

## RPG E A LEITURA DOS CLÁSSICOS

Prof.<sup>a</sup> Ms.<sup>a</sup> Franciela ZAMARIAM (UEL)

A oficina *RPG e a Leitura dos Clássicos* foi pensada com o objetivo de propiciar a professores e aspirantes à profissão um pouco dos resultados sentidos pelos estudantes que participaram de nossa pesquisa de Mestrado<sup>48</sup>: a imersão no círculo mágico da diegese lúdica, baseada no conto “A cartomante”, de Machado de Assis, a qual foi potencializada com diversas imagens coladas na parede, relacionadas à época do conto base de nosso enredo, para criar a ambientação necessária à ativação dos conhecimentos prévios dos participantes.

De fato, ao iniciarmos a oficina diretamente com a sessão de RPG, ao mesmo tempo em que os apresentamos às regras do jogo, os participantes puderem vivenciar os efeitos do lúdico na construção da leitura, facilitando seu entendimento das teorias da afetividade leitora (JOUVE, 2002; PETIT, 2009), do compartilhamento de leituras (COLOMER, 2007), do leitor personagem (BARTHES, 2004) e da leitura como jogo (PICARD, apud JOUVE, 2002), que exploramos na sequência da oficina.

Apesar de o jogo permitir apenas quatro integrantes, mais o mestre, na composição da mesa, não houve perdas aos outros doze participantes da oficina, aproximadamente, os quais observaram a sessão de perto e puderam interagir com as decisões dos colegas de alguma forma.

Seguimos o programa pré-elaborado, com algumas adaptações, conforme vemos na sequência:

### **PARTE I (15 MIN.) - O QUE É RPG E COMO JOGÁ-LO:**

- Origem e significado;
- Regras básicas do RPG: sistema de pontuação;
- Usos dos dados (D4, D6 e D8);

---

<sup>48</sup> Cartas à Mesa: o ensino da leitura literária *através* do RPG: dissertação apresentada ao programa de Mestrado em Estudos da Linguagem (UEL).

---

- Objetivos e desafios no “círculo mágico”.

## **PARTE II (30 MIN.) - VAMOS JOGAR?**

- Parte da campanha com 4 participantes, exemplificando a todos o funcionamento do jogo.

## **PARTE III (15 MIN.) - BREVE EXPOSIÇÃO DAS TEORIAS QUE EMBASAM O JOGO DE REPRESENTAÇÃO COMO PROPOSTA PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES:**

- Leitura como jogo (PICARD, *apud* JOUVE, 2002);
- *Playing e game* (envolvimento e regramento) na relação leitor-leitura (JOUVE, 2002);
- Categorização dos jogos, nas quais RPG e leitura se encaixam: *alea, mimicry, ilinx e agôn* (CAILLOIS, 1990);
- O “leitor real” (PICARD, *apud* JOUVE, 2002) e o “leitor personagem”/ texto-leitura (BARTHES, 2004) no “círculo mágico” (HUIZINGA, 2000);
- Compartilhamento (COLOMER, 2009) e subjetividade (PETIT, 2009; JOUVE, 2002): as leituras individuais que florescem da partilha de interpretações.

## **PARTE IV (30 MIN.) - COMO PRODUZIR UM RPG A PARTIR DE UMA OBRA CLÁSSICA:**

- RPG como leitura introdutória da obra, mas com vistas à leitura crítica (leitor personagem);
- Importância da formação leitora do professor;
- Produção das fichas de personagens a partir da narrativa clássica. Atribuição de pontos às Características e Perícias;
- O livro do Mestre: captação da literariedade;



- 
- “Flexibilização relativa” dos caminhos de leitura no jogo: cartas dos jogadores;
  - Ambientação como ponte para a abstração.

Os dois primeiros momentos foram realizados de forma integrada, pois, como dissemos no início, explicitamos as regras enquanto jogávamos, para tornar as atividades mais dinâmicas. Durante a campanha, que não chegou ao fim e durou cerca de 40 min., os jogadores representaram os papéis que escolheram com maestria e, mesmo já conhecendo o enredo original, conseguiram tomar decisões criativas e coesas com as ações dos colegas e das indicações do mestre.

No momento subsequente da oficina, aliamos a teoria a algumas dicas de como produzir um RPG baseado em uma obra clássica, unindo a Parte III à Parte IV do programa. Na ocasião, resgatamos as ações e reações dos jogadores, para explicar o funcionamento da leitura durante o jogo e os efeitos deste na possível leitura do texto original, embasando essas análises nas teorias anteriormente anunciadas.

A participação de todos na discussão foi muito profícua, com o levantamento das dificuldades no ensino da leitura literária, alguns obstáculos na aplicação do método exposto, na escola pública, e trocas de experiências, com sugestões de trabalho: todos elementos muito valiosos para o trato da literatura em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. O rumor da língua. Tradução de Andréa Stahel M. da Silva. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

COLOMER, Teresa. Andar entre livros: a leitura literária na escola. São Paulo: Global, 2007.

JOUBE, Vincent. A leitura. Tradução de Brigitte Hervot. São Paulo: UNESP, 2002.

PETIT, Michèle. Os jovens e a leitura: uma nova perspectiva. Tradução de Celina Olga de Souza. São Paulo: Editora 34, 2009.

