

RPG COMO FERRAMENTA NA LEITURA DE MENINO DE ENGENHO

Maria das Dores Justo

Universidade Estadual da Paraíba/ CH/ PIBID

dora.justo@hotmail.com

Diogo da Costa Pereira

Universidade Estadual da Paraíba

diogopresbi07@gmail.com

Jamylli Ferreira de Lima

Universidade Estadual da Paraíba

Jamylliferreira_@hotmail.com

Resumo: Um dos maiores desafios na atualidade vêm sendo resgatar o interesse e o estímulo dos jovens na leitura dos clássicos de nossa Literatura Brasileira. Há uma necessidade de estimulá-los para essa prática. Para isso, será necessário o professor encontrar motivações que possa atrair e despertar no aluno o gosto pela leitura, como também interferir de forma consciente na obra. Foi pensando nisso, que optamos por inserir um jogo como RPG na perspectiva de proporcionar aos alunos o contato com os clássicos da literatura brasileira. Através dessa ferramenta despertar o gosto pela leitura e estimular a ação em conjunto e a colaboração em equipe, como também reatualização dos clássicos de forma mais prazerosa. As atividades foram divididas em três etapas a saber: funcionamento do RPG, leitura do livro em questão e a última foi o jogo com os principais personagens do livro escolhidos pelos alunos. Utilizamos como aporte teórico Calvino (1993), Antônio Cândido (2006), Graça Paulino (2004), Rildo Cosson (2007) Pavão (2000) entre outros tais como, José Lins (2001) Marisa Lajolo (2002), Klimick (1992).

Palavras-chaves: Literatura, ensino e RPG.

INTRODUÇÃO

A leitura de ficção literária nos mobiliza para entender a experiência das personagens e tem o poder de exercitar a fantasia e a imaginação, desenvolver a sensibilidade, ampliar a visão de



mundo, despertar emoções e fazer refletir sobre a nossa própria existência. Contudo esse prazer pela literatura não está sendo vivenciado pelos nossos jovens, com a frequência que deveria. Eles apontam diversos obstáculos para a realização da leitura de um romance tais como a dificuldade para entender o vocabulário, a extensão das obras e o fato de acharem que as histórias não dialogam com os interesses deles.

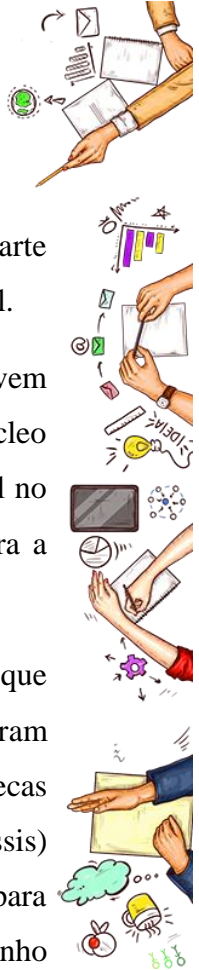
Diante dessa realidade, fazer com que o aluno se apaixone pela leitura literária é uma tarefa cada vez mais desafiadora. Além dessas dificuldades apresentadas por eles, ainda temos a precariedade do acervo de grande parte das bibliotecas escolar, e quando temos bibliotecas nos deparamos com a falta de um bibliotecário no atendimento ao leitor iniciante e, principalmente, as estratégias inadequadas e ineficientes, muitas vezes, adotadas pelo professor na condução da leitura.

No ensino médio (1º ao 3º ano) ainda se enfrenta esse problema. O ensino de Literatura Clássica é constantemente alvo de discussões. De maneira geral, os alunos, tanto de escolas públicas quanto de particulares, têm certa resistência a esse tipo de literatura. Essa resistência acontece por uma crença equivocada de que a leitura clássica é uma leitura difícil e maçante, sem muita aplicabilidade. Foi partindo desta contextualização e da resistência dos alunos do ensino médio à leitura, e nas inúmeras dificuldades encontradas na escola para que as práticas de leitura aconteçam que pensamos no RPG como ferramenta para fazer essa ponte entre a obra clássica e esse leitor que precisa ser cativado com novas estratégias resgatando a prática da leitura através de uma ferramenta ao mesmo tempo lúdica e cultural.

Segundo Klimick (1992), “o RPG pode trazer para a escola a interatividade e a participação no ensino, o aluno pode aprender ao mesmo tempo em que vai utilizando o que está sendo aprendido”. O RPG apresenta uma dialogicidade muito forte com as narrativas orais, ao mesmo tempo que incorpora temas presentes em diversos meios de comunicação de massa, como o cinema, as revistas em quadrinhos, os jogos de videogame e outros.

O trabalho foi realizado na Escola Cidadã Integral Professor José Soares de Carvalho localizada na cidade de Guarabira-PB, escola contemplada pelo PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). E a turma escolhida para o desenvolvimento desse projeto foi a terceira série do Ensino Médio. Esse estudo é parte de um projeto maior que temos na escola que por ser de ensino integral temos as disciplinas que fazem parte da Base Comum Nacional e as disciplinas diversificadas. Nessa parte diversificada contamos com eletivas, que segundo a (LDB)





Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, no seu artigo 26, propõe ao currículo uma Parte Diversificada que fornece diretrizes para a concepção das Disciplinas Eletivas no Ensino Integral.

As Disciplinas Eletivas são um dos componentes da Parte Diversificada e, devem promover o enriquecimento, a ampliação e a diversificação de conteúdo, temas ou áreas do Núcleo Comum. Dentro do currículo do Ensino Integral as disciplinas eletivas ocupam um lugar central no que tange à diversificação das experiências escolares, oferecendo um espaço privilegiado para a experimentação, a interdisciplinaridade e o aprofundamento dos estudos.

E foi na observância desses problemas citados anteriormente com relação a leitura que decidimos oferecer essa eletiva que se intitulava: *O RPG retextualizando o mundo literário*. Foram escolhidos para esse propósito as seguintes obras: Capitães da areia (Jorge Amado), Vidas Secas (Graciliano Ramos), Menino de engenho (José Lins do Rego), Dom Casmurro (Machado de Assis) e A hora da estrela (Clarice Lispector). Dentre essas obras resolvemos fazer um recorte para desenvolver essa proposta por acharmos que a obra de José Lins do Rego – Menino de Engenho seria mais adequado para essa experiência exitosa.

METODOLOGIA

As atividades foram divididas entre teóricas e práticas, que tiveram como foco principal busca de alternativas para encontrar novos caminhos que levem à prática da leitura, bem como apresentar experiência do RPG vivenciada na escola, resgatando a prática da leitura através de uma ferramenta ao mesmo tempo lúdica e cultural.

Afinal, o que é RPG? RPG é a sigla em inglês para role playing game, que pode ser traduzido como jogo de interpretação ou de representação de personagens. Ele foi criado em 1974, com o lançamento da primeira edição do mais famoso RPG do mundo, o Dungeons & Dragons, criado por Gary Gygax e Dave Arneson que eram elaboradores de jogos de tabuleiro com miniaturas e estratégia. Em um jogo de RPG, os jogadores assumem o papel de personagens fictícios em cenários variados, como se fossem heróis de filmes de aventuras. Este é um jogo de contar história, onde um jogador (chamado de “Mestre”) fica responsável por narrar uma aventura enquanto os outros participantes controlam personagens dessa história descrevendo suas ações, fazendo com que a narrativa seja criada coletivamente.





Também, muitas vezes chamado de RPG de mesa, para se diferenciar de dos jogos digitais, se constitui de um momento narrativo lúdico em que várias pessoas assumem o papel de uma personagem com vistas à criação de uma narrativa que apresenta um desafio a ser enfrentado pelos personagens dos jogadores, as pessoas que participam da narrativa. É perceptível que a “fusão” entre a literatura e o RPG vai se apropriando em forma de diálogo e nesta transposição de constante adaptação da matriz narrativa e temática tanto por parte da literatura quanto dos jogos de RPG, gera uma gama de textos oriundos desse encontro entre mídias distintas.

Nessa interconexão entre literatura e wargames na produção desta nova ferramenta híbrida, sendo que os impulsos narrativos serão absorvidos e utilizados de diversas, seguindo o padrão de apropriações e interpretações de outros sistemas ficcionais por parte dos jogadores, de modo a gerar o ambiente imaginativo propício à execução do jogo.

Pode-se destacar que esses elementos de correlação entre o RPG e a literatura são fruto da memória que a literatura tem de si, sua intertextualidade, pois de acordo com Samoyault:

A literatura se escreve com a lembrança daquilo que é, daquilo que foi. Ela a exprime, movimentando sua memória e a inscrevendo nos textos por meio de um certo número de procedimentos de retomadas, de lembranças e de reescrituras, cujo trabalho faz aparecer o intertexto. Ela mostra assim sua capacidade de se constituir em suma ou em biblioteca e de sugerir o imaginário que ela própria tem de si. (SAMOYAULT, 2008, p., 47)

Por isso que a apropriação de intertextos acionou processos narrativos de temáticas específicas. Na leitura literária essa fantasia auxiliou na construção de novos textos que por sua vez passou a influenciar a própria literatura num dialogo intertextual que ampliou a rede de contatos e apropriações, a memória ficcional e lúdica destes dois aspectos culturais, literatura e RPG.

Como foco principal era prática de leitura através da experiência com RPG, as atividades foram divididas em três etapas de forma que os alunos pudessem conhecer todas elas a fim de que se apropriasse de cada uma. As atividades foram ministradas pelos alunos bolsistas do PIBID, que utilizaram recursos como: data show, livros, computadores, sons, filmes. Na divisão das etapas ficaram dessa forma:

Em primeiro contato com os alunos foi feita a explanação aos participantes como funciona o RPG e suas vantagens na aplicação do jogo, que ” é essencialmente cooperativo, não estimula a competitividade e permite que professor e aluno não desempenhem os costumeiros papéis de “detentor do conhecimento e aprendiz”, mas de organizador e participante. Com a sua utilização os



alunos tiveram a possibilidade de praticar a oralidade, a escrita, trocar informações e experiências, e produzir histórias aplicadas aos livros acima citados.

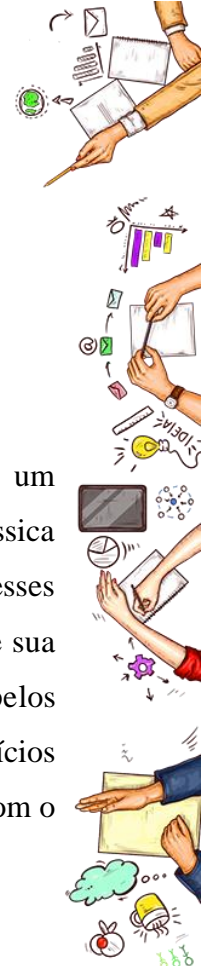
No segundo momento, a turma já tinha se apropriado das regras do jogo partiu-se para leitura das obras com ênfase em Menino de Engenho que foi o livro escolhido para aplicação dessa prática. Para agilizar a leitura e compreensão da mesma, dividimos em cinco grupos, em cada um ficou sendo supervisionado por um pibidiano que teve o cuidado de acompanhar se de fato a leitura estava sendo feita. Terminado o prazo, a discussão foi trazida para a sala com intuito de esclarecer alguns pontos que por ventura ficaram obscuros. Também, havia sido proposto que essa disciplina procuraria dialogar e se apoiar com outras afins tais como: História e Sociologia, pois as mesmas nos ajudariam nesse diálogo e compreensão do tema. Independentemente de a literatura ser realista ou de fantasia, o que incomoda todo autor é a criação da aventura humana como forma de superar os seus fantasmas e demônios, cuja dúvida move o leitor sobremaneira que ele se aventura para encontrar sentido na obra e relacioná-la muitas vezes com o seu cotidiano.

A terceira etapa foi a montagem do RPG pelos alunos e o jogo com os principais personagens do livro escolhido pelos integrantes dos grupos. Eles se reuniram para construir a história, como se fosse um teatro de improviso. Escolheram um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que foi explicando o desenrolar da trama; e os outros alunos (jogadores), modificaram a história à medida que interpretavam seus personagens.

De acordo com Schmit (2008), em sua dissertação intitulada “RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos”,

Os jogos de representação (JR), mais conhecidos no Brasil como RPG (Role playing games), são atividades cooperativas nas quais um grupo de jogadores cria uma história de forma oral, escrita ou animada, utilizando-se como plano de jogo a imaginação, esboços, gestos, falas, textos e imagens. Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem da história, com características próprias pré-definidas. O jogador restante assume o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados non-player characters ou mais comumente NPC. Não existe competição direta entre os jogadores, sendo, portanto, um jogo de socialização. (SCHMIT, 2008, p., 23)

Nessa definição, Schmit deixa claro que as características do jogo de representação de papéis são, por si só, propícias à aprendizagem, não havendo necessidade de didatizá-lo. Adaptar uma obra literária clássica a esse tipo de jogo o mantém em seu campo de domínio: as narrativas de aventuras.



RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base nas etapas apresentadas anteriormente, pode-se afirmar que o trabalho foi um desafio na busca de direcionar o interesse e o estímulo desses jovens na leitura de uma obra clássica de nossa Literatura Brasileira. O nosso objetivo foi não restringir o universo de leituras desses alunos, por isso que propomos esse trabalho sobre a leitura da literatura canônica, e através de sua adaptação para um roteiro de RPG, haja vista que não se deve começar uma formação pelos clássicos, mas também não podemos simplesmente deixá-los de lado, diante dos benefícios percebidos na leitura feita dessa forma trouxe para nossos alunos. Assim, podemos concordar com o que diz Ítalo Calvino (1993),

Um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer. [...] Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram (ou mais simplesmente na linguagem ou nos costumes). [...]. Um clássico é uma obra que provoca incessantemente uma nuvem de discursos críticos sobre si, mas continuamente as repele para longe. [...] O "seu" clássico é aquele que não pode ser-lhe indiferente e que serve para definir a você próprio em relação e talvez em contraste com ele. (CALVINO, 1993, p., 9 - 13; 16)

Lembrando também Antônio Cândido (1999), em seu celebre texto “A literatura e a formação do homem”, sobre a capacidade que ela tem de confirmar a humanidade do homem. Nessa função humanizadora e catártica propiciada pela vivência das narrativas clássicas através do RPG que auxiliou no cumprimento dessa função.

Também foram avaliadas as competências e habilidades desenvolvidas no decorrer do desenvolvimento da disciplina, tais como: argumentação, criatividade, perseverança na realização e conclusão de tarefas, imaginação criadora, espírito colaborativo, entre outras.





Imagem 1 - Reunião na mesa do RPG e discussão das estratégias serão utilizadas.



Imagem 2 – Definição das estratégias para a realização do RPG.



CONCLUSÕES

Em virtude dos apontamentos apresentados, concluímos que o período em que aplicamos o RPG na obra Menino de Engenho percebemos o interesse e estímulo dos jovens na leitura dos clássicos de nossa Literatura Brasileira. Esta ferramenta foi de fato motivadora e fez despertar neles o interesse e curiosidade pela leitura. Vimos também que há uma necessidade de estimulá-los para essa prática sempre. Basta o professor encontrar motivações que possa atrair e despertar no aluno o gosto pela leitura, como também interferir de forma consciente na obra.

Ler os clássicos de forma tradicional pode ser maçante, mas se encontrarmos alternativas poderemos despertar o gosto por esse tipo de leitura. Quando começamos a experiência era apenas hipóteses sobre os benefícios do RPG enquanto mediador entre o aluno e a leitura literária. Como também, um convite à leitura, por meio do conhecimento do enredo, aproximando-os do livro, da época e das características de determinada obra, o que talvez nunca ocorresse de outra maneira, a não ser por obrigação. Com esse primeiro contato de forma positiva e divertida, eles puderam constatar que havia muito mais em comum entre eles e o livro do que imaginavam.

Assim, os mesmos tiveram acesso a um universo até então desconhecido, mas significativo. Essa ferramenta fez descobrir que as obras canônicas o são justamente por sua universalidade, e como tal, possuem características e histórias que podem ter muita relação com sua vida ou com suas aspirações. Além disso, com o RPG, os alunos “viveram” a história e descobririam que literatura é também e, principalmente, afetividade e fruição.



REFERÊNCIAS

CALVINO, Ítalo. **Por que ler os clássicos**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.

CANDIDO, Antonio. **Formação da Literatura Brasileira**. 7. ed. Belo Horizonte-Rio de Janeiro: Editora Itatiaia, 1993.

_____. **Iniciação à Literatura Brasileira**. São Paulo: Humanitas Publicações – FFLCH/USP, 1999

COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria e prática**. São Paulo: Contexto, 2007

KLIMICK, C.E. **RPG nas aulas de Geografia e História**. Artigo apresentado no I Simpósio RPG&Educação. São Paulo: Devir, 2002.

LAJOLO, Marisa. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. 6.ed. São Paulo: Ática, 2002.

PAULINO, Graça. **Formação de leitores: a questão dos cânones literários**. Revista Portuguesa de Educação. v. 17, n. 001, p.47-62. Braga: Universidade do Minho, 2004.

PAVÃO, A. **A aventura da leitura e da escrita entre mestres de roleplaying game**. 2. ed. São Paulo: Devir, 2000.

REGO, José Lins. **Menino de engenho**. São Paulo: José Olympio, 2001.

SAMOYAULT, Tiphaine. **A Intertextualidade**. Tradução: Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo&Rothschild, 2008.

