CHRISTIA TELLES PIRES ALVES

RPG COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM POÉTICO

Brasília

2019

CHRISTIA TELLES PIRES ALVES

RPG COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM POÉTICO

Trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais, habilitação em licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília.
Orientador: Professor Christus Nóbrega

Brasília

2019

Resumo: Objetos de Aprendizagem Poéticos são ferramentas criadas com fins pedagógicos para o ensino de artes. A partir disso se desenvolve a pesquisa sobre RPG e suas possibilidades educacionais, apresentando a história de criação do jogo, descrevendo sistemas para familiarizar o leitor com os termos utilizados, a forma de se jogar, entre outros elementos. Estudos de caso também acrescentaram à pesquisa trazendo a experiência de outros professores com o RPG em sala de aula. O trabalho se consolida na apresentação do sistema de RPG criado por esta pesquisadora visando formas alternativas à prática docente, a fim de contribuir com material para a pesquisa referente a Objetos de Aprendizagem Poéticos.

Palavras-chave: RPG, Objetos de Aprendizagem Poéticos, Jogos educativos, Artes Visuais, História da arte.

Sumário

INTRODUÇÃO.....5
1. CONHECENDO O RPG.....6
1.1 Conceitos Gerais e história: origens e popularidade no Brasil.....6
1.2 Exemplos de sistema.....8
1.3 Novos formatos.....16
2. O RPG COMO OBJETO DE APRENDIZAGEM POÉTICO.....18
2.1 O que é OAP.....18
2.2 Estudos de caso.....19
3. UM NOVO SISTEMA PARA AS SALAS DE AULA – *RUMORES DO TEMPO*
.....21
3.1 Competências e habilidades desenvolvidas.....21
3.2 Processo de criação.....22
3.3 A primeira aventura – Expedição às ruínas da Terra.....24
CONCLUSÃO.....29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....30

Lista de Figuras

Figura 1.....8
Figura 2.....10
Figura 3.....11
Figura 4.....13
Figura 5.....14
Figura 6.....15
Figura 7.....16
Figura 8.....27
Figura 9.....28

Introdução

Objetos de Aprendizagem Poéticos (OAP) são recursos pedagógicos reutilizáveis que se desenvolveram a partir de metodologias de ensino baseadas em artes. Os formatos desse recurso são variáveis, desde materiais físicos à sistemas virtuais. Tatiana Fernandez (2016) em seu artigo aponta que os OAP devem propor novas maneiras de criar relações com o conhecimento, recnstruindo e reinventando os processos de aprendizagem.

Nesta pesquisa foram realizados estudos acerca do RPG, sigla para *roleplay gaming*, como OAP com intuito de fundamentar a criação de um sistema com fins pedagógicos que permita que os alunos participem ativamente da construção do conhecimento, explorando a imaginação e interatividade.

Inicialmente neste trabalho serão apresentados os conceitos iniciais que permeiam o universo do RPG, apresentando alguns termos utilizados durantes os jogos, e também a história do seu surgimento. Para contextualizar melhor o leitor e apresentar as diferentes formas de se explorar as possibilidades neste jogo, são colocados sistemas de RPG distintos, que chegam a utilizar diferentes cenários e formatos de publicação.

Em seguida é explicado a ideia e fundamentação teórica do que se trata um objeto de aprendizagem poético, enfatizando o potencial dessa ferramenta de catalisar os processos de subjetivação de um indivíduo em contexto educacional. São citados alguns exemplos do RPG utilizados em sala de aula, não necessariamente voltados para o ensino de artes, mas que apresentam análises e experimentos desse jogo como ferramenta pedagógica.

Por fim, o sistema de RPG *Rumores do tempo* (APÊNDICE A) é apresentado como um novo objeto de aprendizagem poético de criação autoral. São explicadas as etapas de realização desse projeto e a relação entre os elementos que compõe o sistema com conteúdos e competências que fazem parte do planejamento de aula do professor.

1. Conhecendo o RPG

1.1 Conceitos gerais e história: origens e popularidade no Brasil

RPG é um jogo de interpretação de papéis em que é formado um grupo de em média 4 a 6 pessoas que criam personagens jogáveis e, durante a sessão, estes devem interpretá-los e tomar suas decisões baseadas em suas características. As informações desses personagens ficam registradas na ficha de jogador, ela vai conter todas as informações necessárias da capacidade da personagem, como suas habilidades, podendo envolver magia ou perícia com armas, valores dos atributos (força, destreza, constituição, entre outros), os itens que ele carrega consigo (mantimentos, mapas, dinheiro, entre outros), pontos de vida e outras informações importantes. Um desses jogadores terá a função de mestre, quer dizer que essa pessoa irá conduzir a sessão jogando, não só com um, mas com vários personagens chamados NPC (*non-player character*, personagem não jogável) além de criar e descrever para o grupo os cenários e contexto histórico em que se passa a aventura. A forma com que os outros jogadores interferem nesse universo proposto pelo mestre é pelo uso de diversos tipos de ações, como investigar, conversar, atacar, persuadir, entre outras, as quais o sucesso ou a falha são definidos pelo rolar dos dados, que testam seus atributos ou habilidades, e a partir dessa interação constrói-se uma narrativa colaborativa. O uso dos dados para esses testes varia entre diferentes sistemas, e no meio do RPG eles são abreviados para a letra inicial D junto com seu número de lados, assim o dado de 6 lados é chamado de D6, o de 12 lados D12, o de 30 lados D30 e assim segue.

Usando como exemplo a aventura *Flor da aurora*, criado em grupo por Gabriel Gandra, Eduardo Rachi, Gabriel dos Santos e por esta pesquisadora, o mestre propõe uma aventura para seus jogadores: eles são aventureiros que foram convocados por uma importante curandeira, Liliana, para ajudá-la a encontrar uma flor muito rara com propriedades especiais para desenvolver medicamentos para a população marginalizada da cidade fictícia de Bezenarém. No entanto eles devem ser cautelosos, pois estarão sob vigilância de Kraton, governante da cidade e líder religioso, o qual não aprova os métodos de Liliana.

O objetivo do grupo é conseguir encontrar e colher essa planta para levar à curandeira sem serem pegos pelas autoridades do lugar, para isso eles irão precisar explorar a cidade atrás de pistas para chegar ao objetivo, e caso cruzem o caminho com Kraton devem se preparar para enfrentá-lo.

Um jogador que opta por construir um personagem com mais inteligência irá conseguir investigar melhor as pistas, outro que tenha mais força vai se sair melhor em combates corpo-a-corpo, enquanto outro que escolheu ter mais destreza consegue ser mais furtivo para não chamar a atenção de inimigos. Inteligência, força e destreza são exemplos de atributos que os personagens podem ter, eles variam muito entre diferentes sistemas de RPG que existem, logo não são sempre os mesmos atributos. Não é possível ser excelente em todos eles, então as decisões no jogo devem ser pensadas previamente para poder aproveitar as melhores qualidades dos personagens. Ao escolher tomar uma atitude o jogador irá rolar um dado que irá somar com o valor dos pontos do atributo usado para realizar a ação, dependendo da dificuldade que o mestre aplicar. Para obter sucesso, é necessário tirar um valor pré-determinado no resultado total, e caso haja falha o mestre irá apresentar as consequências do erro.

A cidade e seus habitantes serão respectivamente descritas e interpretadas pelo mestre, ele também irá narrar os acontecimentos para que os jogadores possam interagir com esse universo. A partir dessa proposta inicial a história vai se desenvolver coletivamente com as escolhas dos jogadores, podendo tomar diferentes direções, cabe então ao mestre improvisar para que a história se conclua.

Normalmente são criadas campanhas de RPG que podem se extender por meses ou até anos. As campanhas são divididas em vários encontros, que chamamos de sessão, e sua duração pode variar de 2 à 6 horas, em média, dependendo da proposta. Há, porém, uma outra modalidade chamada *one shot*, em que toda a aventura é realizada em um único encontro. *One shot* será o modelo de estudo dessa pesquisa, o qual aprofundaremos mais nos capítulos a seguir.

O primeiro sistema de RPG a ser lançado foi o *Dungeons & Dragons*, popularmente conhecido hoje em dia como *D&D*, em meados dos anos 70 criado por Gary Gigax e Dave Arneson nos Estados Unidos. Essa criação foi inspirada na jogabilidade dos *war games*, jogos que simulam guerras e tem foco principal o uso de estratégia e raciocínio lógico, e na ambientação da trilogia *O Senhor dos Anéis*, o qual era muito popular na época, logo os cenários eram medievais e fantásticos. (SALES, 2007)

Inicialmente, como ainda não havia venda ou tradução disponível do D&D no Brasil, os exemplares eram importados e os donos podiam traduzir livremente e disponibilizar o original para tirar cópias, fazendo com que nessa época as pessoas que buscavam essa solução ficassem conhecidas como “Geração Xerox”. Na década de 90 foi criado o primeiro sistema brasileiro, o *Tagmar*, de fantasia medieval, e foi traduzido para o português o *Gurps*, (sigla para *Generic and Universal Role Playing* system, em português, *Sistema Genérico Universal de Jogos de Papéis*), um sistema em que é possível escolher qualquer cenário e momento histórico para as

campanhas. Nos anos 2000 foram criados ainda no Brasil os sistemas *Tormenta*, também de fantasia medieval, e *Defensores de Tóquio*, posteriormente denominado pela abreviação 3D&T, que explora a cultura de quadrinhos e jogos japoneses (SALES, 2007).

Figura 1. Conjunto de 7 dados usados para campanhas de RPG. Brasília, 2019.

1.2 Exemplos de sistemas

Sistemas de RPG são um conjunto de regras pré-existente em que se baseia a criação de uma aventura. Existem diversos tipos de sistemas na atualidade, e em cada um deles pode haver um conjunto de regras totalmente diferente, novos cenários podem ser explorados e diferentes tipos de aventura apresentados. Graças a essa variedade os jogadores podem vivenciar todo tipo de experiência no universo que mais lhe agrada, desde os clássicos cenários medievais com combates épicos até um futuro distópico repleto de tecnologias digitais, ou até mesmo uma história mais realista com pessoas comuns encontrando desafios no seu dia a dia.

Como apresentado anteriormente, o precursor do RPG foi o *Dungeons & Dragons*, um sistema com regras complexas apresentado num universo medieval fantástico. Com o decorrer dos anos foi passando por mudanças e ganhando novas versões chegando até a 5ª edição.

As classes dos personagens dessa edição são bem variadas e servem de referência para outros sistemas, como o apresentado logo em seguida neste trabalho. Elas são: bárbaro, bardo, bruxo, clérigo, guerreiro, druida, ladino, mago, monge, paladino e patrulheiro, cada um com uma lista de habilidades possíveis de se aprender, as quais formam uma extensa lista que não cabe citar aqui. Os personagens também têm raças, que são: anão, elfo, meio-elfo, pequenino (inspirado nos hobbits do universo da trilogia *Senhor dos Anéis*), humano, draconato (humanóides com características de dragões), gnomo, meio orc e tiferino (humanóides com características demoníacas). Essas raças baseiam as características físicas principais do personagem, e também auxiliam na construção da personalidade dos mesmos.

A lista de atributos do D&D também é referência para vários outros sistemas, e para explicar cada um deles existe uma forma popular pelos jogadores de RPG que é a metáfora do tomate: força é sua capacidade de esmagar ou arremessar um tomate, destreza é sua capacidade de desviar de tomates arremessados, constituição é conseguir comer um tomate estragado sem passar mal, inteligência é saber que o tomate é uma fruta, sabedoria é saber que mesmo sendo uma fruta ele não deve ser usado numa salada de frutas e carisma é conseguir vender uma salada de frutas cheia de tomates. Esses atributos apontam os fortes e fracos dos personagens, e referente a alguns deles existe uma série de perícias, que são aptidões mais específicas, por exemplo: as perícias do atributo destreza são acrobacia e furtividade, as de carisma são atuação e intimidação, entre outros.

O destaque principal do D&D são os combates, em que estão concentradas boas partes das regras do jogo. A participação dos jogadores num combate está atrelada a uma série de fatores como o limite de movimentação pelo mapa, a ordem dos turnos das jogadas, os diversos testes para determinar o sucesso das jogadas e o dano causado (ou recebido).

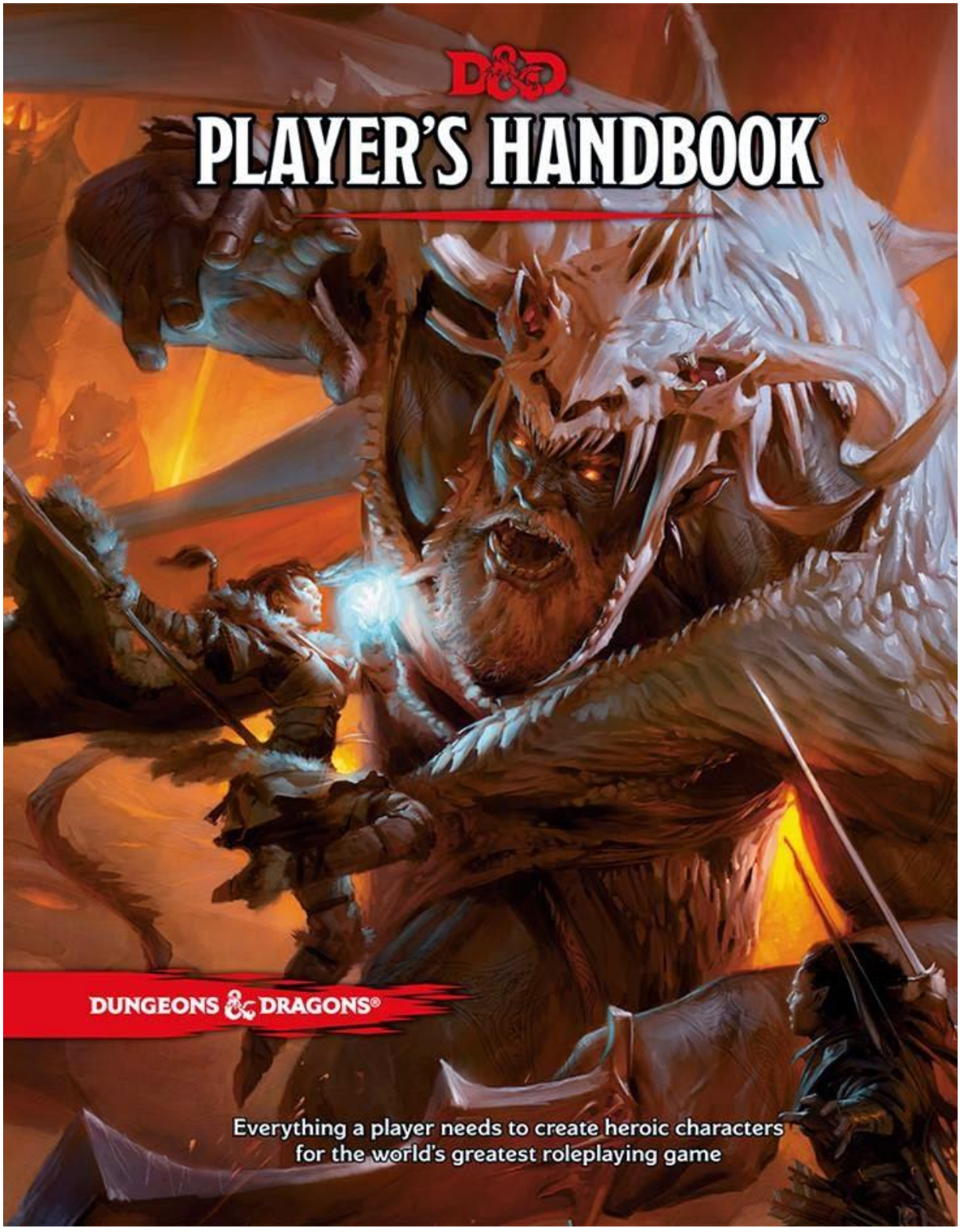


Figura 2. Capa do livro de jogador de Dungeons & Dragons 5ª edição. Fenton, 2014.

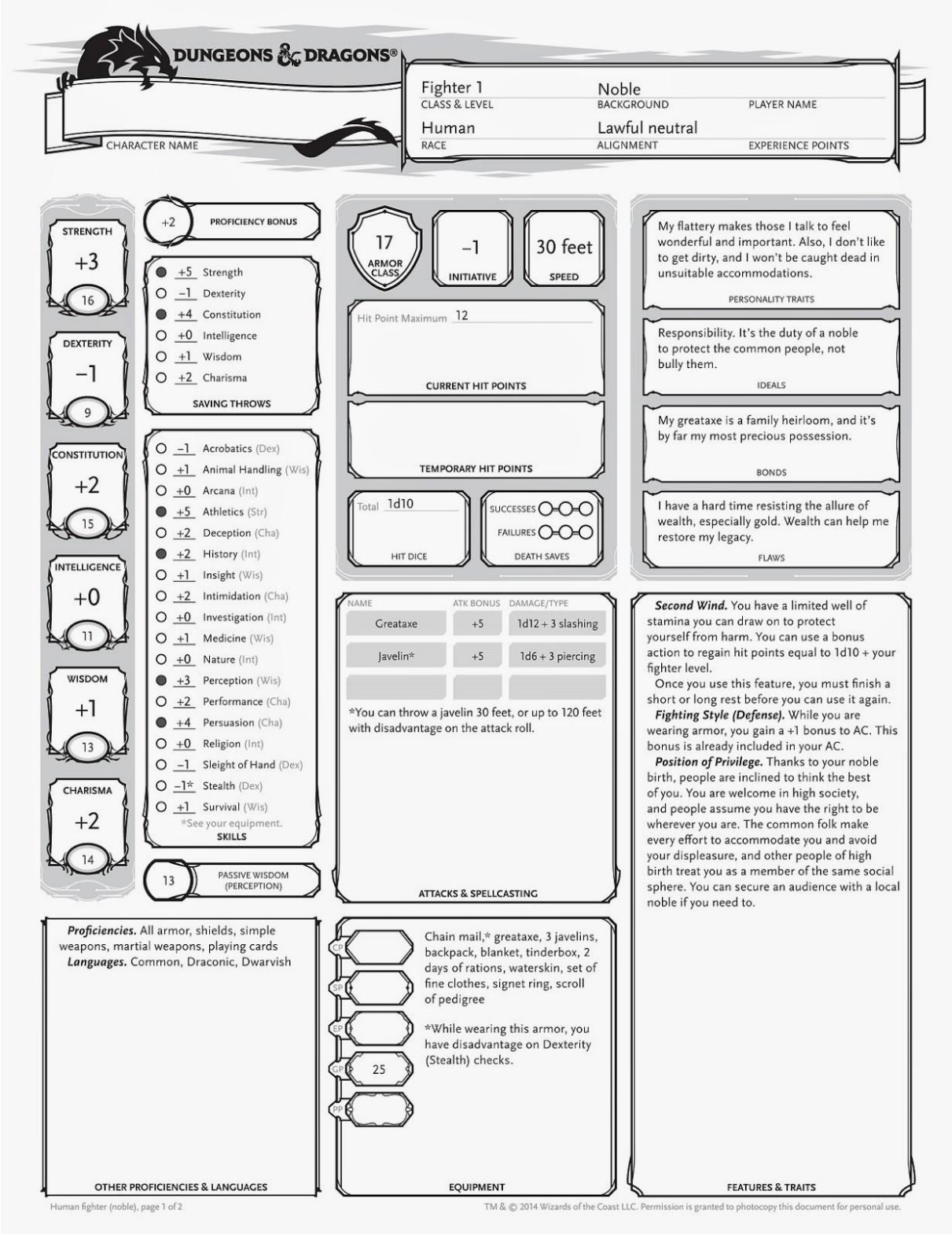


Figura 3. Ficha de jogador preenchida do sistema Dungeons & Dragons 5ª edição. Fenton, 2014.

Similar ao D&D existe o *Dungeon World*, lançado em 2012, que se passa também num cenário medieval, suas classes e atributos dos personagens são praticamente idênticas, porém suas regras funcionam de forma diferente: as regras são mais simples e o jogador tem liberdade

para agir com mais espontaneidade, a fim do jogo se tornar mais fluido e focado na interpretação e interação entre personagens. Por exemplo, num momento de combate um personagem ataca o inimigo com uma flecha de fogo, no D&D seriam feitos alguns testes para saber a precisão do acerto e quanto exato de dano o alvo sofreu, se o inimigo foi capaz de desviar ou absorver o dano. No *Dungeon World* os efeitos das ações são mais literais, sabe-se quais são as consequências reais de uma pessoa ser acertada com uma flecha flamejante logo é isso que acontece também no jogo, dependendo das condições de combate apresentadas pelo mestre essa ação pode ser mais difícil ou mais fácil, e isso é o que importa para saber se uma ação foi bem sucedida ou não, e não o rolar de dados. Existem testes no *Dungeon World*, porém funcionam por meio dos movimentos, que é a mecânica principal do sistema. Eles envolvem ações como ataques, defesas, desafio ao perigo, negociações, inspeções e prestar ajuda aos aliados. Basicamente, movimentos são ações que os personagens podem fazer em que se aplicam os testes de atributos. Nesses testes os resultados são variados, além do erro e do acerto existem outras possibilidades como por exemplo, a ação pode ser eficaz, mas isso gera uma consequência negativa para o personagem, dependendo do valor alcançado no teste o mestre dá informações mais completas aos jogadores sobre uma determinada situação.

A ideia principal do sistema é que os elementos de interpretação de personagens estão forte e diretamente ligados com as regras de execução do jogo, de forma que a jogabilidade seja mais espontânea.

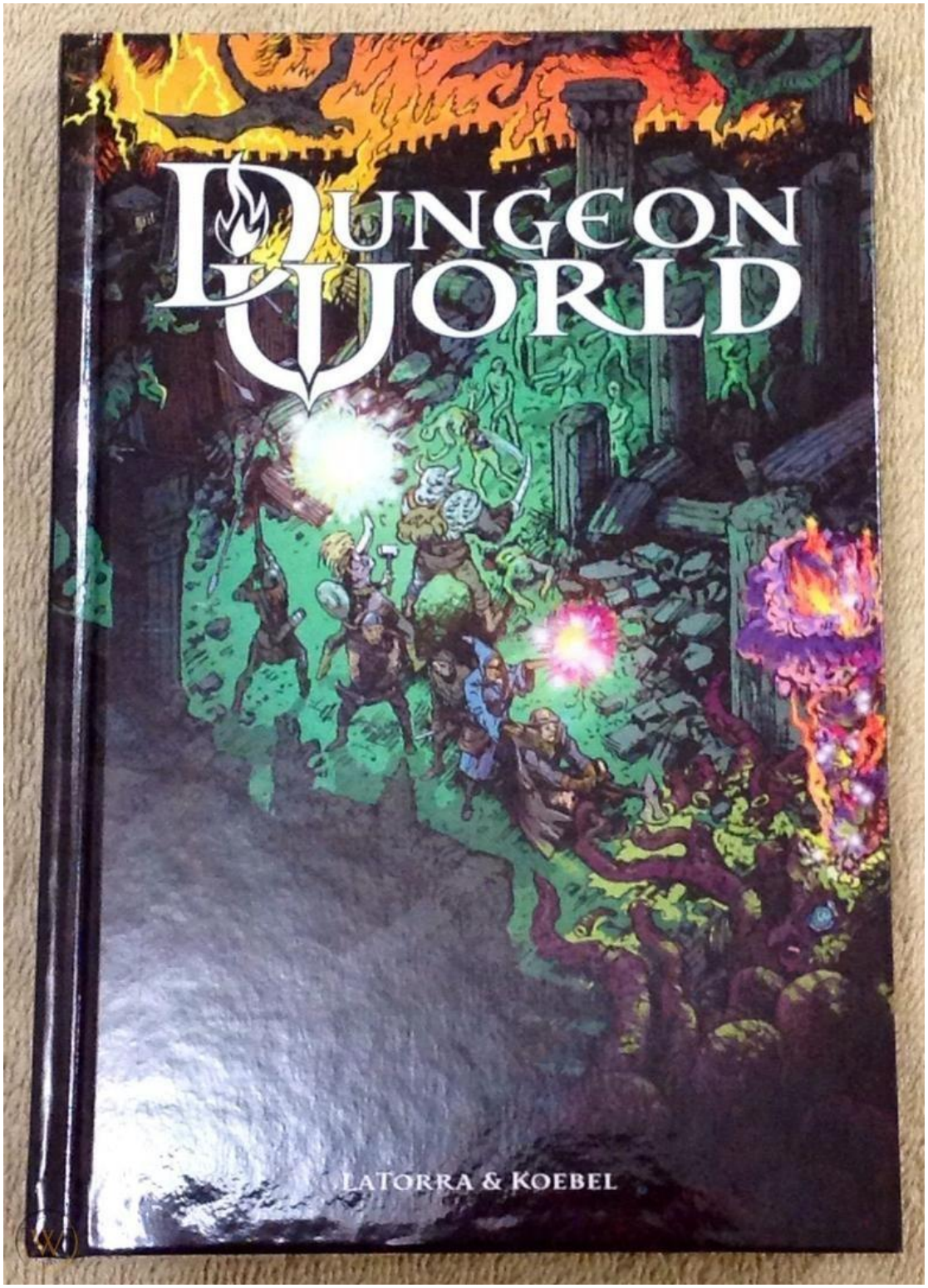
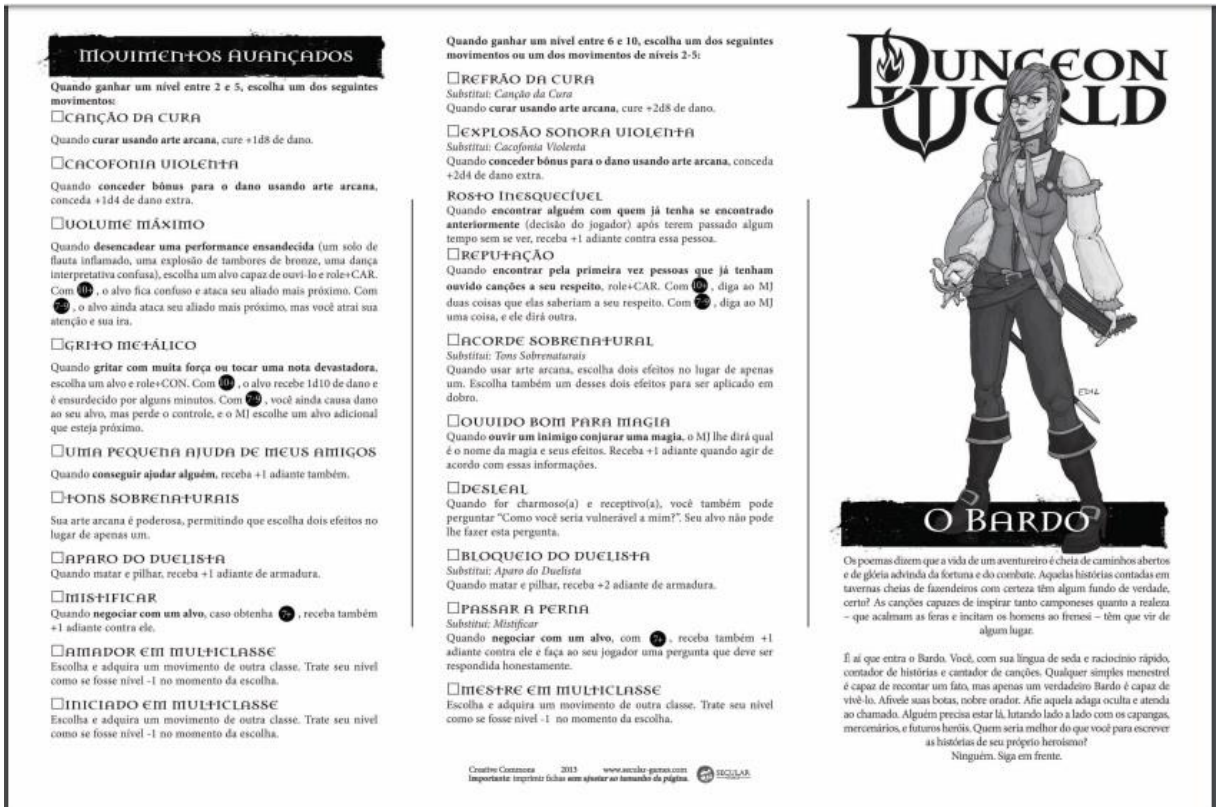


Figura 4. Capa do livro do mestre Dungeon World. Belo Horizonte, 2013.



Movimentos Avançados

Quando ganhar um nível entre 2 e 5, escolha um dos seguintes movimentos:

☐**Canção da Cura**
Quando **curar usando arte arcana**, cure +1d8 de dano.

☐**Cacofonia Violenta**
Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +1d4 de dano extra.

☐**Volume Máximo**
Quando **desencadear uma performance ensandecida** (um solo de flauta inflamado, uma explosão de tambores de bronze, uma dança interpretativa confusa), escolha um alvo capaz de ouvi-lo e role+CAR. Com 10+, o alvo fica confuso e ataca seu aliado mais próximo. Com 12+, o alvo ainda ataca seu aliado mais próximo, mas você atrai sua atenção e sua ira.

☐**Grito Metálico**
Quando **gritar com muita força ou tocar uma nota devastadora**, escolha um alvo e role+CON. Com 10+, o alvo recebe 1d10 de dano e é ensurdecido por alguns minutos. Com 12+, você ainda causa dano ao seu alvo, mas perde o controle, e o MJ escolhe um alvo adicional que esteja próximo.

☐**Uma Pequena Ajuda de Meus Amigos**
Quando **conseguir ajudar alguém**, receba +1 adiante também.

☐**Tons Sobrenaturais**
Sua arte arcana é poderosa, permitindo que escolha dois efeitos no lugar de apenas um.

☐**Aparo do Duelista**
Quando matar e pilhar, receba +1 adiante de armadura.

☐**Mistificar**
Quando **negociar com um alvo**, caso obtenha 7+, receba também +1 adiante contra ele.

☐**Amador em Multiclasse**
Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

☐**Iniciado em Multiclasse**
Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

Quando ganhar um nível entre 6 e 10, escolha um dos seguintes movimentos ou um dos movimentos de níveis 2-5:

☐**Refrão da Cura**
Substitui: Canção da Cura
Quando **curar usando arte arcana**, cure +2d8 de dano.

☐**Explosão Sonora Violenta**
Substitui: Cacofonia Violenta
Quando **conceder bônus para o dano usando arte arcana**, conceda +2d4 de dano extra.

Rosto Inesquecível
Quando **encontrar alguém com quem já tenha se encontrado anteriormente** (decisão do jogador) após terem passado algum tempo sem se ver, receba +1 adiante contra essa pessoa.

☐**Reputação**
Quando **encontrar pela primeira vez pessoas que já tenham ouvido canções a seu respeito**, role+CAR. Com 10+, diga ao MJ duas coisas que elas saberiam a seu respeito. Com 12+, diga ao MJ uma coisa, e ele dirá outra.

☐**Acorde Sobrenatural**
Substitui: Tons Sobrenaturais
Quando usar arte arcana, escolha dois efeitos no lugar de apenas um. Escolha também um desses dois efeitos para ser aplicado em dobro.

☐**Ouvido Bom para Magia**
Quando **ouvir um inimigo conjurar uma magia**, o MJ lhe dirá qual é o nome da magia e seus efeitos. Receba +1 adiante quando agir de acordo com essas informações.

☐**Desleal**
Quando for charmoso(a) e receptivo(a), você também pode perguntar "Como você seria vulnerável a mim?". Seu alvo não pode lhe fazer esta pergunta.

☐**Bloqueio do Duelista**
Substitui: Aparo do Duelista
Quando matar e pilhar, receba +2 adiante de armadura.

☐**Passar a Perna**
Substitui: Mistificar
Quando **negociar com um alvo**, com 7+, receba também +1 adiante contra ele e faça ao seu jogador uma pergunta que deve ser respondida honestamente.

☐**Mestre em Multiclasse**
Escolha e adquira um movimento de outra classe. Trate seu nível como se fosse nível -1 no momento da escolha.

Creative Commons 2013 www.secular-games.com
Importante: imprimir fichas **sem ajustar ao tamanho da página**.

DUNGEON WORLD

O BARDO

Os poemas dizem que a vida de um aventureiro é cheia de caminhos abertos e de glória advinda da fortuna e do combate. Aquelas histórias contadas em tavernas cheias de fazendeiros com certeza têm algum fundo de verdade, certo? As canções capazes de inspirar tanto camponeses quanto a realeza – que acalmam as feras e incitam os homens ao frenesi – têm que vir de algum lugar.

Eí aí que entra o Bardo. Você, com sua língua de seda e raciocínio rápido, contador de histórias e cantador de canções. Qualquer simples menestrel é capaz de recontar um fato, mas apenas um verdadeiro Bardo é capaz de vivê-lo. Afivele suas botas, nobre orador. Afie aquela adaga oculta e atenda ao chamado. Alguém precisa estar lá, lutando lado a lado com os capangas, mercenários, e futuros heróis. Quem seria melhor do que você para escrever as histórias de seu próprio heroísmo?
Ninguém. Siga em frente.

Figura 5. Página 1 da ficha do jogador de Dungeon World. Belo Horizonte, 2013.

Seguindo um caminho totalmente diferente dos sistemas citados anteriormente, em 2014 foi lançado o *Tales from the Loop*, inspirado nas ilustrações do artista Simon Stalenhag, esse RPG explora sensações nostálgicas usando cenários dos anos 80 e ainda acrescenta elementos de ficção inserindo ultra tecnologia nessas histórias devido a invenção do acelerador de partículas ainda nessa época. Além dessa inovação no cenário proposto, os personagens também têm uma novidade: todos necessariamente devem ser crianças entre 10 e 15 anos e eles não possuem classes e sim arquétipos, já que são crianças e pré-adolescentes vivendo aventuras no meio cotidiano.

Algumas inspirações para esse sistema são filmes da época como *Goonies*, de Steven Spielberg, *It* e *Stand by me* de Stephen King. A ideia é fazer com que os jogadores sintam que estão vivendo em um filme, é orientado no livro de regras que o mestre deve organizar a narrativa por cenas, justamente para fazer referência às produções cinematográficas.

Nesse sistema os personagens têm apenas 4 atributos: corpo (habilidades físicas), coração (habilidades emocionais), tecnologia (conhecimento de ciência exata) e mente (raciocínio lógico). Além disso também tem as perícias, que são habilidades mais específicas dentro de cada atributo, por exemplo no atributo corpo o personagem pode ser hábil em mover coisas de lugar, se esconder para não ser visto ou ter bastante força num geral, no atributo de

coração as habilidades envolvem liderança, charme e conexões (no sentido da personagem ter vários contatos e ligações com outras pessoas), as de tecnologia envolvem programação, cálculos e engenhosidade com máquinas e as de mente são investigação, compreensão e empatia. Para realizar os testes de habilidades e ações é utilizado apenas o D6, porém a quantidade de dados pode variar dependendo da situação.

Não existem pontos de vida e nem combate, o que não quer dizer que os personagens não podem se machucar ou ser prejudicados. Para isso existem as condições que trazem desvantagens no jogo, que são chateado, assustado, exausto, ferido e quebrado, e servem justamente para que os jogadores não ajam sem pensar, a fim de evitar tais consequências negativas mesmo que não haja um risco de morte do personagem.

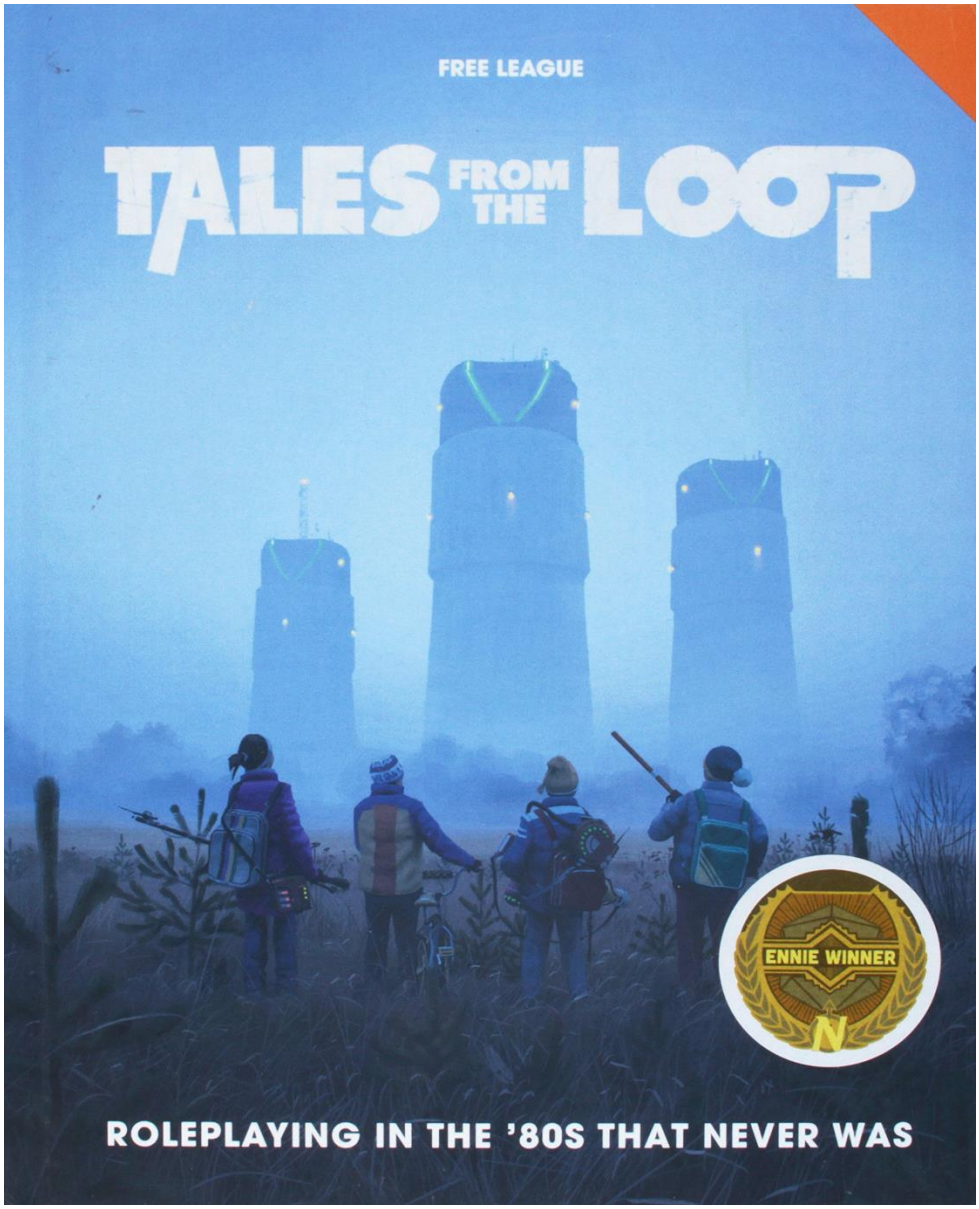


Figura 6. Capa do livro do mestre Tales from the Loop, Estocolmo, 2014.

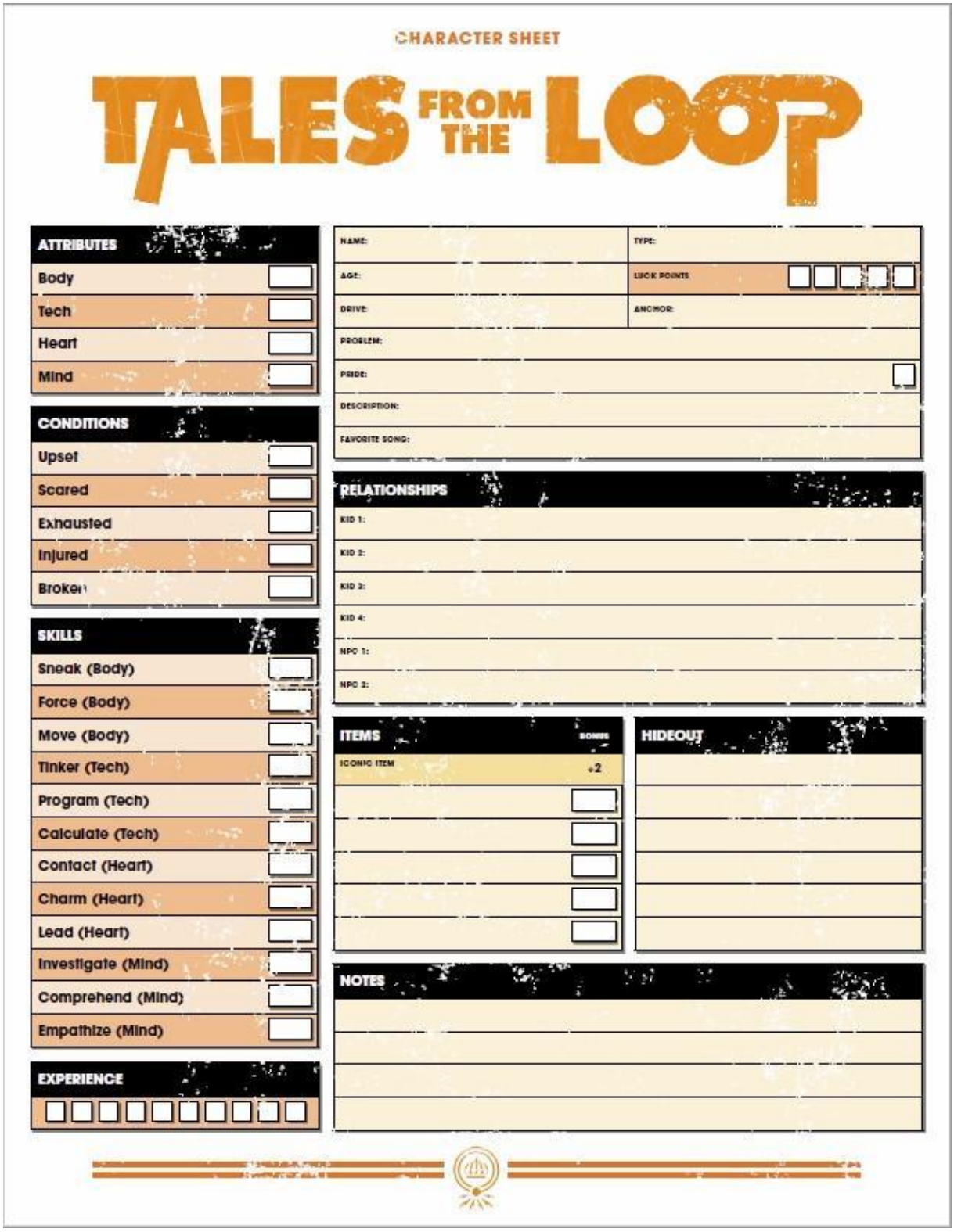


Figura 7. Ficha de jogador de Tales from the Loop. Estocolmo, 2014.

1.3 Novos formatos

Por muito tempo, ter acesso à um sistema de RPG no Brasil foi algo difícil, mesmo com as publicações brasileiras sendo lançadas, questões como o preço dos livros de mestre ou

jogador e acessibilidade de linguagem para novatos ainda são empecilhos para aqueles que querem começar a explorar esse jogo. Com a popularidade crescente dos financiamentos coletivos e da iniciativa das publicações independentes diversos autores começaram a criar seus próprios sistemas e disponibilizá-los na internet gratuitamente ou por valores simbólicos nas redes sociais ou plataformas digitais voltadas para isso, como o *Dungeonist* <https://www.dungeonist.com/marketplace/>, que atualmente hospeda centenas de sistemas, aventuras prontas e livros para RPG. Esses sistemas criados dessa forma costumam ter uma linguagem mais acessível para o público. Podem ter o formato de livretos, se assemelhando as zines, extremamente populares atualmente no meio dos quadrinhos, e de panfletos também.

No sistema de panfleto chamado *Pactos e Lâminas*, um RPG minimalista de espada e feitiçaria para campanhas e sessões rápidas, criado por Lucas Rolim, o jogador opta por 2 caminhos: pactos (relacionado a feitiçaria) e lâminas (relacionado a habilidade com espadas), e dependendo do caminho escolhido o personagem aprende suas "façanhas", que são habilidades e aprimoramentos para si próprio. Nesse sistema é usado somente o D6 e a dificuldade dos desafios varia entre fácil, médio, difícil e impossível, em que existe um valor de referência que indica se o jogador acertou ou falhou em sua ação. Os personagens se desenvolvem no jogo por meio dos avanços, que ocorre quando o mestre apresenta situações baseadas no caminho escolhido pelo jogador que permitem que aprendam coisas novas no decorrer da aventura. O universo não é especificado, mas o cenário é mais voltado para combates, dessa forma o mestre pode criar uma aventura totalmente original e criativa baseando-se nas regras do sistema. As fichas dos jogadores também seguem o formato de panfleto e permite que o jogador crie e jogue com mais de um personagem na sessão ou campanha.

Outro exemplo é o *Cripta RPG*, publicado independente por Gabriel Santos, Willy Alencar e Lucas Cordeiro na plataforma *Dungeonist*, um sistema genérico, customizável e com regras leves, planejado para sessões rápidas e casuais. As referências estéticas do sistema são no geral filmes de horror e literatura de fantasia e ficção. Na construção dos personagens, os jogadores devem rolar um D6 para descobrir os valores dos seus atributos de forma aleatória, sendo as opções: força (aptidão física), agilidade (controle corporal e equilíbrio), inteligência (capacidades mentais), carisma (poder de influência) e fortitude (vitalidade e resistência corporal). Os pontos de vida são definidos pelo valor da fortitude somados com 4. Os personagens podem ter diversos itens, que se classificam em 4 subtipos: provisões (itens básicos de sobrevivência), armamento (podem ser armas ou armaduras), posses (itens úteis mais amplos que não se encaixam nas categorias anteriores) e relíquias (itens com propriedades mágicas ou com tecnologia mais avançada). Eles também devem ter uma ocupação, esta que pode ser

escolhida pelo jogador, as opções são arcanista, herbalista, bobo da corte, guerreiro, eremita, camponês, coveiro, sacerdote, carrasco e ladrão. As ocupações são acompanhadas de um conjunto de itens, alguns exemplos: o arcanista vem com um cajado e um grimório em branco para registrar as magias aprendidas, o bobo da corte vem com um instrumento musical e livros de história, o ladrão vem com um punhal, bomba de fumaça e uma máscara. Cada personagem também tem vícios e virtudes, que não necessariamente entram no julgamento de bom e ruim, são apenas características específicas de cada um, como ser justo, tagarela, coração mole, acumulador, entre outros. A cada vez que uma dessas características se faz relevante no jogo o personagem ganha um ponto de sorte, que garante um bônus de acerto numa ação.

Ambos sistemas possuem regras simples e são feitos para criação de sessões rápidas, logo as suas campanhas cabem melhor no formato de *one shot*, como citado anteriormente. Essa modalidade permite que a história seja desenvolvida e encerrada numa sessão única, mesmo assim ainda existe a possibilidade de dar continuidade para tal narrativa criada, mas isso parte da decisão da pessoa que criou a aventura.

2. O RPG como objeto de aprendizagem poético

2.1 O que é um objeto de aprendizagem poético

Objeto de aprendizagem (OA) é a concepção do uso de artefatos reutilizáveis como softwares, aplicativos, jogos ou apresentações, para fins pedagógicos, e apesar da abertura que essa ferramenta dá ao uso da imaginação, poucas vezes são utilizados para o ensino das artes visuais em comparação com outras disciplinas curriculares, como apontam pesquisas. (FERNÁNDEZ, 2016).

Pensando nas metodologias de ensino baseadas em artes, ocorre uma apropriação desse conceito para ser utilizada ainda em contextos de ensino, mas com a intenção de abrir caminhos para os processos de subjetivação, formando-se então os Objetos de Aprendizagem Poéticos (OAP). “Os OA podem ser instrumentos de hegemonização na educação, enquanto os OAP apontam processos de singularização que conduzem à pluralidade, ocupando o espaço conceitual da educação e da arte por caminhos invisibilizados”. (FERNÁNDEZ, 2016; FERNÁNDEZ, DIAS, 2015).

Os OAP permitem que haja diversidade de resultados a partir das atividades, ao invés de se limitar num pensamento binário de certo ou errado, dessa forma ao pensar no RPG como um recurso didático valoriza-se justamente essa característica mais subjetiva do contato com o conhecimento, em que a experiência de aprendizagem dos alunos é tão relevante quanto o

conteúdo programático em si. Sendo assim, o termo poético cabe mais ao ato de jogar um jogo de interpretação de papéis do que aprender sobre um acontecimento da história da arte.

Criado pela pesquisadora Tatiana Fernández, o website Estágio de Artista <http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/OAP_oficina/index_oapnew.htm> é um Objeto de Aprendizagem feito para explicar sobre os Objetos de Aprendizagem Poéticos, nele contém as primeiras conceitualizações da pesquisa e apresenta possibilidades de uso e desenvolvimento de OAP.

2.2 Estudo de caso

Atualmente existe uma vasta quantidade de trabalhos acadêmicos sobre o RPG e suas possibilidades de uso pedagógico. Diversos autores analisam sistemas e aventuras que sejam aplicáveis em sala de aula, como por exemplo o artigo de Alexandre Schwarzenegger dos Santos (2012), ele usa como base a teoria histórico-cultural de Lev Vigotsky (1896-1934) um modelo de como o RPG deve ser usado em sala de aula, de forma que desenvolva principalmente a interação entre os alunos. Em seu trabalho ele descreve um sistema que pode ser usado em sala de aula devido ao cenário e mecânicas envolvidas. O sistema em questão é da série *Mini Gurps* (uma versão reduzida do *Gurps* original) e uma de suas aventuras é *O Resgate dos Retirantes*, desenvolvido Carlos Eduardo Lourenço, em que a obra *Retirantes* (1944) de Candido Portinari (29/12/1903 - 06/02/1962) é roubada da galeria fictícia Staholsky e cabe ao grupo descobrir o responsável.

O cenário se passa no Brasil na década de 90, boa parte da aventura ocorre em São Paulo e os personagens podem visitar os lugares da cidade atrás de pistas. Os personagens já são pré-definidos pelo sistema, que são: colecionadores de arte, agentes policiais, falsificadores de obras de arte, entre outros. No decorrer da aventura os jogadores coletam pistas e informações para encontrar a obra roubada, as quais correspondem com a história de Candido Portinari e sua arte. Conforme os estudantes avançam na aventura eles entram em contato com mais elementos da vida e do contexto histórico do artista, até que eles têm conhecimento o suficiente para solucionar o mistério dentro do jogo e ao mesmo tempo aprenderem essas informações sobre a história da arte.

Após descrever a campanha, o autor faz algumas considerações finais sobre o uso pedagógico do RPG, entre elas a questão de como a imaginação auxilia no processo de aprendizagem:

> Vivenciar um fato histórico por meio da imaginação é uma maneira de incentivar essa ligação do passado com o presente de maneira natural, o interesse pelo jogo é também um interesse pelo conhecimento, mas de maneira camuflada, pois se fosse apenas conhecimento, seria difícil explicar a importância de certo acontecimento ou mesmo relacioná-lo com a vida atual desse aluno (SANTOS, 2012).

Ele ainda ressalta a importância do sistema analisado por ser possível adaptar os cenários das aventuras e manter as regras do jogo, podendo atender as necessidades de cada professor.

Outro exemplo é a pesquisa de Jayme Fernando Moreira (2008), em seu artigo ele relaciona as pesquisas de Piaget e Vigotsky, que dizem respeito ao desenvolvimento cognitivo da criança, com a atividade de jogar RPG, devido a experiência que o jogo proporciona para a pessoa poder vivenciar uma situação a fim de aprender sobre ela. Ele relata no trabalho sua experiência mestrando uma aventura de RPG com intenções pedagógicas, em que convidou 6 pessoas com idades entre 12 e 23 anos que já tinham contato com RPG para experimentar o sistema.

Não foi mencionado qual o sistema utilizado, porém faz uma boa descrição da aventura: ela se passa num castelo gótico chamado *Nothingam*, e o dono deste lugar convidou os personagens para visitarem a exposição de sua coleção de arte organizada por ele. Os personagens tem características e objetivos únicos, por exemplo: o artista foi convidado para participar da exposição e ele tem alguns catálogos de arte em mãos, existe o engenheiro, que foi contratado para fazer algumas reformas antes do evento, logo possui mapas e conhecimento sobre a arquitetura do castelo, outro personagem é o nobre e seu interesse na visita é encontrar uma jóia rara que está escondida no castelo e para isso ele recebeu informações de onde há passagens secretas pelo castelo, entre outros.

A aventura começa com a chegada de todos os personagens no castelo e logo eles começam a correr atrás de seus objetivos pessoais, até que o sistema de segurança é ativado e todos ficam presos dentro do castelo. Começam a aparecer mensagens misteriosas nos monitores de vigilância com enigmas e o perigo se apresenta com alguns convidados sendo assassinados dentro do recinto. Esses enigmas são relacionados com a história de Leonardo da Vinci (1452 - 1519) e Picasso (1881 - 1973), autores de algumas das obras expostas. Além disso também haviam desafios que envolviam a arquitetura do castelo em questão. Cada personagem tinha algo para colaborar com os desafios, fazendo com que os estudantes jogassem cooperativamente para resolver os problemas apresentados pelo mestre. No final, eles conseguem encontrar e confrontar o vilão e conquistam sua liberdade.

A pesquisa feita em conjunto de Lavínia de Melo e Silva Ximenes, Ricardo Ribeiro Amaral e Márcia Maria Rodrigues Tabosa Grandão (2014) apresenta a importância da escola na construção dos valores do indivíduo e a importância dos jogos colaborativos nesse processo, usando o RPG e jogos de tabuleiro como objetos de pesquisa. Foi desenvolvido um projeto chamado Clube do RPG, no colégio de aplicação da UFPE para alunos do 1º ano do ensino médio, em que 14 estudantes se reuniam para explorar o potencial dos jogos citados anteriormente.

Neste clube foi desenvolvido uma aventura de RPG chamada *Zona de Conflito*, que se passa na 2ª guerra mundial na Itália. Os jogadores interpretam soldados brasileiros e sua missão era resgatar um grupo de oficiais que foram feitos de prisioneiros. Eles passaram por 3 desafios durante a sessão: o encontro com a patrulha de reconhecimento inimiga, a travessia de um posto avançado inimigo e o resgate dos brasileiros. Em todas as etapas os jogadores podiam optar se eram mais pacíficos ou agressivos, e foi observado pelos docentes que muitas vezes os estudantes optaram por uma conduta mais agressiva, mesmo que alguns quisessem buscar outras formas de resolver o conflito.

No final da sessão houve um debate sobre o decorrer da aventura a fim de refletir junto com os estudantes algumas questões de valores sociais e ressaltar a importância de buscar diferentes estratégias que não envolvem violência a fim de se manter uma postura ética frente às adversidades. Esses debates são essenciais para que haja uma reflexão sobre a experiência realizada na sessão, e podem ocorrer tanto ao final do jogo como dentro do cenário proposto ainda utilizando os personagens e suas interações.

3. Um novo sistema para as salas de aula - *Rumores do Tempo*

3.1 Competências e habilidades desenvolvidas

O sistema *Rumores do Tempo* foi criado com a intenção de abordar e desenvolver algumas competências e habilidades para os alunos da educação básica sendo um recurso didático usado pelo corpo docente na preparação de suas aulas a fim de usar recursos mais lúdicos de ensino.

Nos estudos de caso apresentados anteriormente podemos identificar algumas competências gerais que foram trabalhadas, com destaque às de comunicação, empatia e cooperação e pensamento criativo. O grupo de jogadores deve sempre buscar como um todo conseguir dialogar com os colegas e com o mestre para ter clareza em relação aos objetivos da campanha e para compartilhar informações já adquiridas no decorrer da aventura. É importante

também que os estudantes tenham em mente de que a realização desse trabalho se dá de forma colaborativa, de forma que não existe um único vencedor, mas sim uma experiência compartilhada em grupo de forma que cada um tem sua percepção própria sobre o desfecho da história que foi conquistada, e para conseguir chegar nesta resolução, além de serem capazes de se comunicarem efetivamente e conseguirem colaborar um com os outros, a turma também deve ser capaz de elaborar soluções criativas para as situações-problema que podem vir a aparecer na campanha realizada.

O RPG não precisa necessariamente ser aplicado em sala de aula de forma a se trabalhar um conteúdo. Por exemplo, na unidade escolar em que realizei o estágio supervisionado existe um sistema de oficinas em que cada professor ministra uma oficina uma vez na semana como uma extensão da sua matéria. Nesse caso a aventura poderia acontecer em qualquer universo e explorar outras narrativas com diferentes objetivos, sem compromisso com avaliação ou conteúdo programático, já que essa é uma atividade extra, e ainda sim estaria desenvolvendo as competências citadas no parágrafo anterior, principalmente o pensamento criativo dos estudantes.

3.2 Processo de criação

A ideia de criar um sistema autoral surgiu da vontade desta pesquisadora de experimentar o RPG como um objeto de aprendizagem poético. Durante a pesquisa foram apontados diversos relatos sobre essa possibilidade, entre as vantagens e os desafios de se aplicar esse jogo em sala de aula. Com base no estudo dessas vivências e no conhecimento pessoal desta pesquisadora sobre o universo do RPG foi criado *Rumores do Tempo* (APÊNDICE A), um sistema de panfleto autoral de RPG com fins educativos. Ele é voltado para criação de sessões rápidas no modelo *one shot* que se encaixem em um horário de aula (em média 50 minutos) para introduzir um novo conhecimento de forma mais lúdica e criativa. O objetivo é que os jogadores aprendam sobre conceitos, momentos ou figuras históricas usando principalmente a imaginação e interação como principais ferramentas, a fim de que o aprendizado se torne uma experiência vivificada.

Esse sistema foi pensado para que as aventuras comportem todos os estudantes de uma classe, mas nem todos precisam ser ativos igualmente, ou seja, todos devem criar seus personagens, mas a participação direta não é obrigatória, o mais importante é criar uma narrativa colaborativa que seja tão interessante de se participar quanto de se observar, de forma que cada um aprenda o conteúdo da como for mais proveitosa para si no momento. O público-

alvo são estudantes de 10 a 18 anos, porém o sistema pode ser usado por diferentes faixas etárias e em diferentes contextos educativo, não necessariamente salas de aula.

No panfleto há orientações para o planejamento da aventura, as quais são explicadas por etapas. Na primeira o mestre deve escolher o assunto a ser ensinado, na segunda ele deve refletir sobre o que exatamente os alunos devem aprender nessa sessão para que sejam formulados os rumores. O rumor é o elemento principal desse sistema, é por ele que o mestre pode inserir fatos e acontecimentos históricos, pessoas importantes, ou causar reflexões sobre valores morais. Basicamente, os rumores são falas dos NPCs que conduzem a narrativa para se chegar no objetivo desejado pelo mestre, apresentando fatos ou gerando discussões, e para os alunos terem acesso a isso eles devem interagir com esses NPCs e com o ambiente, permitindo que os alunos tenham voz e participação ativa na construção do conhecimento. A escolha do cenário para as aventuras depende unicamente do mestre, o sistema não sugere nenhum tipo de ambientação pois esse elemento pode variar dependendo do conteúdo selecionado a ser apresentado na sessão.

Para a construção de personagens foram apresentados alguns arquétipos, que nesse sistema são chamados de grupos e tem 4 opções de escolha: extrovertidos, misteriosos, intelectuais e criativos. Cada grupo tem um conjunto de habilidades específicas voltadas para os personagens que demonstram características que devem ser usadas nos testes para determinar o sucesso ou falha de uma ação, e podem também contribuir para o aprimoramento da interpretação dos mesmos. Os extrovertidos têm boa habilidade social, são corajosos e bem-humorados, os misteriosos são observadores, cautelosos e sempre atentos para não serem enganados, os intelectuais aprendem rápido sobre as novidades no caminho, se lembram bem das coisas e sabem usar as palavras certas na hora certa, e por fim os criativos que sempre enxergam algo a mais, conectando pistas e rumores, sempre trazendo novas formas de se expressar e sempre abertos para aprender com seus colegas. Apesar de existirem essas condições, não existe uma regra exata de como essas habilidades serão usadas, cabe aos jogadores e ao mestre formularem soluções criativas usando esses elementos.

Além dos grupos e habilidades os personagens também têm que escolher seus atributos, que são (a) físico, (b) senso, (c) mental e (d) carisma. O físico refere-se a aptidão física num geral, senso é sobre a capacidade empática de compreender a energia do ambiente e das pessoas, mental é sobre quanto conhecimento o personagem pode ter em algo e carisma que envolve as habilidades de interação social com os outros com base na impressão que o personagem quer passar. Os jogadores devem distribuir os valores 2, 1, 0 e -1 entre esses atributos a fim de que sejam muito bons, bons, neutros e ruins em algo.

Quando os jogadores interagem com as condições e desafios do universo criado, o mestre deverá pensar se essa ação necessita de um teste ou não. Caso seja algo muito simples, não é necessário, mas caso seja preciso pôr à prova a habilidade do personagem de efetuar aquela ação então o jogador deve realizar um teste, para isso ele deve jogar três D6 e somar com os bônus de habilidades e valores dos atributos. Esse resultado será comparado com o valor da dificuldade do desafio, que deverá ser definido antes do rolar dos dados e anunciado para todos os jogadores a fim de evitar acusações de fraude, e se for acima do valor estipulado a ação é eficaz. Alguns desafios são impossíveis de se realizar sozinho, por isso obrigatoriamente precisam da ajuda dos colegas, e para cada pessoa que decide ajudar é somado o valor dos bônus que esse personagem tem no resultado final. Mesmo quando não é impossível ainda assim esse recurso pode ser utilizado para garantir o resultado desejado.

Apesar da sugestão inicial para que as sessões sejam únicas, o sistema permite que as aventuras sejam contínuas, ou seja, os mesmos personagens podem ser reutilizados, assim eles podem ganhar níveis e melhorar suas habilidades com o passar do tempo. O mestre tem liberdade para criar novas regras no sistema para mantê-lo balanceado e acrescentar mais variedade para o desenvolvimento do jogo.

As idades dos personagens são as mesmas que a dos jogadores, e suas características físicas podem ser variadas e até fantásticas, contanto que façam sentido no universo proposto pelo mestre. Os elementos de ficção e os fatos históricos, caso este seja o foco da sessão, devem ser bem diferenciados, pois a ideia é que os alunos aprendam sobre o conteúdo programático escolhido acessando esse conhecimento por meio de uma metodologia lúdica e informal. Devido a simplicidade do sistema ele é voltado para a introdução de novos conteúdos, mas ele pode ser utilizado para cumprir outras funções como revisão ou avaliação.

3.3 A primeira aventura - Expedição às ruínas da Terra

Para testar esse sistema foram chamados três jovens para jogar uma campanha mestrada por esta pesquisadora, todos já tinham conhecimento prévio sobre jogos de RPG. Apesar de ser um grupo diferente do público-alvo original, essa sessão de teste com especialistas, serviu para analisar algumas questões referentes ao balanceamento do jogo, revisão dos elementos inseridos, certificar o tempo mínimo necessário para uma sessão e experimentar uma aventura pensada para o sistema.

A aventura se passa em 200 anos no futuro, os seres humanos migraram para uma base espacial que orbita a Terra, agora inabitável devido a condições ambientais adversas. Nesse universo, viagens no espaço são comuns, ocorrem excursões para a Terra para visita das ruínas,

mas sempre com o equipamento de proteção necessário. Esse tipo de atividade é comum inclusive na unidade de ensino da base. Três alunos, que são os personagens criados pelos jogadores, são escolhidos pela direção da unidade em parceria com um grupo de pesquisa espacial para uma missão: visitar a Terra para recuperar algumas obras de arte deixadas no passado.

A justificativa para essa missão é que as pessoas vivendo na base estão se tornando cada vez mais impessoais e frias, a expectativa é trazer objetos artísticos da antiga Terra para restabelecer o contato dessas pessoas com seu senso de humanidade por meio de uma exibição de arte usando as obras originais. Nesse futuro, as pessoas têm acesso às produções artísticas antigas pela visualização de hologramas de réplicas das obras, que apesar de suprir uma curiosidade, não dialogava tão bem com os espectadores. Já foram enviados alguns drones ao planeta para verificar se ainda há material aproveitável no que restou dos acervos das galerias e museus e foi identificado um museu em bom estado devido aos antigos investimentos de preservação tecnológica aos patrimônios históricos da época. Esse museu se chama *Museu Nacional Honestino Guimarães* e nele há obras de dois artistas que interessam aos organizadores do projeto: Rubem Valentim (1922 - 1991) e Mestre Didi (1917 - 2013). Porém os drones sozinhos não conseguem entrar e coletar os trabalhos.

O objetivo do grupo é entrar nesse museu e levar as obras para a base, para isso eles irão receber trajes especiais para protegê-los das possíveis toxinas no ambiente e um drone de reconhecimento para fazer a patrulha do local e auxiliar na localização. Também é dada a informação de que há alguns anos já não existe registro de vida humana na Terra, levando as pessoas que agora vivem na base a acreditarem que são os únicos sobreviventes da raça humana.

A viagem ocorre por meio de um ônibus espacial sem grandes complicações. Ao pousar na Terra eles se deparam com uma cidade deserta, cheia de entulhos e rochas, a estrutura mais próxima a eles são algumas plataformas destruídas com grandes automóveis sucateados. A frente existe uma área delimitada que poderia ser um campo antigamente, mas agora é só terra e entulho, e um pouco mais a frente o grupo vê uma grande cúpula, que é o museu que eles procuram. Eles caminham até lá e passam por outra estrutura antiga, esta já não mais reconhecível, mas tem grandes vidraças por perto e partes de um letreiro, somente as letras BLTCA NCIAL E BR ainda são reconhecíveis.

O grupo chega no museu, porém está envolto em um escudo magnético ao redor dele que impede o acesso, o que explica sua preservação, apesar de também estar danificado. Enquanto os personagens tentam descobrir como desativar o escudo, eles são cercados por pessoas usando grandes máscaras que chegam até o peito com pinturas em tons terrosos

representando rostos monstruosos. Um dos jogadores, apesar de assustado, toma a iniciativa para alertar a essas pessoas seus objetivos, para que soubessem que não oferecem perigo. Em seguida, dois adultos que estavam no cerco se aproximam e avisam que eles devem ir para casa, que não deixarão nada ser retirado dali, sacando um laser e apontam para o drone para que ele desligue e não informe a base sobre a existência desses remanescentes.

A partir daí os personagens devem interagir com as pessoas ao redor a fim de compreender melhor como as coisas funcionam ali, afinal até onde eles sabiam não existiam mais humanos vivendo na Terra. Com o decorrer dos diálogos e interações, eles descobrem que muitas pessoas foram deixadas para trás no processo de mudança para a base espacial, pois nem todos tiveram acesso a isso e foram esquecidos num planeta hostil. Com o tempo, agora sem o funcionamento das grandes indústrias e a exploração humana, o planeta foi aos poucos se desintoxicando daquilo que adoecia sua atmosfera e as pessoas conseguem viver em subsistência com o que restou.

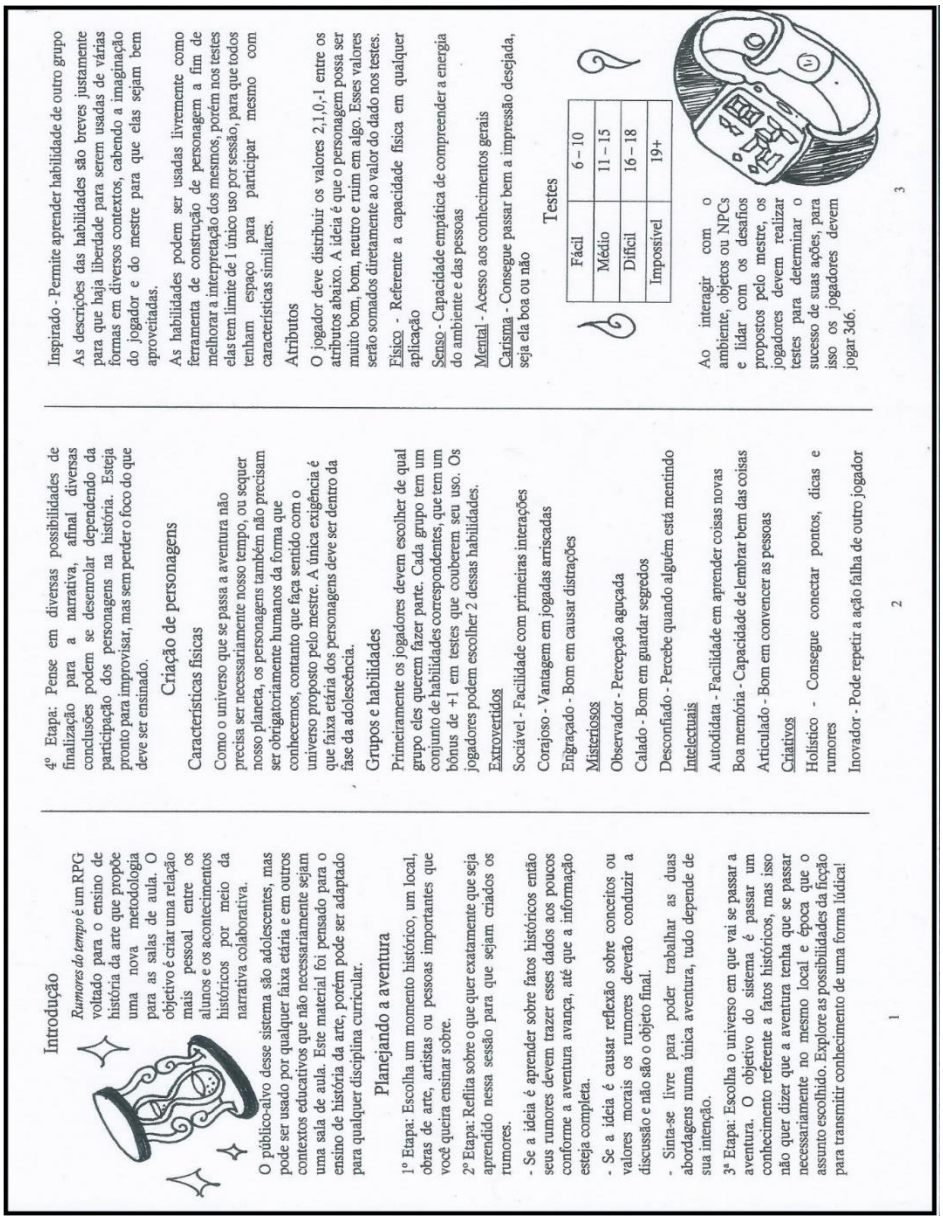
Muitas obras de arte foram deixadas para trás graças a tecnologia de criar réplicas em hologramas, os artesanatos perderam seu valor para aqueles que puderam sair da Terra, mas para os que ficaram a arte e a história dos artistas se tornou mais importante do que nunca, por serem relíquias de tempos antigos. E é por isso que a figura de liderança desse grupo de sobreviventes não quer permitir sequer que os viajantes vejam as obras que eles vieram buscar.

Ao interagir com os NPCs do ambiente, aos poucos eles iam ouvindo os rumores sobre os artistas das obras em questão, como as informações pessoais e descrições de como eram seus trabalhos. Com isso, eles aprenderam sobre a vida e obras dos artistas e foram acumulando essas informações até que poderiam tentar convencer a líder mais uma vez, agora trazendo argumentos baseados naquilo que foi apresentado ao interagir com os NPCs.

O grupo consegue convencer a líder a colaborar com a exploração deles, a solução encontrada para ajudar a todos foi que os personagens deveriam criar réplicas das obras para levarem a base sem interferir no acervo preservado pelos sobreviventes, enquanto em suas futuras expedições em busca de mais relíquias da Terra eles deviam trazer suprimentos e medicação para as pessoas que ainda vivem no planeta.

Nessa aventura, os objetivos eram ensinar sobre a vida e história de Rubem Valentim e Mestre Didi, iniciar uma reflexão moral devido ao contraste de realidade entre os moradores da base e os sobreviventes da Terra, e incentivar o acesso à cultura informando aos jogadores no final da sessão que diversas obras dos artistas citados no jogo estão atualmente sendo expostas no *Museu Nacional Honestino Guimarães,* utilizando elementos das narrativas de ficção em conjunto com acontecimentos do passado e atualidades como recursos de aprendizado.

No geral o sistema funcionou como previsto, porém o tempo da sessão extrapolou planejado, tendo 1 hora e 30 minutos de duração. Como a ideia é usar o sistema para criar aventuras possíveis de serem usadas em sala de aula, algumas reduções devem ser feitas no andamento da história a fim de se encaixarem melhor no tempo disponível em um horário de aula, de forma que a narrativa a ser construída se mantenha no foco do planejamento de conteúdo do professor.



Introdução

Rumores do tempo é um RPG voltado para o ensino de história da arte que propõe uma nova metodologia para as salas de aula. O objetivo é criar uma relação mais pessoal entre os alunos e os acontecimentos históricos por meio da narrativa colaborativa.

O público-alvo desse sistema são adolescentes, mas pode ser usado por qualquer faixa etária e em outros contextos educativos que não necessariamente sejam uma sala de aula. Este material foi pensado para o ensino de história da arte, porém pode ser adaptado para qualquer disciplina curricular.

Planejando a aventura

1º Etapa: Escolha um momento histórico, um local, obras de arte, artistas ou pessoas importantes que você queira ensinar sobre.

2º Etapa: Reflita sobre o que quer exatamente que seja aprendido nessa sessão para que sejam criados os rumores.

- Se a ideia é aprender sobre fatos históricos então seus rumores devem trazer esses dados aos poucos conforme a aventura avança, até que a informação esteja completa.

- Se a ideia é causar reflexão sobre conceitos ou valores morais os rumores deverão conduzir a discussão e não são o objeto final.

- Sinta-se livre para poder trabalhar as duas abordagens numa única aventura, tudo depende de sua intenção.

3ª Etapa: Escolha o universo em que vai se passar a aventura. O objetivo do sistema é passar um conhecimento referente a fatos históricos, mas isso não quer dizer que a aventura tenha que se passar necessariamente no mesmo local e época que o assunto escolhido. Explore as possibilidades da ficção para transmitir conhecimento de uma forma lúdica!

1

4º Etapa: Pense em diversas possibilidades de finalização para a narrativa, afinal diversas conclusões podem se desenrolar dependendo da participação dos personagens na história. Esteja pronto para improvisar, mas sem perder o foco do que deve ser ensinado.

Criação de personagens

Características físicas

Como o universo que se passa a aventura não precisa ser necessariamente nosso tempo, ou sequer nosso planeta, os personagens também não precisam ser obrigatoriamente humanos da forma que conhecemos, contanto que faça sentido com o universo proposto pelo mestre. A única exigência é que faixa etária dos personagens deve ser dentro da fase da adolescência.

Grupos e habilidades

Primeiramente os jogadores devem escolher de qual grupo eles querem fazer parte. Cada grupo tem um conjunto de habilidades correspondentes, que tem um bônus de +1 em testes que couberem seu uso. Os jogadores podem escolher 2 dessas habilidades.

Extrovertidos

Sociável - Facilidade com primeiras interações
Corajoso - Vantagem em jogadas arriscadas
Engraçado - Bom em causar distrações

Misteriosos

Observador - Percepção aguçada
Calado - Bom em guardar segredos
Desconfiado - Percebe quando alguém está mentindo

Intelectuais

Autodidata - Facilidade em aprender coisas novas
Boa memória - Capacidade de lembrar bem das coisas
Articulado - Bom em convencer as pessoas

Criativos

Holístico - Consegue conectar pontos, dicas e rumores
Inovador - Pode repetir a ação falha de outro jogador

2

Inspirado - Permite aprender habilidade de outro grupo

As descrições das habilidades são breves justamente para que haja liberdade para serem usadas de várias formas em diversos contextos, cabendo a imaginação do jogador e do mestre para que elas sejam bem aproveitadas.

As habilidades podem ser usadas livremente como ferramenta de construção de personagem a fim de melhorar a interpretação dos mesmos, porém nos testes elas tem limite de 1 único uso por sessão, para que todos tenham espaço para participar mesmo com características similares.

Atributos

O jogador deve distribuir os valores 2,1,0,-1 entre os atributos abaixo. A ideia é que o personagem possa ser muito bom, bom, neutro e ruim em algo. Esses valores serão somados diretamente ao valor do dado nos testes.

Físico - Referente a capacidade física em qualquer aplicação

Senso - Capacidade empática de compreender a energia do ambiente e das pessoas

Mental - Acesso aos conhecimentos gerais

Carisma - Consegue passar bem a impressão desejada, seja ela boa ou não

Testes

Fácil	6 – 10
Médio	11 – 15
Difícil	16 – 18
Impossível	19+

Ao interagir com o ambiente, objetos ou NPCs e lidar com os desafios propostos pelo mestre, os jogadores devem realizar testes para determinar o sucesso de suas ações, para isso os jogadores devem jogar 3d6.

3

Figura 8. Página 1 do sistema de panfleto Rumores do Tempo, Brasília, 2019.

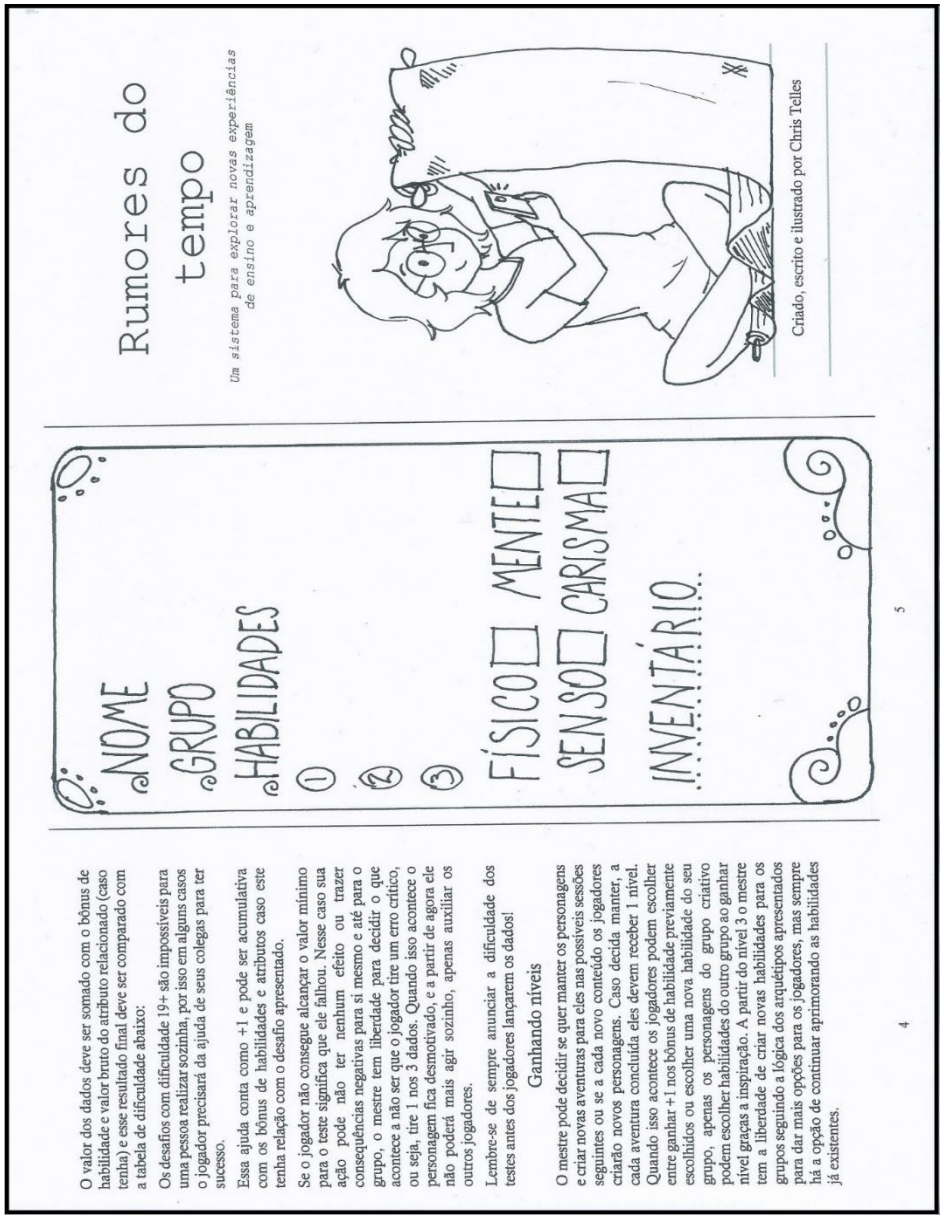


Figura 9. Página 2 do sistema de panfleto Rumores do Tempo. Brasília, 2019.

Conclusão

Propor novas formas de ensino é essencial para o desenvolvimento do professor, buscando recursos didáticos que alcançam além do estudo da teoria, a fim de explorar outras possibilidades pedagógicas além das aulas somente expositivas.

Com o uso de Objetos de Aprendizagem Poéticos muda-se a dinâmica em sala de aula e aplicando o RPG dessa forma é evidenciado que é possível aprender diversos conteúdos e desenvolver competências e habilidades dentro de um jogo colaborativo em grupo. O elemento da interpretação por si só, isolado do contexto do jogo, já faz com que os estudantes se sintam mais envolvidos pelo conteúdo apresentado, devido a experiência de ser parte ativa daquilo que está sendo ensinado, fazendo com que o contato da turma com o conteúdo seja mais fluido e atrativo.

Apesar da oportunidade de poder colocar em prática o sistema criado nesta pesquisa, este não foi o cenário ideal para sua aplicação, logo diversos fatores que podem trazer condições adversas no uso do sistema em sala de aula não foram experimentados, apesar de serem levados em consideração, como questões de tempo, seleção de conteúdo que siga o currículo escolar, a aceitação da turma em participar do jogo, entre outros.

As perspectivas futuras para essa pesquisa são a aplicação efetiva do sistema *Rumores do Tempo* em contextos educativos, assim podendo ser observadas as dificuldades e as vantagens que o uso do RPG proporciona como ferramenta de ensino a fim de manter o OAP em questão em aprimoramento constante. Também faz parte do projeto divulgar e disponibilizar gratuitamente o sistema criado para professores e jogadores de RPG para que se estabeleça um diálogo com as múltiplas experiências e realidades que podem acrescentar ao desenvolvimento do trabalho.

Referências bibliográficas

DIAS, Belidson; FERNÁNDEZ, Tatiana. Objetos de aprendizagem poéticos: Máquinas para construir territórios de subjetivação. **Anpap.** 2015. Disponível em <http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s8/tatiana_fernandez_belidson_dias.pdf>. Acesso em 27 de nov. de 2019

FERNÁNDEZ, Tatiana. Objetos de aprendizagem e o ensino das artes visuais: uma análise. **Medialab**. 2016. Disponível em <https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/tatiana_fernandez.pdf>. Acesso em 27 de nov. de 2019

JUNIOR, Jayme Fernando Araujo Moreira . RPG aplicado ao ensino de artes visuais. **Academia**, 2008. Disponível em <https://www.academia.edu/37282090/RPG_APLICADO_AO_ENSINO_DE_ARTES_VISUAIS>. Acesso em 18 de nov. de 2019

KOEBEL, Adam; LATORRA, Sage. **Dungeon World**. 1 ed. Belo Horizonte, Secular Games, 2013

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; **Brasil Escola**, 2007. Disponível em <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 25 de novembro de 2019

STALENHAG, Simon. **Tales from the loop**. 1 ed. Estocolmo, Free league publishing, 2014

VALÉRIO, Alexandre Schwarzenegger dos Santos. Ensino e imaginação: o uso do RPG como ferramenta didática no livro de história. **UEL**, 2012. Disponível em <http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/ENSINO%20E%20IMAGINACAO%20O%20USO%20DO%20RPG.pdf>. Acesso em 20 de nov. de 2019

WIZARDS RPG TEAM. **Player's handbook 5º edition**. 1 ed. Renton, Wizards of the coast, 2014