

## O RPG PARA O LETRAMENTO LITERÁRIO, CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS E PRODUÇÃO TEXTUAL

Kássia Juliana da Silva Sampaio<sup>1</sup> – Unifesspa

Sâmia Regina Mourão de Sousa<sup>2</sup> - Unifesspa

Vanessa Taumaturgo Silva<sup>3</sup> - Unifesspa

Professor Dr Abilio Pachêco de Souza (Coordenador do Projeto)<sup>4</sup> – Unifesspa

**Área de conhecimento:** Linguística, Letras e Artes

**Agência Financiadora da Bolsa:** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

**Programa de Ensino:** Programa Residência Pedagógica (Edital 22/2022).

**Resumo:** Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados obtidos durante a realização de uma atividade desenvolvida no Programa de Residência Pedagógica de Língua Portuguesa no núcleo II da escola Jonathas Pontes Athias através do *Role Playing Game* (RPG). A atividade se consistiu na observação e intervenção em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. Baseando-se na temática proposta pela Secretaria Municipal de Educação (SEMED): *A leitura e a escrita como construtores do desenvolvimento social*, utilizamos para a elaboração da atividade aqui relatada o livro *Letramento literário: teoria e prática* (2009), de Rildo Cosson, mais especificamente no que se refere à sequência básica proposta por ele; também, devido à utilização *Role Playing Game* (RPG), os artigos: *Reflexões sobre a representação histórica na composição do RPG de mesa "A bandeira do elefante e da arara"* (2019), de Loyze Nayama Gomes, e *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games (RPG)* (2023), de Andréa Pavão. O uso do RPG como proposta de intervenção fez com que os alunos desenvolvessem suas habilidades em criação, escrita e interpretação, ao mesmo tempo em que ajudavam uns aos outros a compreender e atingir os objetivos da atividade. Considerando que os jogos fazem parte da vida das crianças, adolescentes e até mesmo dos adultos, buscamos aliar algo da vivência recreativa com a prática pedagógica de ensino para que o conteúdo estudado fosse praticado da forma mais próxima às vivências dos alunos.

**Palavras-chave:** Residência Pedagógica; *Role Playing Game* (RPG); Letramento literário; Ensino fundamental.

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados obtidos durante a realização de uma atividade desenvolvida no Programa de Residência Pedagógica de Língua Portuguesa no núcleo II da escola Jonathas Pontes Athias através do *Role Playing Game* (RPG), em tradução literal: jogo de interpretação de papéis. A atividade se consistiu na observação e intervenção em uma turma do 7º ano do Ensino Fundamental. A escola-campo da residência está localizada na zona urbana do Município de Marabá, bairro Nova Marabá, na folha 22, quadra especial, registrada com o Código INEP: 15128016.

A instituição conta com um total de 566 alunos cursando o ensino fundamental II. Além disso, os profissionais que atuam na escola, incluindo professores, coordenação e demais áreas da escola, estão distribuídos da seguinte maneira: 1 diretor; 1 vice-diretor; 2 coordenadores pedagógicos; 4 agentes de portaria; 3 assistentes administrativos; 1 secretária; 8 auxiliares de serviços gerais; 7 estagiários advindos do Centro de Integração Empresa-Escola (CIEE); e 20 professores.

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Letras (POSLET/Unifesspa). Ex-bolsista do Programa de Residência Pedagógica (CAPES). E-mail: [juliana.sampaio@unifesspa.edu.br](mailto:juliana.sampaio@unifesspa.edu.br).

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Letras Português (FAEL/ILLA/Unifesspa). Ex-bolsista do Programa de Residência Pedagógica (CAPES). E-mail: [saminha.ss@unifesspa.edu.br](mailto:saminha.ss@unifesspa.edu.br).

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura Plena em Letras Português (FAEL/ILLA/Unifesspa). Bolsista do Programa de Residência Pedagógica (CAPES). E-mail: [vanessataumaturgo@unifesspa.edu.br](mailto:vanessataumaturgo@unifesspa.edu.br).

<sup>4</sup> Doutor em Teoria e História Literária pela UNICAMP (com estágio na FU-Berlin). Professor Adjunto da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará (FAEL, POSLET, PROFLETRAS, ILLA). Líder do grupo de Pesquisas LAERTE.

Em relação à sua infraestrutura física, a escola dispõe de dezesseis salas de aula que correspondem ao Ensino Fundamental, refeitório, copa, quadra de esportes coberta, sala de diretoria, sala de coordenação, sala de secretaria, sala dos professores, 2 banheiros para os alunos, 1 banheiro para professores, laboratório de informática, biblioteca, auditório, almoxarifado, área verde, pátio coberto.

Considerando o que foi abordado durante a elaboração e prática da intervenção, buscou-se apoio na revisão bibliográfica do livro *Letramento literário: teoria e prática* (2009), de Rildo Cosson, no artigo *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games* (RPG) (2023), de Andréa Pavão, e no artigo *Reflexões sobre a representação histórica na composição do RPG de mesa "A bandeira do elefante e da arara"* (2019), de Loyze Nayama Gomes.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Baseando-se na temática proposta pela Secretaria Municipal de Educação (SEMED): *A leitura e a escrita como construtores do desenvolvimento social*, utilizamos para a elaboração da atividade aqui relatada o livro *Letramento literário: teoria e prática* (2009), de Rildo Cosson, mais especificamente no que se refere à sequência básica proposta por ele. Também, devido à forma como trabalhamos a leitura e escrita com os alunos, explicaremos melhor do que se trata o *Role Playing Game* (RPG) e como este se insere no contexto dos alunos e na intervenção alicerçada na temática do ano letivo, utilizando para isso os artigos: *Reflexões sobre a representação histórica na composição do RPG de mesa "A bandeira do elefante e da arara"* (2019), de Loyze Nayama Gomes, e *A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games* (RPG) (2023), de Andréa Pavão.

Tratemos em primeira instância o que diz Cosson (2009) sobre a sequência básica. De acordo com o autor, essa sequência é constituída por quatro passos, sendo eles: motivação, introdução, leitura e interpretação. Nesse sentido, a motivação se refere ao estabelecimento de laços com o texto que se vai ter contato. Já a introdução, basicamente, é a apresentação do autor e da obra. No penúltimo passo, Cosson vai chamar atenção para o acompanhamento da leitura. De acordo com ele,

A leitura escolar precisa de acompanhamento porque tem uma direção, um objetivo a cumprir, e esse objetivo não deve ser perdido de vista. Não se pode confundir, contudo, acompanhamento com policiamento. O professor não deve vigiar o aluno para saber se ele está lendo o livro, mas sim acompanhar o processo de leitura para auxiliá-lo em suas dificuldades, inclusive aquelas relativas ao ritmo da leitura (Cosson, 2009, p.62).

O último passo é a interpretação e este processo é dividido em dois momentos: um interior e outro exterior. Segundo ele "O momento interior é aquele que acompanha a decifração, palavra por palavra, página por página, capítulo por capítulo, e tem seu ápice na apreensão global da obra que realizamos logo após terminar a leitura" (Cosson, 2009, p. 65). O segundo momento é o externo e se caracteriza na concretização da interpretação, neste momento, por exemplo, os alunos podem compartilhá-las entre si.

Trataremos agora da nossa segunda base para a aplicação da atividade de leitura e escrita, o *Role Playing Game* (Jogo de interpretação de personagens). O RPG é um jogo coletivo no qual os participantes interpretam personagens construídos a partir de um livro base e o seu principal objetivo é a criação de uma narrativa em grupo. No livro utilizado pelos jogadores encontram-se informações sobre: cenários, raças e classes às quais a personagem pode pertencer, regras do jogo, costumes etc. Basicamente, os jogadores são divididos entre aquele que irá criar e narrar a aventura, além de auxiliar também na construção dos personagens, o mestre, e aqueles que irão interpretar as personagens participantes dela.

A escolha do jogo como atividade de desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos se deu justamente por conta de como ele ocorre: em primeiro lugar, o mestre é o grande responsável pela criação da história e da sua narração, geralmente, "A aventura proposta deve conter enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores" (Pavão, 1999, p. 2). Tendo em vista que, por conta das escolhas e ações das personagens, a história inicial pode seguir por caminhos não pensados pelo mestre, este deve constantemente se reinventar enquanto criador e narrador. O Segundo Loyze Gomes, "a criatividade é crucial para tomar os caminhos do jogo" (2019, p. 2).

### Em se tratando dos personagens

Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus trunfos, assim como suas deficiências [de acordo com a raça e classe escolhidas], que vão

garantir o “tempero” da ficção. Esses personagens devem adequar-se a um ambiente, proposto pelo (...) mestre, no qual a trama se desenrolará (Pavão, 1999, p. 2-3).

Neste momento os jogadores possuem em mãos fichas de personagens, nas quais são colocadas todas as informações acerca de sua personagem. Assim, sendo fundamental essa etapa, mobiliza-se a criatividade do jogador, sua capacidade de gerar tanto a personagem quanto a história dela etc. Além disso, contribui para a encenação, teatro, já que se trata da interpretação da persona que foi criada, desenvolvendo, com isso, também a oralidade, a socialização, a imaginação, o raciocínio lógico e matemático, a mobilização dos conhecimentos de mundo dentre outros.

Por fim, a escolha de ambas bases para a aplicação da atividade se deve ao caráter educacional do ano letivo e do momento em que se encontrava a escola: fase de agrupamento de alunos. O agrupamento é um método no qual a turma é dividida em grupos para que os alunos aprendam juntos, esses grupos podem ser constituídos de diversas formas, podendo ter um aluno mais avançado que irá auxiliar os colegas que estiverem com maior dificuldade, ou alunos de vários níveis, ou mesmo alunos que estejam no mesmo nível de conhecimento, essa diversidade se mantém também na quantidade de alunos por grupos, podendo haver duplas, trios, quartetos etc. Assim, em busca de aliar a leitura e escrita, utilizamos como método a sequência básica proposta por Rildo Cosson e como instrumento de prática o Role Playing Game (RPG), pois buscamos uma forma de aplicar a atividade de forma lúdica aos alunos, levando em consideração sua criatividade, interação e conhecimentos.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para a realização desta atividade, o preparo para a aplicação da proposta de intervenção se deu, como dito anteriormente, por meio da leitura, estudo e discussões acerca do referencial teórico composto por livros e artigos que versam sobre o letramento literário, bem como sobre as práticas de ensino em sala de aula e sobre o RPG, que foi utilizado como recurso pedagógico para a intervenção. E, para além das leituras, estudos, debates e observações realizados em sala de aula, a atividade também se baseou na proposta temática da SEMED, “A leitura e a escrita como construtores do desenvolvimento social”, e no processo em que a escola se encontrava: período de agrupamento.

Anteriormente à aplicação da atividade realizamos um diagnóstico dos alunos da turma, no qual foram observadas e pontuadas: interação entre eles, escrita, interpretação, leitura, desenvoltura em sala etc. Durante o período de observação para o diagnóstico os alunos estavam lendo e analisando a crônica Mar, de Rubem Braga, e a leitura, bem como a análise se deu em conjunto e em intervalos curtos de tempo. Logo após isso a professora solicitou que eles escrevessem um texto com a temática Minhas lembranças de menino(a). Além disso, as aulas que se seguiram após estas também tiveram o mesmo tipo de atividade de leitura e interpretação em conjunto e, por fim, desenvolvimento de um texto. Dessa forma, foi bastante esclarecedor e importante a realização das observações, pois foi através delas que pudemos analisar a leitura, interpretação e escrita dos alunos, bem como a sua recepção ou não à atividade proposta pela docente.

Devido ao caráter educacional do ano letivo e do momento em que se encontrava a escola – fase de agrupamento de alunos – a preceptora pediu que desenvolvêssemos uma proposta na qual fosse possível trabalhar leitura e interpretação em grupo, por isso a escolha do RPG, já que é um jogo dinâmico em grupo, com grande potencial para instigar nos alunos a produção textual criativa; e por isso, também, utilizamos a sequência básica proposta por Rildo Cosson (2009), composta por quatro etapas: motivação, introdução, leitura e interpretação. Assim, após a realização do diagnóstico e de conversas com a professora regente, foi desenvolvido o plano de aula.

No primeiro momento da aula de aplicação da intervenção realizamos as etapas de motivação e introdução. Ambas se deram a partir da explicação do que se tratava a atividade e também sobre o que era o Role Playing Game (RPG) para que os alunos se familiarizassem com o jogo e se sentissem instigados em participar da atividade. Devido ao tipo de jogo que utilizamos para a realização da proposta, cada residente ficou responsável por criar uma narrativa e tipos de personagens que pudessem se encaixar nela. Dessa forma, após o processo de motivação e introdução, os alunos foram divididos em cinco grupos, cada um tendo um residente como mestre.

Posteriormente, os grupos foram levados para fora da sala de aula e puderam escolher um lugar no qual pudessem realizar a partida. Com a escolha do local concluída, o que eles realizaram a seguir foi a criação das personagens que iriam integrar a história e, logo após esse momento de criação, a escuta da narrativa que seria a base para a aventura que lhes esperava. Então, tendo sido finalizadas a criação e a contação e escuta da história, as partidas foram iniciadas. Ao final destas, como já havia sido informado aos alunos, solicitamos que eles construíssem um texto narrativo, sem definição do número de linhas ou páginas,

sobre a aventura da qual haviam participado, seguindo a cronologia de acontecimentos, falas, ações etc. Por fim, considerando a sequência básica de Rildo Cosson, a partida e a escrita realizadas pelos alunos correspondem à leitura e à interpretação propostas por ele como as últimas etapas da sequência.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De modo geral, a experiência foi importante para compreendermos na prática como didáticas lúdicas conseguem prender a atenção dos alunos e os fazer exercer e praticar os conteúdos e atividades aprendidos durante as aulas. Notamos, principalmente, uma preocupação constante da professora em impulsionar os alunos à prática da leitura. De acordo com ela, as atividades já descritas estão alinhadas com o plano municipal de motivar os alunos nas práticas que foram perdidas durante o período da pandemia da COVID-19, sendo que, retomadas as aulas após esse período, foi sentido pela escola uma grande dificuldade dos alunos com relação à leitura, escrita e oralidade, o que fez com que todas as disciplinas se esforçassem para suprir tal necessidade.

Motivar o aluno para melhorar sua prática de leitura contribui não somente para a disciplina de Língua Portuguesa, mas, também, em todas as outras. Além disso, possibilitar aos alunos a oportunidade de escrever narrativas conforme sua própria imaginação é um meio para que produzam sem sentir “avaliados”, sendo que, com a devida supervisão, conseguiram alcançar os objetivos propostos.

A solicitude da professora em abrir caminhos para novas práticas de ensino criou um ambiente em que os alunos puderam ter mais autonomia e se tornar o principal responsável por produzir os seus conhecimentos.

Assim, a atividade aqui relatada e realizada durante a residência na escola Jonathas Pontes Athias, possibilitou-nos observar como o foco e o ensino da Língua Portuguesa varia de escola e da didática do professor. Dessa maneira, as observações mostraram-se imprescindíveis na percepção e consolidação dos conhecimentos adquiridos durante a graduação, bem como na percepção dos desafios de transformar a teoria em prática. Destacamos, também, que a proposta de intervenção buscou manter coerência com o assunto que a professora estava trabalhando em sala de aula.

O uso do RPG como proposta de intervenção fez com que os alunos desenvolvessem suas habilidades em criação, escrita e interpretação, ao mesmo tempo em que ajudavam uns aos outros a compreender e atingir os objetivos da atividade. Considerando que os jogos fazem parte da vida das crianças, adolescentes e até mesmo dos adultos, buscamos aliar algo da vivência recreativa com a prática pedagógica de ensino para que o conteúdo estudado fosse praticado da forma mais próxima às vivências dos alunos.

#### 5. REFERÊNCIAS

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

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Editora Contexto, 2009.

GOMES, Loyze Nayama. Reflexões sobre a representação histórica na composição do RPG de mesa “A bandeira do elefante e da arara” (2018). **30º Simpósio Nacional de História**, Recife, 2019.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de Role Playing Games (RPG)**. Rio de Janeiro: EntreLugar, 1999. Disponível em: [https://anped.org.br/sites/default/files/gt\\_10\\_02.pdf](https://anped.org.br/sites/default/files/gt_10_02.pdf). Acesso em: 10 de mar. 2023.