BERNAUER | BRIDGET BERNAUER | |
| <input type="checkbox"/> Já brigou. | | | ANNA GOLDI |
| <input type="checkbox"/> Já se reuniu só com mulheres. | | | |
| <input type="checkbox"/> Tem muitos ou nenhum filho. | | | |
| <input type="checkbox"/> Teve relações sexuais antes de se casar. | | | |
| <input type="checkbox"/> Usa tranças no cabelo. | | | |

| INQUISIDORES: Marque 6 sinais de bruxaria NÃO CONTE PARA AS SUSPEITAS | SUSPEITAS | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Próxima dos animais. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Cicatrizes ou marcas de nascença. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Solitária. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Sabe medicina natural. | | | |
| <input type="checkbox"/> Caminha sozinha pela floresta. | AGNES BERNAUER | BRIDGET BERNAUER | |
| <input type="checkbox"/> Já brigou. | | | ANNA GOLDI |
| <input type="checkbox"/> Já se reuniu só com mulheres. | | | |
| <input type="checkbox"/> Tem muitos ou nenhum filho. | | | |
| <input type="checkbox"/> Teve relações sexuais antes de se casar. | | | |
| <input type="checkbox"/> Usa tranças no cabelo. | | | |

BRIDGET BISHOP

Marque 5 características pessoais:
CONVERSE COM SUAS AMIGAS

- Próxima dos animais.
- Cicatrizes ou marcas de nascença.
- Solitária.
- Sabe medicina natural.
- Caminha sozinha pela floresta.
- Já brigou.
- Já se reuniu só com mulheres.
- Tem muitos ou nenhum filho.
- Teve relações sexuais antes do casamento.
- Usa tranças no cabelo.

AGNES BERNAUER

Marque 5 características pessoais:
CONVERSE COM SUAS AMIGAS

- Próxima dos animais.
- Cicatrizes ou marcas de nascença.
- Solitária.
- Sabe medicina natural.
- Caminha sozinha pela floresta.
- Já brigou.
- Já se reuniu só com mulheres.
- Tem muitos ou nenhum filho.
- Teve relações sexuais antes do casamento.
- Usa tranças no cabelo.

ANNA GOLDI

Marque 5 características pessoais:
CONVERSE COM SUAS AMIGAS

- Próxima dos animais.
- Cicatrizes ou marcas de nascença.
- Solitária.
- Sabe medicina natural.
- Caminha sozinha pela floresta.
- Já brigou.
- Já se reuniu só com mulheres.
- Tem muitos ou nenhum filho.
- Teve relações sexuais antes do casamento.
- Usa tranças no cabelo.

CASOS DE BRUXARIA:

Uma pessoa prestes a morrer
foi curada

Um comerciante abandonou a
família por outra mulher e acusa
ter sido vítima de bruxaria.

A empregada do prefeito
abortou e faleceu.

Uma mulher foi vista voando em
tábuas.

Duas crianças cuspiram
agulhas.

Velas feitas de fetos não
batizados estão sendo usadas
na cidade.

Uma orgia com demônios na floresta foi testemunhada por um cidadão de bem.

O leite da casa do magistrado azedou de um dia para o outro.

Uma pessoa caiu no chão e seu corpo tremeu durante alguns minutos.

Uma forte tempestade destruiu barcos da realeza.

Um lagarto morto foi encontrado na porta da igreja.

Foi encontrado na floresta um monstro com cabeça de lobo e cauda de serpente.

Minha sociedade justa? Um jogo educacional filosófico

Luciano Bastos²³ e Taís Pereira²⁴

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Minha sociedade justa? É um jogo filosófico sobre política. Esse jogo pode ser utilizado como uma atividade para sala de aula no seguimento do Ensino Médio.

| Plano de aula | | |
|---------------|--|--|
| Identificação | Disciplina: | Filosofia |
| | Série: | 1º Ano do Ensino Médio (Obs.: com ajustes aos objetivos da BNCC e referências do PNLD pode ser utilizado em todos os anos do Ensino Médio. |
| Conteúdo | Filosofia política, John Rawls, representação política, bandeiras humanitárias, jurisprudência, estado equidade e justiça. | |
| Duração | Aula de 50 minutos | |
| Objetivos | <ul style="list-style-type: none">• A cidadania da antiguidade aos dias de hoje.• O eu e o outro: a tensão permanente na afirmação da subjetividade em face da objetividade do mundo contemporâneo em seus diferentes aspectos• O indivíduo e a coletividade: desconstrução dos pré-juízos sobre o humano e a sociabilidade.• A reflexão ética: as exigências morais do homem moderno.• - Comportamentos opressores e modos de violência: pressupostos e implicações da opressão, da violência e indiferença em relação aos fenômenos sociais.• Os fundamentos da ética para a constituição dos valores democráticos e solidários (igualdade e o respeito à diversidade, assim como a institucionalização dos Direitos Humanos)• A ética global e moral local: o debate sobre o universalismo e o pluralismo.• Narrativas e teses filosóficas sobre justiça social, solidariedade, igualdade e equidade em diferentes períodos histórico. | |
| Metodologia | 1º O professor deve criar linhas e colunas no quadro deixando espaço para que se escreva do lado esquerdo - no início de cada linha - os elementos elencados pelos alunos sobre o que definiriam uma sociedade justa | |

²³ Mestre em Filosofia e Ensino (CEFET/RJ). Professor de História das redes Públicas e Privadas da Cidade do Rio de Janeiro, orfis1977@gmail.com

²⁴ Doutora em Filosofia (UERJ), Professora do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca (CEFET/RJ), tais.pereira@cefet-rj.br

| | |
|------|---|
| | <p>(exemplo; trabalho, educação, saúde, moradia, acessibilidade, representação política, etc) imaginando nesse processo que esses direitos sejam assegurados pela lei.</p> <p>2° Depois que os alunos definirem os elementos dessa sociedade justa, eles devem criar seus personagens jogando dados para cada uma das características que definem seu personagem nas regras, lá serão definidos, de forma aleatória, a sexualidade, etnia, religião, necessidades especiais, gênero e classe social desses personagens.</p> <p>3° Agora o professor deve escrever no topo de cada coluna, o nome dos personagens criados pelos jogadores para que eles possam ser pontuados em cada linha da sociedade justa de acordo com o acesso que aquele personagem possui á quele item da lista (muito acesso 2 pontos, médio acesso 1 ponto e pouco ou nenhum acesso 0 pontos) Obs.: é importante uma discussão com cada aluno - e com todos ao mesmo tempo como parte da reflexão -, se o personagem de cada um é contemplado de forma justa e equitativa aos elementos da sociedade justa previamente escritos no quadro.</p> <p>4° Depois que todos os personagens pontuarem em todos os itens apresentados, o professor deve fazer a soma da pontuação total. Agora cada aluno deve produzir uma pequena biografia do seu personagem com base na história do seu acesso aos elementos da sociedade justa.</p> |
| BNCC | <p>(EM13CHS203) Comparar os significados de território, fronteiras e vazio (espacial, temporal e cultural) em diferentes sociedades, contextualizando e relativizando visões dualistas (civilização/barbárie, nomadismo/sedentarismo, esclarecimento/obscurantismo, cidade/campo, entre outras).</p> <p>(EM13CHS204) Comparar e avaliar os processos de ocupação do espaço e a formação de territórios, territorialidades e fronteiras, identificando o papel de diferentes agentes (como grupos sociais e culturais, impérios, Estados Nacionais e organismos internacionais) e considerando os conflitos populacionais (internos e externos), a diversidade étnico-cultural e as características socioeconômicas, políticas e tecnológicas.</p> <p>(EM13CHS201) Analisar e caracterizar as dinâmicas das populações, das mercadorias e do capital nos diversos continentes, com destaque para a mobilidade e a fixação de pessoas, grupos humanos e povos, em função de eventos naturais, políticos, econômicos, sociais, religiosos e culturais, de modo a compreender e posicionar-se criticamente em relação a esses processos e às possíveis relações entre eles.</p> <p>(EM13CHS503) Identificar diversas formas de violência (física, simbólica, psicológica etc.), suas principais vítimas, suas causas sociais, psicológicas e afetivas, seus significados e usos políticos, sociais e culturais, discutindo e avaliando mecanismos para combatê-las, com base em argumentos éticos.</p> <p>(EM13CHS501) Analisar os fundamentos da ética em diferentes</p> |

| | |
|-------------|--|
| | culturas, tempos e espaços, identificando processos que contribuem para a formação de sujeitos éticos que valorizem a liberdade, a cooperação, a autonomia, o empreendedorismo, a convivência democrática e a solidariedade. |
| Recursos | Impressão A4 preto e branco (cópia das regras), cópias A4 preto e branco (planilhas para os jogadores, pode ser substituído por uma folha de caderno pautada), quadro branco, marcador de quadro branco, lápis e borracha. |
| Avaliação | Histórico do personagem (produção textual com detalhes sobre a experiência do jogo a partir do ponto de vista do personagem). |
| Referências | RAWLS, John. Uma Teoria da Justiça, Martins Fontes, São Paulo, 2019. SANDEL, Michael J., Justiça: O que é fazer a coisa certa, Civilização Brasileira, 2011. |

A atividade pode substituir um tempo de aula (50 minutos) e pode ser avaliada como sensibilização ou discussão dos temas, pensadores e teorias apresentadas – lembrando que a base das discussões apresentadas aqui é a do pensador John Rawls – mas toda a atividade, dada sua temática política, pode levar a diálogos diversos de vários pensadores da filosofia, história ou sociologia em diferentes contextos.

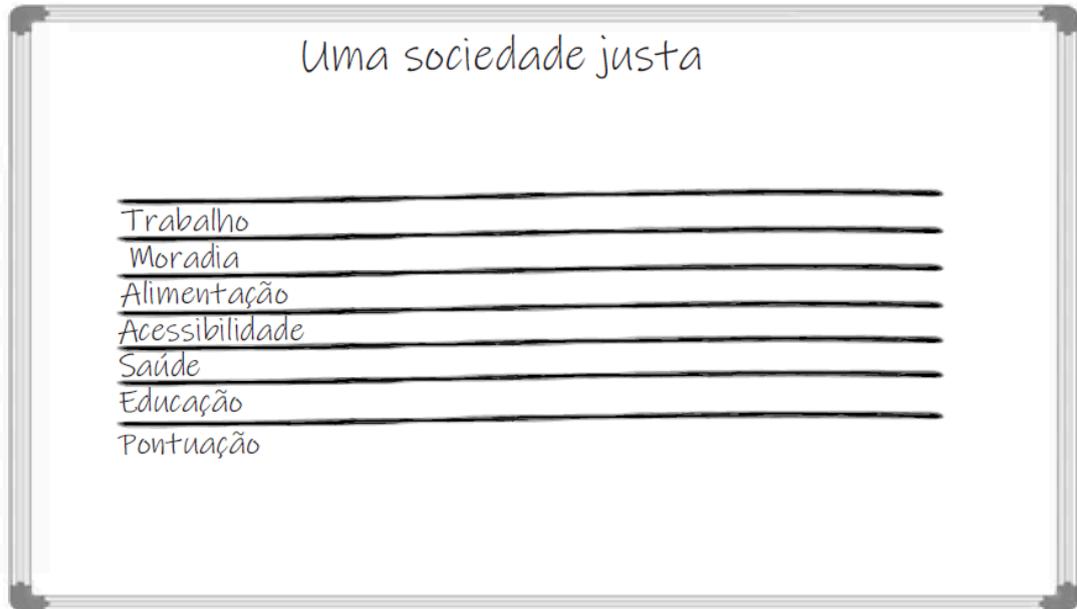
O jogo “Minha sociedade justa” pode ser utilizado com turmas com qualquer número de alunos com uma simples adaptação. O ideal é que a turma de alunos ajude o professor a construir um quadro de direitos do cidadão, pensando inclusive sobre o que é ser esse cidadão, esse turno do jogo é chamado: “Construção da Sociedade Justa” e toda a turma é convidada a participar. Depois que o quadro tenha sido montado, conforme entramos no turno da criação do personagem.

O professor deve entregar uma cópia da planilha de personagem (ou os alunos podem usar uma folha de caderno), para criar seu personagem, nenhum dos alunos e ou o professor sabe quais serão as características dos personagens como, etnia, sexualidade, gênero, condição física, religião e classe social ou necessidades especiais. Agora, cada aluno deve pegar um dado e lançá-lo uma vez para cada característica preenchendo todos os elementos apresentados na planilha.

Minha Sociedade Justa?

CRIAÇÃO DO QUADRO DA SOCIEDADE JUSTA

A primeira parte do nosso jogo envolve uma discussão com todos os alunos sobre como seria uma sociedade justa. Vamos fazer linhas horizontais para enumerar as características de uma sociedade justa (com base jurídica ou não).



Risque as linhas horizontais onde colocaremos os nomes dos personagens criados pelos alunos. Agora vamos escrever na base do quadro a pontuação dos itens.



Quando um personagem de um aluno tiver muito acesso a um item do quadro ele ganha 2 pontos, se o acesso for mediano ele marca 1 pontos e se tiver pouco acesso ele marca 0 pontos.

Uma sociedade justa

| | Clara | Antônio | João | Pedro | Ana | Dandara | Wellington | | | | | | |
|----------------|-------|---------|------|-------|-----|---------|------------|--|--|--|--|--|--|
| Trabalho | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 2 | 0 | | | | | | |
| Moradia | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | | | | | | | |
| Alimentação | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | | | | | | | | |
| Acessibilidade | 2 | 1 | 0 | 0 | | | | | | | | | |
| Saúde | 0 | 0 | 1 | | | | | | | | | | |
| Educação | 0 | 0 | 2 | | | | | | | | | | |
| Pontuação | | | | | | | | | | | | | |

Muito acesso: 2 pontos, médio acesso 1 pontos, pouco acesso 0 ponto

Esse é o momento do professor fomentar as discussões e permitir o diálogo entre os alunos mediado pelas informações do conteúdo da disciplina. É importante a mediação do professor na medida em que ele auxilia os alunos a estabelecerem um diálogo e uma crítica entre a realidade ficcional do jogo e a nossa realidade imediata.

Uma sociedade justa

| | Clara | Antônio | João | Pedro | Ana | Dandara | Wellington | | | | | | |
|----------------|-------|---------|------|-------|-----|---------|------------|--|--|--|--|--|--|
| Trabalho | 1 | 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | 0 | | | | | | |
| Moradia | 0 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | 0 | | | | | | |
| Alimentação | 1 | 0 | 2 | 0 | 1 | 1 | 1 | | | | | | |
| Acessibilidade | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | | | | | | |
| Saúde | 0 | 0 | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | | | | | | |
| Educação | 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | | | | | | |
| Pontuação | 4 | 2 | 10 | 3 | 7 | 4 | 3 | | | | | | |

Muito acesso: 2 pontos, médio acesso 1 pontos, pouco acesso 0 ponto

Minha Sociedade Justa?

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Vamos criar o seu personagem! Agora, abra a sua cabeça! Lembre-se, isso é um jogo, estamos no mundo da imaginação, esse jogo é projetado para você exercitar sua empatia sobre a realidade de outras pessoas, de outras realidades. Imagine como se você estivesse em um multiverso, e fosse alguém bem diferente de quem você é, como seria o mundo e a realidade para esse personagem? Pegue uma cópia da planilha do seu personagem e comece a rolar o dado para determinar:

| | | | |
|--|--|--|---|
|  Role um dado! | ETNIA 1 • Indígena 2 • Afrodescendente 3 • Branco 4 • Asiático 5 • Pardo 6 • ? Escolha etnia |  Role um dado! | GÊNERO 1 • Transgêneros mulher 2 • Transgêneros homem 3 • Cisgênero mulher 4 • Cisgênero homem 5 • Gênero-queer 6 • ? Escolha gênero |
|  Role um dado! | SEXUALIDADE 1 • Homo sexual 2 • Hetero sexual 3 • Bissexual 4 • Assexual 5 • Pansexual 6 • ? Escolha sexualidade |  Role um dado! | CONDIÇÃO DE VIDA 1 • Miséria 2 • Pobre 3 • Média 4 • Rico 5 • Burguês 6 • ? Escolha condição material |
|  Role um dado! | NECESSIDADES ESPECIAIS 1 • Cego 2 • Paralítico 3 • Neurodivergente 4 • Surdo Mudo 5 • Sem necessidades 6 • ? Escolha PCD ou não |  Role um dado! | RELIGIÃO 1 • Católico 2 • Evangélico 3 • Umbandista 4 • Candomblecista 5 • Budista 6 • ? Escolha religião |

HISTÓRICO

Agora chegou a hora de criar a história do seu personagem, que dificuldades marcaram sua vida, que eventos foram importantes para ele se tornar a pessoa que é hoje com base nos rolamentos dos dados que você fez? Seja criativo, agora você é uma contadora de histórias criando um personagem complexo e profundo! Ou não...

Planilha de personagem

Sociedade Justa?
PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome:

Etnia:

Gênero:

Sexualidade:

Religião:

Situação econômica:

Condição física:

| | |
|----------------------|----------------------|
| Pontuação | Retrato |
| | |

Histórico

Criado por Luciano Bostes e Tais Silva

Sociedade Justa?
PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome:

Etnia:

Gênero:

Sexualidade:

Religião:

Situação econômica:

Condição física:

| | |
|----------------------|----------------------|
| Pontuação | Retrato |
| | |

Histórico

Criado por Luciano Bostes e Tais Silva

Sociedade Justa?
PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome:

Etnia:

Gênero:

Sexualidade:

Religião:

Situação econômica:

Condição física:

| | |
|----------------------|----------------------|
| Pontuação | Retrato |
| | |

Histórico

Criado por Luciano Bostes e Tais Silva

Sociedade Justa?
PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome:

Etnia:

Gênero:

Sexualidade:

Religião:

Situação econômica:

Condição física:

| | |
|----------------------|----------------------|
| Pontuação | Retrato |
| | |

Histórico

Criado por Luciano Bostes e Tais Silva

RPG e Larp na pós-graduação brasileira: uma avaliação bibliométrica preliminar

Marcos Vinícius Carneiro Vital²⁵

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Introdução

Durante a década de 1990 os jogos de RPG de mesa se popularizaram no Brasil, e diversos títulos traduzidos e os primeiros títulos de autores nacionais foram lançados no mercado nacional (PEIXOTO FILHO, 2021). O acontecimento do I Encontro Internacional de RPG, em 1993, foi um marco importante do crescente interesse do público pelo jogo, e também chamou a atenção para a presença de estudantes de escolas inscritos de forma gratuita (VASQUES, 2008). Mais tarde nesta década foram defendidos os dois primeiros trabalhos de pós-graduação a respeito destes jogos no Brasil: a dissertação de mestrado de Luciane Orlando Raffa (RAFFA, 1997) e a tese de doutorado de Sônia Maria Rodrigues Mota (MOTA, 1997) - com este segundo trabalho sendo publicado na forma de livro mais tarde.

Desde então, o interesse nos jogos de RPG e nos larps como objeto de estudo acadêmico cresceu no país, tendo como importante marco o I Simpósio de RPG e Educação realizado em 2002 (ZANINI, 2004) em São Paulo e suas demais edições em 2003, 2004, 2006 e, finalmente, seu retorno em 2024 com este V Simpósio de RPG, Larp e Educação. Neste meio tempo, diversos trabalhos acadêmicos envolvendo RPGs e larps foram publicados (GOMES *et al.*, 2023).

Data a centralidade das universidades e, em especial, dos programas de pós-graduação na produção acadêmico-científica brasileira, neste trabalho realizei um estudo bibliométrico preliminar para mensurar a quantidade de dissertações de mestrado e teses de doutorado sobre estes jogos, e lançar um primeiro olhar para os padrões associados a esta produção.

²⁵ Universidade Federal de Alagoas, marcos.vital@icbs.ufal.br, [@marcosvcvital](#)

Coleta e processamento de dados

Os dados utilizados para esta pesquisa estão disponíveis na plataforma de dados abertos da CAPES Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior): o “Catálogo de Teses e Dissertações - Brasil” ([acessível aqui](#)). Esta base de dados contém informações consolidadas de dissertações de mestrado e teses de doutorado defendidas nos programas de pós-graduação brasileiros de 1987 a 2022 (com a adição dos anos posteriores prevista na medida em que as informações são compiladas e consolidadas pela CAPES). Estes dados estão disponíveis em formato de planilha (com extensões xlsx e csv), junto dos metadados associados a diferentes períodos de coleta.

Para realização deste estudo, baixei os arquivos de dados em formato csv e importei cada planilha individual de todo o catálogo disponível utilizando a linguagem de programação R (R CORE TEAM, 2024) no *software* RStudio, com auxílio dos pacotes *dplyr*, *readr* e *data.table*. Com os dados importados filtrei as informações de cada planilha para obter apenas dissertações e teses que mencionam ao menos um dos termos: “RPG”, “roleplaying game”, “larp” e /ou “live action” nos campos de Título, Resumo e Palavras-chave. Como os dados de diferentes anos possuem padrões diferentes no formato de registro (refletindo mudanças em como a CAPES coleta e armazena estes dados), excluí as informações que não estavam disponíveis para todos os períodos registrados. Por fim, os trabalhos selecionados foram salvos em uma nova planilha, que inspecionei de forma manual lendo os títulos e os resumos quando necessário, para excluir trabalhos que não se relacionam a estes jogos.

Finalmente, ainda utilizando a linguagem R, utilizei a base de dados final após inspeção para analisar: o quantitativo total de dissertações e teses por ano, incluindo o total por modalidade (mestrado acadêmico, mestrado profissional, doutorado); o total de defesas de trabalhos vinculadas a cada grande área da CAPES às quais os programas de pós-graduação estão associados; e o total de defesas por instituição de ensino superior. Além disso, produzi nuvens de palavras (com o auxílio dos pacotes *wordcloud* e *textmining*) contabilizando a frequência de uso de termos nos títulos, resumos e palavras-chave. Para este processo, realizei um processo de “lematização” dos termos utilizando o *software Iramuteq* (SALVIATI, 2017) e por fim removi manualmente termos conectivos que apareceram com frequência, mantendo apenas palavras ligadas ao conteúdo dos trabalhos.

Nesta análise não fiz a diferenciação dos trabalhos associados aos jogos de RPG de mesa dos jogos de RPG digitais, pois isto nem sempre era evidente ao se avaliar apenas o título ou resumo. Planejo realizar esta filtragem em uma versão futura e mais aprofundada de análise destes dados.

Resultados preliminares

A base de dados completa da CAPES conta com 1.478.260 dissertações e teses defendidas entre os anos de 1987 e 2022 (dados acessados em Junho de 2024). A partir dela obtive 463 trabalhos com os filtros aplicados, para finalmente chegar em 371 após a exclusão de dissertações e teses sobre outros temas (por exemplo, “reeducação postural global” ou o termo “live action” se referindo à obras de audiovisual e não ao larp). Os dois primeiros trabalhos (a dissertação de Luciane O. Raffa e a tese de Sônia Rodrigues) foram defendidos em 1997, e seguidos por uma quantidade pequena mas constante de novas defesas nos nove anos seguintes. A partir de 2006 podemos notar os primeiros sinais de aumento de interesse nos jogos de RPG e larp como temas de pesquisa na pós-graduação, e a partir de 2016 observamos um aumento bastante evidente de trabalhos defendidos sobre estes jogos (Figura 1).

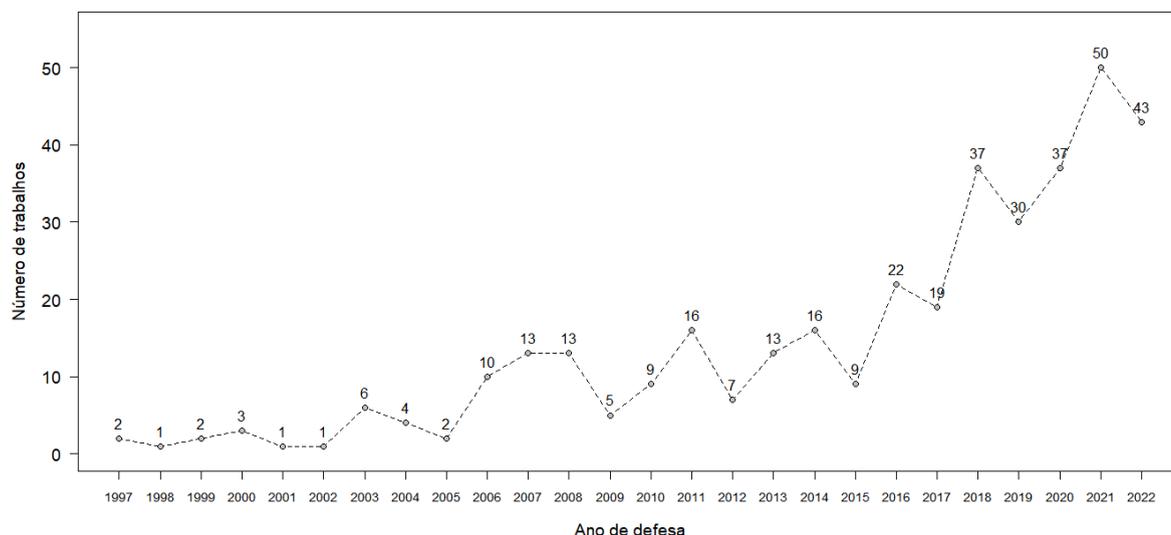


Figura 1: Total de dissertações e teses defendidas por ano sobre RPG ou larp em programas de pós-graduação do Brasil, de 1997 a 2022.

Destes 371 trabalhos, 51 foram teses de doutorado, 204 foram dissertações de mestrados acadêmicos e 116 foram dissertações de mestrados profissionais (modalidade que foi criada em 2011, com as primeiras defesas acontecendo em 2013). Observando esta divisão por modalidades (Figura 2), chama bastante a atenção o impacto dos mestrados profissionais no aumento da quantidade de defesas sobre o tema: nos anos de 2021 e 2022 esta modalidade passou a liderar no número de defesas. Este fenômeno provavelmente está intimamente ligado à natureza prática dos mestrados profissionais no campo de ensino, nos quais as pesquisas estão ligadas a aplicações em sala de aula e geram materiais didáticos e produtos voltados para uso prático. Dada a natureza flexível dos jogos de RPG e larp em relação a sua adaptação para diferentes temas, assuntos e disciplinas, o interesse por estes jogos como ferramenta prática de ensino não é uma surpresa.

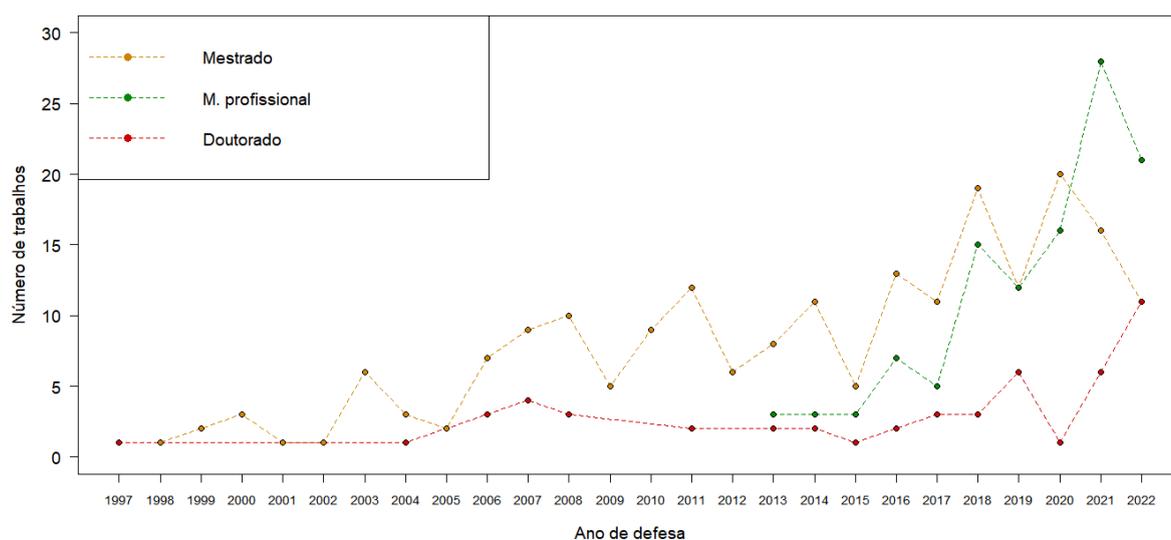


Figura 2: Total de dissertações e teses defendidas por ano sobre RPG ou larp em programas de pós-graduação do Brasil, de 1997 a 2022, separadas por modalidade de programa.

Quando avaliamos as áreas da CAPES associadas aos programas de pós-graduação nos quais estes trabalhos foram desenvolvidos, temos uma liderança da área de Ensino (ligada aos já mencionados mestrados profissionais) e Educação (associada a mestrados e doutorados acadêmicos), totalizando quase um terço do total de trabalhos defendidos (Figura 3). Além disso, temos áreas frequentemente ligadas à docência, como História, Física e Letras, e é provável que boa parte dos

trabalhos defendidos nestas áreas também estejam ligadas aos jogos como ferramentas de ensino e aprendizagem. E apesar de representar apenas 5% do total de trabalhos, é importante mencionar as 18 defesas na área de Psicologia, na qual os jogos de RPG e larp vem sendo explorados como ferramentas para uso em processos de terapia em grupo.

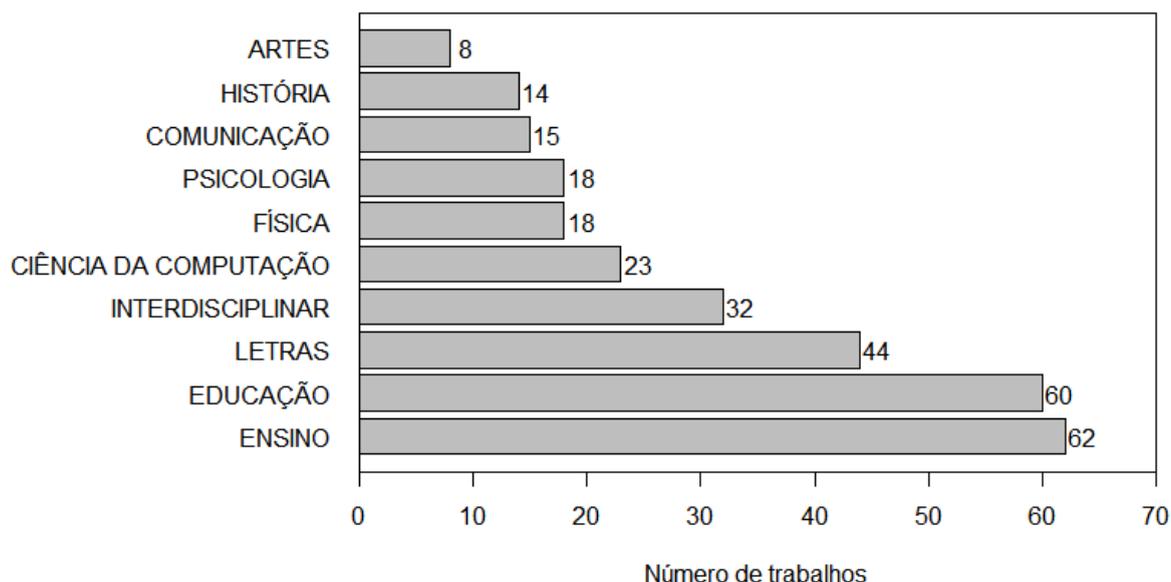


Figura 3: Total de dissertações e teses defendidas sobre RPG ou larp por área da CAPES em programas de pós-graduação do Brasil de 1997 a 2022 (o gráfico mostra as 10 áreas com maior quantidade de defesas associadas).

Em relação às instituições de ensino superior aos quais os programas estão vinculados, temos uma forte presença da PUC (aqui relacionada pela soma das suas diferentes unidades, mas em sua maioria às unidades do Rio de Janeiro e de São Paulo) e da USP, que juntamente com UFRJ e UNESP concentram boa parte dos trabalhos na região Sudeste (156 defesas no total) e especificamente nos estados de RJ e SP. Mas podemos também notar a presença de universidades do Nordeste (98 defesas) e do Sul (86 defesas), ao mesmo tempo que nenhuma presença de universidades das regiões Norte e Centro-Oeste entre as instituições que tiveram maior quantidade de defesas (com um total de 9 e 22 defesas, respectivamente).

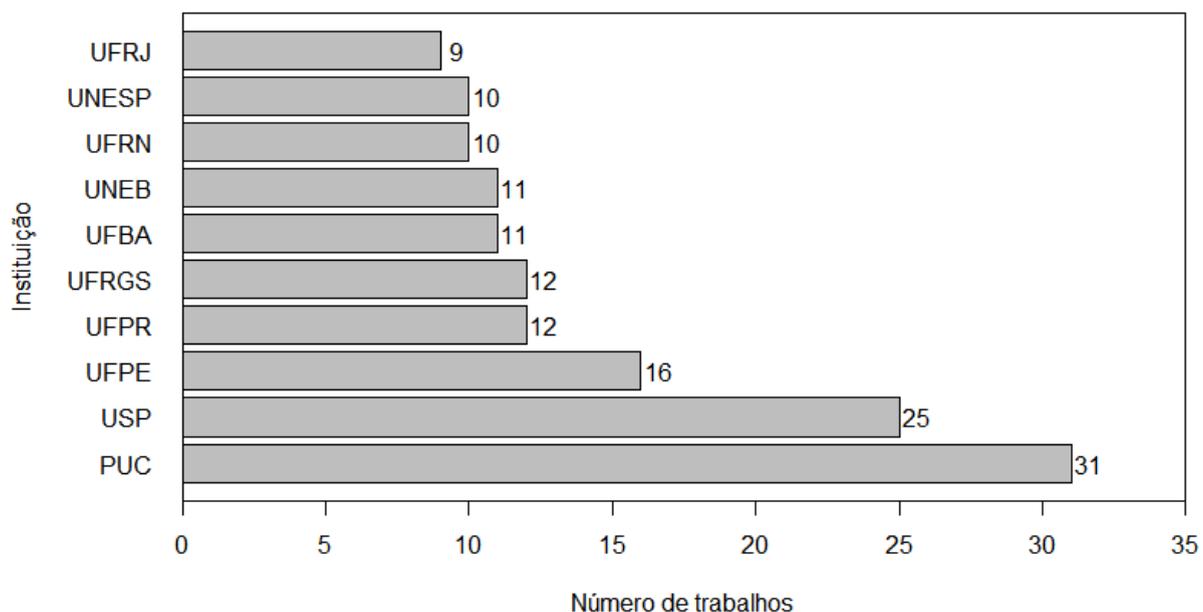


Figura 4: Total de dissertações e teses defendidas sobre RPG ou larp por instituição de ensino superior em programas de pós-graduação do Brasil de 1997 a 2022 (o gráfico mostra as 10 instituições com maior quantidade de defesas associadas).

Ao analisarmos as palavras mais frequentes presentes nos títulos (Figura 5), palavras-chave (Figura 6) e resumos (Figura 7) dos trabalhos defendidos podemos notar a forte presença de termos como Ensino, Educação e Aprendizagem, além da presença dos termos ligados aos jogos em si (rpg, jogo, game, roleplaying, etc.). Isto reforça os indicativos de que boa parte dos olhares para os jogos de RPG e larp no Brasil partem de uma perspectiva destes jogos como ferramentas para uso na educação, direcionando boa parte das pesquisas desenvolvidas para aspectos práticos ou exploração de suas potencialidades neste campo.

Em uma futura análise mais aprofundada destes dados, planejo investigar se há padrões evidentes que indiquem docentes e discentes dando prosseguimento a uma linha de pesquisa voltada para estes jogos, analisando os nomes recorrentes de orientadores e orientandos. Mas já explorando exploramos este cenário além dos dados disponíveis, conversando com pessoas envolvidas e ouvindo seus relatos, podemos perceber que os primeiros trabalhos defendidos (a partir do final da década de 90 e ao longo da primeira década de 2000) foram geralmente conduzidos principalmente a partir do interesse de discentes em explorar seus hobbies dentro do meio acadêmico, com o acolhimento de orientadores que pouco ou nada sabiam

sobre o tema. Na medida em que nos aproximamos do cenário atual, entretanto, vemos pesquisadores já estabelecidos que tiveram a chance de jogar e experimentar estes jogos (muitas vezes apenas como lazer inicialmente) começando a orientar trabalhos e pesquisar sobre o tema, buscando potenciais discentes que também se interessem sobre o assunto.

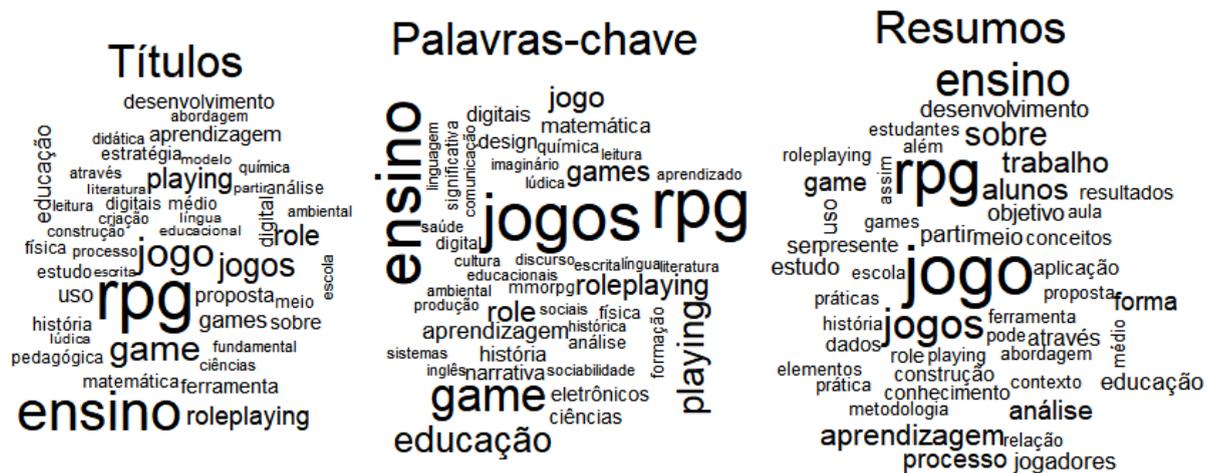


Figura 5: Nuvem de palavras indicando a frequência relativa (proporcional ao tamanho na imagem) de palavras nos Títulos, Palavras-chave e Resumos de dissertações e teses defendidas sobre RPG ou larp em programas de pós-graduação do Brasil de 1997 a 2022.

Esta análise, apesar de ainda preliminar e pouco aprofundada, lança luz para um evidente crescimento no interesse nos jogos de interpretação como ferramentas para ensino e aprendizagem e como objetos de estudo em investigações acadêmicas no Brasil. Por enquanto, temos uma clara predominância de investigações ligadas à Educação e Ensino, mas um olhar mais aprofundado nos dados podem nos revelar mais nuances a respeito dos temas e abordagens. Além disso, nesta primeira análise temos uma mistura dos tradicionais jogos de RPG de mesa com os jogos digitais que também recebem este nome, e esta separação poderá nos mostrar outros padrões interessantes a serem avaliados.

Referências bibliográficas

- GOMES, P. H. M. M.; DE VASCONCELOS, A. N.; DE LIMA CORREIA, M. Role Playing Game na educação brasileira: uma revisão sistemática. **Momento-Diálogos em Educação**, v. 32, n. 02, p. 307-334, 2023.
- MOTA, S. M. R. Roleplaying Game: a ficção enquanto jogo. **Rio de Janeiro: PUCRIO**, 1997.
- PEIXOTO FILHO, C. B.; DE ALBUQUERQUE, R. M. Notas sobre a história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros. **Projetica**, v. 12, n. 3, p. 300-324, 2021.
- R Core Team (2024). R: A Language and Environment for Statistical Computing. R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria. <<https://www.R-project.org/>>.
- RAFFA, L. O. Avaliação do Role Playing Game como Programa de Lazer. **Campinas: PUCCAMP**, 1997.
- SALVIATI, Maria Elisabeth. Manual do aplicativo IRaMuTeQ. 2017. **Planaltina. Disponível em: <http://iramuteq.org/documentation/fichiers/manual-do-aplicativo-iramuteq-par-maria-elisabeth-salviati>.**
- VASQUES, R. As potencialidades do RPG na educação escolar. **São Paulo**, 2008.
- ZANINI, M. C. Anais do I Simpósio RPG & Educação. **São Paulo: Devir**, v. 154, 2004.

Vivenciando uma sala de aula: Usando Edularp no microensino de Ciências

Fernando Fiorin²⁶

O conteúdo deste trabalho está vinculado a palestra durante o V Simpósio de RPG, Larp e Educação em Junho de 2024 - [link de acesso para a palestra](#).

Resumo:

O Microensino é um momento considerado essencial dentro das disciplinas de Metodologia de Ensino e de Estágio das licenciaturas pois, em muitos casos, é o primeiro contato que muitos alunos têm com a práxis docente, simulando uma aula para um determinado ano da educação básica (seja ele do Ensino Fundamental ou do Ensino Médio) e permitindo ao educando desenvolver as primeiras noções de sala de aula, como a quantidade de conteúdo a ser trabalhado em um determinado tempo de aula e assim por diante. Com o uso do Edularp é possível envolver os demais alunos na atividade, tirando os mesmos de uma passividade de espectadores e os colocando num papel de personagens que seriam alunos do ano do ensino básico a ser trabalhado. Usa-se alguns gestos para indicar situações dentro e fora da atuação, como por exemplo o sinal de pausa, permitindo a todos os alunos e ao professor discutirem sobre as situações que acontecem durante as atividades, possibilitando assim que todos os participantes vivenciem situações que podem acontecer em sala de aula e estejam um pouco mais preparados para lidar com elas, além da simples questão de transmitir conteúdos e usar outros recursos didáticos. O objetivo dessa prática é ajudar aos educandos da licenciatura a terem maior confiança durante os seus estágios, podendo lidar melhor com as suas turmas e tendo disponível uma maior gama de experiências que podem posteriormente serem utilizadas no seu trabalho enquanto professores da educação básica.

Palavras-chave: Edularp, Microensino, Ensino de Ciências

²⁶ Universidade Estadual de Londrina, fernandofiorin@uel.br

Introdução

Dentro dos cursos de licenciatura, existem práticas que são utilizadas para se preparar os futuros professores e professoras para trabalharem em uma sala de aula, sabendo lidar com toda a dinâmica inerente ao processo dito didático e as possíveis dificuldades do trabalho pedagógico.

Uma dessas práticas, talvez a mais popular, é aquela que simula uma sala de aula, mas apenas dentro do aspecto de transmissão de conteúdo e utilização de recursos pedagógicos como a lousa e outros equipamentos tecnológicos como o Datashow e alguns modelos didáticos. Chamada em muitos cursos de licenciatura e manuais didáticos de Microensino, ela é aplicada geralmente antes da iniciação dos alunos e das alunas nos estágios obrigatórios, momento o qual estes e estas entrarão nas salas de aula e terão a sua primeira experiência como professores e professoras do magistério.

O Microensino é utilizado por professores e professoras de disciplinas de Metodologia de Ensino ou as próprias disciplinas do Estágio, e normalmente consiste em um momento determinado onde cada aluno apresentará para o professor ou professora um tema específico de um ano letivo da educação básica e terá que desenvolver esse tema dentro de um tempo determinado, focando principalmente no desenvolvimento da explicação do conteúdo e no manejo das ferramentas pedagógicas presentes e condizentes com a prática que estiver sendo trabalhada.

De fato, tal momento é importante para preparar os futuros professores e professoras em sua atividade laboral, para estes e estas compreendam como interagir com os educandos e as educandas enquanto trabalham o conteúdo, em muitas situações de forma expositiva, com a expectativa de que, com o tempo e com a experiência adquirida no magistério, desenvolverão uma boa didática para realizarem o trabalho docente.

Porém, e aqui entra meu incômodo e a necessidade que me levou a roteirizar uma maneira diferente de trabalhar o Microensino, por que não aproveitamos esse momento de “treino” e também não tentamos lidar com situações que podem interferir no processo de ensino e aprendizagem, principalmente aquelas em que o professor ou a professora não sabe como lidar, como questões de comportamento,

indisciplina, posicionamentos políticos/ideológicos/identitários e dinâmicas às mais diversas que podem surgir em sala de aula?

Esta prática aqui apresentada tem como objetivo ajudar professores e professoras da licenciatura que desejarem desenvolver em seus alunos e alunas uma maior compreensão do ambiente de sala de aula, não se prendendo apenas ao processo de transmissão de conteúdos, mas também vivenciando as relações humanas por de trás de tais processos. Estas vivências não sanarão todas as dificuldades decorrentes da atividade do magistério, mas auxiliarão os futuros professores e professoras a lidarem com as mais diversas situações que ocorrem no dia a dia do estágio em sala de aula e também futuramente no trabalho docente e que podem interferir no trabalho pedagógico.

Essa atividade se centra no uso de uma modalidade de jogo narrativo chamada Edularp, que será explicada a seguir.

O EDULARP

Larp é uma palavra que deriva da sigla LARP, que significa Live Action Role-Play, que, traduzindo ao pé da letra, seria algo como “Jogo de Interpretação ao Vivo”. Alguns autores consideram que o larp seria derivado do RPG de mesa, um jogo que será discutido em abundância neste livro, mas outros consideram esse jogo derivado de um processo lúdico independente, muitas vezes originado até antes do jogo correlacionado. O Edularp seria uma variante do larp, destinado principalmente ao desenvolvimento de jogos de interpretação que tenham como objetivo um desenvolvimento didático para a compreensão dos mais variados temas que são incorporados em roteiros pré-determinados para tais jogos, com ênfase em um fim pedagógico ou instrucional e técnico. Dentro de um Edularp temos um jogador chamado de narrador, que vai desenvolver a história que será trabalhada durante a sessão de jogo, e que também vai acompanhar o desenvolvimento da mesma e a interação dos personagens dos jogadores, assim como vai interpretar personagens que sejam relevantes para a história e que não sejam controlados pelos jogadores, os chamados NPCs, sigla de Non Player Character, ou, personagem do mestre.

Em um Edularp não há um número mínimo de jogadores, ou um número máximo, e ela pode ser desenvolvida em qualquer espaço onde os jogadores e as jogadoras se sintam à vontade para realizar o processo de interpretação dos personagens. O período de duração também é determinado pelo narrador ou narradora conforme a necessidade do desenvolvimento da história e do tema abordado, assim como a possibilidade dos participantes, principalmente no caso de atividades letivas que sejam em classe ou extraclasse. Em algumas situações os jogadores e as jogadoras podem se caracterizar como as personagens fariam, algo muito praticado em atividades de edularp da área da saúde ou da área jurídica.

Neste trabalho nosso edularp simula uma sala de aula do ensino básico. Assim sendo, o professor deve combinar de antemão com os alunos quais personagens eles vão interpretar situando aos mesmos a faixa etária, a série e o conhecimento de conteúdo já trabalhado em aulas anteriores. Um dos alunos, normalmente aquele que precisa passar pelo processo de Microensino para aprender o desenvolvimento didático, fará o papel do professor, nesse caso interpretando-o e buscando desenvolver um conteúdo da disciplina a ser trabalhada em um tempo pré-determinado. Esse tempo pode variar de 15 minutos até 50 minutos, dependendo do tamanho da turma que terá que passar por tal processo, pois é recomendado que todos os alunos e alunas interpretem em algum momento o papel de professor ou professora. Os demais alunos e alunas interpretarão alunos e alunas da série a ser trabalhada, sorteando aleatoriamente personagens que possuem um comportamento específico e que buscarão de alguma forma criar uma situação em sala de aula e que, dessa forma, fará surgir atritos, discussões, situações e problemáticas que gerarão vivências que devem ser pensadas e analisadas por cada participante, para que todo mundo compreenda como tais situações interferem ou não nos processos pedagógicos de ensino e aprendizagem que surgem em sala de aula.

A seguir explicaremos como realizar uma partida de edularp durante uma atividade de microensino e explicaremos melhor como lidar com o tempo, construir os personagens e desenvolver a história.

Simulando uma sala de aula

O ponto de partida de um Edularp que simula a sala de aula é igual ao do processo de Microensino. Estabelece-se com os alunos quais conteúdos serão trabalhados durante a atividade, para qual série do ensino básico o conteúdo será administrado e quanto tempo de aula será dado para cada aluno que ocupar o papel de professor durante a atividade.

Feito isso, passamos para a parte de preparar a turma para participar da atividade. Normalmente numa atividade de Microensino a turma é passiva e só assiste a aula do aluno ou aluna que estiver ocupando o papel de professor, o que torna a atividade muitas vezes morosa e enfadonha. Ainda assim, recomendo que uma primeira aula em formato de Microensino seja realizada com cada aluno, com pelo menos quinze minutos de duração, para que os mesmos possam experimentar a diferença entre uma aula na qual se trabalha meramente o conteúdo e uma aula onde existe uma dinâmica de sala de aula.

Realizada a aula de Microensino, o aluno pode novamente dar aquela aula ou escolher um outro conteúdo. Porém, agora, a turma participará ativamente da atividade. Cabe ao professor de Metodologia ou de Estágio criar um personagem inspirado em alunos do ensino básico, seguindo estereótipos comuns como “o aluno bagunceiro” ou o “aluno CDF” e explicar brevemente como deve ser o comportamento desse personagem durante a atividade. Minha recomendação é que os personagens sejam distribuídos randomicamente, para que cada aluno possa vivenciar diferentes estereótipos e as suas motivações.

Obviamente cabe ao professor deixar bem claro que tais estereótipos servem apenas como ferramenta pedagógica para essa atividade e não refletem absolutamente alunos de uma sala de aula da vida real. Esta atividade é para que os alunos saibam como lidar com situações do dia a dia escolar e não para criar preconceitos sobre educandos que são muito mais complexos e profundos do que as rotulações que acontecem em nossas escolas.

A quantidade de personagens deve ser adequada para toda turma, sendo que, se a turma tiver mais de dez ou doze alunos, se torna interessante repetir alguns estereótipos até para permitir que os alunos atuem juntos em papéis parecidos aumentando ainda mais a identificação com o espaço escolar. Uma

sugestão é que nenhum aluno ou aluna se veja obrigado a participar da atividade, mantendo em silêncio e acompanhando junto com a turma conforme a mesma se desenrola. O processo de interpretação de papéis não é algo que agrada a todo mundo, principalmente pessoas mais reservadas que não gostam de se expor perante um público.

Tendo sido distribuído os personagens, cabe ao professor agora explicar algumas regras que vão auxiliar na atividade. Nessa atividade vou explicar três regras que considero importantes. Nada impede de quem for aplicar essa atividade de criar mais regras ou de tirar regras que considerar desnecessárias ou que não auxiliam no seu trabalho pedagógico.

- Regra Número Um: *O ON e o OFF*

ON e OFF são termos utilizados em jogos de larp que significam basicamente estar dentro do personagem (ON) ou não estar interpretando o personagem (OFF). Aqui cabe o professor explicar bem para os alunos a diferença entre jogador e personagem. O aluno é um jogador que está interpretando um personagem. Quando a partida começa, o jogo está ON e todo mundo está dentro do personagem. Quando um jogador quer falar algo (para questionar alguma coisa ou avisar o professor ou os demais de algo importante fora do jogo) é interessante combinar um sinal para avisar que não se está mais no papel do personagem. Esse sinal deve ser algo simples que todo mundo entenda, como um braço cruzado na frente do corpo ou uma mão levantada com um dedo para cima.

- Regra Número Dois: *Pause*

Em determinados momentos da partida acontecerão coisas que os alunos terão a necessidade de perguntar para o professor como lidar com o fato ou como resolver aquela situação. Essa, na verdade, é uma das regras mais interessantes e importantes do jogo e é a essência da atividade, pois aqui será o momento e o espaço para o professor ou a professora atuar com os alunos e as alunas para a atividade fazer sentido e todo mundo aproveitar para pensar e refletir sobre as inúmeras situações que podem acontecer durante a dinâmica. O Pause é um movimento que indica que o jogo deve parar, o tempo também deve parar, e quem pediu o Pause pode perguntar

algo que considere importante sobre a atividade. Assim, se o aluno que faz o papel de professor não consegue lidar com uma situação de indisciplina, ou se outro aluno presencia uma situação crítica e deseja chamar a atenção da turma para aquilo, um movimento é feito indicando o sinal de Pause, que pode ser uma mão levantada, uma mão reta tocando outra na horizontal e assim por diante. Nesse momento de Pause o professor pode levar os alunos a refletirem sobre a situação e buscarem a melhor maneira para lidar com a mesma, dessa forma auxiliando a turma a ter uma vivência de possíveis situações que vivenciarão durante o estágio ou até mesmo durante as suas carreiras docentes e tendo uma maior possibilidade de saber como lidar com a situação prevista e discutida.

- Regra Número Três: *Bully*

Uma das maiores dificuldades em sala de aula é lidar com a indisciplina dos alunos e das alunas, principalmente em situações de bullying e dos diversos tipos de violência que podem acontecer. Esse tema muitas vezes não vai ficar de fora das atividades, com algum aluno buscando interpretar zelosamente seu personagem e algumas precauções devem ser tomadas. Uma regra muito utilizada em larps é a “não pode tocar” e essa regra é interessante de ser aplicada aqui também. Se um aluno ou aluna deseja fazer um ato de bully com outro aluno ou aluna o ideal é combinar-se um gesto para que fique claro que está acontecendo uma situação de violência em sala de aula. Pode ser um dedo apontado ou um punho fechado, desde que fique claro que o gesto indica uma ofensa ou algum tipo de violência. Essa regra pode parecer inofensiva, mas o professor entende a importância dela quando os alunos começam a jogar coisas de verdade uns nos outros à medida em que vão entrando em imersão com os personagens.

- Regra Número Quatro: *Número de Atuações*

Esta regra não precisa ser tão rigorosa, mas é importante dependendo da quantidade de alunos participando da atividade e da dinâmica da turma, sendo que alguns alunos vão entrar num processo de imersão maior com os personagens e outros se mostrarão mais tímidos e buscarão atuar o mínimo possível, ou muitas vezes seguirem quietos durante a atividade. É importante fazer cada aluno e aluna vivenciar esses papéis, até para que compreendam um pouco alguns dos motivos que levam os alunos a terem comportamentos

considerados inadequados. É interessante o aluno bagunceiro agir quando se sentir entediado, o aluno nerd interpretar quando surgir um tema do seu interesse e assim por diante. Alunos que interpretam personagens que atuam o tempo todo inibem a participação de outros alunos, por isso é interessante encorajar cada aluno a participar pelo menos uma vez, e mais uma vez conforme surgir a oportunidade. Alunos que entram demais nos personagens acabam atrapalhando a dinâmica, mesmo que os seus personagens supostamente fariam tal coisa na vida real. Os alunos devem entender que isso é um jogo e as regras devem ser seguidas, mesmo esta que parece a mais simples e irrelevante.

Personagens prontos

A seguir apresento alguns exemplos de personagens que podem ser utilizados para a realização da partida. Aconselho ao professor ou professora examinar os mesmos e ver a sua adequação para a sua turma e a sua realidade regional. Cada personagem cabe em pequeno pedaço de papel do tamanho de um bilhete e pode ser dobrado e distribuído sem que cada aluno ou aluna saiba qual personagem irá interpretar naquele momento. Aconselho que cada aluno e aluna troque de personagem a cada partida para que possam vivenciar cada personagem e interagir mais com a turma.

Tipo de Aluno: O Bagunceiro

Comportamento: Agitado e espontâneo, extrovertido e comunicativo. Gosta de importunar os colegas

Dicas de interpretação: Mexa com os colegas do lado, fale de temas alheios à aula e de vez em quando levante da cadeira para falar com colegas do outro lado da sala

Tipo de Aluno: O Nerd

Comportamento: Curioso e observador, introvertido e participativo. Gosta de perguntar sobre ciências e ficção científica

Dicas de interpretação: Questione o professor quando o tema lhe parecer interessante e estiver relacionado com alguma coisa que você goste, como dinossauros, viagem no tempo ou alienígenas

Tipo de Aluno: O Quietista

Comportamento: Pouco participativo e bem introvertido, nada participativo e foge de ser o foco da atenção.

Dicas de interpretação: Tente chamar o mínimo de atenção para si, nunca participando ou questionando o professor. Se for questionado diga que não sabe ou fique quieto

Tipo de Aluno: O Conservador

Comportamento: Família a cima de tudo, Deus a cima de todos. O que não segue esse mantra está errado.

Dicas de interpretação: Questione tudo aquilo que for contra o que você considera certo. Não existe Adão e Ivo, só Adão e Eva. Deus fez o homem e a mulher, o que for diferente disso está errado

Tipo de Aluno: O Progressista

Comportamento: Falante e participativo, extrovertido e engajado. Suas causas e sua vida são uma coisa só.

Dicas de interpretação: Defenda as suas ideias progressistas e a liberdade ao amor livre e o respeito ao corpo e às minorias. Não aceite preconceitos e intolerância. Fogo nos fascistas

Tipo de Aluno: O Neoliberal

Comportamento: Introvertido e pouco participativo, a não ser que o assunto envolva ou possa envolver dinheiro

Dicas de interpretação: “Mas para que serve isso afinal?” é uma das suas perguntas favoritas. Pois como você vai ganhar dinheiro com o que aprende na escola? Questione a aplicabilidade de todo e qualquer conhecimento

Tipo de Aluno: O Influencer

Comportamento: Extrovertido e nada participativo, focado em sua vida virtual e nos likes que recebe nas redes sociais. O mundo fora da internet não te interessa

Dicas de interpretação: Todo momento é um momento para ser registrado e enviado para a sua rede social. Faça lives, fotos, vídeos e registre a vida fora da internet tentando mostrar que o tik tok é melhor que a vida real

Tipo de Aluno: O Legalize Já

Comportamento: Introvertido e na sua, a não ser que o assunto seja do seu interesse. E só um assunto te interessa, quando vão liberar ou não?

Dicas de interpretação: Normalmente quieto, se o assunto envolver o tema drogas, em especial maconha, aí você faz questão de participar. De vez em quando você faz perguntas sobre coisas que fogem ao assunto da aula, só para ver se a aula fica mais legal um pouco.

Tipo de Aluno: O Fofoqueiro

Comportamento: Extrovertido e falador, extremamente falador, sabe de tudo sobre todo mundo. E o que não sabe faz questão de descobrir.

Dicas de interpretação: A sala já sabe quem está ficando com quem no OFF? Claro que você não vai contar abertamente para ninguém, mas a notícia pode ser espalhada aos poucos, uma orelha por vez. Invente histórias e distribua para a sala. Se for mentira não tem problema.

Tipo de Aluno: O Artista

Comportamento: Introvertido e pouco participativo, tenta ao máximo não chamar atenção enquanto se dedica ao que gosta que é desenhar e pintar os seus desenhos.

Dicas de interpretação: Baixe a cabeça e comece a desenhar, sem se importar com o professor ou o conteúdo. Se ele fizer desenhos no quadro tente melhorar o desenho dele e depois mostre a sua arte para deixar o professor feliz.

Autores:

Afonso Reno de Castro
André Gustavo Guerra da Silva
Fábio Medeiros
Fernando Fiorin
Graziella Bridi
Laíse Lima
Laura Ribeiro Araújo
Leonardo de Almeida Ramos
Luciano M. Bastos
Marcos Vinícius Carneiro Vital
Matheus Fernando Silveira
Morgana Bruch
Rafael Carneiro Vasques
Raoni Linhares Maciel
Rebeca Sasso Laureano
Taís Pereira



**UNIVERSIDADE FEDERAL
DE ALAGOAS**