

PRÁTICAS EXPERIMENTAIS II



SUMÁRIO

Práticas Experimentais II – Linguagens e suas Tecnologias

Introdução	03
Atividade 1 – Oficina de Contos	05
Momento 1 – Leitura	05
Momento 2 – Analisando o Texto	08
Momento 3 – Produção Textual	10
Atividade 2 – Contar histórias e o jogo de RPG	12
Momento 1 – Elementos da narrativa e do jogo	13
Momento 2 – Iniciando os trabalhos	18
Atividade 3 – Produzindo o RPG	20
Momento 3 – Mão na Massa	20
Atividade 4 – Hora do jogo	26
Momento 4 - Partidas	26
Momento 5 - Encerrando as sessões	28
Avaliação	28

PRÁTICAS EXPERIMENTAIS II – LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS

1º Bimestre

Introdução

Prezado professor(a)

O componente Práticas Experimentais II tem o intuito de oportunizar aos estudantes uma relação direta com a produção textual. Em cada bimestre o trabalho ocorrerá com gêneros textuais diferentes e, para o primeiro, a ênfase será dada à produção, leitura e interpretação de textos descritivos e narrativos.

Para tanto, o foco deste 1º bimestre é desenvolver jogos ao estilo RPG (*Role Playing Games*), considerando os elementos de constituição deste gênero de *game*. Disponibilizamos, assim, quatro sugestões de atividades e em todas elas os estudantes são estimulados a desenvolverem produções textuais, a debaterem com os colegas e a participarem ativamente das aulas, no intuito de garantir a aprendizagem de forma prazerosa e lúdica. Ao final, a proposta é que, efetivamente, se apropriem e compreendam os processos envolvidos na produção de materiais para a confecção de narrativas ao estilo RPG, utilizando os elementos estruturais estudados.

Principais objetivos pretendidos:

- Compreender o funcionamento das diferentes linguagens e práticas culturais (artísticas, corporais e verbais) e mobilizar esses conhecimentos na recepção e produção de discursos nos diferentes campos de atuação social e nas diversas mídias, para ampliar as formas de participação social, o entendimento e as possibilidades de explicação e interpretação crítica da realidade e para continuar aprendendo.
- Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.
- Analisar o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses (visuais, verbais, sonoras, gestuais).
- Utilizar as diferentes linguagens, levando em conta seus funcionamentos, para a compreensão e produção de textos e discursos em diversos campos de atuação social.

Bom trabalho!

O componente Práticas Experimentais II é formado por aulas de produção textual voltadas ao protagonismo juvenil, pois o intuito é proporcionar aos estudantes, ao longo do ano, a apropriação efetiva das práticas de linguagem (Leitura, Oralidade, Produção e Interpretação de Textos), com o foco na elaboração de textos que permitam: descrever, narrar, expor e argumentar, colocando-se como efetivos produtores textuais, ampliando o repertório e agregando novos conhecimentos ao aprendizado realizado durante sua trajetória escolar, a partir de propostas de atividades.

Iniciaremos pelos textos descritivos e narrativos. Para tal proposta, utilizaremos o texto literário, unindo os elementos da narrativa com trechos descritivos, fazendo com que os estudantes percebam como em uma narrativa, essas duas tipologias se mesclam para contar uma história. E é justamente a forma como elas dialogam que trazem as características e peculiaridades dos textos, a partir da escrita de seus autores.

Caso considere relevante, revise os elementos da narrativa e enfatize com os estudantes como os universos criados nas tramas são frutos da criatividade dos autores e de sua potencialidade e versatilidade linguísticas.

Estudante, você participará, durante o ano, das aulas de Práticas Experimentais II. Nas atividades propostas, revisitará algumas práticas textuais, como: descrever, narrar, expor e argumentar. Nesse percurso você será estimulado a realizar leituras relevantes voltadas a textos que circulem socialmente para reflexão e, posteriormente, produção textual embasada.

Começaremos com foco nos textos descritivos e narrativos, que são conhecidos desde o início de sua trajetória escolar. Possibilitaremos reflexões sobre como apresentar, de forma minuciosa, detalhes de lugares, cenários, objetos e personagens para a construção de um RPG.

DICA

Durante as produções, abuse das **descrições objetivas**, informando cores, texturas, tamanhos de ambientes e objetos. Ao retratar uma personagem, por exemplo, relate, dentre outras características, a cor do cabelo, dos olhos, traços específicos e marcantes.

Já nas **descrições subjetivas**, apresente as sensações e impressões sugeridas ao descrever algo ou alguém. Utilize adjetivos, advérbios, figuras de linguagem e outros qualificadores, sem exageros, para que o leitor tenha o retrato mais fiel possível do que está sendo enunciado, no intuito de remetê-lo ao ambiente e/ou a situação apresentada.

ATIVIDADE 1

Oficina de contos

5 aulas

Professor, leia com os estudantes o conto *A Aia*, de Eça de Queirós, e solicite a eles que prestem atenção nos elementos da narrativa presentes no texto, principalmente nas personagens e suas descrições, observando como o narrador detalha as características, identificando quando são objetivas e quando são subjetivas, demonstrando as impressões descritas por aquele que conta a história.

A ideia não é uma classificação das características de forma metodológica, mas a percepção de como esses tipos de apresentações das (características psicológicas e físicas) personagens (protagonista, secundárias e figurantes) são feitas de forma natural, sem que, muitas vezes, nos demos conta. No texto analisado, advérbios também aparecem como recurso para ajudar na caracterização da personagem, indicando seu estado em determinadas situações. Ou seja, há um encadeamento que ocorre na sequência da narrativa, que conforme avança, as descrições de objetos, espaços e personagens vão surgindo. Isso posto, por meio da mescla de discursos direto, indireto e indireto livre. O tempo (centraliza-se na noite) e o espaço da narrativa também pode ser indicado quando se referencia locais, datas e ações temporais. Uma narrativa de ordem cronológica, visto a sequência de acontecimentos.

MOMENTO 1 - LEITURA

Para iniciar a proposta de criação de ambientes e personagens de uma narrativa, que tal um jogo!? Mas antes, vamos ler um conto para inspiração.

Perceba como ambiente e personagens são construídos e apresentados, que características objetivas e subjetivas são descritas para envolvê-lo na trama narrada.

Professor, note que no texto, marcamos nos sete primeiros parágrafos, em amarelo as características objetivas e em verde as subjetivas.

A Aia

Eça de Queiroz

Era uma vez um rei, moço e valente, senhor de um reino abundante em cidades e searas, que partira a batalhar por terras distantes, deixando solitária e triste a sua rainha e um filhinho, que ainda vivia no seu berço, dentro das suas faixas.

A lua cheia que o vira marchar, levado no seu sonho de conquista e de fama, começava a minguar, quando um dos seus cavaleiros apareceu, com as armas rotas, negro do sangue seco e do pó dos caminhos, trazendo a amarga nova de uma batalha perdida e da morte do rei, trespassado por sete lanças entre a flor da sua nobreza, à beira de um grande rio.

A rainha chorou magnificamente o rei. Chorou ainda desoladamente o esposo, que era formoso e alegre. Mas, sobretudo, chorou ansiosamente o pai, que assim deixava o filhinho

desamparado, no meio de tantos inimigos da sua **frágil** vida e do reino que seria seu, sem um braço que o defendesse, **forte** pela força e **forte** pelo amor.

Desses inimigos o mais **temeroso** era seu tio, irmão **bastardo** do rei, homem **depravado e bravo**; consumido de cobiças **grosseiras**, desejando só a realeza por causa dos seus tesouros, e que havia anos vivia num castelo sobre os montes, com uma horda de rebeldes, **à maneira de um lobo que, de atalaia no seu fojo, espera a presa**. Ai! A presa agora era aquela criancinha, rei de mama, senhor de tantas províncias, e que dormia no seu berço com seu guizo de ouro fechado na mão!

Ao lado dele, outro menino dormia noutro berço. Mas era um escravozinho, filho da **bela e robusta** escrava que amamentava o príncipe. Ambos tinham nascido na mesma noite **de verão**. O mesmo seio os criara. Quando a rainha, antes de adormecer, vinha beijar o príncipezinho, que tinha o cabelo **louro e fino**, beijava também, por amor dele, o escravozinho, que tinha o cabelo **negro e crespo**. Os olhos de ambos **reluziam como pedras preciosas**. Somente, o berço de um era **magnífico de marfim entre brocados**, e o berço de outro, **pobre e de verga**. A **leal** escrava, porém, a ambos cercava de carinho igual, porque, se um era o seu filho, o outro seria o seu rei.

Nascida naquela casa **real**, ela tinha a **paixão**, a religião dos seus senhores. Nenhum pranto correria mais **sentidamente** do que o seu pelo rei morto à beira do **grande** rio. Pertencia, porém, a uma raça que acredita que a vida da terra se continua no céu. O rei seu amo, decerto, já estaria agora reinando em outro reino, para além das nuvens, **abundante** também em searas e cidades. O seu cavalo de batalha, as suas armas, os seus pajens tinham subido com ele às alturas. Os seus vassalos, que fossem morrendo, prontamente iriam, nesse reino celeste, retomar em torno dele a sua vassalagem. E ela, um dia, por seu turno, remontaria num raio de lua a habitar o palácio do seu senhor, e a fiar de novo o linho das suas túnicas, e a acender de novo a caçoleta dos seus perfumes; seria no céu como fora na terra, e **feliz** na sua servidão.

Todavia, também ela tremia pelo seu príncipezinho! Quantas vezes, com ele pendurado do peito, pensava na sua **fragilidade**, na sua **longa infância**, nos anos **lentos** que correriam, antes que ele fosse ao menos do tamanho de uma espada, e naquele tio **cruel**, de face **mais escura que a noite** e coração **mais escuro que a face**, **faminto** do trono, e espreitando de cima do seu rochedo entre os alfanjes da sua borda! **Pobre** príncipezinho da sua alma! Com uma **ternura** maior o apertava nos braços. Mas o seu filho chalrava ao lado, era para ele que os seus braços corriam com um **ardor mais feliz**. Esse, **na sua indignância**, nada tinha a reear a vida. Desgraças, assaltos da **sorte má** nunca o poderiam deixar mais **despido das glórias e bens do mundo** do que já estava ali no seu berço, sob o pedaço de linho **branco** que resguardava a sua nudez. A existência, na verdade, era para ele mais **preciosa** e **digna de ser conservada** que a do seu príncipe, porque nenhum dos **duros** cuidados com que ela **enegrece** a alma dos senhores roçaria sequer a sua alma **livre e simples** de escravo. E, como se o amasse mais por aquela **humildade** ditosa, cobria o seu corpinho **gordo** de beijos **pesados e devoradores**, dos beijos que ela fazia **ligeiros** sobre as mãos do seu príncipe.

No entanto, um grande temor enchia o palácio, onde agora reinava uma mulher entre mulheres. O bastardo, o homem de rapina que errava no cimo das serras, descera à planície com a sua horda, e já através de casais e aldeias felizes ia deixando um sulco de matança e ruínas. As portas da cidade tinham sido seguras com cadeias mais fortes. Nas atalaias ardiam lumes mais altos. Mas à defesa faltava disciplina viril. Uma roca não governa como uma espada. Toda a nobreza fiel perecera na grande batalha. E a rainha desventurosa apenas sabia correr a cada instante ao berço do seu filhinho e chorar sobre ele a sua fraqueza de viúva. Só a ama leal parecia segura, como se os braços em que estreitava o seu príncipe fossem muralhas de uma cidadela que nenhuma audácia pode transpor.

Ora uma noite, noite de silêncio e de escuridão, indo ela a adormecer, já despida, no seu catre, entre os seus dois meninos, adivinhou, mais que sentiu, um curto rumor de ferro e de briga, longe, à entrada dos vergéis reais. Embrulhada à pressa num pano, atirando os cabelos para trás, escutou ansiosamente. Na terra areada, entre os jasmineiros, corriam passos pesados e rudes. Depois houve um gemido, um corpo tombando molemente, sobre lajes, como um fardo. Descerrou violentamente a cortina. E além, ao fundo da galeria, avistou homens, um clarão de lanternas, brilhos de armas... Num relance tudo compreendeu: o palácio surpreendido, o bastardo cruel vindo roubar, matar o seu príncipe! Então, rapidamente, sem uma vacilação, uma dúvida, arrebatou o príncipe do seu berço de marfim, atirou-o para o pobre berço de verga, e, tirando o seu filho do berço servil, entre beijos desesperados, deitou-o no berço real que cobriu com um brocado.

Bruscamente um homem enorme, de face flamejante, com um manto negro sobre a cota de malha, surgiu à porta da câmara, entre outros, que erguiam lanternas. Olhou, correu o berço de marfim onde os brocados luziam, arrancou a criança como se arranca uma bolsa de ouro, e, abafando os seus gritos no manto, abalou furiosamente.

O príncipe dormia no seu novo berço. A ama ficara imóvel no silêncio e na treva.

Mas brados de alarme atroaram, de repente, o palácio. Pelas janelas perpassou o longo flamejar das tochas. Os pátios ressoavam com o bater das armas. E desgrenhada, quase nua, a rainha invadiu a câmara, entre as aias, gritando pelo seu filho! Ao avistar o berço de marfim, com as roupas desmanchadas, vazio, caiu sobre as lajes num choro, despedaçada. Então, calada, muito lenta, muito pálida, a ama descobriu o pobre berço de verga... O príncipe lá estava quieto, adormecido, num sonho que o fazia sorrir, lhe iluminava toda a face entre os seus cabelos de ouro. A mãe caiu sobre o berço, com um suspiro, como cai um corpo morto.

E nesse instante um novo clamor abalou a galeria de mármore. Era o capitão das guardas, a sua gente fiel. Nos seus clamores havia, porém, mais tristeza que triunfo. O bastardo morrera! Colhido, ao fugir, entre o palácio e a cidadela, esmagado pela forte legião de arqueiros, sucumbira, ele e vinte da sua horda. O seu corpo lá ficara, com flechas no flanco, numa poça de sangue. Mas, ai dor sem nome! O corpinho tenro do príncipe lá ficara também envolto num manto, já frio, roxo ainda das mãos ferozes que o tinham esganado! Assim tumultuosamente lançavam a nova cruel os homens de armas, quando a rainha, deslumbrada, com lágrimas entre risos, ergueu nos braços, para lho mostrar, o príncipe que despertara.

Foi um espanto, uma aclamação. Quem o salvara? Quem?... Lá estava junto do berço de marfim vazio, muda e hirta, aquela que o salvara! Serva sublimemente leal! Fora ela que, para conservar a vida ao seu príncipe, mandara à morte o seu filho... Então, só então, a mãe ditosa, emergindo da sua alegria extática, abraçou apaixonadamente a mãe dolorosa, e a beijou, e lhe chamou irmã do seu coração... E de entre aquela multidão que se apertava na galeria veio uma nova, ardente aclamação, com súplicas de que fosse recompensada magnificamente a serva admirável que salvara o rei e o reino.

Mas como? Que bolas de ouro podem pagar um filho? Então um velho de casta nobre lembrou que ela fosse levada ao Tesouro real, e escolhesse entre essas riquezas, que eram como as maiores dos maiores tesouros da Índia, todas as que o seu desejo apetecesse...

A rainha tomou a mão da serva. E sem que a sua face de mármore perdesse a rigidez, com um andar de morta, como um sonho, ela foi assim conduzida para a Câmara dos Tesouros. Senhores, aias, homens de armas, seguiam, num respeito tão comovido, que apenas se ouvia o roçar das sandálias nas lajes. As espessas portas do Tesouro rodaram lentamente. E, quando um servo

destrancou as janelas, a luz da madrugada, já clara e rósea, entrando pelos gradeamentos de ferro, acendeu um maravilhoso e faiscante incêndio de ouro e pedrarias! Do chão de rocha até às sombrias abóbadas, por toda a câmara, reluziam, cintilavam, refulgiam os escudos de ouro, as armas marchetadas, os montões de diamantes, as pilhas de moedas, os longos fios de pérolas, todas as riquezas daquele reino, acumuladas por cem réis durante vinte séculos. Um longo — Ah! — lento e maravilhado, passou por sobre a turba que emudecera. Depois houve um silêncio ansioso. E no meio da câmara, envolta na refulgência preciosa. A ama não se movia... Apenas os seus olhos, brilhantes e secos, se tinham erguido para aquele céu que, além das grades, se tingia de rosa e de ouro. Era lá, nesse céu fresco de madrugada, que estava agora o seu menino. Estava lá, e já o Sol se erguia, e era tarde, e o seu menino chorava decerto, e procurava o seu peito!... E então a ama sorriu e estendeu a mão. Todos seguiam, sem respirar aquele lento mover da sua mão aberta. Que jóia maravilhosa, que fio de diamantes, que punhado de rubis ia ela escolher?

A ama estendia a mão, e sobre um escabelo ao lado, entre um molho de armas, agarrou um punhal. Era um punhal de um velho rei, todo cravejado de esmeraldas, e que valia uma província.

Agarrara o punhal, e com ele apertado fortemente na mão, apontando para o céu, onde subiam os primeiros raios do Sol, encarou a rainha, a multidão, e gritou:

— Salvei o meu príncipe, e agora... vou dar de mamar ao meu filho.

E cravou o punhal no coração.

QUEIRÓS, Eça de. **A Aia**. Disponível em: <https://cutt.ly/J9Lh4s1>. Acesso em: 01 fev. 2023.

MOMENTO 2 - ANALISANDO O TEXTO

É interessante abrir um espaço para que todos possam deixar as suas impressões sobre o tema da narrativa. Nesse momento, a proposta é que os estudantes tenham o olhar mais voltado para alguns elementos da narrativa, como as personagens e suas características e o enredo da trama.

Há uma estrutura muito comum em textos narrativos, como contos, novelas e romances, formada por elementos conectados que dão andamento à história. São eles:

O herói, um amigo, o vilão, o lugar, o ponto de partida, um objeto mágico e o objetivo.

Uma trama necessita de personagens, inseridos em um lugar (espaço), que interagem e/ou entram em conflito a partir de um ponto de partida para alcançar um objetivo, muitas vezes auxiliados por algum objeto mágico, geralmente encontrado em narrativas fantásticas.

1) Em grupos, identifiquem esses elementos no conto *A Aia* e preencham o quadro a seguir:

Herói	Amigo	Vilão	Lugar	Ponto de partida	Objeto (mágico ou não)	Objetivo
Aia	Não há uma personagem com essa característica de forma clara. Talvez a Rainha seja o “apoio” da Aia.	Irmão do Rei.	Castelo	Morte do Rei.	Um objeto relevante da narrativa. No caso, podemos citar o berço, pois foi o que evitou a morte do príncipe.	Salvar a vida do Príncipe.

2) Após identificarem os elementos do conto lido, destaquem, **nos sete primeiros parágrafos**, em cores diferentes, as características objetivas e subjetivas de personagens e demais elementos apresentados. Verifique se os estudantes identificaram as características presentes no texto de forma adequada. Caso haja inconsistências nas respostas, observe se eles têm dificuldade em distinguir aspectos objetivos e subjetivos, compreendendo corretamente a distinção entre os conceitos.

3) Em diversos jogos de *cards* ou de *videogame*, as personagens criadas também são dotadas de características que são responsáveis por suas ações nas narrativas. Que diferenças vocês conseguem identificar entre as personagens literárias e as de jogos? Possibilite que os estudantes troquem suas impressões com os colegas.

4) Releia a passagem abaixo:

“Era uma vez um rei, moço e valente, senhor de um reino abundante em cidades e searas, que partira a batalhar por terras distantes, deixando solitária e triste a sua rainha e um filhinho, que ainda vivia no seu berço, dentro das suas faixas”.

Como você já sabe, a expressão “Era uma vez...” indica um tempo passado que, sem situar com precisão quando, nos faz pensar numa época muito distante da nossa. Mas, qual é a importância disso para a história que está sendo contada? O que é possível antecipar sobre o espaço, contexto socioeconômico, político e social?

Converse com seus colegas de grupo sobre a importância da caracterização do tempo e do espaço na história que vocês acabaram de ler.

Professor, estimule os estudantes a pensar em aspectos sociais, econômicos, políticos e culturais que determinam as ações das personagens. Ao final, promova uma roda de conversa sobre o que resultou das discussões entre os integrantes dos grupos.

No momento da socialização, observe se eles conseguiram indicar que o fato de haver reino, rainha, príncipe, nos faz pensar num tempo conhecido da nossa história: a Idade Média. Assunto estudado nas aulas de História. Note se eles apontam o fato de naquela época haver castelos, disputas entre sucessores para o trono, batalhas de conquista ou para defender o reino etc. Por outro lado, eles podem indicar a existência de escravidão, de pobreza, de uma economia baseada na agricultura, o

domínio da igreja católica, entre outros assuntos. Você pode direcionar as contribuições para que eles compreendam que estamos falando de um tempo, de uma sociedade, de uma cultura, mas também de um lugar, de um cenário, de um modo de viver, de uma política inclusive.

Questão parecida sobre a caracterização das personagens (foco: semelhanças e diferenças na caracterização do conto e nos jogos); outra sobre o foco narrativo (aqui, por exemplo, poderíamos levar o estudante a estabelecer uma relação entre a narração dentro do texto e a narração em um jogo de RPG, levando-os a compartilharem experiências de jogos narrativos. Além do foco narrativo, no jogo há uma necessidade de um narrador atento, sensível ao grupo, que engaje os jogadores, criativo etc.).

MOMENTO 3 - PRODUÇÃO TEXTUAL

A proposta da Oficina de contos é que os estudantes comecem a elaborar narrativas de forma efetiva, para, posteriormente, um RPG, cuja narrativa necessita de uma construção minuciosa de personagens com suas características, cenário, enredo etc.

A construção dos contos das oficinas deve partir dos elementos sorteados. Professor, você pode sugerir de seis a sete opções para cada categoria, por exemplo:

HERÓI - uma bruxa moderna, um motorista de ônibus, uma atriz aposentada, um professor de dança, um cavaleiro pobre, uma gerente de loja etc.

AMIGO - uma vendedora de roupas, um estudante do Ensino Médio, um professor de química, um duende solitário, uma comissária de bordo, um locutor de rádio etc.

VILÃO - um robô, uma cantora de ópera, um médico cardiologista, uma juíza, um lenhador, um bibliotecário etc.

LUGAR - uma cabana na floresta, uma mansão do séc. XIX, uma lanchonete de fast-food, uma praia, um meio de transporte, uma estação espacial etc.

PONTO DE PARTIDA - uma briga de trânsito, um sequestro, uma viagem de trem, um casamento, um plano de fuga, um julgamento etc.

OBJETO (mágico ou não) - um vaso hindu, um anel, um telefone, uma passagem secreta, uma chave, um bilhete etc.

OBJETIVO - evitar uma morte, desfazer uma injustiça, proporcionar uma vitória, celebrar um casamento, realizar uma longa viagem, salvar a humanidade etc.

Essas são apenas sugestões, você pode optar por personagens que tenham maior relação com a realidade dos estudantes ou façam parte de suas leituras, interesses etc. Coloque pequenos papéis com as opções em saquinhos e peça para os grupos sortearem um papel de cada categoria a fim de saberem seus elementos e iniciarem a escrita da história.

A **Oficina de contos** nos permite criar uma história inusitada a partir de personagens e ambientações sorteadas, aguçando assim, a criatividade e possibilitando a quebra de situações padrão e de estereótipos.

O professor apresentará opções variadas dos seguintes elementos, que serão sorteadas: **O herói, um amigo, o vilão, o lugar, o ponto de partida, um objeto mágico e o objetivo.**

Para cada um desses elementos vocês, em grupos de cinco ou seis, sortearão um papel que dirá o que deve constar em sua história.

Aprofundem-se o máximo possível na caracterização das personagens e lugares, descrevendo-os em detalhes. Se a personagem for uma feiticeira, descreva-a fisicamente (fugindo de estereótipos), apresente-a relatando porque ela é uma feiticeira, qual sua origem, que poderes têm etc., abuse também das características subjetivas, explicitando as sensações, impressões e reações que causa nas pessoas.

As personagens sorteadas podem não ter relação com a categoria, o que torna ainda mais importante o registro de suas características no quadro a seguir, pois estimulará os estudantes a traçarem um perfil bem elaborado para adequar seus atos com coerência e trazer verossimilhança ao enredo. A ideia de propor a construção de personagens fora dos estereótipos serve, tanto para incentivar a criatividade na elaboração, quanto para proporcionar discussões acerca do dualismo bem x mal e os padrões sociais. Uma roda de conversa para discutir esse assunto pode ser interessante e produtivo.

1) Reúna-se em grupos e utilizem o quadro, a seguir, para registrarem as características escolhidas para os elementos sorteados:

Herói	Amigo	Vilão	Lugar	Ponto de partida	Objeto (mágico ou não)	Objetivo

2) A partir dos elementos selecionados, comecem a elaborar a história. Esquematizem bem a estrutura da narrativa: o tempo e o espaço devem ser bem delimitados, estando em consonância com o enredo, que precisa ser coeso, coerente e ter início, meio e fim, com a resolução do conflito. E o narrador, será uma das personagens? Será observador apenas ou onipresente? A forma como a história é narrada pode trazer perspectivas diferentes e curiosas para o texto, fazendo o leitor se interessar pelo desenrolar das ações. O texto começará de forma cronológica ou em retrospectiva? Pensem numa trama bem instigante e mãos à obra.

3) Após a finalização dos textos, troquem-nos com os demais grupos para que um analise a obra do outro, vejam se ela tem coerência e o que pode ser melhorado. **Esse movimento é importante**

para que os estudantes, ao observarem textos de outros grupos, possam também refletir sobre suas produções, registrando sugestões para auxiliar os colegas a ampliarem/melhorarem/revisarem seus textos.

ATIVIDADE 2

Contar histórias e o jogo de RPG

Leia e reflita:

- *Você se considera um bom contador de histórias?*
- *Como se saiu no jogo Oficina de contos?*

Você sabia que narrar uma boa história pode ser um diferencial em sua vida? Um dos editores-chefes dos *sites* do Núcleo infantojuvenil de uma das maiores editoras brasileiras conta que tem alcançado sucesso na profissão criando jogos e narrando histórias multimídias, segundo a Superinteressante¹.

Na revista, a reportagem *Como jogar RPG pode te tornar um profissional bem-sucedido e apto a criar jogos legais*, mostra como Maurício Mota se tornou um dos maiores nomes de *storytelling* da atualidade, sendo responsável por ações publicitárias de empresas multinacionais de diversos ramos. Ele, que se considera um bom contador de histórias, relatou que jogava RPG desde a adolescência (dos 10 aos 17 anos) e utilizou a sua paixão pelos jogos e o seu talento em narrar histórias para criar um *kit* de ensino baseado em RPG, vendendo-o em feiras e escolas, iniciando assim, a sua carreira de sucesso.

Mas, afinal o que é RPG? O que contar histórias tem a ver com carreira profissional? Foi criando jogos, brincando com o seu lado criativo e sendo desafiado que Maurício notou o seu talento para o setor de entretenimento e *games*.

Desafiamos você, portanto, a criar o seu universo fantástico, um mundo imaginário no qual poderá contar a sua aventura por meio do *Role-playing game (RPG)*.

Mas, para jogarmos, precisamos compreender o RPG em seu significado amplo, realizando uma investigação sobre o jogo.

Professor, após a elaboração de um texto narrativo, a partir da construção de características de personagens pré-selecionados na Oficina de contos, chegou a hora de pensar em um outro jogo com construção mais elaborada. Vale lembrar que, para as próximas aulas, será muito importante que você realize uma pesquisa aprofundada sobre o RPG, ou ainda, se possível, pratique, a fim de adquirir domínio do conteúdo a ser estudado nas próximas atividades de Práticas Experimentais.

A ATIVIDADE 2 traz um desafio a ser produzido em sala de aula, a produção do *Role-playing Game* ou RPG (um jogo com características específicas voltadas à interpretação de personagens de

¹ GIÁCOMO, Di Fred. Como jogar RPG pode te tornar um profissional bem-sucedido e apto a criar jogos legais. *Revista Superinteressante*, 2016. Disponível em: <https://shre.ink/1POr>. Acesso em: 04 jan. 2023.

acordo com tema e cenário, criados pelos participantes e, no qual, o mestre/narrador conta a história a partir de um roteiro, encaminhando os jogadores até o final).

Para tanto, será necessário a compreensão de todo o processo de construção do RPG, a fim de que a turma alcance uma visão global da metodologia a ser utilizada e o que produzirão ao longo das aulas. Sugerimos, deste modo, que os estudantes decidam nos momentos de escolhas ao longo das atividades interativas: temas, cenários, enredo, personagens, preenchimento de fichas etc.

De caráter lúdico, a função principal do jogo será incentivar as práticas sociais por meio da pesquisa, leitura e escrita de produções textuais, com foco na descrição e narração, entretanto sem perder os desafios propostos ao longo das aventuras narradas no jogo. Intencionando aulas interessantes, interativas e dinâmicas, será relevante que a produção, durante o percurso, seja bem estruturada. Para isso, será importante planejar as aulas, dar espaço ao protagonismo dos estudantes, acompanhando-os nas investigações realizadas em livros, *sites*, filmes etc., estimulando-os na troca de informações entre os grupos. Além disso, será essencial planejar o tempo em relação à produção e andamento da narração e contextualização dos espaços e épocas.

Partiremos por meio de pesquisa detalhada sobre o RPG, seus principais elementos e funcionamentos (regras, narrativa e jogadores). Concomitantemente às análises e o entendimento básico do jogo, enfatizaremos a descrição e narração (estudo dos elementos da narrativa), mediante práticas de leitura/produção escrita relacionadas ao tema, enredo, cenário, regras, fichas das personagens (com informações como habilidades, forças, fraquezas etc.), roteiro da narrativa, entre outros elementos composicionais.

Após as produções e compreensão das noções básicas do jogo, os estudantes poderão finalizar vivenciando as campanhas (histórias de aventuras jogadas com as mesmas personagens) em partidas contínuas. Além do desenvolvimento das produções textuais, as rodadas de RPG são colaborativas e voltadas ao desenvolvimento de aspectos cognitivos e socioemocionais, ademais, propiciam aulas dinâmicas, divertidas, estimulam o lúdico e a criatividade fazendo uso de aventuras imaginárias de um jogo, prática tão utilizada pelos estudantes fora da escola.

MOMENTO 1 – ELEMENTOS DA NARRATIVA E DO JOGO

Intencionando estimular as pesquisas sobre o RPG, você pode sugerir questões norteadoras, como:

Vocês algum dia já ouviram falar de RPG ou já jogaram? Como se joga o RPG? Conhecem desenhos e/ou filmes famosos que inspiraram jogos de RPG? Quais? Que semelhanças esses filmes e desenhos possuem para se tornarem RPG?

O objetivo é introduzir o tema para fazer uma triagem sobre quem conhece ou desconhece o jogo. Após, recomendamos que sintetize à turma o que será feito nas próximas aulas, com a finalidade de conhecerem o planejamento, a importância do trabalho contínuo e efetivo dos grupos em todas as atividades para uma compreensão global do assunto.

Posteriormente a sensibilização temática, solicite aos estudantes que busquem informações sobre o que é o RPG. Estimule-os a trazerem os dados extras que acharem pertinentes, mas a

prioridade é que, além de compreenderem o funcionamento de uma partida de RPG, estejam motivados a produzir materiais ao longo do percurso.

SABER MAIS

Professor, caso deseje dar continuidade à sensibilização (além da Ativ.1) para introdução do RPG, sugere-se o plano de aula a seguir:

Plano de Aula. **RPG: o universo da imaginação**. BNCC. Disponível em: <https://shre.ink/1ZTR>. Acesso em: 04 jan. 2023.



Outras fontes sobre RPG:

RPG na Escola - site com dicas, tutorial, propostas de jogos, artigos e material para download. Disponível em: <https://www.rpgnaescola.com.br/>. Acesso em: 18 jan. 2023.

ABC do RPG - site voltado para iniciantes com dicas e orientações para popularização do RPG. Disponível em: <https://abcdorpg.com/>. Acesso em: 18 jan. 2023.

Em grupos, busquem as informações a seguir, socializando com os colegas.

Professor, caso considere pertinente, essa pesquisa pode dar início a um *blog* ou *wiki*, organizado pelos estudantes. Assim, além de socializar, eles teriam um espaço de registro e consulta, bem como de compartilhamento com a comunidade escolar.

1) O que é o RPG? Quantos jogadores podem participar? E como pode ser jogado?

RPG é um jogo narrativo com características específicas voltadas à interpretação ou representação, em que personagens assumem papéis e criam histórias coletivamente, improvisando de acordo com as regras. Pode conter de dois a seis participantes, no qual um será o mestre (narrador) e os demais jogadores, as personagens. O *Role-playing Game*² se parece com um tipo de jogo teatral em que o mestre é incumbido de criar a narrativa e contá-la até o fim, desenvolvendo estratégias e cenas nas quais os jogadores poderão interagir e intervir, criando possibilidades ao longo de toda a história.

2) A fim de compreenderem de forma ampla a estrutura do jogo, com seu sistema de regras, narrativa e jogadores, pesquisem como funcionam os elementos pertencentes ao RPG, a seguir:

² O estudante possivelmente pode ter tido acesso aos famosos MMORPG ou RPG de *videogame*, que para a maioria das dinâmicas de jogo não se assemelha à sua original forma, uma vez que neles quase não existem as reações com o *Role-play*, ou seja, a interpretação e atuação de um papel, de uma personagem que se caracteriza como seu avatar dentro do jogo.

a) **Tema:** Os jogadores e Mestre/Narrador devem escolher como será o cenário onde as personagens estarão inseridos. Será uma fantasia clássica, medieval, contemporânea ou futurista? Isso pode orientar o enredo base e as decisões quanto às escolhas que os jogadores farão para criar seus personagens.

b) **Enredo:** É uma forma do mestre/narrador orientar a aventura. Ele deve criar um planejamento, para que o desenrolar da trama alcance um desfecho, mesmo ciente de que os percursos para esse fim possam se alterar com as decisões e ações dos jogadores. Os bons e velhos clichês podem ser utilizados: a donzela em perigo, o reino em guerra, o artefato roubado, a terra devastada etc.

c) **Cenário:** É um mundo fictício onde o jogo e a aventura ocorrem. Nele tudo que tiver informado irá definir o que existe na história, como descrições dos locais, eventos, personagens, monstros, magias. Mais informações em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/cenario-de-rpg/>. Acesso em: 03 jan. 2023.

d) **Narrativa:** É a ligação entre acontecimentos, experiências e pormenores de uma história. A conexão entre as ações. Onde os protagonistas partem em jornadas e usam seus talentos para descobrirem e/ou salvarem o mundo. Comente com a turma sobre filmes como *Star Wars*, *Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, *Matrix*, *Alice no País das Maravilhas* etc. em que essas narrativas possuem uma estrutura básica, a de jornada de herói.

e) **Narrador:** é o responsável por este elemento, o qual é denominado mestre. Ele cria a história durante os jogos (não antecipadamente) dividindo-a em introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho.

f) **Personagens:** Os jogadores representam papéis, e como um roteirista, escolhem caminhos e tomam decisões, nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na recriação da aventura. Eles têm a responsabilidade de criar seus personagens, construir seu *Background* (o passado de seu personagem) e produzir sua ficha de personagem, que lhe dará características numéricas e textuais, para poder se utilizar de seus próprios recursos para resolver os desafios impostos pela história narrada pelo Mestre/Narrador. Devem tomar as decisões com base apenas nas características das personagens criadas, sem se prender a nada, no entanto pode-se considerar a realidade social em questão.

Sugerimos compartilhar o tutorial disponibilizado no *link* a seguir para que a turma conheça a função dos elementos composicionais do jogo;

RPG de mesa: Guia básico (Tudo o que você precisa saber para jogar hoje). Disponível em: <https://rpgtips.com.br/rpg-de-mesa-guia-basico/>. Acesso em: 01 fev. 2023.

g) **Background de personagens (passado da personagem):** as personagens precisam de um passado. Esse trecho de sua história antes do jogo auxilia o próprio jogador a entender quem ele é, como ele age e como deve ser interpretado. Apesar de não ser um pré-requisito, é um elemento importante e que deve ser explorado nessa Atividade Integrada.

h) **Fichas de personagens:** Os participantes criam seus personagens montando uma ficha, anotando nela suas habilidades. Existem diversas possibilidades de estruturação e de fichas de RPG. Os responsáveis pela criação são os próprios participantes que devem relacionar o preenchimento das fichas de acordo com as habilidades que serão utilizadas no percurso do jogo. As fichas podem possuir características adequadas às intenções do grupo de forma geral e favorecer, sobretudo, a diversão.

i) **Mestre do jogo/narrador:** O papel do mestre é comandar e coordenar a aventura por meio de todas as ações destinadas aos jogadores. Deve ao mesmo tempo roteirizar, organizar a história, ser o juiz/árbitro e diretor; ter antecipadamente um roteiro, esboço da aventura a ser iniciada, e à medida que os jogadores forem progredindo com suas personagens, o mestre deve ir dando as dicas para o encaminhamento até finalizar o jogo. Uma dica é que a história de aventuras possa conter enigmas, charadas, constituindo um roteiro com situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores.

Tem a incumbência de contar a narrativa que será construída durante o jogo. Ele é quem define o local onde estão (reino, país, cidade, mundo, planeta, plano de existência etc.); quem serão as personagens não jogadores (comumente chamados de NPC - *Non Player Characters*); o enredo, e os possíveis desdobramentos em relação às decisões dos seus jogadores. Ele deverá atuar como os NPC quando estes estiverem em contato com as personagens dos jogadores e mediar as decisões deles de acordo com a trama, predefinida. Ele também é o responsável por decidir quais serão as rolagens de dados e quão difícil é a ação proposta pelo jogador.

j) **Sistema de regras (como ocorre):** Para construir as personagens é importante que algumas regras sejam estabelecidas. Isso para o RPG chama-se sistema, ou seja um conjunto de regras reunidas. Solicite aos grupos que investiguem na *web* os diversos sistemas de RPG existentes para serem utilizados. Uma pesquisa rápida trará opções. Há uma “ficha de personagem” para cada jogador, cujas habilidades constam anotadas. Geralmente elas se associam a números (“Natação: 10, “Briga: 8” etc.) e a partir das jogadas de dados, os valores são consultados para verificar se a personagem teve ou não êxito em seu desempenho.

Será importante planejar como as habilidades serão utilizadas no jogo. Vale lembrar que as regras podem e devem ser adaptadas para melhor comportar as necessidades de cada grupo. Se algo não estiver de acordo, substitua, se algo parecer desequilibrado, não use. A regra de ouro é a que o mestre tem o poder de decisão e, por essa razão, pode ajustar as regras ou arbitrariamente decidir se algo deu certo ou não para aprimorar o desenvolvimento e a experiência de seu grupo de jogadores. Por fim, vocês também podem construir suas próprias regras e, nesse caso, definir alguns conceitos.

k) **Materiais necessários:** dados ou moedas, mapas, fichas de personagens, textos diversos, ilustrações e música ambiente (sons da natureza, melodias suaves etc.- costuma ser utilizada para estimular o lúdico ao adentrar na narrativa).

Professor, ao realizar a conferência dos materiais necessários, comente sobre os dados de RPG: A aleatoriedade para o jogo de RPG pode ser realizada sempre que o jogador tenta fazer algo desafiador com seu personagem. Escalar um muro, saltar distâncias longas, enfrentar inimigos etc.

Quando essas situações se apresentam, o Mestre/Narrador solicita um “teste”, uma rolagem de dados. Os clássicos dados de RPG, que para alguns podem parecer um tanto estranhos, possuem

diversos formatos, dentre eles: 4 lados, 6 lados, 8 lados, 10 lados, 12 lados e 20 lados. Geralmente, eles são representados pelo “d” na frente da quantidade de lados que possui, por exemplo d4, d6, d8, d10, d12 e d20. A quantidade de dados utilizados vem sempre à frente então, por exemplo, se for realizada uma jogada de 2 dados de 12 lados, os jogadores podem se referir a eles como 2d12. Além disso, pode ser utilizado o d100 (que são 2d10). Substituem também por outros materiais como moedas, baralhos, par ou ímpar, jokenpo (jogo de mãos recreativo) etc.

SAIBA MAIS

Para auxiliá-los na etapa da criação e desenvolvimento do jogo:



Como escrever regras para o seu próprio jogo. Disponível em: <https://pt.wikihow.com/Escriver-Regras-para-o-seu-Pr%C3%B3prio-RPG>. Acesso em: 05 jan. 2023.

Dicas para criar seu board game. Disponível em: <https://url.gratis/IwTybb>. Acesso em: 05 jan. 2023.



Para auxiliá-los na etapa da narração:

Técnicas de Narrativa para Mestres de RPG. Disponível em: Disponível em: <https://conselhodomago.com.br/5-tecnicas-de-narrativa-para-mestres-de-rpg/>. Acesso em: 05 jan. 2023.



SAIBA MAIS

Professor, para entender melhor a dinâmica do jogo de RPG e mediar com sucesso as futuras discussões e etapas que virão, seguem alguns materiais:

A origem dos RPGs. 2015. 1 vídeo. (2min58seg). Publicado pelo canal **Origem das Coisas.** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zxLz9R5HwBs>. Acesso em: 03 jan. 2023.



Marcelo Ortega Amorim. **A dinâmica do jogo de RPG.** Disponível em: <https://url.gratis/1JpRo0>. Acesso em: 03 jan. 2023.

MOMENTO 2 – INICIANDO OS TRABALHOS

Após a pesquisa, informe à turma quanto à importância dos elementos principais que uma mesa de RPG precisa ter. Convide-os a compartilharem suas descobertas. Na sequência, solicite que se organizem em grupos de até 5 estudantes e apresente os elementos necessários do jogo:

- 01 Mestre/Narrador;
- 04 jogadores (definimos 4, mas esse número pode variar);
- materiais necessários: dados, baralhos, moedas, mapas, ilustrações, música ambiente (sons da natureza, melodias suaves etc.);
- papel e lápis (para registrarem elementos nas fichas das personagens, como características, peculiaridades, *Backgrounds* etc.).

Por exemplo, os estudantes que escolheram desenvolver o RPG na Mitologia Nórdica, formam um grupo; aqueles que se interessarem na Mitologia Grega, formam outro.

Agora que já conhecem melhor a estrutura para elaborar um RPG, em como as narrativas de aventura do jogo costumam se passar em ambientes clássicos, medievais, contemporâneos ou futuristas, com seres fantásticos e/ou mitológicos, vamos construir o jogo por meio de produções textuais dos elementos necessários.

É importante lembrar que, para a criação do jogo, deve-se fazer um estudo aprofundado mediante pesquisas sobre o contexto histórico a ser explorado na trama.

03) Em grupos (contendo 5 pessoas: 1 mestre e 4 personagens), discutam, pesquisem (caso seja necessário) e desenvolvam os seguintes tópicos, elaborando um texto descritivo:

Este é um momento de definição dos papéis entre os jogadores, selecionar um mestre (que irá narrar a aventura, usando suas habilidades comunicativas) e demais jogadores (personagens). Estimule-os, a partir de uma votação democrática, a produzirem os textos solicitados.

Temática

- Qual será o tema da trama (medievais, futurísticas, mitológicas, históricas, cômicas etc.)? Elaborem um resumo da trama escolhida.

- Pesquisem sobre o período histórico escolhido para o jogo e, caso possuam personagens históricos, seres mitológicos e/ou fantásticos, investiguem sua origem e história.

A discussão pode iniciar com a seguinte pergunta: a história será clássica, medieval, contemporânea ou futurista? Comente com a turma para criarem as produções, lembrando que tema e cenário se interligam por fazerem parte de um mesmo contexto.

Enredo

- Descrevam como será o enredo.

O enredo precisa ser produzido pensando no desenrolar da trama até o desfecho, mesmo ciente de que os percursos se alteram com as decisões e ações dos jogadores. Preferencialmente, o mestre

deve criar a partir deste planejamento. Podem ser usados clichês como donzela em perigo, o reino em guerra, o artefato roubado, a terra devastada etc.

Cenário

- Descrevam, minuciosamente, o cenário.

Todos (jogadores e mestre) devem refletir em como será o cenário no qual as personagens estão inseridas. Quanto mais descrições, com mais qualidade os jogadores conseguirão interpretar. É um mundo fantástico, fictício onde ocorre a história e é o momento, portanto, em que se define o que existe nela, tais como as descrições dos locais, eventos, personagens, monstros, magias etc.

SAIBA MAIS



Cenário de RPG. Disponível em:
<https://nuckturp.com.br/dicionario/cenario-de-rpg/>. Acesso em: 03 jan. 2023.



16 tipos de cenários incríveis para você jogar. Disponível em:
<https://orbedosdragoes.com/16-tipos-de-cenarios-de-rpg/>. Acesso em: 04 jan. 2023.

4) Após as produções, com o auxílio do professor, vocês participarão de uma roda de conversa com a finalidade de compartilharem: temas, enredos e cenários desenvolvidos pelos grupos para o jogo de RPG. Seleccionem um ou dois representantes para expressarem as ideias elaboradas pelos jogadores do grupo.

Professor, aqui, é interessante o compartilhamento das ideias surgidas e produções elaboradas, pois será o ponto de partida para o desenvolvimento das demais atividades. Essa troca de informação pode estimular os grupos para os próximos passos da criação do RPG, além de ampliar a visão deles ao notarem diversas possibilidades existentes no mundo imaginário.

Para tanto, indicamos a metodologia do *World Café*, disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3116723/mod_resource/content/1/world-cafc3a9.pdf.
Acesso em: 05 jan. 2023.

ATIVIDADE 3

Produzindo o RPG

5 aulas

MOMENTO 3 – MÃO NA MASSA

Professor, na ATIVIDADE 3, continuaremos com o processo de construção do RPG, enfatizando a produção das narrativas, personagens e materiais necessários a serem utilizados nas partidas.

Solicite que os estudantes retomem e se organizem dentro dos grupos por interesses (já formados anteriormente) a fim de discutirem sobre como criarão as personagens do jogo.

Você pode sugerir questões norteadoras, como: *Como se faz uma personagem de RPG? Qual universo suas personagens compartilham e/ou estão inseridas? Que etapas vocês acreditam que deve haver na construção das personagens? Quais conhecimentos precisam ter e/ou construir para fazer uma personagem de RPG? Que fontes interessam para acessar e/ou construir esses conhecimentos? Que recursos de linguagens e tecnológicos podem ser usados?*

Baseados nos universos que criaram para o jogo, solicite que resgatem os temas escolhidos para a construção das suas personagens, fazendo, por exemplo, uma lista dos deuses, heróis, criaturas fantásticas, entre outros elementos que gostariam de adaptar/reformular para a composição das personagens.

Estudante, na Atividade 3 continuaremos com a construção do jogo de RPG. Agora que o grupo já definiu o tema e produziu o enredo do universo imaginário para jogarem as partidas, vocês irão criar as personagens. Essa parte é considerada muito importante, pois uma produção bem-feita das personagens, das fichas e dos *backgrounds* no jogo de RPG, estimula o imaginário e o campo visual (descrição das características da aparência em geral, personalidade, habilidades, atributos etc.), fazendo os jogadores mergulharem profundamente na história. Seja minucioso(a) na produção de sua personagem, detalhando cuidadosamente o que for necessário.

Caso tenha dificuldade, pesquise em *sites* de RPG como criar personagens. Isso poderá auxiliar na composição e construção.

DICAS : Uma vez estabelecida esta quantidade, a criação de uma personagem segue as seguintes etapas:

- 1) Escolha da etnia e classe da personagem
- 2) Escolha das habilidades especiais extras
- 3) Distribuição dos pontos de atributos
- 4) Escolha das perícias extras
- 5) Compra de armas e equipamentos

05) Em grupos, deem continuidade à produção do seu RPG.

Solicite aos grupos a produção da ficha de personagem que criarem, a construção do *Background*, que é a descrição da vida passada, dando características numéricas (como nível de força, intelecto etc.) e textuais, a fim de poderem utilizar seus próprios recursos para resolverem os desafios impostos ao longo da história narrada pelo Mestre. Importante que todos os jogadores participem da construção, mestres e personagens. No momento das sessões, é relevante saber que devem tomar as decisões com base apenas nas características das personagens criadas, sem se prenderem a nossa realidade; reiterando, deve-se considerar neste momento de criação, a realidade social do tema em questão.

Para os tópicos como classe, função, profissão, características físicas e psicológicas (personalidade), habilidades etc. sugere-se deixar o protagonismo do estudante e criatividade dele buscar o que deseja, tanto produzindo, quanto nas pesquisas para que a produção caiba no contexto do tema selecionado.

Sobre o **BACKGROUND** de personagens: Como já visto na ATIV2, refere-se ao passado das personagens: elas precisam de um passado. É o trecho da história da personagem antes do jogo, que auxilia o jogador a compreender quem ela é, como pode agir e deve ser interpretada. Apesar de não ser um pré-requisito é um elemento importante e deve ser explorado na produção do *background*.

Retomem o tema, enredo e cenário da ATIV2, idealizem e (re)criem as suas personagens (no caso de jogadores experientes de RPG da turma).

VERSÃO PRELIMINAR

RPG

FICHA DE PERSONAGEM



PERSONAGEM:

Classe/Função/Profissão (arqueiro, mago, guerreiro, clérigo)	Características físicas e de personalidade (idade, peso, altura, estado de ânimo)
Habilidades/Poderes/Aptidões/Armas/Armaduras (poder de ataque, defesa, espadas, escudos, elmo, varinhas, cetros)	Informações adicionais:
 A set of small icons representing various RPG elements: a yellow helmet, a blue character, a sword, a shield, and a blue flask.	 An illustration of three people sitting around a table, engaged in a board game or RPG session.

@maryjacomine

Ficha da personagem. Produzida e cedida por Mary Jacomine para uso neste material. Montagem a partir de imagens de RPG, aplicativo Canva. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 06 fev. 2023.

VERBA

Breve biografia (descendência, data de criação/nascimento)



Imagens ilustrativas do personagem (desenho, foto, gravura, montagem, adaptação)

@maryjacomine



Quadros de produção biográfica e de imagens da personagem produzidos e cedidos por Mary Jacomine para uso neste material. Montagem a partir de imagens de RPG, aplicativo Canva disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 06 fev. 2023.

É preciso definir os atributos das personagens, para que as capacidades e limitações possam ser consideradas durante o jogo. Tais atributos podem estar relacionados à força, inteligência, destreza etc.

É preciso ser coerente na seleção dos atributos, de acordo com o que se pretende criar.

6) Retomem como se dá o funcionamento dos tópicos relacionados ao RPG estudados no Momento 1 da Atv2 e, após, daremos início a tão esperada sessão de RPG:

SAIBA MAIS

Quer saber mais sobre os dados de RPG entre alternativas do jogo?

Marcelo Ortega. Dados e afins no RPG. Disponível em:
<https://url.gratis/hIAwCr>. Acesso em: 06 jan. 2023.



SAIBA MAIS

Professor, nesse texto você encontra alguns conceitos necessários para construção de um sistema de jogo de RPG.

Rosewater M. What is a game? Making Magic 2018. Disponível em
<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/what-game-2018-06-04>. Acesso em: 01 Set.2021.

O autor define jogo como algo com:

- Objetivo.
- Restrições.
- Atividade.
- Falta de relevância no mundo real.

Além dessa definição, o autor também aponta os elementos essenciais para um jogo objetivo:

- regra;
- interação;
- mecanismo de superação;
- inércia (em direção à completude);
- surpresa;
- estratégia ;
- diversão;
- sentido;
- gancho (indícios de roteiros que levam a outros pontos da história).

Caso tudo esteja em pleno funcionamento, deixe-os experimentar uma sessão. Caso chegue ao fim deste momento e o jogo ainda estiver em construção, permita que tomem mais tempo na etapa do fechamento.

SAIBA MAIS

Segue um exemplo de um sistema de RPG criado com a proposta de ser uma prática para a escola. Mostre aos estudantes esse sistema de jogo e deixe-os à vontade para utilizá-lo, alterá-lo ou mesmo criar o seu próprio.

Marcelo Ortega. RePeGê - Uma ferramenta para Educação.
Disponível em: <https://url.gratis/GvTUtm>. Acesso em: 03 de setembro de 2021.



Professor, agora, os estudantes precisam registrar as ações que realizaram. Deixe-os livres para decidir como devem registrar as ações que tomaram até agora. No entanto, é importante que tenham em mente questões relacionadas à reflexão sobre os desafios encontrados nessa atividade. Para isso, oriente-os a registrarem, procurando identificar, definir e explicar as estratégias utilizadas para superar os problemas encontrados a partir das investigações.

VERSÃO PRELIMINAR

ATIVIDADE 4

Hora do jogo

5 aulas

Estudante, chegou a hora da diversão, vivenciando o jogo que você e seu grupo elaboraram. Vamos dar partida às sessões de RPG.

Mas, antes, informamos que a atenção no percurso do jogo será muito importante, deste modo, recomendamos que tome nota de alguns tópicos, a seguir, para que, na finalização das Práticas Experimentais, sejam discutidas juntamente com a turma.

Quanto às sessões, use e abuse de sua criatividade e atenção para as aventuras neste universo mágico que o RPG proporciona por meio da sua personagem, que certamente foi criada com muita dedicação por você.

MOMENTO 4 - PARTIDAS

Professor, produzido o RPG e organizados os elementos que o compõem, é a hora de realmente jogar.

SUGESTÃO DE PRÁTICA:

AULA 01 - RETOMADA DAS REGRAS, FICHAS, DADOS E PRÁTICA DO JOGO

Antes de vivenciar o jogo, solicite a retomada das regras gerais de cada grupo, lembrando de mencionar que os desafios propostos durante o jogo devem estar sempre em vista, assim como os recursos e as estratégias para resolvê-los.

A partir desse momento, o seu papel será o de mediar o conhecimento, participando como consultor dos estudantes que farão os papéis de mestres. Intervindo quando o jogo parar por excesso de discussão ou dispersão. Lembre os jogadores que precisam ter atenção plena durante a narração do mestre, sendo essa ação, uma cultura importante no RPG ao longo do percurso. Recomende atenção para que não percam os detalhes e, conseqüentemente, tempo, repetindo perguntas ao mestre. Caso algum estudante não queira mais ser o mestre e em seu grupo tenha alguém interessado, substitua-o. Uma das regras importantes do RPG, é a de se divertir. Então, se eles não estiverem realizando papéis que os animem, deixe-os trocar de personagem.

Oriente os mestres a limitarem os recursos, deixando o jogo cada vez mais desafiador. Assim como a criar desafios que saiam da perspectiva da sorte e que os estimulem a ter boas ideias ou a desvendar charadas e/ou *puzzles*.

AULAS 2, 3 E 4 - SESSÕES/PARTIDAS

Estimule-os a definirem 3 a 4 sessões as quais se encerram entre si, mas que mantenham a narrativa, através das personagens e ganchos de uma sessão para outra. Ou seja, a primeira história pode ser encerrada na primeira sessão, porém alguma informação deve estar atrelada a algum futuro acontecimento de uma próxima sessão.

Exemplo:

- Na primeira sessão, os jogadores são levados por uma narrativa na qual o objetivo é encontrar um artefato perdido. Durante a aventura, na primeira sessão, um deles encontra uma personagem ou um objeto misterioso, que não se revela importante para essa primeira trama. Os jogadores obtêm o sucesso, resgatam o artefato perdido e a sessão termina.

- Na segunda sessão, essa personagem ou objeto misterioso são o estopim desta nova sessão. A personagem misteriosa pode buscar ajuda com as personagens ou talvez surgir como uma força opositora, ou ainda, o misterioso objeto, que pode ser útil na primeira sessão, acaba se revelando como um poderoso artefato amaldiçoado colocando as personagens em apuros e obrigando-os a resolver as consequências disso. As opções são muitas, nesse caso o que vai valer é a criatividade de quem está no encabeçamento da narrativa, ou seja do Mestre/Narrador.

- A terceira sessão pode ser um desfecho mais macro, onde todas as pontas soltas se resolvem. Deixe-os explorar todo o seu repertório pop, e não se importe em deixá-los utilizar bons e velhos clichês das histórias fantásticas, assim como não os impeça de ressignificá-los, os seus repertórios é que trarão vida a história.

- Caso ainda haja coisas não contadas que foram preparadas e se ainda restaram aulas para realizar a vivência, deixe-os à vontade para realizá-las. Caso não haja tempo, estimule-os a continuar em seu tempo livre, afinal o RPG é uma forma de lazer.

AULA 05 FEEDBACK - Retomada das impressões do processo produção do RPG e da vivência do jogo.

Não esqueça de lembrá-los que durante os jogos, os grupos precisam se atentar a alguns detalhes. Solicite que tenham em mente os seguintes tópicos: Quais foram os desafios? Como você definiria os desafios apontados? Quais foram as estratégias utilizadas para superá-los? Como foi a administração dos recursos para que o grupo obtivesse sucesso? Quais foram as consequências das resoluções definidas pelo grupo? Descreva a jornada da sua personagem, apontando o papel que ela desempenhou dentro do jogo.

Sugira que ao término de cada sessão eles façam anotações acerca desses tópicos.

- 1) Antes da partida, o professor irá retomar algumas dicas importantes para que o jogo tenha fluidez e diversão.

- 2) Inicie a partida.

- 3) Leia as questões, tomando notas de cada uma delas, a cada sessão que o grupo jogar:

- a) Quais foram os desafios?

- b) Como você definiria os desafios apontados?

- c) Quais foram as estratégias utilizadas para superá-los?

- d) Como foi a administração dos recursos para que o grupo obtivesse sucesso?

- e) Quais foram as consequências das resoluções definidas pelo grupo?

- f) Descreva a jornada de sua personagem, apontando o papel que ela desempenhou dentro do jogo.

MOMENTO 5 - ENCERRANDO AS SESSÕES DE RPG:

TEMPO: 1 aula.

4) Estamos caminhando para o fim das vivências. É hora dos grupos se apropriarem das anotações feitas durante as sessões de jogos.

Reúnam-se todos os grupos de RPG e discutam os desafios nas perspectivas apontadas anteriormente:

- identificação;
- definição;
- estratégias utilizadas;
- recursos utilizados;
- resolução;
- acompanhamento da resolução e consequências.

Professor, agora que nos encaminhamos para o fim das vivências, é hora de se apropriar das anotações feitas durante as sessões de jogos. Reúna todos os estudantes e em uma grande roda de conversa, discutam os desafios nas perspectivas apontadas anteriormente.

5) Sintetizem a importância das produções descritivas e narrativas para a formação da Oficina de contos e descrevam as impressões que tiveram do processo de criação do RPG e da vivência do jogo. Para finalização, solicite que registrem, estruturando os pontos levantados na questão 5.

AVALIAÇÃO

A avaliação deve sempre ter caráter processual e privilegiar as pesquisas, os registros, os debates e as interações nos grupos e entre os grupos. Deve-se observar o protagonismo dos estudantes: ao estabelecer relações entre as informações coletadas, no olhar crítico e ético sobre os temas escolhidos e analisados e na sistematização de todo o processo, respeitando suas individualidades. Por fim, analisar as produções finais, tanto em suas questões estruturais quanto comunicativas.

Dê *feedbacks* aos estudantes sobre sua evolução durante todo o processo, evidenciando como utilizaram as diferentes linguagens, observando os conflitos de interesse, as relações de poder, os processos identitários e os contextos de uso, considerando as dimensões técnicas, críticas, criativas, éticas e estéticas envolvidas, e expandindo as formas de produzir sentidos, ampliando suas possibilidades de explicação, interpretação e intervenção crítica da/na realidade, sobretudo no universo digital.

Em um momento de autoavaliação, questione os estudantes sobre como avaliam a trajetória deles neste componente, considerando como compreendem as diversas perspectivas sobre o jogo, além de como suas produções contribuem para o questionamento e desconstrução de estereótipos e preconceitos. Peça também que se autoavaliem em relação aos papéis que desempenharam, que reflitam sobre suas participações nos grupos, sobre autonomia, colaboração, gestão do tempo etc.

