

RPG E A CONSTRUÇÃO DE NARRATIVAS: EXPLORANDO A FANTASIA

Fernanda Amaral Parreiras, Jermayne da Silva Souza Nunes (estudantes e autoras)

Renata Amaral de Matos Rocha (autora e orientadora)

Lauro Barbuda Matos Ferreira de Conceição (autor e co-orientador)
Escola de Educação Básica e Profissional - Centro Pedagógico – UFMG

Av. Antônio Carlos, 6627 - Campus Pampulha - Belo Horizonte, MG - CEP 31.270-901

reamaral.teixeira@gmail.com

Resumo:

Este artigo tem como intuito mostrar como o RPG pode ser usado como ferramenta didático-pedagógica interdisciplinar. Trata-se de um trabalho desenvolvido com alunos dos sétimos, oitavos e nonos anos do terceiro ciclo do ensino fundamental, do Centro pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais. Com o desenvolvimento do trabalho intitulado “RPG e a construção de narrativas – explorando a fantasia”, em formato de GTD – Grupo de trabalho diferenciado, conduzimos os estudantes a um “mergulho” na realidade do RPG, a fim de terem contato com elementos relacionados ao jogo e, também, relacionados à geografia, no que tange à construção e leitura de mapas, e à língua portuguesa, no que se refere à construção de textos narrativos. Os estudantes desenvolveram habilidades relacionadas a essas duas áreas do conhecimento de modo divertido e envolvente. Com a realização do jogo, dada as suas múltiplas potencialidades, também focalizamos a importância do trabalho em equipe e incentivamos a leitura de histórias clássicas do universo de fantasia medieval, para fundamentar a construção das narrativas.

Palavras-chave: RPG, Jogo, Narrativas, Fantasia.

INTRODUÇÃO

O RPG (Role-Playing Game) consiste basicamente na criação de uma narrativa, na qual os jogadores criam e interpretam personagens, unindo elementos das famosas histórias criadas por JRR Tolkien, autor do best seller “O senhor dos Anéis”, e de outras histórias míticas, levando seus jogadores a participarem de desafiadoras aventuras imaginárias. Esse tipo de jogo tem a capacidade de estimular a criatividade dos seus participantes, possuindo o potencial de, através do exercício da fantasia, agir positivamente no desenvolvimento mental e social dos jovens.

O trabalho intitulado “RPG e a Construção de Narrativas – explorando a fantasia” foi desenvolvido com os estudantes, adolescente entre 13 aos 15 anos, do 3º ciclo de formação humana, último módulo do ensino fundamental. O objetivo do trabalho foi ensinar aos discentes o funcionamento e estrutura do RPG, a fim de usarmos o jogo como ferramenta didático-pedagógica. Nesta perspectiva, o jogo foi utilizado como instrumento para explorar a criativi-

dade, estimular o trabalho em equipe e, também, para desenvolver habilidades relacionadas à leitura de mapas e à produção de textos narrativos, os quais foram publicados em um blog.

Inicialmente, os estudantes foram introduzidos no mundo dos RPG's, para conhecer o jogo, seus estilos mais famosos, suas estruturas, suas regras, raças e classes de personagens etc. Em um segundo momento, foi criado, juntamente com os alunos, os roteiros de aventura, os personagens, os cenários e mapas que orientaram as jornadas. Na sequência, o jogo teve efetivamente seu início. A partir desse momento, as narrativas foram ganhando vida, por meio dos elementos concretos do jogo RPG.

Nesta perspectiva, buscamos trabalhar a construção de narrativas escritas para realização dos jogos, de forma dinâmica e lúdica, o que propiciou bastante engajamento e desenvolvimento dos estudantes, tanto no âmbito do jogo quanto no da leitura e criação dos mapas e textos narrativos.

Acreditamos que o jogo elaborado tem se constituído em uma estratégia pedagógica em que os alunos se implicam e são implicados em seu processo de pensar, de elaborar novos sentidos, de conhecer e de agir criticamente.

O que é o RPG?

O RPG é um tipo de jogo de tabuleiro criado por Gary Gygax e Dave Arneson, em 1974, ambos estudantes da Universidade de Minnesota nos Estados Unidos. Os dois criadores eram jogadores do famoso jogo de estratégia chamado “War” e eram fãs dos livros de fantasia medieval “O Hobbit” e a trilogia “O Senhor dos Anéis”, escritos por J.R.R. Tolkien. Inspirados pelas obras de Tolkien e pelos jogos de guerra de tabuleiro, eles criaram o primeiro RPG, no qual, ao invés do jogador controlar exércitos, como no jogo “War”, ele controlava apenas um herói.

O RPG é um jogo colaborativo, no qual cada participante assume o papel de um personagem e, juntamente com o “mestre” do jogo, cria narrativas fantásticas, seguindo os livros de regras escolhidos previamente. Depois da criação do primeiro RPG, vários outros sistemas de regras foram surgindo, uns mais complexos, outros mais simplificados. A partir da escolha de qual sistema seguir, os jogadores são guiados por uma aventura escolhida pelo mestre, na qual as vivências e escolhas dos personagens vão moldando a história e influenciando nos acontecimentos finais da trama.

Um ponto importante a ser destacado no RPG é que os jogadores não apenas jogam, eles devem também interpretar o seu personagem, ou seja, eles devem pensar como o personagem, falar como o personagem, transformando um simples jogo em uma verdadeira atuação, o que torna o jogo mais realista e imersivo, estimulando ainda mais a imaginação e a criatividade dos seus jogadores. No livro “Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games”, Schick (1991, p. 10) diz que:

“A tomada de decisões dos jogadores impulsiona a história e o resultado varia dependendo daquilo que os jogadores fizerem. É mais uma maneira pela qual os RPGs diferem do teatro. Numa peça, os atores interpretam as falas como estas foram escritas; num role-playing game, os atores inventam a história de improviso”. (SCHICK, 1991, p. 10).

Nesta perspectiva, podemos perceber como a história nunca está totalmente pronta, por mais que seja previamente escolhida pelo mestre do jogo. Ela se transforma de acordo com as atitudes realizadas pelos heróis, por meio das quais cada jogador pode tomar a atitude que achar mais interessante para seu personagem, criando-se assim, a história.

As narrativas criadas são chamadas de aventuras, consistindo em uma narrativa com início, meio e fim. Caso uma aventura chegue ao seu final e o mestre e jogadores decidam começar outra com os mesmos personagens, dá-se o nome de campanha. Campanhas em RPG podem chegar a durar semanas ou até meses.

As técnicas do jogo:

Como dito anteriormente, existem diversos sistemas e formas de se jogar RPG. O sistema original “Dungeons & Dragons” sofreu diversas reformulações com o passar do tempo, ganhando versões atualizadas, sendo a mais atual denominada Dungeons & Dragons 5.0.

De versão para versão, regras foram mudadas, personagens, classes, raças, inimigos e monstros foram incluídos, fazendo com que o jogo não ficasse estagnado, dando sempre uma nova cara ao estilo do jogo.

Inicialmente, o jogo consiste na criação dos personagens. Cada jogador escolhe uma classe para seu herói. Entre elas, é possível encontrar diversas “profissões” conhecidas das histórias de fantasias, tais como, guerreiro, mago, ladrão, clérigo, arqueiro. No âmbito dessas classes, existem especialidades, como mago de fogo, guerreiro paladino, sendo tudo definido pelo jogador, durante a criação do seu herói.

Depois de definida a classe que o jogador irá viver a aventura, os jogadores distribuem os pontos de atributo para seu herói. Os atributos são divididos em atributos físicos e atributos mentais. Na maioria dos sistemas de RPG, os atributos são: i. físicos: força, constituição, destreza e agilidade; ii. mentais: inteligência, força de vontade, percepção e carisma. Os jogadores começam com uma quantidade de pontos definidos pelo sistema de jogo escolhido e distribuem esses valores dentro dos atributos, de acordo com o que julga ser mais importante. Por exemplo, no RPG, as magias são influenciadas pelo atributo da inteligência, ou seja, caso o jogador escolha jogar com um mago, provavelmente, aquele irá focar uma quantidade maior de pontos de atributo na inteligência ao invés de força. Já um guerreiro, provavelmente, irá gastar mais pontos em força ou destreza. Após a atribuição dos pontos, os jogadores devem escolher entre diversas vantagens e desvantagens para o seu personagem. Estas características irão influenciar o personagem em diversas situações do jogo. Algumas dessas características são: fobias, códigos de honra, ganancia, distração, megalomania, boa fama, genialidade, aparência inofensiva, entre outras. O mestre define quantas vantagens e desvantagens os jogadores devem atribuir ao seu personagem, dando uma maior identidade a cada herói. Após estas etapas, a ficha do personagem está pronta, assim, o mestre pode dar início a aventura.

Grande parte do que acontece no RPG é definido por dados. Existem diversos dados disponíveis para jogar, mas os mais comuns são os dados de 4, 6, 8, 12 e 20 lados. São com esses dados que o jogador define a quantidade de pontos de dano que um ataque do herói irá infligir em um inimigo ou também se ele foi bem ou malsucedido em uma ação. Um exemplo típico é este: um herói pode usar um teste de percepção para saber se tem algo no cenário que não foi descrito pelo mestre ou que tenha passado despercebido pelos jogadores. O mestre define o nível de dificuldade para ser bem-sucedido na ação, definindo qual valor o jogador deverá tirar no dado para “perceber” algo no cenário. Caso o jogador seja bem-sucedido, o herói pode encontrar um item valioso no cenário; caso fracasse, esse item ficará para trás. Os dados estão presentes durante todo o jogo, sendo utilizados em praticamente todos os momentos.

Existem várias outras regras no RPG que são descritas em livros, e que deixam o jogo muito complexo, sendo necessário um certo estudo por parte de seus participantes. Jogadores iniciantes geralmente têm um pouco de dificuldade para assimilar todas essas regras, mas, com o tempo, tudo é assimilado e torna-se natural e intuitivo.

É praticamente impossível descrever todas as regras do RPG neste artigo. Por isso, ressaltamos que tudo que foi descrito acima é apenas uma visão ampla de um jogo que possui inúmeros detalhes que deixam o jogo ainda mais único e complexo.

Peças do jogo e suas funções:

Em um jogo tradicional de RPG são necessários alguns instrumentos para se ter uma experiência mais completa de jogo. Entre os instrumentos mais importantes podemos destacar o uso das miniaturas, mapa, grid de batalha, dados, livros do mestre, livros de monstros e livro do jogador.

As miniaturas são as representações dos personagens, sendo usadas no grid de batalha para representar o posicionamento de cada herói no ambiente. São com as miniaturas que os heróis se deslocam pelo cenário durante uma batalha, tendo em vista que, em uma batalha, o herói pode se deslocar para ter um melhor posicionamento e evitar os ataques do adversário ou utilizar de uma estratégia de batalha com os companheiros. Geralmente, as miniaturas possuem um valor elevado no mercado e um bom recurso que pode ser utilizado é a impressão de miniaturas em papel, tornando-as de baixo custo, sem perder o efeito.

Figura 1: Miniaturas de personagens.



Fonte: <https://www.bucaneirosjogos.com.br/fog-tropa-humanos> - acesso: 09/09/2017.

O mapa é o instrumento utilizado para dar uma noção espacial de onde os jogadores estão localizados, criando uma maior ambientação ao jogo, imersividade e complementando a

história. Mapas geralmente são feitos a mão pelo mestre ou utilizando-se sites, como o inkarnate.com, que oferece uma ferramenta que possibilita a criação de mapas com riqueza de detalhes.

Figura 2: Mapa criado pelos autores do trabalho.



Fonte: ferramenta disponível no site: inkarnate.com.

O grid de batalha pode ser descrito como uma espécie de mapa, mas agora com uma visão mais aproximada, e é nele que as miniaturas entram em ação, simulando as batalhas e os caminhos por onde os personagens irão viver suas aventuras. Geralmente, o grid é quadriculado e cada quadrado representa um metro na vida real.

Figura 3: Exemplo de grid.



Fonte: <https://goo.gl/BzzpsG> - acesso em 09/09/17.

Como dito anteriormente, os dados são instrumentos utilizados para fazer os testes presentes no RPG, assim como os ataques que os jogadores e inimigos por ventura tiverem que realizar, pois jogos deste gênero possuem um caráter quantitativo, como descreve Schick (1991. p. 10): “*As habilidades dos personagens e a resolução das ações têm de ser definidas em termos de números ou quantidades que podem ser manipulados de acordo com certas regras*”.

Figura 4: Dados mais comuns para uso em partidas de RPG.



Fonte: acervo dos autores.

Os livros disponíveis no RPG são utilizados para guiar tanto o mestre do jogo quanto os jogadores. São nos livros que se podem encontrar informações sobre as regras de jogo, informações sobre personagens, inimigos, classes, raças, equipamentos em geral, itens. É de extrema importância a utilização destes livros, tendo em vista que devido a quantidade de regras e informações que o jogo possui, dificilmente alguém conseguiria decorá-las. O mestre e os jogadores podem consultar os livros a qualquer momento durante a partida, caso alguma dúvida surja durante o jogo.

Figura 5: Livro do mestre, monstros e jogador.



Fonte: <https://www.clasf.com.br/q/livro-rpg/> - acesso: 20/09/17.

O RPG como estratégias didático-pedagógica:

No Brasil, a partir das Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental (1998), temos buscado, cada vez mais, desenvolver práticas didático-pedagógicas que favoreçam o diálogo entre professores e educandos, visando a formação de sujeitos mais críticos, reflexivos e autônomos, que percebam o conhecimento como um todo, de modo teórico-prático e significativo.

Nesta busca, temos pensado em estratégias didático-pedagógicas sob uma concepção dialógica e interacionista (BRONCKART, 1999, FREIRE, 1996), que prevê a participação ativa do professor e do aluno na construção do conhecimento. Conjuntamente, eles criam e participam de situações que conduzem ao exercício efetivo de investigação, problematização e resolução das situações vivenciadas. Acreditamos que, com base no diálogo e na interação entre educador e educando, e na participação ativa do professor e do aluno, as estratégias didático-pedagógicas estimulam a construção de conhecimento por meio da reflexão e da criticidade.

A partir desse entendimento, percebermos que a inserção de jogos no ambiente educacional pode se configurar como um facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Definido como uma ação livre, vivida em uma ordem fictícia e situada além da vida corrente, o jogo, por meio do lúdico e do prazer, pode se constituir em uma estratégia dialógica, de construção conjunta de conhecimentos, de criação de ambientes desafiadores e reflexivos, que

viabilizem o desenvolvimento da autonomia e de habilidades que podem contribuir para uma melhor apropriação de conteúdos.

Ao considerar essas potencialidades do uso de jogos no contexto educacional, decidimos usar o Role Playing Game (RPG) como estratégia didático-pedagógica para explorar a criatividade, estimular o trabalho em equipe e, também, para desenvolver habilidades relacionadas à leitura de mapas e à produção de textos narrativos escritos pelos nossos estudantes do 3º ciclo de formação humana do ensino fundamental, do CP-UFMG.

Segundo Macedo (1993): “[...] jogos de regras e de construção são essencialmente férteis no sentido de criarem um contexto de observação e diálogo – dentro dos limites da criança – sobre processos de pensar e de construir conhecimento”. Desta forma, o aluno tem a oportunidade de visualizar a “utilidade” dessas informações, não as tendo mais como algo abstrato e mecânico de uma cópia da lousa. Informações adquiridas em situações-problema têm maior possibilidade de tornar-se significativas para o indivíduo e, dessa forma, transformar-se em um conhecimento adquirido (MACEDO; PASSOS; PETTY, 2000).

Em síntese, usar o RPG em sala de aula é ter um recurso a mais para o processo de ensino-aprendizagem, que visa uma estimulação ampla dos potenciais cognitivos e afetivos dos alunos (MARCATTO, 1996; RIYIS, 2004).

O RPG e a construção de narrativas:

Neste trabalho, estamos usando a definição de jogos apresentada por Koster (2004), para quem o jogo, em sua essência, é tudo aquilo que desafia a mente. Um bom jogo prende a atenção do jogador que busca, em última análise, entender como ele funciona e o que fazer para que os padrões apresentados pelo jogo sejam padrões considerados bem-sucedidos. Quando um jogador domina o funcionamento do jogo, esse instrumento passa a se tornar enfadonho, por carecer de estímulos.

A essa noção de jogo, aliamos a noção de narrativa, a qual estamos assumimos como uma forma textual de contar uma história por meio de um narrador, personagem(ns), tempo, espaço e enredo. Esse último, constituindo-se por pontos de vista, conflitos e desfecho; utilizando-se ou não de imagens, tal como observado na literatura, no cinema, na televisão, no RPG, no videogame, entre outros. A articulação de todos esses elementos precisar constituir uma unidade de ação, situada em um tempo e lugar, e desenvolvendo-se através da relação de

causa e efeito, como coloca Coelho, 2002. O RPG, por ser uma forma de narrativa de grande ação, partilha, com essa tipologia textual, dos mesmos componentes. Portanto, é esta partilha o elo entre RPG e a construção de narrativas, tal como propomos.

A proposta de trabalho: GTD – RPG, explorando a fantasia.

O Grupo de trabalho diferenciado – GTD é uma disciplina em um formato diferenciado, pois focaliza temas transversais como fomento para o ensino-aprendizado de algum conteúdo. Além disso, é realizado em formato de oficina, com um número reduzido de alunos, de anos escolares diferentes.

Nesta perspectiva, o GTD – RPG, explorando a fantasia foi proposto aos estudantes do 3º ciclo do CP com a intenção oportunizar aos alunos uma abordagem diferenciada de temas relacionados à geografia e à língua portuguesa, respetivamente, leitura e construção de mapas e produção de textos narrativos.

Logisticamente, o referido GTD foi organizado da seguinte maneira: três turmas com uma média de 15 alunos em cada. Cada turma foi dividida em três grupos, com cinco alunos cada. Um desses estudantes assumiu a função de “mestrar” o jogo; os outros quatro assumiram o papel de personagens, os quais efetivamente iriam interagir por meio da narrativa criada pelo mestre. O mestre era responsável por escrever a narrativa, contando com a contribuição dos companheiros de grupo, para que a história fosse efetivamente vivenciada. Após o jogo, as narrativas foram publicadas em um blog criado pelo monitor-professor, para socialização e divulgação das aventuras criadas por cada grupo.

OBJETIVOS:

Com o desenvolvimento deste trabalho, objetivamos estimular o interesse dos alunos pela criação de narrativas, com inspiração na literatura de fantasia clássica, através da indicação de contos, livros e filmes do gênero.

O trabalho perpassa, também, o campo da geografia, pois os discentes é que cartografaram o ambiente onde a história se passava, descreveram os ambientes e paisagens típicos dos livros de fantasia. Isso porque, no RPG, o mestre deve descrever as paisagens de uma forma que dê uma noção de como é o lugar onde a aventura está sendo vivida, em detalhes, o

que se torna um fator de grande imersividade dos estudantes frente ao conteúdo geográfico e assegura uma melhor experiência de jogo.

O cenário da aventura é um local imaginado e estabelecido primeiramente na oralidade, com a narração do mestre e a interação dos jogadores. Depois, materializa-se na forma escrita, possuindo características próprias, inspiradas nos aspectos da literatura clássica do gênero.

A iniciativa é, portanto, mais uma maneira de demonstrar que a leitura e a criação de narrativas são instrumentos de conhecimento abrangente, seja ela na forma de um livro literário ou na forma de um jogo de RPG, entre outras possibilidades.

METODOLOGIA E PRÁTICA

Inicialmente, as quatro primeiras aulas tiveram um caráter expositivo, introduzindo os alunos no mundo do RPG. Na primeira aula, foi feita uma dinâmica com os estudantes, a partir da exibição de um trecho do filme *O Senhor dos Anéis*. Nesse trecho, ocorria uma emboscada e os heróis lutavam com dezenas de inimigos. Após a exibição, foi proposto aos discentes que reinterpretaassem a cena, em uma batalha contra alguns inimigos que o monitor-professor interpretaria. Esta dinâmica visou apresentar uma situação de batalha em uma partida de RPG, como forma de um contato inicial dos estudantes com o estilo de jogo.

Na segunda aula, foi feito um apanhado do que é o RPG, detalhando suas origens, inspirações, os estilos de jogos, entre outras curiosidades sobre o jogo. Na terceira aula, foram explicadas as regras gerais do RPG, de uma forma simplificada, devido ao tempo disponível e faixa etária dos estudantes, bem como carga-horária do GTD. Todas as regras do RPG foram criadas pelo monitor-professor, com base nas regras originais do sistema clássico Dungeons & Dragons. Essas regras foram apresentadas aos discentes de modo expositivo.

A quarta aula foi direcionada aos alunos que teriam a função de mestre. Utilizando-se de alguns vídeos disponíveis no Youtube, os alunos tiveram contato com canais direcionados aos fãs de RPG. Esses vídeos continham dicas de como contar a narrativa para os jogadores, além de exemplos de partidas, para que os alunos internalizassem o modo como pode ser uma partida narrada e como eram feitas as interações dos jogadores via narrativa. Para essas aulas, foram utilizados os canais do Youtube denominados Game Chinchila e Formação Fireball.

No quinto dia de GTD, foi feita a escolha dos mestres, três alunos demonstram interesse em serem os mestres. Em seguida, esses mestres auxiliaram os jogadores na elaboração das fichas de cada personagem. Cada jogador escolheu suas classes, definiu seus pontos de atributos, vantagens e desvantagens. Desta aula em diante, os estudantes iniciaram efetivamente o jogo.

Quando os jogos começaram, os jogadores e o mestre apresentaram muitas dificuldades acerca da assimilação de algumas regras. Isso já era esperado, dada complexidade que existe por trás do RPG, mesmo tendo sido feitas todas as adaptações para melhor compreensão dos alunos.

Frente a esse percalço, foi proposto aos alunos que, caso eles não concordassem com alguma regra, ela poderia ser alterada, e que poderiam ser adicionadas novas regras. Esse procedimento fundamenta-se na sugestão de Hagen (1994, p. 69) aos jogadores: “Ultrapasse as regras: as regras foram feitas para manter os jogadores nos trilhos. Se a sua imaginação for superior às regras, então, ultrapasse-as”. Após esses ajustes, os jogadores conseguiram seguir com o jogo, sem maiores problemas.

No decorrer das partidas de RPG, a animação e engajamento dos estudantes-jogadores era visível. A maioria dos mestres conseguiu executar sua função com desenvoltura, criando histórias coerentes, coesas, criativas, com foco e articulação entre as batalhas.

Figura 6: GTD – RPG – Explorando a fantasia.



Fonte: acervo dos autores.

No encontro final, os jogadores e mestres deram suas opiniões sobre o RPG e sobre o GTD em si. Os jogadores disseram que, com o passar do tempo e ganho de experiência de jogo, as estratégias utilizadas para resolver os problemas foram mudando, tornando-se mais complexas e interessantes. Além disso, a ideia de competição, mesmo esse não sendo o foco do RPG, foi se diluindo, e os jogadores foram colocando mais foco nas aventuras a serem vividas. Isso porque os estudantes perceberam que, no RPG, não há vencedor, como confirma Marcatto (1996, p. 15) em:

“Nesse jogo não há vencedor, a cooperação vale mais que a competição, pois muitas vezes é preciso o trabalho de equipe para se chegar ao fim ou continuar a aventura. É assim que o RPG facilita a interação e socializa os jogadores”.

Os estudantes relataram que, com o passar do jogo, perceberam que a cooperação era mais benéfica para seus personagens. Assim, foram assimilando a verdadeira intenção do jogo. Já os mestres conseguiram melhorar sua capacidade de criar as bases da narrativa, e mostraram maior interesse pelo gênero literário estudado.

Desta forma, é notável como o GTD conseguiu cumprir seus objetivos, trazendo uma forma diferente de abordar uma literatura riquíssima, de explorar os mapas e de desenvolver habilidades para o trabalho em equipe. Esse resultado confirma a eficácia do uso do RPG como estratégia pedagógica, passível de unir vários pontos relacionados à formação dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O RPG é um jogo de representação, definido como uma atividade cooperativa, na qual um grupo de jogadores, guiado por um mestre, que coordena e narra o jogo, cria uma história coletivamente, sob a forma oral, escrita ou animada. Trata-se de uma narrativa interativa, episódica e participativa. Esse formato de jogo favorece a construção de metáforas e representações imaginárias que podem conduzir à liberdade, ao estímulo à indagação, ao diálogo entre diferentes saberes e ao exercício da recriação, por parte dos estudantes.

A utilização do RPG como estratégia pedagógica visa favorecer aos alunos vivências metafóricas de situações-problema, desperta os discentes para a leitura e para a produção de texto, desenvolve habilidades de leitura e construção de mapas e, também, desenvolve habili-

dade de trabalho em equipe. Desta forma, acreditamos, também, que tal vivência pode favorecer o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico-reflexivo do estudante, possibilitando a construção do saber com naturalidade e funcionalidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEAUGRANDE, Robert-Alain de. *New foundations for a science of text and discourse: cognition, communication, and the freedom of access do knowledge and society*. Norwood: Ablex publishing corporation, 1997.

BEAUGRANDE, Robert-Alain de, DRESSLER, Wolfgang U. *Introduction to text linguistics*. Londres, Longman, 1981.

BRONCKART, Jean-Paul. *Atividade de Linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo*. Tradução de Anna Rachel Machado. São Paulo: Educ, 1999.

COSTA VAL, Maria da Graça. *Redação e textualidade*. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

DIONISIO, Angela Paiva, MACHADO, Anna Rachel, BEZERRA, Maria Auxiliadora (orgs). *Gêneros textuais e ensino*. São Paulo: Parábola, 2010.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HAGEN, M. H., et alli. *A busca espiritual*. In: BRIDGES, B.; et alli. *Lobisomem: guia dos jogadores*. São Paulo: Devir, 1997.

KOCH, I. Villaça, ELIAS, Vanda Maria. *Ler e compreender: os sentidos do texto*. 2 ed. SP: Contexto, 2008.

----- . *Ler e escrever: estratégias de produção textual*. São Paulo: Contexto, 2009.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do Quadro*. São Paulo: Edição do autor, 1996.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Gêneros textuais: definição e funcionalidade*. In. DIONÍSIO, A. P. MACHADO, A. R. BEZERRA, M. A. (orgs). *Gêneros textuais & ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

NASCIMENTO, Milton, OLIVEIRA, Marco Antônio. *Texto e hipertexto: referência e rede no processamento discursivo*. In: *Sentido e significação*. São Paulo: Contexto, 2004, p.285-299.

ORLANDI, Eni. *Discurso e leitura*. São Paulo: Cortez, 1988.

SCHICK, L. *Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games*. Prometheus Books, Buffalo, N.Y., 1991.