

RESUMO EXPANDIDO

OFICINA DE ESCRITA CRIATIVA POR MEIO DO GAME RPG: 2ª VERSÃO

PEDRO AUGUSTO CARNEIRO PORTO¹

ANA CRISTINA TEIXEIRA DE BRITO CARVALHO²

RESUMO: O presente projeto *Oficina de escrita criativa por meio do game RPG: 2ª versão* tem por finalidade aperfeiçoar a leitura e produção escrita criativa de jovens e adultos de Balsas — MA a partir de estratégias que funcionam sob os mesmos princípios do game RPG. O projeto parte também da metodologia proposta por Graça Paulino e Rildo Cosson (2024). Como teorias que fundamentam a proposta, recorre-se à Narratologia, que estuda a narrativa independente do seu suporte, à Estética da recepção, que valoriza a subjetividade na compreensão textual, além dos conceitos de Multiletramento, de Roxane Rojo e Leitura de mundo, de Paulo Freire. A ideia que perpassa todo o projeto é que se possa avançar além da leitura que apenas decodifica, aliando-se o entendimento de mundo à compreensão e produção textual. Assim, o presente projeto visa estimular o prazer da leitura, da escrita e da interpretação, além de incentivar o posicionamento crítico por meio dos princípios do game RPG. A versão anterior apontou impactos positivos no engajamento e motivação dos alunos, no desenvolvimento da criatividade, na melhoria da composição estrutural textual; no aprimoramento da correção gramatical, entre outros.

Palavras-chave: Letramento literário; Escrita criativa; tecnologias digitais; RPG.

ABSTRACT: This project, "Creative Writing Workshop through RPG Game: 2nd Version," specifically aims to improve the reading and creative writing skills of young people and adults in Balsas, Maranhão, using strategies that operate under the same principles as the RPG game. The project also draws on the methodology proposed by Graça Paulino and Rildo Cosson (2024). The theories underpinning the proposal include Narratology, which studies narrative regardless of its medium, Reception Aesthetics, which values subjectivity in textual comprehension, as well as the concepts of Multiliteracy, by Roxane Rojo, and World Reading, by Paulo Freire. The idea that runs throughout the project is to move beyond reading that merely decodes, combining understanding of the world with textual comprehension and production. Thus, this project aims to stimulate the pleasure of reading, writing, and interpretation, as well as encourage critical thinking through the principles of the RPG game. The previous version showed positive results in student engagement and motivation, in the development of creativity, and in the improvement of textual structural composition. without improving the correct grass, among other things.

Keywords: Literary literacy; Creative writing; Digital technologies; RPG

1-Introdução

A leitura e a escrita são hábitos fundamentais para a construção do conhecimento e desenvolvimento do pensamento crítico, ambos estão interligados e, se praticados, transformam mentes. Nesse contexto, o projeto Oficina de escrita criativa a partir do game RPG: 2ª versão, visa aprimorar a leitura e escrita de jovens e adultos da cidade de Balsas, utilizando os princípios do game RPG, tornando tanto a leitura quanto a escrita algo leve e divertido. O termo Roleplaying Game ou RPG significa jogo de interpretação de papéis, ou seja, é um jogo onde os participantes interpretam seus personagens e criam narrativas que giram em torno de um enredo (história). A partir desse enredo e de outros elementos como: personagens, cenários, narrador, tempo etc., acontece a construção e desenvolvimento da narrativa. O uso do RPG como uma estratégia de ensino afeta positivamente a criatividade dos participantes, permitindo um amplo campo de criação tendo em vista as infinitas possibilidades a serem exploradas, consequentemente refletindo em uma escrita mais rica. Dentre as características do Roleplaying Game a conexão entre um conceito criativo e a escrita torna-se algo chamativo e motivador, estimulando as habilidades dos participantes na criação de narrativas.

A leitura é um hábito inovador pois está diretamente ligada no campo da imaginação e da criação, permitindo aos leitores que viagem em um mundo de possibilidades, trazendo reflexão, compreensão e dedução. Através de pontos como esses a leitura nos permite explorar o mundo a nossa volta, nos capacitando a sermos pessoas mais críticas. A literatura provoca não apenas o desejo estético, mas também insere o leitor em contextos históricos, sociais e culturais, como observa Schollhammer. Além disso, Rildo Cosson (2014) e Graça Paulino (1988) reforçam que ler e escrever são atos dialógicos que conectam o eu ao outro, destacando que o letramento literário vai além da decodificação, envolvendo a capacidade de significar e ressignificar o texto.

2-Metodologia

O projeto Oficina de escrita criativa a partir do game RPG é composto por sete fases, criadas para auxiliar e guiar os participantes na criação das narrativas. Elas oferecem a motivação inicial, entregando as ferramentas necessárias para a exploração da criatividade. São elas:

Fase 1: recurso motivador

Fase 2: reconhecimento dos elementos de composição da narrativa

Fase 3: criação do roteiro de escrita

Fase 4: desenvolvimento do texto ficcional

Fase 5: Revisão textual

Fase 6: Reescrita textual

Fase 7: leitura e compartilhamento do texto

3-Referencial Teórico

Roleplaying Game, mais conhecido como RPG, surgiu no início da década de 1970 com Gary Gygax e Dave Arneson, como uma evolução dos jogos de estratégia para uma experiência mais interativa e imaginativa (VASQUES, 2008).

Sonia Rodrigues (2004) define o RPG como uma prática de criação coletiva, ou seja, “jogo de produzir ficção”, em que os participantes colaboram para construir narrativas. Klimick (2007) complementa ao afirmar que o RPG não se baseia na competição, mas na cooperação e na representação de personagens, sendo a contação de histórias o objetivo central da atividade. O RPG estimula as habilidades dos jogadores na construção de narrativas, priorizando o aprendizado e o desenvolvimento em vez da competição. Portanto, entende-se como RPG um jogo de contar, criar e escrever narrativas interativa.

A literatura é um dos pilares fundamentais para o desenvolvimento crítico e cognitivo. Ela representa um direito universal, conforme defende Antônio Cândido (2006). A literatura provoca não apenas o desejo estético, mas também insere o leitor em contextos históricos, sociais e culturais, como observa Schollhammer. Rildo Cosson (2014) e Graça Paulino (1988) reforçam que ler e escrever são atos dialógicos que conectam o eu ao outro, destacando que o letramento literário vai além da decodificação, envolvendo a capacidade de significar e ressignificar o texto.

4-Discussões

O RPG oferece os recursos necessários para a elaboração da escrita criativa. Ao invés de partir de uma folha em branco, os participantes recebem um roteiro contendo uma estrutura com: características dos personagens, ambientação e objetivos narrativos. Isso auxilia no processo de criação, pois facilita o desenvolvimento da escrita, tendo em vista que os principais pontos de uma narrativa já estão pré-estabelecidos, superando o bloqueio criativo, comum entre os estudantes. Essas características funcionam como um "gatilho criativo" permitindo que os estudantes se aprofundem na construção de narrativas com maior segurança e fluidez. O roteiro funciona como um guia no processo de produção textual, auxiliando os estudantes na tomada de decisão.

5-Conclusões

Diante do exposto, tem-se um projeto é de extrema importância para a sociedade, pois contribui diretamente para o desenvolvimento da leitura e escrita, além de colaborar para o pensamento crítico. A participação no projeto auxilia os alunos a desenvolverem suas habilidades de forma leve e intuitiva, levando-os a exercerem a criatividade. O projeto *Escrita criativa a partir do game RPG* vem se desenvolvendo há dois anos com muito sucesso, transformando a maneira como os alunos escrevem e expressam sua criatividade. E, nessa nova versão, está possibilitando o

desenvolvimento de uma produção escrita bastante criativa e, quem sabe, aponta para o surgimento de novos talentos literários.

Referências

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade**. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2004.

COSSON, Rildo. **Círculos de leitura e letramento literário**. São Paulo: Contexto, 2014.

KLIMICK, Carlos. TNI **Técnicas para narrativas interactivas**. B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof., Rio de Janeiro, v. 33, n.3, set./dez. 2007

PAULINO, Graça. **Letramento literário**: cânones estéticos e cânones escolares. Caxambu: ANPED, 1998;

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

VASQUES, Rafael Carneiro. **As potencialidades do RPG** (Role Playing Game) na educação escolar. 2008.