

A utilização do RPG como estratégia para práticas de Letramento Literário na escola

Luiz Miguel Balbuena Quintana; Flavio Amorim da Rocha

Instituto Federal de Mato Grosso do Sul (IFMS) – Campo Grande -MS.

luizmiguel.04@gmail.com; flavio.rocha@ifms.edu.br

Área/Subárea: Ciências Humanas; Sociais Aplicadas e Linguística

Tipo de Pesquisa: Científica

Palavras-chave: Letramento Literário; Literatura; Role-Playing Game.

Introdução

A leitura, em sentido amplo, desempenha um papel fundamental na formação individual e social do cidadão. Além de inseri-lo nas práticas comuns da sociedade letrada, observadas em ações cotidianas como a leitura de placas, instruções e conteúdos nas mídias sociais, ela permite que o sujeito, ao entrar em contato com um gênero de escrita específico como a literatura, adquira conhecimentos sobre os processos sociais ocorridos ao longo do tempo e adquira gosto pela arte, em suas diversas modalidades de representação.

A prática de leitura na escola, muitas vezes mal compreendida, tende a ser direcionada como uma obrigatoriedade, limitada ao livro como objeto impresso e ao cânone literário estabelecido pela academia como verdade absoluta.

No entanto, muitas narrativas estão, hoje, disponíveis em múltiplas plataformas como os textos fílmicos e os *videogames*, que, por fazerem parte do cotidiano dos nossos estudantes e da geração altamente tecnológica que surge nas últimas décadas, adquirem um número maior de seguidores.

Dessa maneira, ao tratarmos do público alvo do ensino médio, nativo da cultura digital, o *Role-playing Game* (RPG), apesar de não ser um jogo recente, consiste em uma estratégia que reúne vários elementos dos recursos digitais, além de ser um produto da chamada cultura de massa (RODRIGUES, 2004).

Diante do que Henry Jenkins (2009) chama de Cultura da Convergência, presenciamos jovens leitores que consomem uma literatura dita de massa que permite o trânsito entre diferentes plataformas e que estabelece com o chamado cânone diversas relações intertextuais.

Do livro aos navegadores, esses jovens participam ativamente das construções das narrativas contemporâneas, interagindo com o texto e recriando-o por meio de releituras significativas das quais a escola ainda parece ter de se apropriar em suas práticas de letramentos.

Temos, portanto, no conceito de letramento literário (COSSON, 2012; ZAPPONE, 2008) a possibilidade de definir estratégias que compreendam o texto além do suporte físico e além das obras consideradas canônicas. Ao nos propormos conhecer as experiências de leituras trazidas pelos estudantes para a escola, podemos estabelecer relações entre aquilo que eles já conhecem e o que é novo, sem necessariamente julgarmos ou desmerecermos a literatura por eles consumida.

Metodologia

Inicialmente, foram feitos convites a estudantes de todos os semestres dos cursos de nível médio integrado ao técnico para participarem de encontros semanais para apresentação e construção da narrativa baseada em obras canônicas e de massa.

Foram abordadas, nesses encontros de preparação, obras que os estudantes costumavam ler, buscando nelas intertextos com obras que recebem valorização positiva pela academia, sem atribuir a elas um julgamento de valores.

Ao final da construção, iniciamos o jogo com dois encontros por semana com um total de nove participantes, cada um com o seu personagem imaginado e escolhido com base em narrativas já existentes.

Na segunda etapa, o jogo, foram inseridas narrativas clássicas e de massa na criação do espaço, dos personagens e em desafios dentro da história. Citamos como exemplos de obras trabalhadas: O Gato Preto, de Edgar Allan Poe, Harry Potter, de J. K. Rowling, e As Brumas de Avalon, de Marion Zimmer Bradley. Os encontros foram transcritos para análise.

Na terceira etapa do projeto, foi aplicado um questionário aos jogadores, com perguntas abertas, que serviram como diagnóstico do trabalho até então desenvolvido. Perguntas a respeito da experiência com a narrativa de RPG e com a literatura nos mostram a repercussão da atividade e sua relevância como prática de letramento literário no ambiente escolar.

Resultados e Análise

As sessões de RPG que aconteceram no *Campus* Campo Grande do IFMS nos mostram que houve interesse por parte dos jogadores em conhecer mais obras literárias para que fosse possível criar personagens, localizar-se no espaço da história e resolver desafios propostos pelo mestre do jogo.

A coerência com a narrativa contada pelo jogo se deu por meio da literatura, mostrando, dessa forma, que o RPG pode ser uma ferramenta importante de letramento literário, considerando os trabalhos de leitura e reescrita desenvolvidos durante as sessões.

Percebe-se, por exemplo, que há conhecimento dos estudantes a respeito de O Senhor dos Anéis, narrativa recorrente em jogos de RPG, além de histórias sobre a lenda do Rei Arthur. Em um dos desafios propostos, por exemplo, foi preciso que os jogadores lessem o conto O Gato Preto, de Edgar Allan Poe, para que seus personagens pudessem acompanhar os acontecimentos descritos pelo mestre. Dessa experiência destacamos falas como:

“Vocês encontram uma parede que tem um desenho, um gato, parece que a casa toda foi queimada e só sobrou essa parede com o desenho.” - Mestre

“ A leitura e pesquisa sobre a história foi importante para facilitar na identificação de algumas características e pontos específicos, o que facilitou no processo de tomar uma conclusão do que fazer nessa situação.” - Jogador

“Eu que não gosto de ler, achei bacana de ter lido o conto por que senão eu não iria descobrir o enigma.” - Jogador

Em resposta ao questionário elaborado para diagnóstico do trabalho com o jogo, observamos opiniões como:

“Apenas o ato de jogar RPG já incentiva a leitura, quanto mais interessado o participante é com RPG, mais ele vai procurar conteúdo de obras literárias.”

“Gostei muito, e acho que misturando a literatura tornou muito mais emocionante o jogo, porque teve uma aventura que tivemos que ler um livro pra conseguir passar dela e gostei muito disso.”

Considerações Finais

Ao observarmos os discursos dos estudantes participantes do jogo de RPG durante a experiência de criação narrativa e, também, ao tecerem comentários a respeito dos encontros, notamos que o jogo, enquanto ferramenta educacional, pode ser incorporado a práticas de letramento literário no ambiente escolar, considerando o universo literário que oferece elementos para a criação de histórias e as práticas de inserção de textos no jogo para criar desafios e estimular, dessa forma, práticas de leitura e criação literária.

Vemos, portanto, no RPG uma estratégia que oferece diversas possibilidades de desenvolver a imaginação, a construção de histórias com coerência e coesão, além de promover o incentivo à leitura literária.

Agradecimentos

Ao Instituto Federal de Mato Grosso do Sul pelo incentivo à pesquisa nas diversas áreas do conhecimento;

A todos os que participaram conosco deste projeto.

Referências

COSSON, Rildo. *Letramento Literário: teoria e prática*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying Game e a pedagogia da imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. São Paulo: Autêntica, 1999.

ZAPPONE, Mirian Hisae Yaegashi. Modelos de letramento literário e ensino da literatura: problemas e perspectivas. In: *Revista Teoria e Prática da Educação*. Maringá: UEM, 2008.