

# \_O RPG MIDIÁTICO E AS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA E LITERATURA: UM INSTRUMENTO DIDÁTICO-METODOLÓGICO NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Alexandre Huady T. Guimarães  
Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)  
alexandre.guimaraes@mackenzie.br

Monica F. da S. Stefanelli  
Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)  
monicafernandastefanelli@gmail.com

Susane S. de O. Ito  
Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM)  
susane.ito@globo.com

**Resumo\_** Este trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino e avaliação do Trovadorismo para alunos de primeiro ano do Ensino Médio. Para tanto, partiremos de atividades lúdicas, como a exibição de filmes: *Indiana Jones e a última cruzada*; *Harry Potter e o cálice de fogo* e *O código da Vinci*; e de fragmentos de obras literárias: *Harry Potter e o cálice de fogo* e *A demanda do Santo Graal* para atividades reflexivas, como a discussão e a comparação entre filmes e obras literárias atuais com obras literárias do Trovadorismo. Depois disso, como ferramenta didático-metodológica será utilizado, nas aulas de Língua Portuguesa e Literatura, um jogo midiático.

**Palavras-chave\_** língua portuguesa; literatura; jogo midiático.

## 1 Introdução

As obras escolhidas para a realização deste processo de aprendizagem são *A demanda do Santo Graal* e *Harry Potter e o cálice de fogo*. Almeja-se, por meio delas, incentivar o hábito de ler. Colomber (2007, p. 109) afirma que o incentivo à leitura intermediada por professores é importante e a popularidade de algumas obras “[...] como Harry Potter [...] revelam que a criação de referências compartilhadas vividas como um círculo integrado tem uma importância decisiva na motivação da leitura”.

Existem elementos das novelas de cavalaria numa literatura atual, o que mostra que, mesmo sendo antiga, a literatura medieval ainda influencia a lite-

ratura contemporânea. Escolhemos *Harry Potter e o cálice de fogo* por ser a obra que mais evidencia esses elementos e que será comparada com *A demanda do Santo Graal*.

## 2 Referencial teórico

De acordo com Massaud Moisés em *A literatura portuguesa através dos textos* (1995), o Trovadorismo tem início em 1198 ou 1189, com *A ribeirinha*, uma cantiga – do trovador Paio Soares de Taveirós, dedicada à Maria Pais Ribeiro –, que é analisada, por alguns críticos, como sendo de amor e, por outros, como de escárnio. Esse período tem seu término em 1418, com a indicação de Fernão Lopes para o cargo de Guarda-mor da Torre do Tombo. Ainda para Moisés, nesses 200 anos de produção literária, a novela de cavalaria era o segundo gênero de maior importância, ficando atrás somente da poesia.

A prosa, nessa época, começava a dar seus primeiros passos na popularidade de gênero. Os livros de linhagem, as hagiografias, os cronicões e as novelas de cavalaria eram os textos em prosa mais produzidos. Os livros de linhagem eram listas genealógicas que estabeleciam nexos entre as famílias fidalgas. As hagiografias eram biografias de santos, consideradas de pouca valia literária. Os cronicões, também considerados de pouco valor literário, eram, em sua maioria, escritos em latim, porém foram considerados como os primeiros documentos historiográficos em Portugal.

As novelas de cavalaria têm origem francesa e inglesa, derivada das canções de gesta (poemas com assuntos épicos). De acordo com o *E-dicionário de termos literários* de Carlos Ceia, o verbete “Canção de gesta” corresponde a:

A matéria dos textos costuma incluir não só a narração de factos históricos, mas também lendas e ficções poéticas. Essa matéria, designadamente a da Bretanha, forneceu inspiração à literatura ibérica, sobretudo nas novelas de cavalaria e nos romances tradicionais (CEIA, 2010).

Para Carpeaux, na Idade Média, houve um “internacionalismo” da literatura francesa medieval:

[...] na Idade Média, a literatura francesa dominou a Europa inteira, fornecendo às outras literaturas os assuntos, os gêneros, os metros, a mentalidade. [...] a literatura francesa da época não passa [...] de um órgão intermediário, em língua ‘vulgar’, entre a literatura latina e as novas literaturas nacionais. A literatura latina medieval é a expressão do internacionalismo medieval (CARPEAUX, 2011, p. 184).

Moisés, em *A literatura portuguesa* (1995) também cita a origem francesa das novelas de cavalaria portuguesas. De acordo com Moisés (p. 19), Provença tornou-se um “grande centro de atividade lírica [...]” da época. Com as Cruzadas, o número de fiéis que iam até Lisboa aumentou, já que lá ficava o porto mais próximo para embarcar para Jerusalém. Assim, o *troubadour* francês abriu Portugal para a nova realidade poética.

Essa nova realidade poética trouxe as novelas de cavalaria, que se embrenharam em Portugal durante o reinado de Afonso III, circulando pela fidalguia e a realeza e adaptando-se à realidade sociocultural portuguesa. Isso fez com que nos séculos XII e XIII, os elementos dos cavaleiros (habilidades com armas, força física, coragem, honra e lealdade) mesclassem com os princípios cristãos, formando o código cavaleiresco: “o verdadeiro cavaleiro era um trovador que sabia cantar as dores e os prazeres platônicos do amor cortês” (SILVA, 2005, p. 63). Esse amor cortês descrevia

[...] a idealização do amor em uma sociedade medieval marcada por casamentos arranjados devido a barganhas comerciais e interesses familiares e políticos. Foi um fenômeno estritamente literário aristocrático que se caracterizava pela idealização da mulher e da corte de um amante a sua amada na qual o amor romântico só poderia existir fora do casamento (SILVA, 2005, p. 63).

Para a historiografia literária francesa, há, tradicionalmente, três ciclos de epopeias medievais: o Ciclo Antigo, o Ciclo de Carlos Magno e o Ciclo Bretão.

O Ciclo Antigo é constituído de temas greco-romanos transportados para a Idade Média, transformando os heróis em cavaleiros. O Ciclo de Carlos Magno tem origem na batalha de Roncesvales, em agosto de 778, contra os árabes espanhóis. As lendas sobre Carlos Magno e seus guerreiros foram propagadas por clérigos situados no caminho da romaria para Santiago de Compostela e o assunto das gestas eram sobre as Cruzadas. O Ciclo Bretão trata das aventuras de *O Rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda*, *A Demanda do Santo Graal* e a história de *Tristão e Isolda*.

Somente o Ciclo Bretão obteve sucesso em Portugal, por meio das traduções feitas do francês, e, dessas traduções, só restaram três partes: *História de Merlin*, *José de Arimateia* e *A demanda do Santo Graal*.

Como citado anteriormente, o Ciclo Arthuriano, ou Ciclo Bretão, trata das aventuras de *O Rei Arthur e os cavaleiros da tábola redonda*, *A demanda do Santo Graal* e a história de *Tristão e Isolda*; todas com origem céltica. A origem dessas histórias data de 600 e 700 d.C., divulgadas em *Mabinogion*, uma obra

com contos galeses medievais divididos em dois volumes chamados *Livro negro*, *Livro branco* e *Livro vermelho*. Em *Historia Britonum*, de Nennius, Arthur é apresentado como um herói celta que luta contra os invasores anglo-saxões. É nessa obra que o nome de Merlin é citado pela primeira vez. Em *Mabinogion*, o conteúdo torna-se mais lendário com feiticeiros, fadas e florestas encantadas. *Mabinogion* foi escrito no século XIV, com influência franco-normanda.

Em sua dissertação, Ana Cláudia Bertini Ciência explana o provável nascimento de Arthur, que, segundo a autora:

[...] teria ocorrido por volta de 465, durante o reinado de Ambrósio Aureliano. Liderados e comandados por aquele, os bretões teriam vencido os saxões na batalha do Monte Badon, à qual sempre se faz referência nas narrativas do ciclo, por representar a força e habilidade cavaleiresca do suposto rei. Por volta de 542 teria ocorrido a batalha de Camlann, na qual Artur teria morrido (ou “desaparecido”) (2008, p. 39).

Geoffrey of Monmouth, em *Historia regum Britanniae*, transformou a história em uma narrativa mais cristã e mudou o final, trocando a viagem de Arthur para Avalon pela Demanda do Santo Graal. Essa obra é também considerada o início dos romances do ciclo arthuriano. Monmouth passou a referir-se a Arthur não mais como um guerreiro, mas, sim, como um rei virtuoso; um modelo de conduta a ser seguido. Monmouth afirmou que sua obra foi baseada em um livro extremamente antigo, entretanto não revelou o nome da obra na qual a sua fora baseada.

Por ter herança céltica, a França tratou o Ciclo Arthuriano como “assunto nacional” (CARPEAUX, 2011, p. 218). De acordo com Carpeaux, “Chrétien de Troyes ocupou-se das figuras mais romanescas da Távola Redonda, de Erec, Lancelot, Guinevere; criou também a versão fundamental da história de Perceval e a demanda do Santo Graal” (2011, p. 218).

Considerado o mestre do romance cortês, Chrétien de Troyes rompeu com o cunho historiográfico das histórias de Arthur, levando-a para um caminho mais ficcional, preocupando-se também com o aspecto religioso da obra, com a inclusão da busca ao Graal, associando-a também com as Cruzadas.

Nas versões inglesas (*Arthur and Merlin*, *Sir Gawayne and the green knight*, *Ywain and Gawayne* e *Morte d'Arthur*) os traços imaginários célticos abriram espaço para aventuras misteriosas, revelando dois elementos: o erótico e o fantástico. O elemento erótico surge nas aventuras de Lancelot e Guinevere e em Tristão e Isolda. O elemento fantástico aparece nas aventuras de Gawayne com o *Green knight* e nas aventuras de Perceval e *A Demanda do Santo Graal*,

sendo que esta última possui uma versão portuguesa do século XIV, *História dos Cavaleiros da Mesa Redonda e da Demanda do Santo Graal*.

*Morte d'Arthur*, de Thomas Malory, tem como base a obra de Geoffrey Monmouth, incorporando-a com outras diversas lendas advindas de diferentes partes da Europa. É a primeira vez que Tristão e Isolda, Excalibur, a Távola redonda, o romance entre Guinevere e Lancelot e o Santo Graal são relatados na mesma narrativa, segundo Ana Cláudia Bertini Ciência (2008).

Na versão portuguesa, principalmente, percebe-se uma influência religiosa, com Perceval indo a busca de Deus e a presença do Santo Graal como um objeto misterioso no qual Jesus tomou vinho na Última Ceia. Foi dessa forma que os ideais dos Cruzados refugiaram-se na lenda.

A história do Rei Arthur é uma mistura de fato com ficção. Arthur representa a esperança para um povo bretão contra a invasão saxônica em que um guerreiro romano, Ambrósio Aureliano, foi capaz de fazer o inimigo recuar e manter a paz por 44 anos. Essa história é descrita em *Ecclesiastical history of the English people*. Segundo Ana Cláudia Bertini Ciência (2008, p. 43), "A história arturiana continua sendo revista e ampliada. Curiosamente, mostrando a força da lenda, alguns ainda creem, semelhante ao que ocorre com o sebastianismo português, que Artur voltará".

### 3 Desenvolvimento da proposta

A avaliação escolar está presente em nossas vidas e, segundo Luckesi (2000), ela não pode continuar sendo vista, na prática educativa, como uma ameaça que a todos submete, como uma tirania, uma vez que seu papel é de inclusão, enquanto os exames, esses, sim, marginalizam em seus processos de seleção e exclusão.

Como ferramenta de avaliação do processo de ensino-aprendizagem, foi escolhido um *Role-playing game*, em português Jogo de interpretação de personagens. Nesse jogo, mais conhecido como RPG, os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas de forma colaborativa. O desenvolvimento do jogo se dá de acordo com um conjunto de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar, ou seja, as escolhas que são feitas durante as partidas determinam o rumo que o jogo tomará.

Escolheu-se o RPG, pois este estimula a interação social entre os alunos, fazendo com que trabalhem com matérias abstratas de forma mais concreta e próxima deles. De acordo com Luiz Ricon, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, no artigo "O ABC do RPG" (Biz, 2008), "o RPG desenvolve nos alunos características como criatividade, socialização, capacidade de argu-

mentação e liderança, já que é preciso tomar decisões para definir o rumo da história. Sem contar que a atividade torna a aula mais agradável” (RICON apud BIZ, 2008). O jogo integra os alunos por meio de sua estrutura, pois é jogado em grupo, não sendo individualizado ou competitivo. Para lidar com as situações que surgem ao longo do jogo, os alunos precisam cooperar entre si, utilizando as habilidades de seus personagens para acharem a solução. Assim, o jogo é calcado na comunicação entre os alunos, em suas trocas de ideias.

O *Role-playing game* estimula nos alunos a pesquisa e a leitura, visto que nesta proposta será realizado um RPG *on-line*. Por meio de um fórum, os discentes terão de ler a descrição das narrativas feitas pelo mestre e o que os outros participantes estão fazendo para poder pensar em sua ação, até mesmo pesquisando a possibilidade de fazer a ação planejada (já que se passa no mundo de Harry Potter, no qual há suas próprias regras). O RPG desenvolve nos alunos a habilidade de resolver problemas rapidamente, além de também ver, de forma prática, a utilidade de uma matéria, quando expostos a uma situação em que será imprescindível utilizá-la.

Um exemplo do uso da internet e suas ferramentas para a educação, de acordo com a revista *Info* (2013) é o site *Manga High*, voltado para o ensino de matemática, no qual, por meio de jogos, os alunos aprendem e revisam matérias. Escolas, turmas e pais podem se cadastrar no site para usufruir suas funcionalidades, pagando um valor, de acordo com o número de alunos. Os alunos recebem medalhas virtuais por suas pontuações e são classificados em um torneio *on-line* disputado entre os colegas. A revista *Info* (2013, p. 68) ainda destaca que “50 escolas no Brasil adotaram a *Manga High* como ferramenta de estudo. No mundo, são mais de 5 mil instituições de ensino, com 1,7 milhão de usuários que resolvem, por dia, até 3 milhões de exercícios”. A utilização da internet é uma forma de motivar os alunos a estudarem e também uma forma de avaliá-los de maneira imediata e no longo prazo, como o site e o Clube de RPG, que é a presente proposta.

O RPG é extremamente versátil, podendo ser aplicado em qualquer escola, independentemente dos recursos disponíveis, pois conta, como principal ferramenta, com a imaginação e a capacidade de raciocínio lógico dos participantes. Portanto, pode ser aplicado em diferentes escolas para diferentes públicos, tendo o professor como um guia do conhecimento construído, trocando conceitos com os alunos envolvidos no jogo.

Dessa forma, com a criação de um Clube do RPG interdisciplinar, pretende-se, além de propor uma nova maneira de avaliar o aluno, também que o aluno não veja a Língua Portuguesa e a Literatura como disciplinas sem cone-

xão com outras matérias, trazendo-o de uma abstração teórica para a prática, utilizando conceitos teóricos para solucionar problemas vivenciados no Clube do RPG.

A proposta do Clube do RPG será iniciada em sala, com a explicação do jogo e suas regras. Em seguida, será apresentado aos alunos o fórum no qual eles jogarão o RPG e também lhes serão explicadas as regras do fórum. O jogo tem duração de um bimestre, como uma forma não só de apreensão do conteúdo a ser estudado (Trovadorismo), como também de avaliação por meio desse jogo, substituindo, assim, uma prova tradicional.

Inicialmente, os alunos terão três aulas dialogadas sobre o conteúdo do Trovadorismo, focando nas novelas de cavalaria (mote inicial do jogo), e, em seguida, os alunos, juntamente com o professor, montarão um quadro comparativo entre as seguintes obras literárias: *A demanda do Santo Graal* e *Harry Potter e o cálice de fogo*; e os seguintes filmes: *Harry Potter e o cálice de fogo*, *Indiana Jones e a última cruzada*, e *O código Da Vinci*.

Na quarta aula, os alunos serão levados ao laboratório de informática e, lá, criarão seus personagens, aprenderão a mexer no fórum e também aprenderão as regras do fórum e do RPG. A poesia trovadoresca também será explorada no jogo, na forma de missões e atividades. Durante o período do jogo, outras disciplinas poderão participar como interventoras da narrativa do jogo, propondo desafios.

#### 4 Considerações finais

Com este Clube do RPG, pretendemos visar a uma melhor aprendizagem dos alunos envolvidos no jogo, também melhorando a qualidade de vida escolar dos educandos, de forma criativa. Além disso, será possível fazer com que adquiram ou aprimorem habilidades de leituras de diferentes mídias, de escrita, de habilidades sociais, de decisão rápida e de raciocínio lógico, contribuindo para a sua formação acadêmica e também para sua formação como um cidadão crítico e ativo em sua sociedade.

#### **The mediat RPG and Portuguese and Literature classes: a didactic-methodological instrument in basic education**

**Abstract\_**The present article was written to introduce a new proposal to how teachers can teach and evaluate the Medieval Portuguese Literature, as known as Trovadorismo, to first-year high school students. Therefore, the project has ludic activities such as the exhibition of the movies: *Indiana*

*Jones and the last Crusade; Harry Potter and the goblet of fire; and The Da Vinci code.* Excerpts of books will also be used, such as: *Harry Potter and The goblet of fire*, and *The search for the Holy Grail*, which will be used in activities that they will be compared through a discussion. This discussion will lead to a comparison between the films and the books used in class and with Medieval Portuguese Literature. After that, an on-line role-playing game will be used as a didactic and methodological evaluation activity on the Portuguese and Literature subjects.

**Keywords**\_portuguese language; literature; midiatic game.

## 5 Referências

- BIZ, M. O ABC do RPG. *Nova Escola*, n. 214, ago. 2008. Disponível em: <<http://revista-escola.abril.com.br/historia/fundamentos/abc-rpg-423044.shtml>>. Acesso em: 15 jan. 2012.
- CARPEAUX, O. M. *História da literatura ocidental*. v. 1. São Paulo: Leya, 2011.
- CEIA, C. *E-dicionário de termos literários*. Verbete: Canção de gesta. 2010. Disponível em: <[http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=523&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=523&Itemid=2)>. Acesso em: 15 jan. 2012.
- CIÊNCIA, A. C. B. *Da Camelot arturiana à Terra-Média: representações da mulher em Le Morte DArthur e The Lord of The Rings*. 2008. Dissertação (Mestrado em Letras)–Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas da Universidade Estadual Paulista (Unesp), São José do Rio Preto, 2008.
- COLOMBER, T. *Andar entre livros – a leitura literária na escola*. São Paulo: Global, 2007.
- LUCKESI, C. C. *Avaliação da aprendizagem: estudo e proposições*. 10. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MOISÉS, M. *A literatura portuguesa através dos textos*. 24. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.
- SILVA, A. M. da. *Literatura Inglesa para brasileiros*. 2. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005.