

KAOS EM NOVA PATOS: UM RPG DE MESA NO CYBERSERTÃO

Giovanni Miguel Vieira Lucas Costa¹

Vinicius Augustos Alves Gomes²

Suellen Rodrigues Ramos da Silva³

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta um relato de experiência com o objetivo de apresentar e documentar o processo de criação e desenvolvimento das regras/universo do sistema Kaos em Nova Patos, debatendo sobre a narrativa que o envolve e as suas aplicações, como em oficinas de mestragem, conforme será detalhado oportunamente.

Kaos em Nova Patos é um RPG de mesa que traz aspectos culturais do sertão paraibano combinados a um conceito de cibernertão em uma realidade duzentos anos no futuro, 2224, marcada por diferenças sociais e uma elite opressora. Deve-se notar que, segundo Marcatto (1996, p. 15), “RPG é a sigla de *Role Playing Game* e significa ‘Jogo de Representação’”, sendo, portanto, um jogo interpretativo, mas também narrativo e jogado em colaboração.

A concepção veio na proposta da professora da disciplina de Leitura e Produção de Texto e, em sequência, com a divisão da turma em equipes, a equipe responsável pela narrativa e o cenário reuniu diferentes referências populares de elementos da cultura nordestina, como também da mídia contemporânea e de cenários *cyberpunks*.

Segundo Lemos (2004, p. 12), “O termo *cyberpunk* aparece para designar um movimento literário no gênero da ficção científica, nos Estados Unidos, unindo altas tecnologias e caos urbano, sendo considerado como uma narrativa tipicamente pós-moderna”. A atividade tinha como objetivo incentivar a capacidade criativa, a leitura e a produção textual usando um agente de interesse da turma, nesse caso, o RPG de mesa.

A partir desse contexto foi trabalhado um sistema com ambientação na cidade de Patos, na Paraíba, com elementos da identidade local e espaciais, como seus bairros e patrimônios culturais, sendo uma ferramenta para o ensino em seu sentido amplo, passando pelas

¹Graduando do Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, giomiguel18@gmail.com;

²Graduado pelo Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, vinicius.gomes@servidor.uepb.edu.br;

³Professor orientador: Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, suellenrodrigues.rs@gmail.com.

As atividades iniciadas com RPG de mesa na disciplina de Leitura e Produção de Texto, no primeiro semestre de 2024, seguiram com novas ações enquanto projeto independente até junho de 2025. Em julho de 2025, o projeto tornou-se extensão, com o nome RPG UEPB Interfaces Narrativas, após ser aprovado na cota Probex 2025-2026.

habilidades específicas que envolvem leitura e produção textual, mas também abrangendo outros conhecimentos, de diferentes disciplinas, inclusive conceitos do curso no qual a atividade foi realizada, no caso, da Ciência da Computação, por meio de desafios lógicos.

METODOLOGIA

O processo de desenvolvimento do sistema envolveu diferentes etapas: concepção da ideia inicial de representar um sertão futurista; formação de equipes responsáveis pela narrativa e pelas mecânicas de jogo inspiradas no modelo PbtA (*Powered by the Apocalypse*); pesquisa de referências regionais; escrita dos textos do manual oficial; produção de artes autorais para ilustrar o manual; e *design* gráfico e diagramação do material.

Abraçando os aspectos das altas tecnologias e do caos urbano, é criado um mundo vivo e repleto de conflitos éticos, morais e sociais. A cidade de Patos é expandida e transformada em Nova Patos após a descoberta de um minério extremamente rico em energia e escasso no mundo, chamado de “patônio”. Uma empresa de pesquisa científica e inovação tecnológica, conhecida como Valianty, vem da Europa e se instala na cidade de Nova Patos, onde começa a influenciar sua política, seu comércio e a sua divisão social enquanto busca extrair esse minério. A Valianty não se importa com as pessoas e torna mais difícil a vida da população marginalizada, que agora é forçada a viver no subterrâneo da cidade, o que causa a revolta de certos moradores. Assim, em busca de melhores condições e o fim da Valianty, um movimento de represália surge, o neocangaço.

As mecânicas do jogo, definidas pela equipe de desenvolvimento, tinham como base o modelo de sistema PbtA (*Powered by the Apocalypse*). Nesse sistema, os princípios de um RPG de mesa são mantidos, com cada jogador criando sua ficha de personagem, mas com a adição/separação por arquétipos. Para Kaos em Nova Patos, os arquétipos traçam o tipo de história que o jogador quer contar, sendo guiados por um dilema moral, que condiz com o contexto do cenário de Nova Patos.

Observando, esse cenário, foram originados seis arquétipos, sendo eles: o neocangaceiro, um adepto à revolução do neocangaço que lida com o dilema de até que ponto lutar por justiça faz alguém se tornar igual àquilo que combate; o marginalizado, que desde que nasceu é uma pessoa desfavorecida e sente inveja/raiva de quem está no topo, podendo continuar submisso ao sistema, ou se arriscar em busca da igualdade; o androide, um ser que não é humano, pelo menos, não totalmente, que deseja entender a razão para que foi feito e qual

As atividades iniciadas com RPG de mesa na disciplina de Leitura e Produção de Texto, no primeiro semestre de 2024, seguiram com novas ações enquanto projeto independente até junho de 2025. Em julho de 2025, o projeto tornou-se extensão, com o nome RPG UEPB Interfaces Narrativas, após ser aprovado na cota Probex 2025-2026.

é o seu propósito; o empresário, um parceiro da Valianty, cansado da vida, cheio de trabalhos e responsabilidades, que quer mudar sua vida para melhor; a guarda, alguém responsável por manter a segurança, onde sua moral é quem define quem deve ser protegido; e, por fim, a aberração, um ser que foi mudado e transformado por conta da radiação do patônio, e agora não é mais visto como um ser humano para a sociedade. Cada arquétipo carrega uma habilidade própria e três habilidades específicas, além de vida e de atributos predefinidos.

Os atributos: foco, harmonia, criatividade e vontade são usados para acrescentar nas rolagens dos testes de ação, nos quais são lançados dois dados de 6 lados (2d6) e somado o atributo que mais se relaciona à ação que o jogador quer realizar. O atributo de foco mede a capacidade do personagem de executar tarefas difíceis ou precisas sob pressão, para evitar distrações e trabalhar de maneira paciente, disciplinada ou até teimosa. A harmonia mede a sensibilidade social, cuidado e empatia, aptidão para levar em conta as opiniões e sentimentos dos outros e agir de uma forma honesta e compassiva. A criatividade mede a capacidade de pensar rapidamente e de forma não convencional, para chegar a resultados surpreendentes. E a vontade representa a capacidade de resistir a influências externas e superar adversidades.

Ainda durante o desenvolvimento, foram idealizadas cinco condições: medo, raiva, insegurança, desconforto e culpa. As condições se relacionam com a parte do jogo mais interpretativa, em que cada condição penaliza os atributos dos jogadores e só são resolvidas se o jogador as superar, sendo necessário que interprete a condição em seu personagem para assim se livrar da penalidade.

Para observar o funcionamento prático do sistema, foram realizadas sessões de testes, chamadas “mesas-teste”, com estudantes da Universidade Estadual da Paraíba, campus Patos, a fim de avaliar a jogabilidade, clareza das regras e impacto da ambientação. Além disso, foram elaborados, para serem inseridos dentro das aventuras de RPG, enigmas e quebra-cabeças de lógica computacional que funcionam como ferramentas pedagógicas.

Nos jogos de RPG de mesa, é tradicional que os participantes se dividam em dois papéis principais: o de mestre/a, responsável por conceber os pilares narrativos e desafios da aventura, e o de jogador/a, que assume o papel de protagonista dentro do cenário, tomando decisões e reagindo aos eventos projetados. Então, considerando a necessidade de pessoas que se disponham a assumir a mestragem de novas mesas, possibilitando a continuidade de tais atividades e a promoção, por meio delas, de processos de ensino-aprendizagem mediados por narrativas lúdicas e interativas, foi organizada, em novembro de 2024, durante o Encontro de

RPG realizado no campus VII da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), em Patos, uma oficina voltada especificamente à formação de mestres de RPG.

A atividade teve como objetivo preparar indivíduos para conduzir futuras mesas de RPG, apresentando tanto aspectos teóricos quanto práticos do papel de mestre. Com um ministrante por turma, a oficina iniciou-se com a exposição dialogada, fazendo uso de *slides* como material de apoio, abordando conceitos fundamentais: definição de RPG, funções e atribuições de mestres e jogadores, diferenciação entre cenários e sistemas de jogo, além de estratégias para a adaptação de histórias em narrativas jogáveis.

Na segunda etapa, de caráter prático, os participantes foram convidados a criar, coletivamente, uma aventura original. Com o auxílio de *post-its*, canetas e do quadro da sala de aula, foram coletadas ideias referentes ao gênero narrativo, ao cenário e ao contexto temporal. A partir desses elementos, os ministrantes auxiliaram na interligação das propostas, estabelecendo conexões entre personagens, eventos e objetivos comuns, de forma a estruturar uma narrativa interativa pronta para futura aplicação em uma mesa de jogo. Ao final da oficina, foi solicitado aos participantes um breve relato oral sobre a experiência.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ambientação do sistema Kaos em Nova Patos contribuiu para o engajamento dos participantes, valorizando aspectos culturais do sertão, como os bairros de Patos, que dão origem aos setores de Nova Patos, e à trama do neocangaço. O modelo PbTA facilita contar a história e aproxima jogadores, fazendo com que possam desenvolver seus personagens e realizarem a criação ativa de conteúdo para a narrativa.

Tal engajamento, tornou-se ainda mais evidente durante a realização de outra ação do projeto já referida, em novembro de 2024, o Encontro de RPG, realizado durante o Congresso Universitário da UEPB, que abrigou mesas de Kaos em Nova Patos, além de outros sistemas, e atividades como a oficina mencionada e uma palestra sobre o potencial do RPG no ensino.

De maneira geral, os inscritos relataram interesse em aprofundar-se no *hobby* e aplicar os conhecimentos adquiridos. Entretanto, identificou-se que o tempo total de duas horas se mostrou insuficiente para a amplitude de conteúdos e práticas desejáveis, contemplando apenas a fase introdutória do processo de formação. Isso abre espaço para novas edições, ou mudanças de formato, que possibilitem a ampliação da carga horária e aprofundamento temático,

As atividades iniciadas com RPG de mesa na disciplina de Leitura e Produção de Texto, no primeiro semestre de 2024, seguiram com novas ações enquanto projeto independente até junho de 2025. Em julho de 2025, o projeto tornou-se extensão, com o nome RPG UEPB Interfaces Narrativas, após ser aprovado na cota Probex 2025-2026.

favorecendo o desenvolvimento de competências narrativas e de mediação voltadas ao uso do RPG como ferramenta educacional.

Segundo Silva *et al* (2024), a gamificação contribui na melhoria do desempenho acadêmico e no desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais em estudantes, por ter impacto positivo no processo de ensino-aprendizagem. Nesse sentido, estimular o trabalho em grupo e as discussões entre colegas, juntamente com outras estratégias cooperativas, pode levar a melhores resultados de aprendizagem dos estudantes (Randi; Carvalho, 2013). Percebe-se que a adoção de metodologias que valorizam a interação entre os estudantes tem se mostrado eficaz na prática educativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O sistema Kaos em Nova Patos consolidou-se como uma experiência que conecta cultura regional, ficção científica e ensino de Ciência da Computação por meio da ludicidade do RPG de mesa. A iniciativa em uma disciplina, que se tornou um projeto mais amplo, demonstrou que a ambientação culturalmente localizada e o uso de desafios lógicos são ferramentas eficazes para aproximar o aprendizado acadêmico do interesse dos estudantes, desenvolvendo habilidades cognitivas e socioemocionais, conforme já referido.

A recepção positiva em oficinas e eventos acadêmicos reforça o potencial do jogo narrativo como recurso alternativo de ensino e como espaço de valorização da identidade regional a partir do cenário futurista do cipersertão.

Palavras-chave: RPG, Educação, Computação, Sertão paraibano, Cybersertão.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os colegas e participantes que contribuíram para a criação do sistema *Kaos em Nova Patos*. Cada ideia compartilhada, teste realizado e conversa inspirada ajudou a dar vida a esse universo. O empenho, a criatividade e o entusiasmo de todos foram essenciais para transformar um simples conceito em uma experiência rica, vibrante e cheia de significado.

O sistema é fruto de mentes curiosas, jogadores apaixonados e que apreciam esse mundo caótico. Muito obrigado por fazerem parte desse processo e ajudarem a construir o nosso Kaos.

As atividades iniciadas com RPG de mesa na disciplina de Leitura e Produção de Texto, no primeiro semestre de 2024, seguiram com novas ações enquanto projeto independente até junho de 2025. Em julho de 2025, o projeto tornou-se extensão, com o nome RPG UEPA Interfaces Narrativas, após ser aprovado na cota Probox 2025-2026.



Agradeço também, à professora Suéllen Rodrigues e ao professor Vinicius Augustus que me incentivaram a escrever este trabalho e me abraçaram nesta jornada, dando todo apoio que precisei. Com vocês, proteger Nova Patos fica muito mais fácil.

REFERÊNCIAS

LE MOS, André. Ficção Científica Cyberpunk: o Imaginário da Cibercultura, **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, v. 3, no. 6, 2004, p. 9-16. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/49591107_Ficcao_cientifica_cyberpunk_o_imaginario_da_cibercultura. Acesso em: 15 out. 2025.

MARCATTO, A. **Saindo do quadro**: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no role-playing game. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

RANDI, M. A. F.; CARVALHO, H. F. de. Aprendizagem através de role-playing games: uma abordagem para a educação ativa. **Revista Brasileira de Educação Médica**, Brasília, DF, v. 37, n. 1, p. 80-88, 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbem/a/Sm7kZcNXWWNvd3rnc7grsGB/?format=pdf&lang=en>. Acesso em: 12 abr. 2025.

SILVA, C. L. M. dos S. *et al.* Gamificação na educação: benefícios, desafios e inovações tecnológicas. **Revista Formação & Tecnologia**, Rio de Janeiro, v. 28, ed. 139, out. 2024. Disponível em: <https://revistaft.com.br/gamificacao-na-educacao-beneficios-desafios-e-inovacoes-tecnologicas/>. Acesso em: 10 abr. 2025.