



GABRIEL VICENTE ALVES SILVA

**BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: DIDATIZAÇÃO E
CRITICIDADE NO USO DE UM RPG (ROLE-PLAYING
GAME) PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS NA
ESCOLA PÚBLICA**

**LAVRAS-MG
2023
GABRIEL VICENTE ALVES SILVA**

BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: DIDATIZAÇÃO E CRITICIDADE NO USO DE UM RPG (ROLE-PLAYING GAME) PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS NA ESCOLA PÚBLICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à Universidade Federal de Lavras, como parte das exigências do Curso de Letras - Português/Inglês e suas literaturas, para a obtenção do título de Licenciado.

Prof. Dr. Gasperim Ramalho de Souza
Orientador

**LAVRAS-MG
2023**

(ficha catalográfica)

GABRIEL VICENTE ALVES SILVA

**BRINCADEIRA É COISA SÉRIA: DIDATIZAÇÃO E CRITICIDADE NO USO DE
UM RPG (ROLE-PLAYING GAME) PARA O ENSINO-APRENDIZAGEM DE
INGLÊS NA ESCOLA PÚBLICA**

**(PLAYING IS A SERIOUS THING: DIDACTIZATION AND CRITICAL THINKING
IN THE USE OF A RPG (ROLE-PLAYING GAME) FOR ENGLISH TEACHING
AND LEARNING IN PUBLIC SCHOOLS)**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Federal de
Lavras, como parte das exigências do
Curso de Letras - Português/Inglês e
suas literaturas, para a obtenção do
título de Licenciado.

APROVADO em XX de XXXXX de 2023

Prof. (Nome do professor avaliador)

Afiliações

Prof. (Nome do professor avaliador)

Afiliações

Prof. Dr. Gasperim Ramalho de Souza
Orientador

**LAVRAS- MG
2023**

*A Ana Alves Ribeiro e a Ana Abadia Alves.
Dedico.*

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, que viveu no processo desde TCC e faleceu antes de ser concluído, mas sempre teve orgulho de mim e sabia que iria concluí-lo com êxito e cuidado. À ela por que fez eu ser quem sou, que me deu tudo, amor, carinho, esses que restam até hoje, além dos ensinamentos, pois era uma pessoa abençoada, e que agora carrego comigo em meu coração, mente e alma com todo o amor do mundo. Agora eternizada neste texto, que fiz com tanto zelo, viverá para sempre, pois a ela dedico tudo.

Ao Vinicius, que primeiro me deu um livro, me incentivou a ler, a ver filmes, histórias em quadrinhos e apresentou boa parte do mundo que por causa dele estou vivo. Da arte, das histórias, das pessoas. Me apresentou o teatro, a atuação, o jornalismo, as charges, tirinhas, poemas e críticas de um mundo plástico, anarquismo, subversão, budismo, entre outras ideias virais. Me incentivando na arte e nas culturas do mundo, me mostrando belezas que não era capaz de entender, mas que estavam lá em sua imensa importância. Incentivou a fazer uma carteirinha da biblioteca, a ler, ler, ler e escrever. Me incentivou na vida espiritual e (in) culta.

À minha avó materna, que mesmo não estando mais viva fisicamente, me acompanha em todos os momentos. Sempre me incentivou em tudo, mesmo que não soubesse exatamente o que era, mesmo não conhecendo literatura e não lido, me dava livros pelos títulos e tinha orgulho de quem eu era e quem estava me tornando.

Aos meus professores, exemplos e contra-exemplos da vida, me ensinaram de uma maneira ou de outra, incentivando ou desincentivando. Em especial ao meu orientador, Prof. Dr. Gasperim, que sem ele não entenderia o sentido de estar pesquisando, estudando e lecionando, com o que muitos livros não ensinam: amor.

Ao meu pai, por cuidar de mim e sempre me manter na escola, até eu andar com minhas próprias pernas intelectualmente e por ser um ótimo pai, exemplo de homem, marido, ser humano excepcional.

Aos poucos amigos, a influências e má influências por aí, tendo eu conhecido-os pessoalmente ou não.

Ao Professor Dr. Thiago da Cunha Nascimento, que se disponibilizou, com tanto carinho a participar da banca examinadora, a se dedicar ao meu trabalho e contribuir imensamente em todos os sentidos. Tratou com cuidado o trabalho e foi cirúrgico como examinador. Sem dúvida uma inspiração de profissional e pesquisador.

À Professora Dra. Aline Barreto Costa Braga, que também se dispôs, com tanto esmero, profissionalismo, e zelo a se dedicar ao meu trabalho, tratou o trabalho e a mim com dignidade e respeito extremo, que com certeza é imprescindível como parte da pesquisa, não só como membro da banca examinadora, mas como inspiração de profissional e pesquisadora.

À alguns familiares.

À alguém que provavelmente esqueci. À mim.

Cavador do Infinito

*Com a lâmpada do Sonho desce aflito
E sobe aos mundos mais imponderáveis,
Vai abafando as queixas implacáveis,
Da alma o profundo e soluçado grito.
Ânsias, Desejos, tudo a fogo, escrito
Sente, em redor, nos astros inefáveis.
Cava nas fundas eras insondáveis
O cavador do trágico Infinito.
E quanto mais pelo Infinito cava
mais o Infinito se transforma em lava
E o cavador se perde nas distâncias...
Alto levanta a lâmpada do Sonho.
E como seu vulto pálido e tristonho
Cava os abismos das eternas ânsias!*

Cruz e Souza

RESUMO

Esta pesquisa de natureza qualitativa, tem por objetivo propor algumas contribuições do Letramento Crítico para a didatização do GURPS (Generic Universal Role-Playing System) considerando o ensino-aprendizagem de inglês na escola pública. Tendo em vista esse objetivo, o quadro teórico dessa pesquisa se ancora na contextualização do conceito de Role-Playing Game (RPG) enquanto oportunidade lúdica de simulação de situações e identidades (VASQUES, 2008) e o conceito de Letramento Crítico como uma estratégia educacional que vai além do letramento por se tratar do questionamento das relações de poder ao se usar uma língua em quaisquer de suas modalidades (SOUZA, 2014, FREIRE, 2020). Além disso, o Letramento Crítico apresenta como principal contribuição didatização do GURPS a oportunidade de se ensinar e aprender a língua inglesa não apenas de forma comunicativa mas compreendendo e reagindo a realidade em que se inserem no mundo virtual e real. A partir desse referencial teórico, foi elaborado neste trabalho uma proposta de atividade didática para o ensino-aprendizagem integrando diferentes habilidades da língua inglesa, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular e possibilitando reflexões críticas por parte dos estudantes e do professor sobre identidades e discursos que surgem ao se participar do jogo.

Palavras-chave: Role-playing game; Didatização; Letramento Crítico; Ensino-aprendizagem de inglês

ABSTRACT

This qualitative research aims at suggesting some contributions of Critical Literacy to the teaching of GURPS (Generic Universal Role-Playing System) considering the teaching and learning of English in public schools. Considering this objective, the theoretical framework of this research is anchored in the contextualization of the role-playing game concept as a ludic opportunity to simulate situations and identities (VASQUES, 2008) and the concept of Critical Literacy as an educational strategy that goes beyond literacy because it is about questioning the power relations when using it a language in any of its modalities (SOUZA, 2014; FREIRE, 2020). In addition, Critical Literacy presents as the main didactic contribution for GURPS the opportunity to teach and learn the English language not only in a communicative way but by understanding and reacting to reality in which they are inserted in the virtual and real world. Based on this theoretical framework, a proposal for a didactic activity for teaching-learning was elaborated in this work, integrating different skills of the English language, aligned with the National Common Curricular Base and enabling critical reflections by the students and the teacher about identities and discourses that arise when participating in the game.

Keywords: Role-playing game; Didactic process; Critical Literacy; English Teaching and learning

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. ROLE-PLAY E SUA IMPORTÂNCIA NAS PRÁTICAS SOCIAIS E NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE INGLÊS.....	13
1.1.O ROLE-PLAYING GAME.....	13
1.2. O GURPS COMO RPG E SEU FUNCIONAMENTO	13
1.1.3. MECÂNICAS DE JOGO.....	18
1.1.4 A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS.....	19
1.1.5. O MESTRE.....	24
1.1.6 ESCREVENDO AVENTURAS PRÓPRIAS.....	26
2. A DIDATIZAÇÃO DO GURPS E SUA RELEVÂNCIA NO ENSINO-APRENDIZAGEM NA AULA DE INGLÊS	28
2.1. O PAPEL DO/DA PROFESSOR/A DURANTE UMA ATIVIDADE ENVOLVENDO UM RP OU RPG	33
3. AS CONTRIBUIÇÕES GERAIS DO LC PARA A DIDATIZAÇÃO DO GURPS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE INGLÊS.....	35
4. LETRAMENTO CRÍTICO.....	40
5. METODOLOGIA.....	42
6. PROPOSTA DE ATIVIDADE COM O RPG DIDATIZADO EM UMA PERSPECTIVA CRÍTICA.....	42
6.1. RPGD.....	42
7. CONSIDERAÇÕES (NÃO) FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS	48
ANEXOS	50

INTRODUÇÃO

Para iniciar este trabalho, é importante uma contextualização da minha relação com o tema da presente pesquisa e do que está sendo analisado, principalmente pelas questões interpessoais envolvidas na própria dinâmica do objeto de estudo, o RPG. O primeiro contato que tive com o jogo de mesa ou tabuleiro foi na adolescência, apesar de na infância ter ouvido falar da reputação midiática que o jogo possuía. Havia um sensacionalismo por trás das partidas ao redor do mundo. Boatos e notícias sobre os perigos de se jogar o RPG eram vistos como algo comum: garotos corrompidos pelo jogo, pessoas se tornavam ou faziam atos violentos, e a lista prosseguia. É claro, notícias assim no início dos anos 2000 eram comuns envolvendo jogos e *videogames*¹.

Nesse contexto polêmico, surgiu meu interesse pelos jogos. O primeiro contato veio com o GURPS (Generic Universal Role-Playing System). Este RPG conhecido nos anos de 1980 e 1990, possui impressionante imersão, o poder narrativo e toda a questão de autonomia e criatividade constante que o jogo trazia.

Vale comentar que essa estigmatização do jogo se esvaiu com o tempo e um certo preconceito anterior deu lugar à curiosidade, deu lugar à atenção da mídia por aparecer em fenômenos *streaming* como *Stranger Things*² e jogos de vídeo. Além disso, mais informações foram circulando na *internet* sobre o jogo, plataformas digitais que se baseiam ou são o próprio jogo são cada vez mais propagadas, uma onda de *youtubers* que gravam vídeos com jogos em *roleplay*, além de fenômenos culturais como eventos *nerds*, *geeks* gigantescos e o poder de uma indústria cultural como *cosplay events*, ajudam hoje em uma percepção completamente distinta de anos atrás.

Ao ingressar na Universidade, participei do projeto PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - CAPES) de Língua Portuguesa. Nesse projeto, foi possível a autonomia de planejar aulas e fazer projetos de ensino com diversas turmas do Ensino Fundamental II. Em discussões sobre o que levar para as aulas como projeto lúdico, interativo e que pudesse quebrar o receio dos alunos com as questões escolares, a ideia do RPG surgiu como estratégia de ensino-aprendizagem através de um jogo com grupos.

¹ Para um contexto mais aprofundado do tema e recepção do RPG de mesa na mídia brasileira, a dissertação de Rafael Carneiro Vasques (2008), “As Potencialidades do RPG na Educação Escolar”, esclarece bem o contexto histórico brasileiro e a recepção geral e estudos de casos específicos que, apesar de interessantes, não cabem aqui em um Trabalho de Conclusão de Curso.

² Série de televisão criada e disponibilizada em 2015 no *streaming* Netflix.

Então foi feito e o resultado foi surpreendente: além de treinarem a leitura, e a escrita, era possível ver a transdisciplinaridade em voga com questões morais e de ética sendo demonstradas durante as aulas, sem contar a leveza de estar em um jogo e sem que percebesse, aprendendo a língua materna.

Logo depois do PIBID, já como bolsista do PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica) fomentado pela UFLA, foi possível o contato com o Letramento Crítico, por meio do projeto “Entre o Crítico e a Complexidade: A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e Possibilidades para o Ensino e Aprendizagem de Inglês na Escola Pública”, sob a orientação do professor Dr. Gasperim Ramalho. O LC foi fundamental, juntamente com outras com as quais tive contato no projeto, para que eu entendesse o Letramento Crítico (doravante LC) como uma estratégia de questionamento das relações de poder e opressão que precisamos enfrentar para sermos cidadãos críticos.

Neste trabalho, o Letramento Crítico será basilar para a fundamentação teórica e no que tange à metodologia, permeando o desenvolvimento do trabalho como um todo. O Letramento Crítico foi e é muito chamativo para mim no sentido de aumentar minha compreensão do RPG como um meio não apenas de “diversão”, mas também de reflexão crítica ao ensinar e aprender uma língua estrangeira. Destaco também que, pelo próprio LC, eu pude refletir sobre a importância de devolver à sociedade um trabalho de conclusão de curso relevante considerando o investimento do tempo e dos recursos públicos em mim qual discente de uma universidade federal. Por conseguinte, o objetivo deste trabalho é demonstrar como o letramento crítico enquanto estratégia de questionamento e formação cidadão inserido no RPG pode contribuir para que o ensino-aprendizagem de língua inglesa, integrando as mais diversas habilidades da língua (*speaking, listening, writing e reading*), de forma lúdica, contextualizado com a vida dos estudantes e sem perder a criticidade, através do RPG.

No caso deste trabalho, o RPG (que terá como base o sistema GURPS – Generic Universal Role-Playing System, de Steve Jackson) servirá de ferramenta e vínculo para com a Língua Inglesa no contexto escolar, usando das situações ficcionais diversas, que podem refletir situações próximas ou metaforicamente equivalentes a “realidade”, durante o jogo para exercer habilidades de *speaking, listening, writing e reading* (BNCC, 2018), com enfoque maior nas duas primeiras, com contextualização, de forma lúdica, a fim de deixar ainda mais claro o objetivo didático-pedagógico da adaptação de um sistema de RPG.

Sobre a questão da equivalência metafórica da realidade, entende-se que, neste contexto desse trabalho, a realidade significa uma interpretação subjetiva das ações no mundo cotidiano. Dessa forma, o jogo, comporta uma realidade que não deve ser desconsiderada.

Não obstante, ao empreender uma interação virtual, essa realidade pode exprimir a seriedade das percepções e ações, o que corrobora com a seriedade dos jogos e sua aplicação como demonstrado neste trabalho. (SCHUTZ, 2019).

Ou seja, se entendermos a realidade durante a partida, faz parte da realidade, e que o próprio questionamento de realidade dialoga com o LC e o RPG como processo, entendemos como proceder em relação a realidades durante a leitura deste trabalho, sem precisar adentrar mais nos questionamentos da realidade de maneira filosófica.

Assim, este trabalho está organizado da seguinte forma: apresentação do conceito de RPG, tendo como foco o GURPS, sua didatização, contextualização teórica do Letramento Crítico, metodologia e análise e discussão dos dados por meio da discussão do Letramento Crítico no RPG supracitado e as contribuições para o ensino-aprendizagem de Inglês.

1. Role-Play e sua importância nas práticas sociais e no ensino-aprendizagem de inglês

A ideia de ‘Role-play’ (RP) refere-se ao ato de atuar ou performar um personagem ou atividade para um determinado objetivo ou para preencher um papel social (LEE, 2015). Considerando a linguagem ele pode ser considerado qualquer ato de fala na qual a atividade de se colocar no lugar de outrem é executada para algum objetivo específico em situações fictícias, imaginárias.

Envolvem uma das práticas mais comuns para ensino-aprendizagem de línguas, envolvendo práticas de simulação, improvisação e performance e é usado intensamente em materiais didáticos de língua inglesa ou para seu entendimento (LEOPOLD, 2012). Por essas características, o RP é capaz de dar contexto a uma situação que é proposta e encorajamento para tentar seguir uma linha de raciocínio contextualizada na situação proposta (GUSMULIANA, 2021).

Quando crianças, temos uma imaginação muito fértil e tanto a criança quanto os adultos ao redor, se dispõem a fazer mini “jogos” sobre alguma situação de maneira lúdica, para a criança entender. A exemplo: “finja que seu boneco é seu amigo, voce faria X com ele?” ou o oposto. A ideia simples, mas eficaz, consegue fazer uma criança entender as razões morais dos por quês de muitas coisas.

Praticamos atos de nos colocarmos em situações imaginárias, em atos de interpretação de papéis para muitos fins, dentre eles, o estudo. Para ensinar, é comum professores começarem uma frase com: “imagine que...”, “criem diálogos que...” “façam um texto onde

voce é...” ou mesmo na própria aula, pegando alunos como exemplos, muito porém não necessariamente é Role-Play (LEE, 2015). E para entender melhor o que é Role-Play, os conceitos base são fundamentais que serão apresentadas na seção seguinte.

1.1. O Role-Playing Game

O Role-playing Game (RPG) , por sua vez, refere-se à sistematização do role-play, com regras e jogabilidade³ (por se tratar de um jogo). O RPG surge em meados do século XX, desenvolvido por Gary Gygax e Dave Arneson (VASQUES, 2008). O conceito do jogo é, através de um livro (livro de RPG), trazer seu funcionamento e complexidades para se jogar, dependendo dele para o início.

O RPG baseia nos jogos de tabuleiro War Games, jogos de estratégia por turnos em tabuleiros com grande presença de auxílios visuais como mapa (geralmente representado por um tabuleiro com hexágonos demarcando as posições dos personagens ou objetos), miniaturas, dados e um grupo de jogadores (geralmente 3 ou mais) em um sistema tático baseado em militarismo (no Brasil, o jogo WAR da Grow é um grande exemplo).(VASQUES, 2008).

Entretanto, os criadores de Dungeons & Dragons, primeiro RPG publicado e desenvolvido, viram nos Wargames oportunidades de controlar sujeitos com características próprias ao invés de grupos inteiros de soldados. A partir dessa modificação e da sistematização de combate já presente em jogos de guerra, foi publicado em 1974, nos Estados Unidos, Dungeons&Dragons, Role-Playing Game de fantasia fortemente inspirado no mundo fantástico de J.R.R. Tolkien, mas também com diversas inspirações claras da cultura da época, autores como Robert E. Howard (Conan, O Bárbaro), Lewis Carrol (Alice no País das Maravilhas) e até mesmo H.P. Lovecraft (O Chamado de Ctulhu). No Brasil, o RPG surge de forma mais branda, pois muitos não tinham acesso ao jogo, pois D&D ainda não havia sido traduzido logo após seu lançamento nos Estados Unidos, apenas anos depois. Isso não impediu que diversos jogadores pegassem o texto original em inglês de D&D e imprimissem tirando cópias, dando origem ao apelido “geração xerox” dos jogadores de RPG. (VASQUES, 2008).

Contudo, o RPG no Brasil se torna mais popular e acessível com o lançamento do sistema de RPG GURPS (Generic Universal Role-Playing System) em 1991 pela editora

³ Jogabilidade são interações entre o design do jogo e o desempenho do jogador, que co-dependem de motivações para conclusão de tarefas dentro do jogo (LINDLEY, 2007).

Devir (VASQUES, 2008). Essa edição trouxe algumas facilidades para os jogadores brasileiros, mas principalmente a tradução de um sistema que impulsionou outras editoras a fazer o mesmo, e com as vendas mais edições vieram ao Brasil, uma dessas foi o GURPS, que será o sistema base deste trabalho, explicado adiante na próxima seção.⁴

1.1.2. O GURPS como RPG e seu funcionamento

O GURPS surge em 1986 com uma premissa diferente, de dar ainda mais dinâmica aos RPGs e suas partidas: a ideia de um sistema universal. GURPS é a abreviação de Generic Universal Role-Playing System, algo como, em tradução livre significa Sistema de Role-Playing⁵ Genérico e Universal. É um sistema, pois se configura não apenas como um manual de regras, mas um todo unificado que se desdobra para além de regras e normatizações. Role-playing pois não se configura como um jogo de matar e trucidar, ou pura ação, estratégia, ou outro gênero que o valha sendo singular. O gênero Role-play é dinâmico e engloba diversas modalidades dentro de uma partida podendo haver situações diversas em que os jogadores abordam características estratégicas, de comunicação, lúbia, pensamento rápido, improvisação e, claro interpretação de papéis, assumindo a identidade de um personagem e interpretando-o (JACKSON, 1994).

Já o termo Universal apresentado pelo jogo, de acordo com JACKSON (1994) é “O sistema básico de regras (...) que se encaixa em qualquer cenário, seja ele histórico ou de fantasia, esteja situado no passado, presente ou futuro (...). (JACKSON, Steve, pág. 6, 1994).

Então, basicamente, a ideia de universal não é no sentido de unicidade ou de arbitrariedade, como se fosse autoproclamado único e possível, o que vai contra a própria dinâmica do sistema, que é adaptativa e flexível, mas sim algo que possa dar a liberdade do jogador explorar de forma universal os temas e escolhas e modificar regras⁶.

⁴ Um fato curioso, é que em 1986 a Rede Globo começa a transmitir episódios de Caverna do Dragão, no original, Dungeons & Dragons, baseado no homônimo jogo. Fato esse que gerações de brasileiros assistiram a animação sem ter ideia do que é um RPG de mesa, devido não só ao fator linguístico mas ao fator de desconhecimento e falta de acesso aos jogos, que sempre foram e ainda são vendidos a preço alto, tornando o acesso difícil e para uma minoria de pessoas. Outro fato curioso é que em 2016, a série Stranger Things da Netflix reviveu a nostalgia “oitentista”, mesmo que norte-americana, em diversas gerações de maratonistas de série. Um desses fatores nostálgicos, foi justamente os personagens jogarem a primeira edição de D&D juntos em um porão, desenhando através do recurso de roteiro e cinematografia as aventuras que viriam a passar juntos. Socialmente, o impacto e “revival” da estética da época acarretou em mais pessoas conhecendo o jogo e tornando levemente mais possível dialogar sobre o que é no imaginário geral popular não elitizado ou norte-americano. (SALDANHA; BATISTA; 2009)

⁵ Por questões de cacofonia e possível perda de sentido, resolvi não traduzir a palavra Role-Play, visto que a maioria das mídias e fontes relacionadas sempre referem-se a RPG no original.

⁶ Existe um gênero de jogo chamado *sandbox* (literalmente caixa de areia), no qual por proposta se define um

Por último, o conceito de genérico, outro que não deve ser levado ao literal ou no sentido amplo da palavra, aqui, segundo o autor a representação de genérico é: "O GURPS começa com regras simples às quais se pode incorporar a quantidade de detalhes opcionais que se desejar, especialmente no que se refere ao sistema de combate" (Idem, Ibidem, pág 6, 1994).

Estes conceitos básicos remontam o conceito de RPG, que tem a proposta aqui de dar ainda mais dinâmica e liberdade criativa de não só explorar um mundo já pronto à própria maneira, mas de criar os próprios, sem limitações na criatividade. Nesse sentido, podem existir dúvidas em relação ao "sem limites criativos": o jogo se propõe a colocar o jogador e mestre como protagonistas da própria aventura, como contadores de histórias ainda mais assíduos. Neste caso, a tentativa de se fazer um sistema universal demandava para os primeiros autores de RPG, como Gygax e Jackson, flexibilidade da universalidade, que pode ser difícil de manejar e fazer se tornar funcional sem perder a coerência, a organização de informações e como facilitar o leitor a entendê-las, principalmente jogadores de primeira viagem, e a terceira, a facilidade de se jogar e aprender onde no jogo há a preocupação com o quão acessível o jogo pode ser para jogadores iniciantes e experientes.

Dada a definição e o que diferencia o GURPS de outros sistemas, e o que o torna de fato um sistema, é interessante abordar o que é necessário para jogar. Em geral, é extremamente simples, é possível que apenas um membro do grupo de jogadores tenha o livro, sendo possível jogar aventuras solo (por mais que seja extremamente recomendável aventuras em grupo), de 2 até o número de jogadores em que fique minimamente organizado. Não é impossível ter uma mesa gigantesca de jogadores, com mais de 10, 15, mas o jogo tende a ficar mais lento, menos dinâmico e mais difícil de organizar. Além de gerar muita distração e tédio devido ao tempo dos turnos dos jogadores para completar e comunicar a ação e ouvir as consequências (JACKSON, 1994).

É necessário também a ficha ou planilha de personagens, impressa, sendo necessário fazer cópias em impressoras para distribuição para os jogadores. Hoje em dia contamos também com fichas digitais, mas no momento em que GURPS foi publicado até a 2ª edição que aqui é usada, contava-se apenas com fichas impressas. 3 dados de 6 lados, lápis e papel. O mestre precisará de anotações próprias para se lembrar dos acontecimentos e a depender do jogo, uma calculadora pode ser útil.

jogo para se moldar, construir e usar a criatividade ao máximo para determinar o próprio jogo, que não deve ser confundido com o RPG, apesar de algumas semelhanças, principalmente no quesito criação e uso da criatividade.

Sobre os dados (objeto):

O GURPS usa apenas os dados de 6 faces. Todos os “testes de habilidades”, e a maioria dos outros, são feitos jogando-se 3 dados. O sistema “dados+acréscimos” é usado, entre outras coisas, para avaliar o dano causando em combate. A expressão “4D+2” é uma abreviação de : “jogue 4 dados e some 2 ao resultado”. Da mesma maneira, “3D-3” significa: “jogue 3 dados e subtraia 3 do resultado”. Se você encontrar a expressão “2D” , significa que se deve jogar 2 dados. Assim, se uma aventura diz: “A base é guardada por 5D soldados humanos e 2D+1 robôs”, isto, na verdade, quer dizer: “Jogue 5 dados para descobrir o número de guardas humanos. Depois, jogue 2 dados e some 1 ao resultado, para obter o número de robôs”. No caso de números muito grandes, o resultado pode ser multiplicado. Logo, “2Dx10” significaria: “Jogue 2 dados e multiplique o resultado por 10” (JACKSON, Steve, pág.7, 1994).

Apesar de parecer complicado, os jogadores têm a liberdade de como usar os dados, de forma mais simples, apenas definindo os resultados a serem narrados de acordo com os valores dos dados, até de forma extremamente detalhada como a citação acima.

Um role-playing game é um jogo onde cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte em uma aventura imaginária. O tipo da aventura é definido por um árbitro chamado Mestre (GAME MASTER ou, abreviadamente, GM). O Mestre define o cenário e faz o papel dos “personagens incidentais” (“NPCs” — veja Glossário à pág. 250) que os personagens encontrarão durante sua aventura. (...) O RPG é jogado verbalmente. O Mestre descreve a situação e diz aos jogadores o que seus personagens veem e ouvem. Os jogadores então descrevem o que eles estão fazendo para vencer o desafio. O Mestre descreve o resultado conseguido com estas ações... e assim por diante. Dependendo da situação, o Mestre pode decidir arbitrariamente o que acontece (com o objetivo de conseguir a melhor aventura), fazendo referência a uma regra específica do jogo (para decidir o que é possível), ou jogando dados (para conseguir um resultado aleatório, o que, vez por outra, pode ser interessante) (JACKSON, Steve, pág. 8, 1994).

O que é interessante sobre o RPG é a necessidade de interpretar uma situação como seu personagem lidaria através do jogador. Então a ideia de se colocar no lugar de um personagem é parte intrínseca do jogo. O RPG GURPS ensina e incentiva a cooperação entre jogadores, sendo fundamental para uma partida. Apesar de não ser puramente educacional, pois é o objetivo principal é o entretenimento, se distingue de outras mídias, pois na maioria

das atividades de entretenimento (e por que não educacionais) o sujeito é passivo e a audiência apenas assiste ou interage minimamente.

No RPG a audiência é parte fundamental da criação e desenvolvimento do jogo, enquanto o GM é o narrador e controla tudo que não são os personagens, os jogadores tomam decisões nesses contextos e desenrolam o tecido criativo, em outras palavras, se algo acontecer, foi por atividade dos integrantes do jogo (JACKSON, 1994).. “O GM (ou autor original da aventura) fornece o material bruto, mas o polimento é dado pelos próprios jogadores” (Idem, Ibidem, pág. 8). Existem mecânicas⁷ básicas de jogo, sendo elas Teste de habilidades, que em resumo é o momento que se lança os dados para testar aptidões ou perícias. “Por exemplo, você pode testar, ou “jogar contra” sua Força para ver se é capaz de evitar que uma porta pesada se feche, ou “contra” seu talento Naturalista para identificar um animal estranho apenas ouvindo sua voz” (JACKSON, Steve. pág 9, 1994).

Através dos valores dos dados é possível ver o que acontece na situação, por exemplo, se uma jogada de dados der um valor maior que o nível de habilidade do personagem, o teste falhou, podendo até ter um resultado crítico (quando atingido o maior valor dos dados), se foi igual ou menor, o teste foi bem sucedido, podendo acarretar acerto crítico (menor valor possível dos dados).

Para além disso, para facilitar ainda mais o entendimento do jogo, o livro possui um glossário com termos importantes, que podem não ser comuns a pessoas iniciantes além de índices e referências cruzadas. O livro atua como um livro de consulta, não sendo fundamental a leitura do conjunto todo, mas para guiar os integrantes.

Existem também a questão fundamental para se entender o jogo: o das mecânicas.

1.1.3. Mecânicas de jogo

De vez em quando, uma jogada terá redutores. Se, por exemplo, você estiver tentando evitar que uma porta pesada se feche, poderia ter que jogar com sua Força diminuída de 2 pontos (ou,abreviadamente, ST-2). Neste caso, com um atributo Força igual a 12, você precisaria conseguir um resultado menor ou igual a 10 nos dados para ser bem-sucedido. Tirar 10 ou menos nos dados é mais difícil que 12 ou menos, da mesma maneira que segurar uma porta pesada é mais difícil do que fazer o mesmo com uma porta normal. Você ganha um bônus no caso de estar tentando realizar uma tarefa excepcionalmente fácil. Você poderia fazer um teste de sua perícia “Adestramento de Animais + 4”, para verificar se é capaz de fazer amizade com um

⁷ Elementos dos jogos que interagem com o jogador para realizar algo dentro do jogo.

cachorro. Se seu nível de habilidade nesta perícia era igual a 12, qualquer resultado menor ou igual a 16 indicará um sucesso. Conseguir um resultado menor ou igual a 16 é mais fácil que tirar um número menor ou igual a 12. (Idem, *Ibidem*, pág. 9, 1994).

Outra mecânica básica são os testes de reação, basicamente como os *NPCs* vão reagir a ações dos jogadores. Esses testes podem ser solicitados, quando por exemplo um jogador tenta comprar algo com um comerciante e pechincha, então o GM pode pedir um teste de reação, como o *NPC* reagirá àquilo. “Alguns personagens terão Modificadores de Reação que devem ser adicionados ao (ou subtraídos do) resultado da jogada” (Idem, *Ibidem*, pág 9, 1994).

Ademais, existe a Avaliação de Dano, que como o nome diz, é a mecânica de jogo que utiliza de um cálculo feito para saber a quantidade de dano que o personagem ou *NPC* recebeu após uma ação, seja ela combativa (em lutas por exemplo) ou ao pular de uma altura grande. As regras de combate são parte dos RPGs, mas aqui não é o foco lidar com elas, não só para fins didáticos mas também por ser opcional o nível de detalhamento dessa mecânica, em geral, descrições do que houve, de acordo com o contexto dos personagens (ambiente, roupas, proteções, com o que se ataca, etc) já bastam para uma aventura mais fluida. Mas é opcional.⁸ Vale ressaltar também que existe a mecânica⁹ do teste dado pelo mestre que não necessariamente mostra o resultado. Por fim, é interessante se dar o destaque ao sistema de criação de personagens.

1.1.4 A Criação de Personagens

Antes de adentrar na criação de personagens, uma característica muito comum em RPGs é a de Classes. Basicamente, são métodos de caracterizar capacidades diferentes e especializações para personagens, agregando aptidões, tendências, classe social e até restrições comportamentais. Algumas classes muito comuns em RPGs são guerreiro, mago, ladino, bardo e clérigo. Cada um com suas especialidades e características únicas, esse fator

⁸ Para mais informações sobre mecânicas de combate consulte GURPS 3ª edição, pág. 95.

⁹ Existem diversas mecânicas de jogo aqui muito específicas que não cabem ser abordadas aqui devida natureza do trabalho, como escalada, empurrar objetos, disputa de habilidades, teste de apridão física, de sentidos, verificação de pânico, pontos de impacto, armas, situações especiais, onde se domina um oponente sem morte ou uso da força, ferimentos e fadigas (de modo detalhado), combate montado ou sobre veículo, vôo, animais, magia, psiquismo; não serão abordados os quadros e tabelas de valores específicos de armaduras, armas, pesos, etc. Até mesmo o sistema básico de combate, que não é parte de nenhum foco deste trabalho, muito menos o sistema avançado de combate, não serão abordados aqui.

determinante varia de jogo para jogo, por exemplo, em alguns RPGs, as Classes dialogam com questões sociais dentro do jogo, lida com racismo entre as raças (humanos que tem preconceitos com elfos por exemplo), e as classes são relativas a cada raça, tendo humanos que tendem a ser guerreiros ou ladinos, anões que tendem a ser guerreiros, ferreiros, e raças que não lidam com magia. Está sendo esclarecido isso pois GURPS não lida com classes, não especifica, apesar de não limitar, o uso de classes pré-determinadas. “Todo personagem é potencialmente capaz de adquirir qualquer perícia ou conjunto de perícias. As únicas restrições existentes são ditadas pelo realismo e total de pontos.”(JACKSON, Steve. pág 10, 1994)

A criação de personagens no RPG é parte essencial do jogo, visto que o jogo é sobre interpretação de papéis criados pelos jogadores. A criação depende da criatividade e vontade do jogador, mentalizando o que quer jogar e interpretar naquela partida. Cada personagem começa com 100 pontos para gastar com aptidões e habilidades, sendo que quanto maior e melhor a aptidão mais pontos isso custará.

É possível também “comprar” habilidades especiais para seu personagem, chamadas vantagens. Se você desejar que seu personagem tenha mais do que 100 pontos de habilidades, pode obter alguns extras, dando-lhe uma capacidade menor que a média em alguns de seus atributos básicos, ou seja, assumindo desvantagens – deficiências específicas como miopia ou acrofobia (medo de lugares altos). (JACKSON, Steve. pág 10, 1994)

Tudo isso será feito na planilha de personagem (ficha) (ver anexo A e B), que para ser montada terá pontos cruciais como atributos básicos (ver anexo C), aparência física, peso, altura, riqueza e status, reputação, que não entrarei em detalhes maiores devido objetivo deste capítulo, de apresentar uma visão geral, visto que estas são características de grande detalhamento para o personagem, apesar de importantes para o jogo. Em uma visão geral, os pontos cruciais citados são:

- **Atributos básicos:** são quatro números que se usa para definir habilidades básicas, como Força (ST), medida de força muscular;, Destreza (DX) medida de agilidade e coordenação; Inteligência (IQ) medida de capacidade mental, vivacidade adaptabilidade e experiência em geral, e por fim, Vitalidade (HT) que é a medida de energia e saúde, também significando a quantidade de dano que o personagem é capaz de aguentar ou quantos pontos de vida pode-se perder. Se o personagem zera, o personagem desmaia, se tiver lesões subsequentes, morrerá. A morte não precisa necessariamente ser permanente no jogo, pode até fazer parte da

narrativa tentar reviver um parceiro ou afins (dependendo do universo ficcional) mas sempre é um inconveniente na jogabilidade¹⁰ (JACKSON, 1994).¹¹.

- **Aparência Física:** é livre para escolher e dependendo do nível da aparência, poderá ser considerado vantagem ou desvantagem, desde peso e altura até estética (no capítulo Didatização do GURPS e no Contribuições do LC deste trabalho serão colocadas essas e outras pautas em problematização).

- **Riqueza e Status:** “é a posição social de seu personagem. Quanto dinheiro ele tem? Qual é a sua posição na sociedade? Se Ele tem alguma reputação? Como as outras pessoas reagem à sua presença? Isto é muito importante para o jogo, como todo o resto da concepção de seu personagem.” (JACKSON, Steve. pág 16, 1994). O nível de detalhamento também é grande, por isso será usado apenas esta definição.

- **Reputação:** é literalmente como a reputação do personagem em determinados contextos afeta sua jogabilidade de acordo com qual tipo de reputação, onde e quando está presente, com quem dialoga.

- **Status:** parecido com a reputação, ao invés de refletir sua popularidade e afins, é relacionado a sua posição social (a depender do contexto: um rei, plebeu, classe média, etc.).

Cabe aqui falar sobre outras características fundamentais da criação de personagem, sendo elas: vantagens, desvantagens, peculiaridades e perícias.

As vantagens são habilidades que são inerentes ao personagem, que ele carrega consigo desde sua criação, após isso, não há como consegui-las, em algumas, seu custo em pontos é fixo e outras se adaptam e evoluem. Por exemplo, se você tem Visão Aguçada, custa x pontos para 2 níveis. Mais caros para maiores níveis (JACKSON, 1994).

Eis dois exemplos de vantagem:

Bom Senso 10 pontos

Toda vez, que o personagem começar a fazer alguma coisa que o GM acha ESTÚPIDA, ele fará um teste contra seu atributo IQ. Um sucesso nesta jogada significa que ele deverá avisar o personagem — “Você não acha que seria bom pensar melhor no assunto?” Esta Vantagem permite que um jogador impulsivo desempenhe o papel de um personagem ponderado. (JACKSON, STEVE, pág. 20).

Facilidade para Línguas 2 pontos/nível

¹⁰ As siglas são abreviações das palavras em inglês, respectivamente, *strength*, *dexterity*, *intelligence quotient*, *health*. Tendo como significado muito similar à tradução.

¹¹ Importante ressaltar que determinados termos usados pelo livro são obsoletos, e configuram como no mínimo problemáticos, mas entende-se que é tarefa do professor problematizar e levar (mesmo que sua própria atividade) questionamentos. Ensinar a questionar o que é oferecido aos alunos, mesmo que parte de você é fundamental para um Letramento Crítico e Educação libertadora.

Você aprende línguas rapidamente. Esta aptidão pode ser exercida simultaneamente com outras. Se você tiver Memória Eidética e Facilidade para Línguas, estará falando 20 línguas em pouco tempo. Adicione o nível de Facilidade para Línguas ao seu atributo IQ toda vez que você estiver aprendendo uma língua. Exemplo: seu atributo IQ é igual a 10, sua Facilidades para Língua é 2. Você aprende línguas como se sua Inteligência fosse igual a 12. Você recebe o mesmo bônus com a perícia Lingüística. Veja Perícias com Línguas na pág. 54. Custo: 2 pontos por ponto de bônus. (JACKSON, Steve, pág. 20, 1994)

Novamente importante ressaltar que o jogo tem abertura e até incentiva não seguir apenas os atributos e informações gerais do livro, podendo os jogadores usarem a criatividade para criar novas.

Já as desvantagens vão em contramão das vantagens, são problemas, deficiências, transtornos ou algo considerado desvantajoso para a vida do universo que se passa o jogo, também valendo só assumir no início do jogo. Pode-se evoluir os problemas durante os jogos, a depender do jogo e do GM e de testes. Por exemplo, em um teste de sanidade em um RPG de temática terror. Nele, a insanidade pode-se agravar com o tempo, apesar de não ser uma mecânica específica do jogo, é possível trabalhar em cima das desvantagens, tornando os personagens mais verossímeis¹² e o jogo mais balanceado.

É provável que você esteja se perguntando por que cargas d'água iria querer dar alguma desvantagem para seu personagem. Existe uma razão. Cada desvantagem tem um custo negativo em pontos. Quanto pior a desvantagem, maior o número de pontos. Ou seja, as desvantagens dão alguns pontos extras que poderão ser usados para melhorar o personagem em outros aspectos. Além disso, uma imperfeição ou duas tornam seu personagem mais realista e interessante, e o jogo mais divertido. (Idem, Ibidem. pág. 20, 1994).

Alguns exemplos de desvantagens são:

Mau Humor -10 pontos

O personagem não tem um controle total de suas emoções. Ele deverá fazer um teste de Vontade em qualquer situação de tensão. Uma falha

¹² Existem colocações interessantes como em “Boas” Desvantagens: Pode parecer estranho que virtudes como Honestidade e Senso do Dever estejam relacionadas como “desvantagens”. Na maioria dos sentidos estas características são vantagens. No entanto, estas virtudes limitam sua liberdade de ação. Uma pessoa Honesta, por exemplo, terá problemas em mentir, mesmo que por uma boa causa. Por este motivo, várias virtudes são tratadas como desvantagens dentro da estrutura do jogo. Esta é uma característica importante. Você não terá que assumir nenhum defeito na personalidade de um personagem que você queira criar totalmente heróico. Você pode conseguir pontos extras escolhendo aquelas desvantagens que são, na realidade, virtudes! (JACKSON, Steve. pág 26, 1994).

significa que ele perdeu a paciência e deve insultar, atacar ou agir de alguma maneira contra a causa de sua explosão. (Idem, *ibidem*. pág. 31, 1994).

Estigma Social -5, -10, -15 pontos

Você pertence a uma raça, classe ou sexo que sua cultura considera inferior. O “estigma” deve ser óbvio para todos os que o encontram, caso contrário ele não passaria de uma má reputação (...) O valor do bônus depende do redutor que será utilizado nos testes de reação: Cidadão de segunda categoria (ex.: uma mulher do século XIX ou seguidores de algumas religiões nos EUA): - 5 pontos. Redutor de -1 em todos os testes de reação, exceto com membros de sua própria classe. “Pessoa-objeto” (ex.: uma mulher nos EUA do século XVIII ou no Japão do século XVI): -10 pontos. O GM e os jogadores podem criar os detalhes para cada caso. Geralmente aparece sob a forma de liberdade limitada ou ausência de respeito intelectual. Minoria (a critério do GM): -10 pontos. -2 pontos em todos os testes de reação feitos por qualquer pessoa que não pertença a seu grupo, mas +2 nos testes com membros de seu grupo. Forasteiro, Fora-da-lei ou Bárbaro (ex. um índio americano em território branco no século XIX, um gôdo no império romano ou um Intocável na Índia): -15 pontos. (Note que um “bárbaro” criado e representado dentro de sua própria cultura não terá direito a um bônus, pois entre os seus ele não é um bárbaro. Isto exige discernimento por parte do GM.) Estes personagens estarão submetidos a um redutor de -3 em testes de reação com membros de outras raças ou um bônus de +3 no caso de encontros com membros de sua raça ocorridos longe de casa. Em todos os casos, um personagem que assuma um Estigma Social deverá agir de acordo com ele. Uma dama japonesa da Idade Média deverá abrir mão de sua liberdade de movimento em muitos casos e se submeter a parentes do sexo masculino mais velhos, quando eles estiverem presentes, para poder receber os 10 pontos de bônus. Um escravo negro no século XIX nos Estados Unidos terá licença para aprender muito pouco, praticamente nenhum bem pessoal e muito pouca liberdade de qualquer espécie, a menos que ele consiga escapar e fugir para o norte. (Se ele escapar, ele terá trocado seu Estigma Social pela desvantagem de ter um Inimigo Poderoso!) (Idem, *ibidem*. pág. 27, 1994).

As desvantagens¹³ são parte essencial do jogo, e é interessante pensar no uso dela de forma crítica no contexto educacional. Pois é nas brechas de uma interação didática que também se usa o crítico para perceber as relações de poder e opressão e como a empatia está relacionada a esses contextos (DUBOC, 2012). no contexto educacional serão fundamentais

¹³ “Notas sobre Desvantagens - Desvantagens Contraditórias: Os GMs nunca deveriam permitir que os jogadores adotassem uma desvantagem (ou peculiaridade) que seja compensada por uma vantagem. Exemplo: Duro de Ouvido e Ouvido Aguçado - Vilões Dramáticos: Algumas desvantagens, Sadismo por exemplo, não são apropriadas para um personagem “heróico”. Elas são, por outro lado, encontradas nos vilões mais perversos da ficção de aventura. Elas foram incluídas no interesse da criação de bons NPCs - Heróis Trágicos: Muitos dos maiores heróis da história e da literatura tinham um “defeito terrível”. Alcoolismo, feiúra muito grande e até mesmo vício em drogas são encontrados nos heróis da realidade e de ficção. Por isso, não pense que seus heróis têm que ser perfeitos... tente dar-lhes um problema significativo para resolver.” (JACKSON, Steve. pág. 40).

para discussões e problematizações no próximo capítulo. Aqui neste capítulo servirá apenas de referência para o próximo, com problematizações acerca de certos tópicos do jogo, para o processo de didatização.

Continuando, o jogo possui as Peculiaridades: traços de personalidade marcantes que não se configuram como desvantagem ou vantagem e, se caso escolhida, tem que ser incorporada pelo jogador. Por exemplo, hábitos, manias, vícios de linguagem, etc.

Já as perícias, são tipos muito singulares de conhecimento, algum conhecimento em lutas, em áreas de estudo acadêmico, mecânica. Tudo o que se pode aprender, é passível de denominar perícia e pode ser obtida durante o jogo, cada uma com bônus de facilidade para conseguir a depender da perícia e atributo básico. Exemplo, uma pessoa com mais pontos em QI tem mais facilidade para aprender perícias mentais. Quando se desenvolve as perícias é preciso gastar os pontos de XP.

Pontos de XP são os pontos distribuídos ao longo ou ao fim do jogo, dadas pelo mestre avaliando o quão bem o jogador interpretou o seu personagem durante a partida, e quanta sorte o jogador teve nos dados. É interessante notar que, didaticamente, o fato do jogador ser ótimo em uma perícia e se sair mal no jogar de dados, auxilia na aula, adicionando o fator frustração no decorrer do jogo e aula.

Exemplo de perícia:

Linguística (Mental/Muito Difícil) Sem nível pré-definido
Este é o estudo dos princípios nos quais as línguas estão baseadas. Um linguista seria capaz de identificar um idioma pouco conhecido a partir de um fragmento de um texto escrito ou falado, se for bem-sucedido em seu teste de habilidade. Adicione 1/10 de seu NH (nível de habilidade) nesta perícia (arredondado para baixo), se você a tiver estudado, ao seu nível de habilidade em qualquer língua que porventura venha a aprender. (JACKSON, Steve, pág. 61, 1994).

Para além disso, o equipamento e carga são parte da jogabilidade. Define basicamente o que o personagem carrega, dependendo do objeto, o personagem precisa de mais força ou destreza. Para usar certos objetos, o personagem precisa saber manusear objetos daquela espécie (itens mágicos, veículos, etc).

Para completar o personagem no jogo, basta seguir a ficha (também chamada de planilha), com informações básicas sobre o personagem. Existe um quadro branco no meio para que o jogador possa desenhar o personagem como ele imagina que seja. Caso o jogador

tenha dificuldade em criar personagens, existem dicas e personagens prontos para iniciantes mas é sempre altamente recomendável a criação individual, para maior imersão, ou ao menos que o GM crie para os jogadores.

Existe a possibilidade de se criar personagens aleatórios através do lançamento de dados, basicamente lançando para cada escolha de cada atributo, podendo rejogar 2 vezes novamente caso não agrade, além de um sorteio para definir aparência física de acordo com a planilha do jogo de sorteios.

Por fim, é preciso atentar para a evolução do personagem, como ele se desenvolve ao longo da aventura, seus feitos, informações, pode-se usar um diário do personagem demarcando eventos e informações que o personagem saiba para que o jogador possa lembrar. Além disso, o desenvolvimento do personagem se dá pelas suas ações, por exemplo, determinadas perícias evoluem dependendo do quanto o jogador as pratica. Seja em um emprego, autoestudo, escola, etc. Há pontos interessantes a se analisar também, como idade do personagem, irá criar limitações, exemplo: um personagem menor de 18 não poderá entrar em bares, um personagem bebê possui diversas limitações, um personagem muito idoso também. Ou por exemplo dores e fadiga, ferimentos, sujeira, higiene, doenças, são pontos a se levar em conta. A depender do universo criado, até mesmo contas para pagar!

Em suma, esse é o básico para entender como funciona o jogo em geral, mas ainda falta entender o papel do GM de mais perto, e entender como faz parte do jogo tanto quanto os jogadores.

1.1.5. O mestre do jogo (GM - Game Master)

Além de preparar a aventura, fazer resumos verbais e/ou escritos para os jogadores, mapas, mapas de viagem, orientar e preparar os materiais necessários, o mestre tem um papel de narrador no contexto da história, às vezes como juiz, às vezes como narrador puro, mas sempre participando como uma espécie de autoridade. A palavra final cabe ao mestre, além de poder modificar alguns números, regras desde que para o bem e fluir do jogo.

Após a escolha do estilo da história (as regras daquele mundo, como as coisas fluem e contextos gerais), é importante o mestre guiar as apresentações gerais dos personagens (jogadores), não necessariamente na campanha, fazendo os personagens se conhecerem ao longo dela, mas ao menos previamente, para que todos entendam com o que estão lidando. Também é recomendável uma verificação das perícias e atributos dos personagens, verificar

se a planilha dos personagens está seguindo as regras e coerências, e por fim uma descrição geral do que está acontecendo, à partir daí, começa uma partida de RPG.

À partir disso, as narrações, comunicações, objetivos e demarcações narrativas se desenrolam em turnos, cada um descrevendo e comunicando suas ações, conversando entre si, perguntando possibilidades e explorando a história que se desenrola em si mesmo, com improvisação em uma narrativa semi-guiada. É interessante o GM ser aberto aos jogadores e se adaptar ao estilo de jogo deles, se forem mais combativos, não desincentivar, se forem menos, idem. Lembrar que tudo no jogo há consequências. Não se apoiar tão firmemente às regras, desde que seja para o bem da narrativa fluir. Por fim dar chances iguais à todos de participarem com seus próprios estilos de jogo. (JACKSON, 1994).

Além de tudo, o GM atuará como os NPCs e adversários possíveis do jogo, idealmente limitando o conhecimento dos jogadores com certas informações que somente os NPCs ou certos contextos possuem.

Quando em Dúvida, Jogue os Dados e Grite: Frequentemente, apesar da preparação cuidadosa do GM, alguma coisa inesperada acontecerá. Pode ser qualquer coisa. Não importa quanto planejamento houve, ou quão bem testada foi uma aventura comprada, seus jogadores aparecerão com alguma coisa para a qual você não estava preparado. (...) É claro que você pode dizer simplesmente “Não aconteceu nada” ou “Isto não funcionou”, toda vez que seus jogadores tentarem alguma coisa original. Mas isso não tem graça. Ou, você pode dizer: “Eu não estava preparado para isso. Faça alguma outra coisa”. Mas isso também não tem muita graça. O bom GM corresponderá à criatividade dos jogadores. (...) Numa situação como esta qualquer coisa que seja justa para os jogadores e melhore a história estará correta. Não importa o que você faça, é sempre uma boa ideia esconder dos jogadores o fato de você estar improvisando. Deixe-os pensar que você tinha tudo isto planejado de antemão. (...) Jogue os dados, grite “Você conseguiu!” (ou “Você estragou tudo!”) e mantenha o jogo andando. (JACKSON, Steve, pág. 181,1994).

Certas vezes, os jogadores pedirão para voltar atrás nas ações, não é o ideal permitir, ainda mais se foi uma atitude que o narrador já narrou as consequências. É melhor evitar. (JACKSON, 1994).

No fim da sessão do jogo (não o fim do jogo, da narrativa, mas do tempo que os jogadores jogaram até certo ponto), é necessário o feedback de tudo, distribuição de XP e evitar inflação de personagens que fiquem extremamente poderosos, pois desbalanceia o jogo. O RPG pode durar dias, semanas e até meses, mas que há formas de encurtar o volume das partidas (como é o caso de transformá-las em uma possibilidade de plano de aula, que será visto nas próximas seções).

1.1.6 Escrevendo aventuras próprias

Para escrever aventuras próprias, é um processo que leva tempo e prática. De início, é interessante pegar exemplos de narrativas de outras partidas de RPG, ou aventuras prontas que se pode comprar ou mesmo em fóruns online. Um dos jeitos mais simples de se criar uma história é através do sistema de *dungeons* (JACKSON, 1994)¹⁴.

Geralmente os jogadores são colocados em um ambiente de *dungeon* onde tem de explorar, procurar por objetivos específicos, passar por desafios, armadilhas, inimigos, áreas secretas a serem descobertas, sem necessariamente possuir uma lógica complexa para tudo aquilo estar acontecendo. Mas, como é fácil de manejar e divertido de jogar, é um tipo de cenário interessante para jogadores iniciantes para aprender as mecânicas básicas do jogo.

Além disso, não necessariamente a *dungeon* precisa ser uma temática de fantasia ou medieval. *Dungeons* são cenários que possuem características de níveis a serem explorados com os contextos e características supracitadas. Podem ser labirintos, masmorras de um castelo, edifícios, navios, estações espaciais, etc. (JACKSON, 1994). Como as áreas são mais limitadas geograficamente, é mais fácil de guiar o jogo sem se perder com uma complexidade muito grande de informações.

O GM deve se importar com a dificuldade aplicada no jogo, sempre tentar equilibrar para não ficar tedioso e nem frustrante pela dificuldade. Além de contextualizar os cenários, com povoamento, características, NPCs, encontros¹⁵, *deus ex machinas*¹⁶, tramas, dramas, micro histórias dentro do jogo, o nível de detalhamento da narrativa varia a depender do GM.

Para de fato iniciar a aventura, o GM deve posicionar os personagens no enredo, narrando uma introdução, contextualizar aquele universo narrativo, é indicado também não dar muitas informações aos jogadores, visto que parte da diversão é descobrir o que de fato está acontecendo naquela trama. Geralmente um problema inicial, um evento catastrófico, um mistério, um contrato, algo que precisa de resolução que dê motivação aos jogadores prosseguirem para seus objetivos próprios e o da trama.

¹⁴ *Dungeon* é um termo em inglês que significa masmorra. Comumente utilizado em RPGs para definir aventuras em lugares apertados, com níveis diferentes, armadilhas, inimigos, tesouros, mistérios e NPCs.

¹⁵ *Encounters* é uma expressão comum em jogos: geralmente quando existe um encontro premeditado surpresa para os jogadores de algum personagem chave. “Um “encontro” é um evento envolvendo NPCs, animais, uma armadilha ou qualquer outra coisa que o GM inclua na aventura. Existem três tipos de encontros: Planejados, Improvisados e Aleatórios. Teoricamente, os jogadores não deveriam nunca saber que encontro é de que tipo em uma aventura.” (JACKSON, Steve, pág. 198, 1994).

¹⁶ Literalmente “Deus surgido da máquina”, em Latim. Recurso narrativo que significa soluções narrativas inesperadas, divinas, improváveis, mirabolantes que geralmente ajudam os protagonistas.

A introdução mais exaustivamente repetida (mas ainda uma das melhores) é o Velho na Taverna: “ Vocês são todos estranhos na cidade, em busca de aventura, e estão sentados em uma taverna quando um velho se aproxima de vocês”. O ancião pode pedir ajuda, mandar que os PCs¹⁷ saiam da cidade, vender um mapa ou oferecer-se para guiá-los em direção à fama e a fortuna. Não importa o que ele faça, ele será o porta-voz através do qual o GM dará um pouco de informação aos jogadores e os colocará na direção certa. (JACKSON, Steve, pág. 197, 1994).

Partes essenciais de uma aventura incluem dinâmicas diferentes acontecendo, isso cabe ao GM colocar no caminho dos jogadores. Em outras palavras, procura não deixar monótono.

O “encontro improvisado” mais simples é o velhinho (muito parecido com o que os personagens encontraram na taverna), que aparece no caminho e diz: — “Voltem, vocês estão indo na direção errada.” Os encontros improvisados podem ser usados para fornecer pistas extras, insinuações com relação ao caminho correto, etc... Um encontro improvisado pode também ser utilizado quando os jogadores estiverem pensando em alguma coisa diferente para fazer (JACKSON, Steve, pág. 198, 1994).

Para o final da campanha, a não ser que o grupo tenha se acometido a fatalidade, dependerá do desenrolar da trama, o quanto o grupo e o GM querem estender o jogo. Sendo, em geral, “acaba quando deve acabar”.

O GURPS pode ser jogado desde um jogador apenas, em uma campanha solo, em grupos médios, grandes, pode ter duração de uma sessão apenas¹⁸ ou uma que dure anos. O interessante do jogo é sua capacidade enorme de entreter, ensinar, unir, coletivizar e abrir margem para tantas possibilidades, inclusive na Educação, como foi pensado para este trabalho.

2. A didatização do GURPS e sua relevância no ensino-aprendizagem na aula de inglês

Como já visto, o GURPS claramente possui muito potencial de exploração para diversas atividades além da que se propõe, por ser amplo, flexível e adaptável aos contextos

¹⁷ *Player Characters - Jogadores*

¹⁸ No vídeo “Write One-Shot RPG Campaigns” de Matt Mercer, jogador assíduo, GM e ator, demonstra como criar uma campanha neste estilo, sendo completamente possível. <https://www.youtube.com/watch?v=y0fP5x-O9lg>

dos jogadores. Nesse sentido, a ideia de transformar esse jogo em uma proposta didática, por isso didatização, é aplicar em salas de aula, principalmente de Escolas Públicas para o ensino de Língua Inglesa. Acredito que, por meio do jogo e suas possibilidades, é completamente possível explorar a Língua Inglesa na escola. Esse fenômeno também é chamado de *gamificação*, que contribui para o trabalho de forma que

(...) ele proporciona a aprendizagem de atividades e tarefas que o jovem vai desempenhar em sua vida. Além dessa questão social, o jogo desperta certas necessidades no ser humano, tais como o prazer e a satisfação, que, como veremos, são pontos importantes para o conceito de gamificação e mais ainda para o processo de aprendizagem. (TOLOMEI, pág. 6, 2017).

Assim, entende-se que o GURPS é um RPG de baixa tecnologia que pode motivar e incluir diferentes tipos de estudantes da Escola Pública, devido a sua característica cooperativa, lúdica e de tratar o jogador como sujeito ativo, que compõe o próprio jogo, que faz uma diferença real. Ademais, a didatização pressupõe uma consideração do nível de proficiência da turma, que pode ser avaliado de antemão na Escola, através de ferramentas digitais gratuitas e com certificado como o teste EFSet, ou mesmo o teste Cambridge que não disponibiliza certificado. No entanto, se os alunos ou algum aluno não possuir acesso a aparelhos que conectem a essas ferramentas, um teste elaborado pelo professor de Inglês pode ajudar a guiar nas dificuldades e facilidades dos alunos.¹⁹

Além disso, o lúdico tem um papel fundamental durante o processo de jogar. Lúdico vem do latim *ludus* que significa basicamente jogos, desde a brincadeira até os jogos de hoje. O lúdico possibilita, dependendo do contexto, a compressão de algo complexo em experiências mais leves, simples, que permitem a experiência de algo. Ou mesmo o simulacro para algo que a pessoa viverá. No entanto, a atividade feita em sala de aula por exemplo não pode ser o ato de brincar pelo ato de brincar. Deve ser pensada de acordo com o rumo da aula, com conteúdo e metodologia didático-pedagógica (ROLOFF, 2010).

É através do lúdico que se pode obter uma visão crítica do mundo, pois:

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado

¹⁹ Existem diversos sites com atividades gratuitas de inglês que podem ser utilizados pelo professor, como o GCF - Aprende Livre, em português, e British Council - Learn English Online, dos quais os professores podem se inspirar e utilizar para testes.

e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento. (DALLABONA; MENDES; pág. 110, 2004).

Segundo Rodrigues, (2001), "O jogo é uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem".

Ora, uma dificuldade que será enfrentada em sala de aula em relação à proficiência é que cada aluno possui um nível diferente. O ideal nesse caso, ao menos para a atividade a ser realizada (mais informações nos capítulos seguintes, sobre atividade com o RPG) é colocar proficiências diferentes juntos em grupo para uma coletivização do conhecimento e ajuda a construção mútua dos estudantes do ensino-aprendizagem. Aqui é possível inserir um elemento do RPG como uma habilidade inerente do personagem/aluno, colocando-o como "conhecedor de línguas" e ajudando os colegas a decifram a língua inglesa.

Como incentivo para os alunos se ajudarem, o próprio sistema de RPG pode ser suficiente, visto que é um jogo cooperativo, então se caso o aluno esbarrar em uma barreira linguística durante o jogo, pode, claro, pedir ao professor, ou ao colega ao lado, sendo ele GM ou jogador.

No entanto, aqui partiremos da premissa que muitos alunos têm proficiência básica (A1 - A2) até pré-intermediária (B1), segundo o CEFR²⁰. Isto para fins didáticos e de explicação da proposta.

Segundo a BNCC (2018), existem eixos temáticos a serem seguidos e habilidades, por exemplo, a Oralidade, que tem como foco a compreensão e a produção oral, a fala e a escuta, visando sempre a construção de significados entre os falantes. Na Leitura: envolve a interpretação e compreensão dos diversos gêneros textuais presente na língua inglesa. Na Escrita: tem como objetivo o desenvolvimento nos estudantes de uma escrita autoral, autêntica, criativa e autônoma. Nos Conhecimentos linguísticos: é a prática de utilizar, compreender e refletir acerca da língua inglesa, buscando articular suas esferas da oralidade, escrita e leitura. Na Dimensão Intercultural: está relacionado com o entendimento do contínuo processo de interação cultural em uma realidade contemporânea e interligada. (BNCC, 2018)

²⁰ Common European Framework of Reference for Languages – CEFR) é um padrão internacionalmente reconhecido para descrever a proficiência em um idioma.
<https://www.britishcouncil.org.br/quadro-comum-europeu-de-referencia-para-linguas-cefr#:~:text=O%20Quadro%20Europeu%20Comum%20de,a%20profici%C3%Aancia%20em%20um%20idioma>.

Seguindo essas premissas do documento, é possível enxergar que o RPG possui potencialidade de explorar todas estas habilidades de forma bastante orgânica, de acordo com as características do próprio jogo, aparentemente sem precisar adicionar nada. No entanto, como a proposta é didatizar, prevê um cunho educacional, mais especificamente para o Inglês. Para isso, é necessário entender o potencial do lúdico em um trabalho em sala de aula.

A didatização do GURPS propõe uma articulação entre o aspecto lúdico e as habilidades preconizadas na BNCC, além da própria descontextualização desse aspecto em sala de aula, não tão amplamente utilizado de fato para o ensino-aprendizagem de alguma disciplina. Para a aplicação de um modelo lúdico, é necessário entender o meio como um processo, com intervenções do professor, para fins de ensino-aprendizagem, como citados nos primeiros capítulos deste trabalho. Importante ressaltar que a atividade em si não deve ser deixada a mercê dos alunos ou do “brincar pelo brincar”²¹, é justamente aí que o professor entra, e tem um papel fundamental no processo da atividade.

A brincadeira para se tornar séria precisa primeiro ser levada a sério pelo professor e entendida como atividade curricular com os alunos, essa clareza de pensamento e de objetivos pedagógicos é fundamental diante de questionamento de alguns estudantes, tais como “Quando teremos aula de verdade?”.

Infelizmente, o sistema educacional e os métodos obsoletos atuais comuns em sala de aula, repetidos aqui a exaustão, são tão estabelecidos e enraizados que muitos alunos e profissionais têm dificuldade de entender algo que fuja disso como uma aula, como aprendizado relevante.

Esse papel opressor das aulas deve ser combatido e enfatizado em sala de aula antes, durante e depois de uma aplicação lúdica. Isso só se pode concretizar através da *práxis* libertadora, é preciso pesar a subjetividade e a objetividade em diálogo para uma educação de fato libertadora. (FREIRE, 2020). E por que, afinal de contas, insistir tanto em uma atividade lúdica? Além da ludicidade ser inerente aos sujeitos, torna-se mais palpável e prazeroso fazer algo com objetivos e um contexto, seja ela cooperar ou vencer, chegar ao final, estando, segundo L.E.S. Azevedo relacionado diretamente com a dopamina:

O entendimento do processo de aprendizagem à nível neural, por exemplo, demonstrou que a liberação de determinadas substâncias

²¹ Uma notícia que viralizou no ano de 2023 durante o contexto de Reforma do Ensino Médio, foi a de que alunos estavam jogando RPG em sala de aula ao invés de aprender. <https://oglobo.globo.com/brasil/noticia/2023/02/aula-de-rpg-ou-de-cuidados-com-o-pet-professores-e-pais-criticam-disciplinas-inusitadas-do-novo-ensino-medio.ghtml>

Cabe aqui ressaltar o uso do lúdico, sem uma proposta didático-pedagógica, não é proposta de ensino-aprendizagem e sim passar tempo, tanto quanto a aplicação de gramática pura sem contextualizações ou aulas expositivas utilizando de copiar a matéria do quadro.

bioquímicas (os neuromoduladores) é primordial para sua ocorrência. A dopamina é uma dessas substâncias, uma vez que está relacionada causalmente com o processo de aprendizagem por meio do reforço de conexões neuronais e comunicações, além de estar implicada em diversos processos correlacionados como: atenção, memória, emoção, cognição, motivação, inibição e recompensa. (L.E.S. Azevedo, pág. 1, 2020).

Apesar do aspecto cognitivo envolvendo atividades lúdicas ser quase impossível de não citar, não será aqui o foco do trabalho. Entretanto, o aspecto da motivação é importantíssimo para a qualidade do ensino-aprendizagem, vale ressaltar.

Among contextual influences on learning motivation, the two areas that have perhaps garnered most attention are: •features of the instructional context(e.g. task and materials design, evaluation practices, grouping structures); •social and cultural influences(e.g. teachers, peer group, school, family, culture and society). (DORNYEI, Zoltán, pág. 26, 2011).

Tendo entendido a importância do uso do lúdico em sala de aula, é necessário entender o porquê de se usar para a aula de inglês e qual o papel do professor neste quesito. Além de um intermediador, o professor Crítico precisa problematizar e entender as questões envolvidas no jogo durante sua execução, induzindo os alunos a questionarem ações, situações, injustiças, o porquê de certos padrões serem do jeito que são ou determinados naquelas narrativas.

É importante a aplicação da atividade lúdica em aula de inglês pois existe a possibilidade dos alunos desenvolverem satisfação na busca do conhecimento, necessidades e anseios que tangem a aprendizagem (BROWN, 2007).

Segundo a BNCC é necessário entender o ensino de línguas de forma transversal no contexto escolar (BRASIL, 2018). Por isso, a atividade do RPG, com todas suas características intrínsecas, podem incentivar os alunos a persistirem na busca do conhecimento linguístico, desde que seja o RPG com esse intuito. Por isso, a necessidade de didatização do sistema.

O uso de atividades lúdicas, especificamente o RPG para este contexto, dinamiza os estudos permitindo que professores e alunos saiam das fórmulas tradicionais que lidam apenas com quadros, livros e cadernos. Especialmente aqui, o estudante torna agente condutor de seu conhecimento (FREIRE, 2020).

Diante do exposto anteriormente, o processo de didatização do RPG GURPS leva em consideração conceitos chave dos princípios constitucionais, dos quais a Educação deve ser de

acesso democrático a todos (CONSTITUIÇÃO, 1998). Por isso, o objetivo inicial aqui é deixar o jogo o mais acessível possível para professores e alunos, independentemente da situação infra estrutural da escola, socioeconômica dos alunos. Em outras palavras, lidando com o mais basilar dos materiais, a iniciar, lápis e folhas de papel.

Ora, incentivo aqui o uso da criatividade para aumentar o detalhamento da experiência do jogo em sala de aula, usando celulares, computadores, tradutores, dicionários, etc. Mas para atender o maior número de pessoas e ser aqui um ponto de partida para fazer uma atividade dessa estirpe, manterei no mais básico possível.

Entende-se que o conceito básico de RPG, como já dito é de interpretação de papéis através da sistematização de regras para se ter uma coerência básica e ir além de uma contação de história, apesar de seu importante papel pedagógico, mas um jogo. Pois bem, seguindo este raciocínio, para didatizar, será necessário pegar de exemplo o GURPS, que como já visto tem como proposta a universalidade e o intuito de ser genérico. Aproveitando destes princípios e do princípio de adaptabilidade e flexibilidade do jogo, é possível tecer algumas ideias de didatização.

Primeiro: didática por definição, entende técnicas de ensinar, e parte da pedagogia que trata dos preceitos que orientam a atividade educativa de modo a torná-la mais eficiente. Nesse sentido, o primeiro ponto a se ressaltar é que para a sala de aula, o RPG passa a não ter mais como objetivo primário o de entreter, mas de ser um artefato para intermediar a didática para o ensino-aprendizagem de alguma área do conhecimento. Se antes aprender algo era parte secundária e não necessária do RPG, agora o é. Não deixando de lado a parte lúdica, de entretenimento, mas agora sendo um dos processos e não o mais importante, por mais que se disfarce bem entre o ensino-aprendizagem durante a execução da partida. (HUIZINGA, 2000).

Segundo, é necessário estabelecer a área do conhecimento que se está lidando (aqui, a Língua Inglesa), o que dentro desta área será ou serão abordados na atividade, para que fim e como será inserido no jogo.

Terceiro: é preciso entender a dinâmica básica de um jogo de RPG, como funciona. Aproveitar as regras gerais e o que mais apetecer para o contexto de aplicação, para determinar e explicar o funcionamento do jogo.

Por último, entender o plano de aula inevitavelmente subsequente: entender as características das aulas como duração, quantidade de alunos, estrutura e materiais possíveis e acessíveis de serem usados e contar com a explicação prévia da atividade e não esquecer de

selecionar uma fundamentação teórica para transversar a atividade, aqui neste trabalho lido com o LC.

Nesse sentido, o professor que deseja utilizar o sistema didatizado tem de entender que, mantendo o jogo simples com a premissa básica sistemática é importantíssimo para a fluidez em contextos de sala de aula. Por isso, é necessário um preparo de materiais a serem utilizados: uma parte ou uma aula inteira dedicada a ensinar como jogar e como vai funcionar, o sistema utilizado, as regras e os objetivos gerais do jogo.

Para uma aula de Inglês o processo principal é a aquisição da linguagem, no entanto, é preciso especificar previamente as habilidades a serem trabalhadas.

Feito isso, é necessário administrar um esquema geral para que todos da sala participem, dividindo em grupo de 2 até 6 alunos por grupo, cada um desses grupos com um GM. Nota-se que entender a proficiência e misturar as divergentes nos grupos é recomendável para uma cooperação maior no ensino-aprendizagem.

A explicação do papel do GM e dos jogadores precisa estar clara para assim dar a explicação do passo a passo do jogo.

Assim, é necessário entender que o jogo, assim como qualquer outra atividade em sala de aula não é um fim mas um processo para com o ensino-aprendizagem da Língua Inglesa.

Para ficar mais claro, farei uma relação da versão didatizada do GURPS RPG, com adaptações diretas pensando nos contextos de sala de aula. Além disso, será aqui utilizado um exemplo de uma possível atividade didatizada do GURPS RPG.

Finalmente, este trabalho possui o objetivo de abrir possibilidades de uso didático do RPG. A didatização pode ser feita e adaptada de acordo com os contextos de cada sala de aula e estudante para cada professor que deseja aplicar. Não limita a exemplos que darei. Muito pelo contrário, incentivo veementemente didatizações de RPGs de variadas edições e tipos, com aplicações didático-pedagógicas transdisciplinares e de outras disciplinas além da Língua Inglesa. O único ressalve a se fazer é que para didatizar algum sistema e adaptá-lo, é necessário entendê-lo bem, por isso recomendo, mas não limito ao GURPS, cujos princípios são de universalidade e adaptabilidade.

Como a premissa aqui se inverte e torna-se aprender através do entretenimento e não entreter e talvez aprender, pontos cruciais precisam ser alterados na características do GURPS e mecânicas de jogo. Em termos de características, mantém a criação de personagens como parte essencial do jogo, entendendo os atributos básicos com a mesma numeração média e distribuição de pontos. Compreendendo que haverá vantagens, desvantagens, peculiaridades e

perícias. Da mesma forma, haverá status, riqueza, reputação e aparência física. No que tange à mecânica de jogabilidade, ressalta-se a importância de dados e testes com a mesma função do GURPS.

Em suma, a didatização, assim como o próprio RPG não se propõe a ser um manual, mas sim um guia, uma ideia para se guiar e inspirar a se aprender através de um processo lúdico que aborda diferentes competências, habilidades e eixos linguísticos. Abrir estas possibilidades ao professor de Escola Pública e aos seus alunos é fundamental em uma educação libertadora. Nesse sentido, “a realidade social, objetiva, que não existe por acaso (...) não se transforma por acaso. (...) Transformar a realidade é tarefa histórica. (FREIRE, Paulo. pág.51, 2020)

2.1. O Papel do/da Professor/a durante uma atividade envolvendo um RP ou RPG

O Role-play é possível de ser aplicado em diversos níveis, tanto de proficiência (aqui de acordo com o CEFR) e de nível escolar. Variará sua aplicação, tema e metodologia-didática de necessidade para necessidade, das quais o RPG aqui suscitado se adapta bem. É a partir daí que o papel do/a professor/a é fundamental. Ele/ela precisa conhecer sua turma, estilos de aprendizagem²² e como seus estudantes reagem às atividades. Então a primeira coisa a se pensar é: “O que faz sentido na vivência dos meus alunos?” “Quem são eles?” “De onde vem?” “Quais suas habilidades e dificuldades?” “Quais os sentidos e objetivos que eles têm considerando uma língua estrangeira”?

O segundo passo seria pensar através da língua inglesa como os estudantes podem ser desafiados a terem que se descobrirem e se desdobrarem para entender, compreender, e serem interlocutores em situações de uso da língua no jogo. Em terceiro lugar, o professor precisa estar atento e ser um suporte em sala de aula durante a atividade, sabendo administrar bem alunos com mais facilidade e proficiência que outros, e o nível das atividades. Podem ser usados suportes linguísticos escritos, desde escrever no quadro até artefatos tecnológicos mais complexos, como QR Code.

O professor exerce um papel no jogo de facilitador, espectador e participante, segundo Ladousse (1992). Sendo esses, respectivamente o de intermediador através de ajuda com as dificuldades na língua, usando recursos para ajudar os alunos, aquele que observa e comenta

²² O professor que tiver dificuldades de entender, pode procurar pelo método VARK - visual, aural, read/write, kinesthetic. Disponível em: <https://vark-learn.com/questionario>

sobre o que está acontecendo e aconselha alternativas para lidar melhor com situações de aprendizado e o que toma parte por participar da aula.

Tudo isso nos ajuda a perceber que é possível trazer situações reais e relevantes a sala de aula através do RP e de outros métodos lúdicos, o que deixa claro a importância da brincadeira para se estruturar uma boa relação com a realidade, entender o não real, para entender o real, entender que a realidade pode não ser o que parece ou que a o que se faz na realidade são extensões da própria.

Em outras palavras, mostrar percepções, prisms, consequências e atos que são de fato relevantes mesmo que para uma situação fictícia, diferente de um livro didático, que por mais que seja excelente em conteúdo, a ideia de que se tem atividades diretamente relacionadas a si mesmas, traz no mínimo uma sensação de dificuldade de imersão e dúvidas comuns como: “por que aprendo isso”, para que serve”, por isso a importância de algo contextualizado, não só para incentivar o estudo, mas também para realizá-lo como um processo.

Um exemplo simples de um RP em uma aula de inglês é: “Imaginem que em sua escola, vizinhança ou no trabalho vocês precisam interagir com alguém cuja língua nativa é a língua inglesa ou pelo menos é a língua estrangeira comum a vocês dois” . “Quais seriam as perguntas iniciais para essa interação”? As possibilidades são virtualmente infinitas. Envolver questões, lugares e eventos atuais pode ajudar na imersão e no senso de usabilidade. O último ponto e aparentemente óbvio, é de se contextualizar com a linguagem adequada.

Mas se lidamos com este conceito, como corrigir alguma dificuldade que o aluno apresente em relação a língua, ou de fato um erro no sentido mais restrito, como uma pronúncia muito discrepante, ou uso descontextualizado e inadequado de certo vocabulário ou estruturação de frase? Existem diversas possibilidades , inclusive para corrigir aspectos de vocabulário, gramática e pronúncia durante o Role-play por meio de situações em que o próprio aprendiz percebe que sua interação pode não ter sido bem sucedida em termos de inteligibilidade .

Para entender com mais afinco, é necessário introduzir o Letramento Crítico e suas contribuições para a didatização do GURPS, que ajudará na exemplificação do que foi mostrado até agora.

3. As contribuições gerais do LC para a didatização do GURPS no ensino e aprendizagem de inglês

A contribuição do LC para a didatização do GURPS no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa perpassa diversos níveis. Esses níveis se costuram e formam processos críticos nos sujeitos durante o aprendizado de uma área do conhecimento. O objeto de estudo se torna caminho para aprendizados e novas possibilidades de questionamentos da realidade. É a partir disso que o RPG se torna tão efetivo em ser uma ferramenta mediadora para o ensino crítico de Língua Inglesa.

É possível inferir que discursos em narrativas inferem sentidos diferentes em sujeitos, tendo a força e capacidade de se internalizar com o leitor e capaz de transformar pensamentos. Isso se falado das histórias criadas e jogadas, assistidas onde o sujeito não interage na narrativa em si. Apesar de não ser passivo (pois nenhum ato o é), o jogo possui uma capacidade além das concepções de jogos comuns: ela coloca o sujeito como agente modificador e completamente ativo nas decisões. Assim, jogar é um ato político e ideológico, ou seja, não neutro, que pode promover discussões e reflexões durante o percurso do jogador. Na realidade criada por eles, um sistema político situado emerge. Analogamente, eles podem desdobrar isso para criar sentidos para o mundo real deles.

Para além de tudo, é possível perceber atitudes responsivas/responsáveis, no contexto do ensino de inglês com a utilização do RPG (*Role-Playing Game*). Como contexto de investigação, será usado o sistema de RPG ou jogo de interpretar papéis, que consiste em pessoas criando narrativas de forma colaborativa, interagindo dentro dela, com um objetivo em comum, trabalhando em equipe. Um dos enfoques deste trabalho será também mostrar as possibilidades de lidar com narrativas e Role-play em sala de aula e adaptar sistemas de RPG de forma didática. Em outras palavras, haverá níveis de usos possíveis desde uma simples atividade de Role-play até uma adaptação de um RPG já existente.

Os processos de Letramento no ensino-aprendizagem de Língua Inglesa através do jogo RPG, acompanha os processos cognitivos dos alunos, habilidades de comunicação nas Línguas Inglesa (e Portuguesa), existindo a constante necessidade de ressignificar o uso da língua através do RPG considerando seus fins pedagógicos e a oportunidade de integração de habilidades. Porque para o crítico, a transformação permanente da realidade, para a permanente humanização dos homens se dá através do diálogo, que implica o pensamento crítico e o gera. (FREIRE, 2020).

Quando adicionamos o fator Crítico no Letramento citado, as possibilidades aumentam para estratégias importantes para um uso reflexivo do RPG que possibilite a aprendizagem significativa e crítica do ensino-aprendizagem da língua inglesa.

Isto é, através do lúdico, torna o ensino mais palatável para muitos alunos, se quebra paradigmas no ensino-aprendizagem de inglês, no qual se percebe uma constante, na verdade secular, insistência por métodos pragmáticos, desde organização de sala, até as disciplinas e metodologias claramente obsoletas, que se pautam em fixação de conceitos gramaticais ou textuais sem nenhum ou quase nenhum contexto, muito menos é de se esperar uma perspectiva crítica, que como já explicitado, prevê o sujeito estudante como cidadão ativo em formação e prevê o ensino para além das disciplinas, com contextos políticos, socioeconômicos, culturais e que façam o mínimo sentido para os estudantes.

A proposta é de se renovar uma parte do sistema educacional centenário, que não mudou grande parte de sua base, apesar de toda a sociedade ter mudado é já conseguir um caminho para uma reforma no ensino. Essa que se focaliza estes objetos de estudo do Letramento Crítico, impulsionando a análise crítica e potencial interdisciplinar perante contextos ficcionais e reais e como eles se perpassam e costumam interpretações intersubjetivas).

Assim, conseguindo ensinar a segunda língua, utilizando de *Integration Skills* para base estrutural, mas não se prendendo a ela como algo sistemático, mas amplo e cheio de possibilidades a serem exploradas que não estruturais linguísticas, mas críticas, cientes de sua importância e lugar da língua e a linguagem como viva e presente em todos os âmbitos do conhecimento e ação humana. Entretanto, a gramática também foi muito mal usada e mal interpretada por milênios. Pensando numa perspectiva corporificada, funcional, há brechas e formas de trabalhar com a perspectiva crítica voltada ao Uso da Gramática. (TOLOMEI, 2017).

A Língua Inglesa deve ser democratizada pela sua característica de língua franca (BRASIL, 2018) e mais acessível a todos. Uma maneira leve de se ensinar, que possa servir a propósitos didáticos relevantes para os estudantes, pode ajudar a melhorar o Ensino da Língua.

Acredita-se que o sistema educacional e a concepção bancária é efeito antidialógico de interesses políticos. Usando da linguagem e educação na política e economia como ferramenta de poder. Nas escolas se ensina gramática normativa com tanta insistência pois aliena o pensamento crítico da concepção viva de língua e subtrai possibilidades de criações lexicais, culturais inerentes à língua (GNERRE, 2017)

Apoiado no Letramento Crítico, o RPG didatizado, independente de sua adaptação, deve levar em conta a carga ideológica, política e social das ações durante o jogo, tornando o aprendizado de inglês em um processo contínuo, funcional, com contexto e aprendizado não

pragmático ou enfadonho, partindo dos princípios lúdicos, das leituras de mundo(s) dos estudantes, para o aprendizado da Língua Inglesa como algo recorrente na vida dentro e fora da escola, que pode ser aprendida por todos, de forma transdisciplinar entendendo a Língua como prática e não como algo mecanizado e distante da realidade, como por exemplo o lano de aula didatizado deste trabalho, mais a frente nas seções.

É visando um questionamento e transformação da realidade considerando a formação crítica dos alunos, ao passo que utilizam a língua-alvo no contexto do jogo, que se dá o ensino crítico da Língua Inglesa.

A importância da imaginação no RPG de se colocar em outra pele, ponderar ações, entender que todo discurso é responsivo e o sujeito é responsável por aquilo que é e faz, é um princípio básico da interpretação de papéis. No entanto, não fica por isso: o RPG auxilia contra o individualismo e um imediatismo comum em tempos digitais, devido a sua característica colaborativa e responsiva. A questão da coletividade não pode ser deixada de lado em ambientes escolares, é necessário um discurso crítico antineoliberal na BNCC, um pensamento metarreflexivo sobre escolas e mentalidade dos profissionais e alunos, para a construção de uma sociedade mais harmônica e justa, que primeiro começa no questionamento dos lugares de oprimidos e opressores (FREIRE, 2020), que pode e deve ser explorado no uso do RPG.

Levando em consideração o pouco tempo de aulas de inglês/pouca carga horária, e com abordagem mais direta e curta, o LC contribui para pensar a respeito das realidades em sala de aula. Muitas escolas públicas ainda não possuem materiais básicos, por isso entender o cerne do RPG é entender que é possível aplicar seu conceito básico com o mínimo de material possível.

Com foco na interpretação de papéis para visualização da construção do mundo de forma coletiva, personagens de forma individual, campanhas curtas e focadas, de maneira didática. Pode ser explorado de forma leve, curta. Ou de forma longa, complexa, interdisciplinar e multidisciplinar. Aborda absolutamente qualquer coisa que o professor quiser, desde que coerente, verossímil e com princípios didáticos claros, estabelecidos e uma perspectiva crítica em seu desenvolvimento.

A LC ajuda a entender como o RPG explora a ética, moral, noção do mundo e de si, pensamento e indagações sobre construções sociais, identidade e até mesmo a sala de aula como espaço aberto para criatividade e pensamento crítico junto com o inglês, pensado de forma criativa e específica. Entende-se também que a Língua é expressão de classe, de poder. É posicionamento político e pode ser segregador.

O LC contribui para problematizar o próprio jogo base da adaptação deste trabalho. Por exemplo, entender que desvantagens englobam PCDs²³ e que em alguns contextos raça, cor, sexo, sexualidade, classe social pode ser considerada desvantagem, como visto na citação “Estigma Social” no capítulo “Criação de Personagens”. Segundo (SOUZA, 2014), alguns estigmas soam óbvios, no entanto, é preciso questionar, óbvio para quem? Para aqueles que praticam segregação e preconceito, não parece óbvio a existência de estigmas. Abordar esses questionamentos dentro do próprio jogo na criação de personagens por exemplo é essencial. É problematizar o que se é considerado desvantagem diante de uma sociedade. Quem define isso? Como? Para que fim? E fazer os jogadores lidarem e pensarem sobre principalmente no pós aula, que é onde o *feedback* entra em vigor.

Discutir e tornar concretas as vivências no jogo, pensar sobre como é importante no papel da autonomia do pensamento crítico, olhar naquele jogo, atitudes e consequências, analisadas de fora. A discussão “final” não, entretanto, imprescindível para consolidação do aprendizado. Visto que o ensino-aprendizagem, como enfatizado nesse trabalho, é um processo e não relaciona nem mede o quanto o aluno aprendeu pelo fim, o que o próprio RPG GURPS entende que não é absolutamente necessário um fim, e sim o processo do jogo.

Por exemplo: um grupo que usou da violência durante o jogo, qual papel e consequências tiveram no jogo? Como seria em uma situação real? Por que o fizeram assim? Havia outras alternativas?

Entender que tudo é permitido, assim como na vida o é, porém o que convém e é adequado a contextos é diferente. É vencer aquele discurso dos jogos influenciam a violência, e não proibir mas colocar um pensamento crítico sobre o ato de jogar, vivenciar e questionar.

Não obstante a construção linguística se dá através do uso de vocabulários específicos e uso de tempos verbais que afirmam o present (Como o *Simple Present* e o *Present Perfect*) além da possibilidade de inserção de verbos modais, como *should*. Esse processo contextualizado pode ser entendido durante o processo do jogo, no uso, ou após as aulas, na discussão e fixação do conteúdo, o professor pegando o jogo ali jogado como exemplo.

Por fim, é possível ver o quanto o jogo possui características interdisciplinares, multimodais e transdisciplinares, as potencialidades do RPG são muito amplas. Esse papel de adaptabilidade do jogo transfere também ao professor, que requer entender a situação e como transformada em uma experiência didática e de aprendizado.

Em níveis linguísticos, a capacidade do RPG de explorar os diversos conhecimentos sobre a Língua é imenso. A aplicação de vocabulários, textos, a escrita desenvolvida durante o

²³ Pessoa com deficiência

jogo, o uso da gramática explicitado pelo professor durante ou pós-aula concretiza como um método didático linguístico que faz o interlocutor participar da vivência linguística e refletir, com auxílio do professor, sobre ela. É claro, fomentado pelo Letramento Crítico durante o uso da língua. Quais os impactos de se usar determinadas palavras? Maneiras de se estruturar frases? Há mudança de sentido na fala, escrita ou leitura com diferentes tempos verbais, verbos, artigos? O LC auxilia na compreensão do ensino-aprendizagem de língua como contextualizada.

4. O Letramento Crítico

O letramento é uma palavra derivada de *literacy* que por sua vez deriva do latim *littera* que significa letra. De acordo com Souza (2014) Mary Aizawa Kato foi quem usou o termo pela primeira vez no Brasil. Em termos simples, letrar é diferente de alfabetizar, pois prevê uma gama além do conteúdo proposto em uma área do conhecimento, expande transdisciplinarmente, entendendo como prática discursiva de determinados grupos sociais sem envolver especificamente leitura ou escrita. O letramento, em contraste com alfabetização, implica em situar a prática que envolve leitura e escrita em um contexto no qual aspectos sociais, políticos e econômicos estão envolvidos.(KLEIMAN, 1995).

Essa definição curta de Letramento introduz o conceito mas não sustenta a parte Crítica ainda. Isto pois o crítico é substancialmente a reflexão sobre e com os posicionamentos dos sujeitos nos contextos sócio-políticos, históricos e econômicos que fazem emergir desigualdade (LUKE, 2012). Uma educação crítica se dispõe a questionar as realidades que cercam os sujeitos nos contextos escolares. Parte dessas realidades é a escolar e dentro dela questionar textos, atividades dentro de sala e os posicionamentos presentes no ambiente escolar, envolvendo desde a infraestrutura até os sujeitos ali presentes e seus diálogos. (SOUZA, 2014).

Esse questionamento de realidades, deriva para a crítica social, da existência de problemas político-sociais e como solucioná-los.

Grande parte da teoria crítica de letramento foi derivada, em parte da teoria da crítica social, particularmente o que diz respeito ao alívio do sofrimento humano e a necessidade de formação de um mundo mais justo através da crítica da existência de problemas político-sociais e desenvolvimento de alternativas para estes problemas (CERVETTI et al., 2001, p.6).

Outra abordagem crítica é a da pedagogia crítica de Paulo Freire, que se propunha a questionar os modelos didático-pedagógicos-metodológicos de sua época (que infelizmente imperam até hoje), o qual ele denomina ‘ensino bancário’. Quando a concepção de ensinar se limita ao professor depositar arbitrariamente o conhecimento nos alunos, - que segundo este pensamento, pouco ou nada sabem - sem qualquer contexto além do estudo como finalidade pragmática do ensino (FREIRE, 2020).

Segundo Freire (2020), práticas bancárias são alienadoras, pois não permitem o questionamento das realidades e da própria sala de aula, que por mais que os alunos estejam inseridos, ainda é uma realidade que deve ser questionada. Esse método exclui a subjetividade do aluno, a autonomia e torna o educador autoritário.

Nesse sentido, é impossível conceber uma educação crítica sem entender o ato de ensino-aprendizagem isolado do mundo e suas realidades socioeconômicas, políticas, históricas e entender discursos de sujeitos como não neutros. Entender um ensino crítico é entender o posicionamento do sujeito e sua inserção no mundo, ou seja, o que suas características inerentes implicam na sua vivência. Seu sexo, cor, classe social, gênero, sexualidade privilegiada ou desprivilegiada, o porquê disso acontecer, como acontece, onde e como isso reverbera em todos os seres humanos.

Para a educação ser efetiva precisa ser libertadora, logo crítica. Um sujeito que é letrado criticamente possui a habilidade de questionar e confrontar discursos de relação de poder que o cercam (GEE, 1996).

Mas como, de fato, o Letramento Crítico pode ser aplicado em sala de aula? A depender dos contextos envolvidos, cada situação exige uma adaptabilidade diferente para cada instância. No entanto, existem pontos guias no Letramento Crítico para se aplicar. Perguntas como: “O que? De onde? Quando? Pra que? De quem? Como?” são o cerne, mas entender de forma mais densa essas implicações de acordo com a realidade e o contexto que se dá em sala de aula é importante. Ou seja, questionar a realidade do que é apresentado, até mesmo o que o professor apresenta é importante.

Mais ainda, o professor precisa ter a atitude crítica de questionar pontos de sua própria aula, falas e entender que perguntas de alunos questionando motivações e razões para se aprender algo são legítimas, isso inclusive, é a centelha do crítico no sujeito, tentar cortar isso é como cortar a cabeça de uma hidra²⁴. Nascerão mais questionamentos: “se o professor se incomodou com meu questionamento, existe um motivo”. E assim por diante.

²⁴ Hidra, é um mito da Grécia Antiga de um monstro com corpo de dragão e cabeças de serpentes, que se cortadas, crescem mais no lugar.

E para a sala de aula de inglês isso não é diferente, implica em entender como as realidades que envolvem a língua se manifestam através do olhar crítico, e é aí que o LC entra em vigor na atividade de didatização do RPG.

5. Metodologia

Este Trabalho de Conclusão de curso se configura como um trabalho qualitativo (FLICK, 2019) por se tratar de uma pesquisa que possui grande subjetividade, interpretatividade diante do fenômeno de trabalho qualitativo e descritivo estudado, uma vez que se objetiva demonstrar possibilidades dos usos do RPG de mesa didatizado para sala de aula de Língua Inglesa com foco em escolas públicas, usando de base teórica do Letramento Crítico para destrinchar ainda mais as vias dinâmicas dos usos do RPG de forma didática. Para tanto, foi utilizado como base de inspiração e adaptação o livro de RPG GURPS 3ª edição, caracterizado como um ponto de partida para um sistema para ser utilizado em sala de aula que será adaptado para possível atividade produzida a partir do LC, com uma base de materiais mínima necessária, lápis e papel e pessoas suficientes para formarem grupos de no mínimo 3 pessoas, no máximo 6, em 3 - 5 aulas de 50 minutos, sendo tudo o resultado da adaptação aqui feita do GURPS RPG.

6. Proposta de Atividade com o RPG didatizado em uma perspectiva crítica

Aqui será usado um sistema semelhante a um plano de aula, com uma abertura muito clara à adaptabilidade e serve aqui apenas de exemplo para melhor visualização da didatização do GURPS para o ensino-aprendizagem de inglês com perspectivas críticas, logo isso caracteriza o caráter de proposta pedagógica.

6.1 RPGD (Role-playing Game Didático)

- **Temática:** baseado no gênero literário fantasia; fantasia contemporânea;
- **Duração das aulas:** 50 minutos
- **Resumo geral:** O cerne da atividade prevê a aplicação de uma partida de RPGD com temática de fantasia em sala de aula na aula de Língua Inglesa na Escola XYZ (nome fictício), para os anos finais do Ensino Fundamental, 7º ano e 8º ano (de idade de 13 a 15 anos). A atividade prevê duração de 3 - 4 aulas, não sendo recomendado passar desse período para não alongar desnecessariamente a atividade, colocar um ponto limite de término e devido a atual

baixa carga horária do Inglês em escolas públicas (BRASIL, 2018). Os materiais necessários serão lápis, fotocópias das regras do RPG aqui utilizadas (exemplificadas abaixo), da ficha de personagem, lousa e caneta (ou quadro e giz), para especificações gerais, escrita de vocabulários e frases úteis durante o jogo, lista de lugares e mapa de cidades e lugares emblemáticos na Nova Zelândia, fichas sobre características da cultura do povo *maori*, além de um espaço para escrever auxílios de dúvidas quanto a Língua Inglesa. Esta atividade prevê uma sala de 35 alunos, que serão divididos em grupos de 4 - 5 integrantes. Caso solicitada a modificação da estrutura de integrantes, não ser menos que 3 e não mais que 6.

- **Habilidades linguísticas (ou competências) focadas:** *writing* e *reading* e seus desdobramentos (*vocabulary*, *grammar*; identificação linguística e estratégias de interpretação) de forma contextualizada e com objetivos específicos.

- **Eixos temáticos em atividade:** Leitura e Escrita de acordo com a BNCC.

- **Matéria escolar a ser focada:** *Simple present*.

- **Fundamentação teórica:** Letramento Crítico. Será utilizado aqui como égide teórica, pois o Letramento Crítico prevê um letramento que perpassa o nível disciplinar do que se está estudando, lida com questões éticas, sociais, econômicas, políticas e auxilia no questionamento das realidades, de si e das posições ocupadas de si para os outros, dos outros para si enquanto diálogo com o mundo. Além de conseguir suscitar a habilidade do estudante em confrontar discursos e analisar como eles competem entre si em relações de poder (GEE, 1996).

- **Justificativa:** Entende-se que existe uma grande defasagem nas aulas de inglês, desde a falta de interesse e incentivo para com as aulas até um pragmatismo mecanizado com práticas descontextualizadas de atividades de fixação ou apegadas em livros didáticos. Por isso, a atividade com o RPG se torna viável, pelo seu caráter lúdico e interativo, criando contextos para se usar a língua, que por mais que sejam fictícios, coloca o jogador como protagonista de sua própria história, logo do seu uso linguístico. Espera-se que o aprendiz seja protagonista em seu processo de aprendizagem e no curso do projeto de vida. Além disso, é uma ótima ferramenta que consegue dialogar com o Letramento Crítico, que será fundamental para a atividade para tornar críticas as situações que perpassam o jogo como problemas a serem resolvidos, questionamentos a serem feitos acerca dos padrões gerais ao redor dos sujeitos e do jogo. Por fim, o jogo torna mais palatável e contextualizado, além de tornar o sujeito estudante ativo no uso da Língua durante a atividade, enquanto se coloca no lugar de outrem, em situações que demandarão pensar nas consequências de seus atos (princípio básico do RPG, que dialoga com O LC).

- **Pré-aula:** Preparação do enredo geral com auxílios para os GMs.
- **Enredo:** Na Nova Zelândia, um grupo de intercambistas brasileiros começa sua primeira semana no país para imersão linguística, nenhum deles sabendo muito a Língua local, o inglês. Animados, o grupo perpassa o aeroporto e chega no país, mas quando chegam no país uma figura encapuzada os chama e dá a eles um objeto que ele repete apenas seu título “Lexicon”. O estranho objeto, que parecia de outra terra, de tempos antigos, vibra ao ser tocado pelo grupo. O homem diz em inglês a frase: “Search for the owner”. O grupo, então se vê em um dilema do que fazer, irão eles se aventurar?
- **Enredo em inglês:** In New Zealand, a group of Brazilian exchange students start their first week in the country for language immersion, none of them knowing much of the local language, English. Excited, the group passes through the airport and arrives in the country, but when they arrive in the country a hooded figure calls them and gives them an object that he repeats only its title “Lexicon”. The strange object, which seemed to come from another land, from ancient times, vibrates when touched by the group. The man says in English the phrase: “Search for the owner”. The group then find themselves in a quandary of what to do, will they venture forth?
- **Nota para o GM:** Guie a aventura de acordo com um mapa de localidades importantes na Nova Zelândia, para ajudar na exploração da cultura do lugar. Utilize descrições de culturas e eventos *maori* no país, de acordo com a lista entregue.
- Deixe fluir o jogo e se divirta! Na dúvida, chame o professor ou role os dados!

Pontos chave para se guiar na trama:

- **O início.**
- **Desenrolar:** os jogadores precisam se deparar com um *antique dealer* em um *antiquary* chamado *The magical items*, em algum momento, onde receberão mais informações e dialogam com o vendedor McKenzie, que será interpretado pelo professor. Chegado esse momento, chame-o. Ele guiará o caminho para descobrir mais sobre o item. Se os jogadores forem bem-sucedidos com o vendedor (no qual o professor precisa colocar o inglês em voga e desafiar ao máximo os alunos. Caso os alunos tenham muita dificuldade, o “vendedor” apontará para o item mágico que traduzirá algumas palavras, já revelando para que serve e para onde ir, que é *The city library* onde os jogadores encontrarão um livro que fala sobre o item.

A descrição do item é em inglês:

The so-called lexicon is the heritage of magicians that wanted to turn language into one universal. It is said that you need to concentrate around the object for it to talk with thy apprentices. To solve its mysteries. - unknown author - excerpt from an old scrap of paper found in England in 1932 in London under the Big Ben Tower.

Feito isso os viajantes descobrindo como conversar com item, serão teletransportados para dentro do item em uma micro dimensão²⁵. Lá terão seu “confronto” final, com o mago que tentou transformar todas as línguas em uma só. Neste momento o professor deve ser chamado para interpretar o personagem sem nome e guiar os alunos dentro da perspectiva crítica.

Nota para o professor: este último personagem sem nome deverá ser um homem pragmático que acredita que a gramática é a única coisa que deveria valer para o uso de uma língua, que é necessário o uso da língua inglesa pois é a única correta, ele menciona também que pessoas de outras etnias que não Inglesa, não devem “sujar a boca” utilizando-a, nem pessoas com baixa renda, nem pessoas não brancas e de outras sexualidades, pois isso estraga o fluxo “correto” da língua.

É claro, este é um personagem e é intencionalmente preconceituoso em diversos âmbitos e usa a língua como ferramenta de poder para segregar. O desafio aqui é que os aventureiros só podem sair daquele lugar após entender e expor ao mago outras formas de pensamento pautados na língua, e como o pensamento do homem é antiquado, incentivado pelo professor o discurso da diversidade, por exemplo. A forma como será feita cabe ao grupo.

A construção linguística a ser trabalhada durante o jogo é o uso do *simple present* em situações de fala. Neste momento, o uso do *speaking* e *listening* podem ser agregados. Por exemplo, o grupo encontra um NPC que fala apenas inglês, o grupo precisa usar o *simple present* e *basic questions (asking for information, personal information, greetings, farewells)*, para se comunicar efetivamente com o personagem. Em caso de dificuldade o professor deve ser acionado.

O fim do jogo não necessariamente tem um final feliz, e nem necessariamente precisa chegar ao fim. O grupo, se falhar em testes de habilidades e julgar o decorrer do diálogo sem muita coerência ou o grupo não conseguir argumentar propriamente (lembrando que o diálogo será em português para níveis de proficiência básico, com o argumento de que dentro do item

²⁵*Pocket dimension* - conceito de mini dimensão de espaço tempo sobreposta em outra, geralmente em objetos mágicos.

as línguas são convolutas e todos se entendem devido à magia, e para intermediários e avançados, deve ser em inglês).

Para o nível básico do inglês, o professor tem que lidar com as limitações e dificuldades. É possível que sejam anotadas frases comuns a serem usadas, vocabulários comuns, auxílios pedagógicos visuais, cinestésicos ou auditivos para melhor aprendizado da Língua.

- **Fim:** O fim dependerá do desenrolar da situação e do julgamento do professor, principalmente levando em conta o pensamento crítico sobre a língua e sobre argumentar de maneira coesa contra as falas preconceituosas do personagem. Tudo isso acima, deverá ser entregue para os GMs e preparado com antecedência. No final do jogo, os GMs deverão entregar (falar) um parecer do progresso do jogo e como foi, e enquanto o professor pergunta como foi o jogo, o GM precisa ajudar o professor a validar os fatos ou não.

- **Primeira aula:**

A primeira aula consiste na explicação do jogo RPG e como será a dinâmica do jogo. Esta que constituirá no passo-a-passo: Criar personagem - selecionar grupos - delegar tarefas (jogadores e GMs) - finalização e *feedback* e discussões finais.

- **Segunda aula:**

Criação de personagens: aqui será utilizado uma ficha do GURPS adaptada com as características da ficha para serem completadas impressas e distribuídas.

Na seção características do personagem (que envolve desde aparência até vantagens, desvantagens, etc), serão disponibilizados os trechos do GURPS, adaptados em resumos pequenos em folhas distribuídas. Mas o grupo pode criar a vontade - desde que não foque em habilidades relacionadas a combate, pois não é o foco. (Nota: é possível que o grupo desenrole situações agressivas, que não devem ser impedidas, nem incentivadas, apenas seguindo o princípio de consequência para atos). Neste momento o professor pode ajudar os estudantes a questionar os diversos tipos de violência que são empregados contra os personagens e como podemos evitá-las no mundo real.

- **Terceira aula:**

Pode ser utilizada para um exemplo de partida rápida. Caso não o for, começar a atividade, com o professor sempre presente em sala de aula e como os papéis citados nos primeiros capítulos do trabalho.

- Quarta (ou quinta aula):

Finalização e discussão do jogo, decisões e roda de discussão sobre o último personagem, arranjo geral dos fatos e discussão pautada no LC sobre a situação envolvida e como aquilo se relaciona com a realidade. Aqui é importante sempre o professor trazer a aula para outros contextos não só limitados ao jogo mas a diversidade de possibilidades de se traçar diferentes perfis socioeconômicos, étnico-raciais, culturais que compõe as identidades dos participantes do jogo e como essas diferenças são tensionadas no jogo. Essas tensões são muito importantes para se compreender o Letramento Crítico como uma estratégia de ensino-aprendizagem da língua de forma que as habilidades da língua não sejam apenas integradas em um contexto de comunicação mas seja utilizadas para questionar os problemas sociais por meio da língua inglesa.

7. Considerações (não) finais

O presente trabalho teve como objetivo apresentar uma didatização do Role-playing game GURPS em uma perspectiva crítica para o ensino-aprendizagem de inglês. Um dos pontos cruciais da contribuição do Letramento Crítico neste trabalho foi demonstrar como os estudantes podem tensionar questões sociais e identitárias ao passo que se envolvem em um processo lúdico de aprendizagem da língua. Além disso, a didatização do GURPS nessa perspectiva possibilita a diminuição da hierarquia entre leitor e autor, entre alunos e entre professor e alunos. Isso se dará pela colaboração entre professor e aluno ao se discutir os textos, a consciência de si mesmo como fonte de conhecimento, protagonismo e autonomia dos estudantes e a consciência de si mesmo como um sujeito que tem o poder de questionar e agir diante de um mundo desigual que se perpetua pelos textos.

As temáticas aqui abordadas incitam pesquisas adicionais, envolvendo não só o LC mas diversos temas em relação a Educação, linguística e outras áreas do conhecimento, devido a tamanha interdisciplinaridade e complexidade do tema abordado. Logo, temos apenas um ponto de partida para discussão e construção de conhecimento na sociedade que precisa rever criticamente o mundo dos jogos a partir da seriedade que eles demandam ao articular língua, identidades e realidades no mundo virtual com reflexos no mundo real e vice-versa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **[Constituição (1988)]**. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF, 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>>. Acesso em: 10 de jul. 2022.

BROWN, H. Douglas. **Teaching by principles: an interactive approach to language pedagogy**. 3rd ed. NY: Pearson Education, 2007.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAREY, Benedict. **Como aprendemos? A surpreendente verdade sobre quando, como e por que o aprendizado acontece**. 2ª ed. Elsevier: Rio de Janeiro, 2014.

CERVETTI, G.; PARDALES, M. J.; DAMICO, J. S. A tale of differences: comparing the traditions, perspectives and educational goals of critical reading and critical literacy. *Reading Online*, v. 4, n. 9, 2001.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, SCHMITT, Sueli Maria. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2004.

DENZIN, N. K; LINCOLN, Y. S. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

DÖRNYEI, Zoltán; USHIODA, Ema. **Teaching and researching motivation**. 2021.

DUBOC, Ana Paula Martinez. **Atitude Curricular: Letramentos Críticos nas Brechas da Formação de Professores de Inglês**. 2012. Tese (Doutorado em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. Acesso em: 2023-07-08.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Editora : Paz & Terra; 1ª edição. São Paulo. 2020.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Computers in entertainment (CIE), v. 1, n. 1, p. 20-20, 2003.

GNERRE, Maurizio. **Linguagem, escrita e poder**. 5ª Ed. WMF Martins Fontes. São Paulo, 2017.

GUSMULIANA, Paidi; APRIANI, Eka; SYAFRYADIN, Syafryadin. **Improving Students Speaking Motivation by Using Role Play Technique at Institute Islamic in Indonesia**. 2021.

GYGAX, Gary; ARNESON, Dave. **Dungeons & Dragons**. 5ª edição. São Paulo: Galápagos Jogos. 2019.

HARMER, Jeremy. **The Practice of English Language Teaching**. 4ª edição. Pearson Longman, 2017.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000

JACKSON, Steve. **GURPS - Módulo Básico**. Editora: Devir; 2ª edição. São Paulo. 1994

KLEIMAN, A. B. **Os significados do letramento: Uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

LADOUSSE, Gillian Porter. **Role Play**. 1ª ed. Oxford University Press, 1992

LEE, Siu-lun. **Revisit Role-Playing Activities in Foreign Language Teaching and Learning: Remodeling Learners' Cultural Identity?**. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, v. 12, 2015.

LEOPOLD, Shawna. **A Critical Role for Role-Playing Pedagogy**. In: *TESL Canada Journal*, vol. 29, nº 2, 2012, pp. 120-130.

L.E.S., Azevedo; C.E.B. de Sousa. **Práticas de ensino baseadas em conhecimentos neuroquímicos: o papel da dopamina na aprendizagem**. Artigo para a Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro, 2020

LINDLEY, Craig A.; NACKE, Lennart; SENNERSTEN, Charlotte. **What does it mean to understand gameplay?**. First Symposium on Ludic Engagement Designs for All. Aalborg University Esbjerg, Denmark, 2007.

RODRIGUES, M. **O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo**. Ed Vozes –2001 Petrópolis – Rio de Janeiro.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. *X Semana de Letras*, v. 70, p. 1-9, 2010.

SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Morais. **A Concepção do Role-Playing Game (Rpg) em Jogadores Sistemáticos**. Revista Psicologia Ciência E Profissão. Universidade Paraiba, 2009.

SCHÜTZ, Alfred. **Sobre múltiplas realidades**. Tradução de Mauro Guilherme Pinheiro Koury. RBSE Revista Brasileira de Sociologia da Emoção, v. 18, n. 52, p. 13-47, abril de 2019. Publicado originalmente sob o título On multiple realities, em 1945, na revista Philosophy and phenomenological research, v. 5, n. 4, p. 533-576, 1945.

TOLOMEI, B. V. **A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação**. *EaD Em Foco*, 2017.

SOUZA, G. R. **Por Uma Língua Estrangeira Inclusiva: O Letramento Crítico E A Teoria Da Complexidade No Ensino De Inglês**. 2020. Tese (Pós-Graduação em Estudos de Linguagem) - Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2020.

VASQUES, R. C. **As potencialidades do RPG (Role-Playing game) na educação escolar**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008.

ANEXO C -

Valores Iniciais dos Atributos e Seu Significado					
<i>Nível</i>	<i>Custo em pontos</i>	<i>Força (ST)</i>	<i>Destreza (DX)</i>	<i>Inteligência (IQ)</i>	<i>Vitalidade (HT)</i>
1	-80		Bebê	Vegetal	A ponto de desmaiar
2	-70	Incapaz de andar	Incapaz de andar	Inseto	
3	-60	3 anos		Réptil	Muito doente
4	-50	4 anos	Risível	Cavalo	
5	-40	6 anos		Cão	Doente
6	-30	8 anos		Chimpanzé	
7	-20	10 anos	Desajeitado	Criança	Fraco
8	-15	13 anos		Boçal	
9	-10			entre Boçal e a Média	
10	0	Média	Média	Média	Média
11	10			Média +	
12	20	Atleta de fim de semana	Hábil	Entre Média e Brillhante	
13	30			Brilhante	Vigoroso
14	45	Atleta	Atleta	Muito brilhante	
15	60			Gênio -	
16	80	Halterofilista	Ginasta	Gênio	Muito saudável
17	100			Gênio +	
18	125	Homem Forte do Circo	Esgrimista Olímpico		
19	150			Prêmio Nobel	
20	175	Levantador de pesos	Mágico Profissional		Saúde perfeita

Tabela de atributos básicos. Fonte: Steve Jackson (1994).