

o N a r r a r  
m A v e n t u r a s d e  
o R P G  
C p a r a 3 0 g u r i  
S i m u l t a n e a m e n t e



# Como Narrar Aventuras de RPG para 30 guri (Simultaneamente!)

Pois bem. Nós da "**Jotun Raivoso**", acreditamos que RPG e educação têm tudo a ver, e é por isso que durante esses últimos anos temos aplicado oficinas de RPG em diversas escolas e outros centros educacionais. Acreditamos, sobretudo que, tanto a educação quanto as experiências do RPG devem ser **autônomas e intuitivas**, por isso que temos desenvolvido um método de aplicação de RPG para grupos maiores de jogadores.

## Método de ensino “RPG Autônomo e Intuitivo”

Um dos desafios mais frequentes encontrados na aplicação de RPG nas escolas é como narrar para um **número grande de alunos**. Afinal, mesas de RPG geralmente são destinadas de três a seis jogadores. Como **fazer então para jogar RPG em classes que possuem 30 crianças e apenas um professor?** Neste cenário, há uma problemática básica: como dar a devida atenção a todos os jogadores simultaneamente.

Considerando então no que foi elencado nos dois primeiros parágrafos, nós elaboramos o método “**RPG Autônomo e Intuitivo**”. Este método se baseia nas premissas que a educação deve ser **alheia às**

**decisões do professor e voltado completamente às necessidades, experiências e possibilidades dos alunos.** O professor deve estar em sintonia com seu aluno, no desenvolvimento de sua identidade e na construção de pensamento crítico e lógico. Este método preza pela espontaneidade dos participantes e na total não influência externa, de modo que ele seja autônomo e intuitivo, afinal, como afirma Freire “Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

## **Mas como?**

Nesse método, os **próprios alunos serão os Narradores** – isso mesmo! Eles vão criar e narrar suas próprias aventuras. Para isso, alguns passos devem ser seguidos:

**1 – Rompa paradigmas** - Primeiramente, devemos **romper o paradigma** de que para ser narrador de RPG demanda tempo e estudo do sistema de jogo. Não que isso não seja verdade, mas o que quero dizer que para a proposta a seguir não é fundamental. O aluno-narrador não precisa conhecer do jogo. **Estamos trabalhando com alunos sem nenhuma experiência** – na verdade, estamos trabalhando com a proposta de construção dela. Porém, se alguns discentes possuírem alguns conhecimentos prévios do jogo, não tem problema. Apenas tome cuidado para que este não tome sempre à frente e ofusque os demais alunos.

**2 – Exemplifique a atividade** – Agora é sua vez de explicar o que é RPG. Para isso, você pode utilizar este mesmo artigo, fazer exemplos, convidar a gente para ir aí (vamos com gosto), ou até mesmo procurar em

outras mídias, como no Youtube ou podcasts especializados no assunto. Mas, veja, como já disse, **é missão quase impossível entender do que se trata o RPG sem jogá-lo**. Portanto, não se avexe. O importante desse passo é expor a atividade, afinal, os discentes construirão os conceitos progressivamente passo-a-passo, até entenderem de fato ao jogarem. Então, bora para o próximo passo.

**3 - Defina o tema da Aventura** – Definir o tema da aventura é um dos passos mais importantes na hora de criar a própria aventura. Um adendo: você já ficou mais tempo escolhendo o filme ou a série do que assistindo propriamente dito? Nossa! Eu já. O problema é quando a gente se arrepende da obra escolhida (olá, mudança repentina de assunto). Voltando. Para escolher o tema da aventura devemos entender o conceito de **aventura livre**.

**Aventuras livres** – são aquelas que não têm objetivo específico ou pragmático – de fixação ou explanação de conteúdo. No entanto, bastante importante, pois se baseia fundamentalmente na diversão dos alunos. Evidente que todas as experiências de jogos têm sua contribuição intelectual. Tendo isso em mente, vamos por a mão na massa:

a) **Decidindo a Aventura** - Durante as aulas que antecedem os jogos, pergunte aos alunos que tipo de aventuras eles querem vivenciar – super-herói, ataque zumbi, investigar o roubo do livro da biblioteca... Note que muitos **trarão experiências vividas**, como filmes, séries ou animações que estão assistindo. Deixe a gurizada sugerir e a criatividade correr solta. Nesse ponto, você vai se surpreender com a capacidade dela.

Das idéias elencadas, escolha apenas a que se demonstrou a mais divertida, mesmo assim não deixe de explorar todas as outras idéias.

Vamos escolher apenas um tema, mas isso não quer dizer que os outros não serão utilizados futuramente, em outras oportunidades de jogos essas idéias “engavetadas” serão utilizadas para construção da própria aventura. O importante nesse ponto é demonstrar para turma que suas idéias são importantes. Quer dizer, que suas idéias são essenciais.

**Mas, se eu não entender as referências da molecada?** – Não se importe com isso agora, pois aqui vai um conselho: Deixe que elas tomem o rumo da atividade e da história, você, professor é apenas o meio condutor entre os alunos e os conceitos aqui, afinal estamos conversando sobre educação e atividade lúdica autônoma.

**b) Escrevendo a Aventura** - Depois de decidir qual o tema da aventura, vamos escrevê-la. Para isso, aconselho uma boa pesquisada em “aventuras prontas” na internet. Além disso, em nosso site <<https://jotunraivoso.cpm.br>>, na aba “Downloads”, disponibilizamos algumas aventuras prontas. Após essa pesquisa, escrever as suas próprias Aventuras não tem mistério.

Para escrever a sua Aventura, você deve escolher alguns alunos para esta empreitada. A quantidade desses alunos geralmente é 1/6 do total dos alunos. Indico, portanto, escolher aqueles que você imaginou agora, os ditos "**pra frentes**", os que geralmente dão um trabalhinho. Não se esqueça, é para romper paradigmas e se surpreender. Agora, nesse ponto, é só escrever o enredo da aventura. Siga um modelo pronto – aqueles citados no passo acima, e deixe que a criançada discorra a trama – é sério, você vai se surpreender com a capacidade delas. Ah, sim. Esse grupo discente também serão os **Narradores da aventura**, claro, afinal eles que a criaram.

c) **“Aventura pronta** - Se preferir ou se não tiver tempo ou os recursos, não tem problema usar de aventuras prontas da gente. Na verdade, essas aventuras que estamos te oferecendo estão mais para um script simples de teatro. O Narrador deverá lê-las enquanto joga. No mais, elas contêm dicas de narração e outras informações básicas. Aconselho, portanto, parar a leitura desse texto e baixá-las (Na aba “Downloads, em nosso site <<https://jotunraivoso.com.br>>) e dar uma estudadinha básica nelas.

**4 – Divida e conquiste** – Lembre-se, nesse ponto você deverá ter explanado sobre a atividade, ter escolhido os narradores e ter escrito ou selecionado a aventura. Agora, divida a turma em grupos para cada Narrador e de forma bem eclética – não se esqueça, um dos alunos de cada grupo será o narrador. Imprima-as em número igual de narradores, imprima também as fichas de personagens em número igual de jogadores.

**5 – Montando os Personagens** – Monte agora com o restante da turma **os personagens** (os alunos narradores não montam personagens, mas devem estar atentos nessa fase para se aprofundarem mais nas regras do jogo). Nessa hora, o professor deverá semelhante a uma aplicação de conteúdo, ir ao quadro (ou não, siga a sua metodologia) e literalmente ensinar como montar uma ficha de personagem. Aconselha-se que o próprio docente crie um personagem e que ele informe aos os jogadores que, criar um personagem é algo muito importante. Diga a eles para imaginarem um personagem de um **filme, série, desenho animado ou qualquer outra referência**. Personagem este que eles gostariam de ser por um dia. Ainda neste aspecto, indique que eles pensem em algo de diferente para esse personagem: um medo, um sonho, característica

física... Mas, lembre-se: os personagens devem fazer sentido com a Aventura proposta.

A criação do personagem é uma fase importante para que os alunos possam começar a entender as regras do jogo. Enquanto monta as fichas de personagens, simule alguns testes de rolagens de dados. Essa simulação inclusive pode ser realizada novamente ao fim da montagem e pouco antes de iniciar os jogos propriamente dito, e tem como finalidade ensinar e reforçar as regras de jogo.

**6 - Agora é com os Narradores** - Enquanto os outros alunos terminam de montar suas respectivas fichas, converse separadamente com os alunos narradores. releia de forma sucinta a Aventura que vocês criaram. Nessa hora, muitas crianças ficam nervosas, afinal elas começarão a entender que estarão em lugar de destaque enquanto diretores da peça. Acalme-as e afirme que você estará lá para ajudá-las.

Bom, sem mais. Agora deixe com eles. Você vai se surpreender com a sagacidade dos mais jovens e se assustar quando notar que eles nem precisam muito mais de nós.

Como diria Freinet: "Somos aprendizes, às vezes com pretensão de mestres e ocultando de bom grado, a nós mesmos, as nossas imperfeições e as nossas impotências. Somos todos aprendizes!"

Nota: É imprescindível ao professor **dominar a prática do RPG** e do sistema a ser aplicado. Além disso, estude as Aventuras criadas ou as prontas.

# Mas Por que Jogar RPG?

Na verdade, depois dessa pequena leitura, você notará que a pergunta deveria ser: Por que não jogar RPG?

Agora, o papo é da gente com os jogadores, discentes e, ou filhas e filhos. Se você está aí querendo convencer seus pais ou professores a jogarem RPG contigo, seguem sete motivos para utilizar em sua persuasão.

**1 - Leitura** – Diga a ele que existem inúmeros livros, manuais, compêndios, romances, materiais de apoio... que auxiliam a jogar RPG. Todos nós sabemos que a prática da leitura enriquece o vocabulário, ajuda na concentração e no senso crítico, desenvolve a criatividade e capacidade de interpretação de texto, além de ser uma ótima ferramenta para a prática da escrita. Claro que não estou incentivando você a mentir. É para ler mesmo, cara. Falando nisso, dê uma boa lida nesse artigo do [Guia do Estudante.<<https://guiadoestudante.abril.com.br/blog/estante/4-beneficios-que-a-leitura-traz-para-o-cerebro-e-para-a-vida/>>](https://guiadoestudante.abril.com.br/blog/estante/4-beneficios-que-a-leitura-traz-para-o-cerebro-e-para-a-vida/)

**2 - Criar/contar histórias** - RPG, sobretudo, é uma atividade de contar histórias, atividade essa intrínseca à própria realidade, história e condição humana – a nossa tradição milenar da oralidade – as lendas de heróis, de deuses antigos, monstros e perigos desconhecidos.. Todos nós adoramos contar histórias, seja elas criadas por nós ou por outros. Contar uma bela história nos leva a diversos mundos e situações, além dos filmes, séries e até mesmo outras mídias que prostramos perante



passivamente. Contar histórias é uma atividade que desenvolve a imaginação, linguagem, aprofundamento à leitura, memória e principalmente a socialização humana.

**3 - É um jogo? Sim. Sobretudo cooperativo** - Por se dizer cooperativo, entende-se que o RPG ninguém perde ou ganha, simplesmente, todo o grupo vence os obstáculos pretendidos pelo Narrador ou não. Sendo assim, as vivências do RPG nos ensinam a sermos mais solidários, companheiros e, acima de tudo, desenvolvemos o sentimento empático e, assim nos tornamos cada vez mais responsáveis com os amigos (por não dizer mais afetuosos). Atividades compartilhadas proporcionam aos seus participantes lembranças e vivências que perdurarão por muito tempo. Atividades essas essenciais para a construção de amizade, fraternidade e relação paternal.

**4 - Desafiador por natureza** - Sim, como dito antes, jogar RPG não é sobre ganhar ou perder, no entanto, vencer os obstáculos e desafios dos Mestres é algo primordial. Para tanto, é necessário planejamento e estratégias, definir táticas, decifrar enigmas e principalmente ser dinâmico. Em um mundo cada vez mais competitivo, tanto nas escolas ou em nossa vida laboral, possuir essas características é primordial. Saca essa matéria da [Super Interessante](https://super.abril.com.br/blog/newsgames/como-jogar-rpg-pode-te-tornar-um-profissional-bem-sucedido-e-apto-a-criar-jogos-legais/). <<<https://super.abril.com.br/blog/newsgames/como-jogar-rpg-pode-te-tornar-um-profissional-bem-sucedido-e-apto-a-criar-jogos-legais/>>>

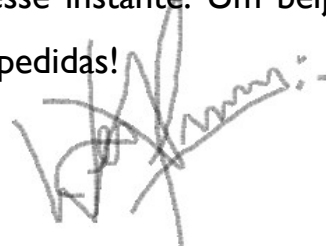
**5 - Atividade pacifista** - muito já se disse (de forma preconceituosa e vil!) que jogos são precursores de violência. Mentira. Basta abrir qualquer tipo de material de RPG que você nota que o contato físico é desestimulado. Todas as ações do jogo dependem da imagética da

cena, tudo acontece no mundo abstrato e somente só. Além de pacifista, o RPG se trata de uma atividade sobre amizade e companheirismo, pois trabalha o desenvolvimento empático e afetivo de seus participantes.

**6 - Educacional** - Muito foi testado e escrito sobre a aplicação do RPG nas escolas, como ferramenta de apoio educacional. Seja na ilustração de mundo da História, abstrativismo da Matemática, conceituação espacial da Geografia, cientificismo da Biologia, Química ou Física, do processo de interpretação textual da Literatura... ufa! E tantos outros. Mas, se você é assim como eu que crê que a Escola antes de mais nada deve ser um ambiente descontraído, divertido e experiencial, saiba que tem em mãos uma ferramenta excepcional para esses objetivos.

**7 - É acessível** - Do que precisa para jogar RPG? amigos, lápis, borracha, folha de caderno e uns livros - Nada muito caro, e aposto que você tem tudo isso aí na sua casa, rua ou escola. Na verdade, a parte mais cara são os livros. Nem tanto. Há editoras de RPG que liberam seus materiais gratuitamente, a minha favorita é a [Coisinha Verde](https://coisinhaverde.com.br/jogos/). <<<https://coisinhaverde.com.br/jogos/>>>. Aproveitando o ensejo, deixo aqui nosso site para você poder adquirir outros materiais de apoio como aventuras prontas, personagens prontos e diferentes módulos. Clica aí: <https://jotunraivoso.com.br> .

Aqui termino. Já disse tudo que queria nesse instante. Um beijo e um abraço – tô enrolando, pois não gosto de despedidas!

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'V. G. S.', with a decorative flourish extending to the right.

Wesley "Tio Leley" Alves é Neuropsicopedagogo, formado em História, com diversos cursos e pós-graduações no ramo educacional. Há anos desenvolve trabalhos de aplicação de RPG como ferramenta lúdica e não-formal em diversos ambientes escolares. Trabalha atualmente na escrita de novos cenários, revisão e diagramação de livros.

**Conheça os outros jogos da Jotun Raivoso em:**

**[jotunraivoso.com.br](http://jotunraivoso.com.br)**

**E, também nossas redes sociais, sites e projetos pelo [linktr.ee/jotun](http://linktr.ee/jotun)**

