Salvador 30, 31/10 e 01/11/2019
ALFA e EJA
VI Encontro Internacional de Alfabetização e Educação de Jovens e Adultos

MÚLTIPLAS LINGUAGENS, TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E DA COMUNICAÇÃO NA EJA: PERSPECTIVAS TEÓRICO-METODOLÓGICAS

RELATO DE EXPERIÊNCIA DO RPG DE MESA NO CONTEXTO DA SOCIOEDUCAÇÃO

Christian Fattorusso
UNEB
Christian76ts@gmail.com

Resumo

Este relato pretende analisar os impactos das experiências das atividades do RPG de mesa na aprendizagem das habilidades linguísticas (ouvir, falar, ler, escrever) em língua portuguesa por estudantes em cumprimento de medida socioeducativo. Existem evidências que, as habilidades linguísticas da escuta, oralidade, leitura e escrita são trabalhadas de forma segmentadas, apenas uma ou duas são destacadas, enquanto, as outras passam ser posta em segundo plano. À luz disso, minha intervenção visa tencionar o desafio à integração das quatros habilidades linguísticas por meio da atividade do RPG (Role-Playing Game) de mesa, assim facilitando o desenvolvimento das competências linguísticas dos estudantes no contexto da socioeducação. O RPG atribui sentidos aos textos no reconhecimento de seus desejo por eles, desejo de fazer comporta não só reconhecer, e dominar o código da escrita e da leitura, mas sentir o desejo de usá-lo quando faz sentido na sua prática discursiva. Ademais, com RPG cria-se as condições para um ambiente lúdico de aprendizagem, no qual, a motivação, engajamento, e sociabilidade realizam-se de maneira inesperada e criativa por parte dos estudantes, além de demonstrarem sensibilidade social através da ajuda mútua, instalam-se no jogo verdadeiras relações de solidariedade.

Palavras-Chave: RPG de Mesa; Aprendizagem; Socioeducação.

Introdução

Este relato de experiência surgiu a partir da observação-participativa realizada no componente curricular de Estágio Supervisionado II, a turma é composta por adolescentes de sexo masculino em cumprimento de medida socioeducativa. Com a observação da turma da Escola Municipal, Tempo de Aprendizagem III – TAP III, proporcionou-me as inquietações para um pensar pedagógico que envolvesse o RPG de mesa como pano de fundo à criação de um ambiente lúdico de aprendizagem, no qual, o uso da linguagem possibilita aos estudantes experiências significativas na perspectiva das aquisições das habilidades linguísticas básicas:

falar, escutar, ler, escrever. Ademais, considera-se importante, refletir sobre como as práticas pedagógicas em um espaço lúdico afetam a dimensão motivacional dos estudantes. O RPG de mesa tem características estruturais que permite elaborar estratégias pedagógicas levando à inovação dos processos de ensino e aprendizagem.

O objetivo geral de minha intervenção pedagógica é desenvolver a aprendizagem de habilidades linguísticas (ouvir, falar, ler, escrever) em língua portuguesa com base nas experiências em atividades de RPG de mesa no contexto socioeducativo. A seguir, inclui-se os objetivos específicos, cujas propostas acarretam desenvolver as habilidades específicas dos estudantes a respeito de: interpretar os personagens do jogo, isto é, compreender as peculiaridades e representá-las com escolhas coerentes feitas durante o jogo; resolver os desafios apresentados por meio de estratégias diversificadas; e enfim, empregar as habilidades linguística básicas como ferramentas à resolução das situações-problema do RPG.

Oralidade, escuta, leitura e escrita são modalidades de linguagens que nem sempre são articuladas em rede, em que, uma linguagem em sua especificidade se relaciona de forma assimétrica e hierarquizada a respeito as outras. Não obstante, considera-se a leitura e a escrita como eixos que incidem na prática pedagógica como exclusivos, e desarticulado entre si, contribuem para um fenômeno isolado e um formato artificial das situações de interação escolar, segundo Thomé de Andrade (2015),

> E mais comum de se identificar são os eixos linguísticos isolados entre si, ganhando cada um sua própria ênfase, sendo avaliados por si. Esse isolamento, entretanto deveria dar-se apenas provisoriamente, servindo a fins didáticos pontuais, sem que se perdesse de vista que a língua está presente de forma inteira, viva, na realidade de situações funcionais e discursivas. (ANDRADE, 2015, p. 68)

Escolhe-se como metodologia o RPG de mesa, em vez que o RPG no videogame, pelo razão do primeiro ter uma amplitude maior no uso da imaginação e não estar vinculado a um programa de software em que se determina o campo de atuação. RPG de mesa é jogo no qual os jogadores interpretam personagens fictícios, num contexto narrado, cujo roteiro não respeita um padrão preestabelecido: os personagens são livres para tomar suas decisões e fazer suas escolhas. No entanto, embora, as escolhas sejam fictícias, numa realidade virtualizada, elas respeitam a lei causal que vige no real: todas as causas têm suas consequências.

RPG de mesa proporciona ao trabalho do professor um ambiente lúdico de aprendizagem, no qual, as quatro habilidades linguísticas básicas (ouvir, falar, ler, escrever) são implementadas pelos desafios do jogo e estimuladas pelo prazer e o entretenimento: os estudantes terão que ouvir atentamente o contexto virtual do jogo; escrever a ficha do personagem; ler os desafios calçados e externar verbalmente suas escolhas; quanto isso, habilidades sociais e mediações de conflitos são o pano do fundo deste ambiente de jogo.

Procedimentos metodológicos

Minha experiência é de abordagem qualitativa, pois, foi necessário o contato direto com o cotidiano escolar, consentindo assim permear nas práticas escolares, uma vez que é o objeto deste relatório. Segundo Marlí (2013),

> As abordagens qualitativas de pesquisa se fundamentam numa perspectiva Que concebe o conhecimento como um processo socialmente construído pelos sujeitos nas suas interações cotidianas, enquanto atuam na realidade, transformando-a e sendo por ela transformada (MARLÍ, 2013, p.97).

A primeira ação foi uma observação-participativa, ato imprescindível para constituição de uma boa prática pedagógica, na qual, as idiossincrasias dos estudantes orientam-no à construção de um olhar epistemológico sobre a realidade. Asseveram, Lakatos & Marconi (1992), que caráter da observação ser direta e intensiva. O observador incorpora-se ao grupo, confunde-se com ele, com intuito de trazer elementos constituintes dos sujeitos, dando significado à futura prática pedagógica.

A ação da observação-participante permeia o contexto simbólico dos estudantes, proporcionando ao professor compreender os conhecimentos prévios trazido por eles, e acarretar possíveis estratégias na forma em que podem ser representados na sala de aula – construir os conhecimentos pelo olhar epistemológico, tendo como ponto de partida a curiosidade ingênua dos estudantes sobre a realidade.

Ainda assim, precisa dar sentidos às idiossincrasias dos estudantes, elaborando assim, uma prática pedagógica que não fere à cultura dos sujeitos, mas que a valorize, tendo como ideologia o lidar de um sujeito social historicamente construído (FREIRE, 2016).

Portanto, o RPG de mesa fará de base ao plano de ação, implementando experiências de aprendizagens do uso da linguagem em que se expandem as perspectivas na integração das habilidades linguísticas básicas: falar, escutar, ler, escrever.

Eis que a sociedade faz do novo em forma de dia

O advento da Tecnologia de Informação e Comunicação – TIC, faz que a sociedade atualmente globalizada mergulhe num oceano de informações digitais e virtuais. Adentro de uma modernidade líquida de Bauman (2001), qualquer sujeito, com sua personalidade pluralizada, traz em sua identidade o universal, numa rede globalizada de relações que transcendem as fronteiras espaço-tempo, ainda assim, balizam-se num território de *continuum* do real, posto isso, de ciberespaço.

Minha subjetividade e minha cultura, síntese da contradição entre o que me foi ensinado e quem quero me tornar, adentrar num universo virtualizado, no qual, intensificar no sujeito as contradições é vista como relevante oportunidade da expansão dos desejos individuais, em que, no ser, “as práticas, as atitudes, o modo de pensamento e os valores se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”, (LÉVY, 2005, p.15).

Tal fenômeno, passa despercebido pelo educador uma vez que não compreende as diversas formas de culturas traduzidas numericamente por linguagem digital (computadores), e que se representam de forma abstrata em suas significações à virtualização. O virtual é a continuação do real, ainda assim, dever do educador é conhecer os aspectos derivados das condições de uma tecnologia que tem impactos de um acesso universalizado e da conexão contínua sobre as formas de educar e de aprender.

No entanto, dentre as consideráveis culturas digitais, o presente artigo objetiva os jogos nas práticas pedagógicas em tempo de cibercultura. Entretanto, a ludicidade numa atividade pedagógica não significa trazer um jogo ou simplesmente jogar, mas pensar em sua função social como prática crítica e emancipadora. Segundo, Vianna *et al.* (2013) o jogo de RPG de mesa faculta: engajar, sociabilizar, motivar e ensinar de maneira mais eficiente, criando um ambiente de aprendizagem, no qual, o desafio torna-se a prazer e entretenimento.

O jogo é um fenômeno cultural antigo que exerce no sujeito impulso inato que “transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação” (HUIZINGA, 2000, p.1). O sujeito da EJA cumprindo medida socioeducativa está num estado de consciência de reparação, a restrição da liberdade física numa instituição (re)socializadora é consequente à

ausência de autocontrole indispensável no exercício das faculdades de cidadão, portanto, uma prática pedagógica embasada no jogo "constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá" (HUIZINGA, 2000, p.1). Dessa forma, além de valorizar uma cultura historicamente invisibilizada pela cultura dominante da escola, também, faz do uso do *games* o que lhe é ínsito pela sua natureza, "Potencializam o desenvolvimento de habilidades cognitivas (planejamento, memória, atenção, entre outros), habilidades sociais (comunicação, assertividade, resolução de conflitos interpessoais, entre outros) e habilidade motoras" (ALVES, 2014, p.14)

É necessário que os estudantes assumam o papel de protagonista no processo da aprendizagem (MARINS, 2017), à medida que o sujeito aprendiz tome consciência de seu protagonismo na construção de seu conhecimento, as relações de mediação entre professor-aluno tornam-se mais significativas. O RPG de mesa cria as condições para que as experiências do uso da linguagem expandam as perspectivas de aprendizagens na integração das habilidades linguísticas básicas: falar, escutar, ler, escrever.

A respeito das orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs, de língua portuguesa referente as quatros primeiras séries do Ensino fundamental (1997), os processos de compreensão e de produção de um texto se dá pelo desdobramento integrado das atividades de fala e escrita, leitura e escuta. Portanto, a expansão da aprendizagem no uso da linguagem está relacionada diretamente as quatro habilidades linguísticas.

RPG De Mesa

Escolhe-se como metodologia o RPG de mesa, em vez que o RPG no videogame, em razão do primeiro ter uma amplitude maior no uso da imaginação e não estar vinculado a um programa de software em que determina o campo de atuação. Substancialmente, encontra-se cincos motivos para escolher o RPG de mesa em vez do RPG de videogame: a criação do personagem; a interpretação do personagem; o grupo de amigos; amplitude de escolha e campo de atuação ilimitado; a mente como campo fértil e inesgotável à imaginação.

As limitações do RPG videogame, embasado num software prescrito em sua linguagem de programação, cerceia o jogador na criação do personagem e em seu campo de atuação. Embora, o software seja pensado em propiciar as múltiplas escolhas, isso, à medida que o jogador faz um uso prolongado esgota seus possíveis movimentos.

Quanto concerne o grupo de amigos, a interpretação do personagem, e a mente como campo fértil à imaginação, o RPG de mesa cria cenas épicas e hilárias. Por exemplos, pedir a barba de um anão para fazer uma corda, que só aconteceria com a presença do jogador com uma gama de escolhas abertas; imagina-se, também, a criatividade interpretativa do mesmo em encenar o personagem fazendo este pedido. Portanto, opta-se por RPG de mesa, cuja única barreira é o alcance à nossa imaginação, e certamente, sua expansão é sem limite.

O mestre é chamado também de narrador, ou seja, narra a história que está sendo contada. Porém, a história possui um epílogo com bases contextuais construídas previamente, como por exemplos: o lugar da ocorrência da história, o período, as características ambientais, e as características dos personagens.

As ações no RPG podem ser resolvidas jogando os dados, ou seja, pode-se ganhar um desafio atingindo a pontuação pelos dados ditado a priori pelo mestre. Embora, jogar os dados sejam importante no RPG, está prática não é obrigatória, pois, existem momentos que se prezam as habilidades oratórias dos jogadores, dando possíveis interpretações suscetíveis à superação dos desafios. Assim sendo, jogar os dados é utilizado quando o mestre haja necessidade em

fazer um teste, compreendendo que em cada sistema de jogo os testes podem ter formas diferentes.

A palavra do mestre é absoluta em um jogo de RPG, contudo, suas intenções não são jogar contra os jogadores, sua função é construir um jogo que seja prazeroso e emocionante, de acordo com Cassaro (2015),

> Acima de tudo, o mestre deve ter bom senso e sabedoria. Se um jogador tenta uma coisa sensata, como usar uma alavanca para arrombar uma porta, suas chances de conseguir são maiores. O mestre pode apenas dizer "você consegue" ou oferecer um bônus quando ele joga o dado. Por outro lado, se o jogador tenta algo difícil ou absurdo - como forçar a mesma porta com um palito! -, então o mestre diz que é impossível ou torna o teste muito difícil. (CASSARO, 2015)

Os sujeitos envolvidos

A turma é composta por cinco (5) estudantes, com idades entre dezesseis (16) e dezoito (18) anos se mantém em regime de internado na instituição por mais de dois (2) anos, três são oriundos da cidade de Salvador, e dois do interior da Bahia.

Ante de todo, é bom esclarecer o funcionamento jurídico da medida socioeducativa em sua base, natureza e componentes. A natureza das medidas socioeducativas é formal em sua medida jurídica e substancial como meio de defesa social e instrumento de intervenção educativa (ECA, 1990). No Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, Art. 121, define em sua base, a internação constitui medida privativa de liberdade de sujeitos com responsabilidade infracional de atos cometidos mediante violência e grave ameaça a pessoa, ou reiteração no cometimento de outras infrações graves (ECA, 1990).

Tendo o prazo da medida não determinado, Art. 121, "devendo sua manutenção ser reavaliada, mediante decisão fundamentada, no máximo a cada seis meses" (ECA, 1990). Com isso, o Juiz dispõe de relatórios redigidos por diversos agentes envolvidos com a reeducação social, nos quais, é avaliado no sujeito atitudes e comportamentos construídos de forma progressivas. O ECA prescreve, também, um período máximo de internação de três (3) anos para todos os sujeitos em cumprimento da medida (ECA, 1990), asseverando que em nenhuma hipótese poder-se-á exceder.

A intervenção educativa é um dos componentes das medidas socioeducativas, diante disso, instituições escolares municipal e estadual estão em funcionamento dentro do perímetro do ente socioeducativo. Meu Estágio Supervisionado II foi autorizado pela Secretaria Municipal de Educação – SMED de Salvador, e supervisado por docente do curso de Licenciatura de Pedagogia da Universidade Estadual da Bahia – UNEB.

Análise dos resultados

A análise dos resultados obtidos através da realização das atividades deu-se a medida que os objetivos foram alcançados, mediar os resultados e impactos tendo como ponto de convergência a efetividade da intervenção. Inicialmente, foi avaliado o ambiente de RPG de mesa, se ele realmente agregaria benefício (impactos) em provocar mudanças de desempenho (resultados) no uso da linguagem no contexto EJA cumprindo medida socioeducativa.

Apontou-se, o monitoramento como processo de obtenção de dados, isto é, no decorrer da atividade do jogo RPG foram recolhidas informações inerentes às produções escritas e orais, para após, ser transcritos em um diário de campo. É importante dizer, que a intervenção foi

divididas em partes, então, foi realizado nos 5 (cinco) dias consecutivos no horário escolar matutino, dedicando o quinto dia para auto avaliação das partes envolvidas (estudantes, estagiário e professora regente).

O diário de campo foi redigido no fim de cada atividade do dia, com intuito de ter uma análise dos dados com maior relevância da memória: monitoramento, a atividade diária foram relatadas em sua comparação e julgamento. Este tipo de ação é conceituado na esfera da avaliação formativa e teve seus indicadores de desempenhos nas habilidades linguísticas básicas: ouvir, falar, ler e escrever. Os indicadores devem estar referenciados em um patamar de desempenho que se deseja alcançar com a ação da intervenção.

No primeiro momento, estavam em xeque seis personagens para escolha: médico neurocirurgião, analista de sistema, empresário, ator da Rede Globo de Televisão, pequeno agricultor, e pedagoga. Daí, percebi que dois estudantes não quiseram participar ao RPG, um dele estava sob avaliação judicial, em vista ao um possível desligamento com a instituição, ou seja, estava sendo avaliada sua liberação.

A tensão era perceptível, o rapaz está internado por dois anos e seis meses, estes últimos estavam sendo avaliados, sendo de três anos de interdição o limite fixado por Art. 121, §3° (ECA, 1990). O melhor amigo dava-lhe "apoio moral", portanto, ficaram afastados da intervenção, observando o desdobramento da atividade. Ao citar os estudantes farei uso de nomes fictícios no intuito de não violar à privacidade dos envolvidos.

Quatro personagens foram escolhidos: médico neurocirurgião, analista de sistema, ator da Rede Globo de Televisão, pedagoga (escolhida pela regente). Todos os personagens possuíam um ficha com características básicas já preestabelecidas: força, habilidade, resistência, ponto de vida, vantagens, e desvantagens. Após, foram convidados a preencher o item "História" (estabelecendo um tempo de 5 minutos), no qual, aparecem as perguntas: quem é este personagem? O que levou o personagens a ter esta profissão? Do que ele gosta? Qual a sua motivação?

Teve um descaso geral das duas primeiras perguntas, entretanto, todos assinalaram o que os personagens gostam. Eis que, as idiossincrasias trazem à tona as qualidades dos estudantes, incorporando suas próprias qualidade ao personagem. Nota-se, os estudantes compreenderem o gênero textual de "ficha de personagem", produzem textos no mesmo gênero linguístico, trazendo com coerência e coesão as qualidade positivas e negativas dos personagens. Quanto concerne à concordância verbo-nominal, observa-se, os jogadores médico neurocirurgião e o ator da Rede Globo ter certa autonomia, enquanto, o analista de sistema traz para escrita uma linguagem informal própria do dialeto que usa no dia a dia.

Após, este primeiro processo, compreende-se os níveis de escrita e leitura dos estudantes. A maioria encontram-se no nível alfabético, num movimento de transição ao nível ortográfico. O analista de sistema, em particular, apresenta o nível de leitura com compreensão daquilo que lê, mas em sua escrita ainda necessita de apoio da professora. O trabalho pedagógico da professora regente para ensino da leitura e escrita advém através da leitura de diversas tipologias textuais. O diagnóstico feito da professora no início do ano está de acordo com resultados obtidos na construção da história dos personagens, as produções dos textos revelam a transição entre alfabético e alfabético-ortográfico (FERREIRO, TEBEROSKY, 1983).

Com a primeira atividade, envolve-se: a escuta das regras do RPG de mesa; a leitura silenciosa e interpretativa das fichas dos personagens; a produção textual do item história do personagem; e a apresentação oral à turma da sistematização das informações elaboradas. Daí em diante, foram comparados os discursos com suas práticas discursivas, coerência e coesão

entre o dizer e o fazer. Ao começar a história do RPG, direcionei os personagens no tempo-espaço do enredo, proporcionando aos jogadores as primeiras escolhas. Apliquei a todos os jogadores um tempo máximo de cinco (5) minutos, que foi reduzido no dia seguinte para três (3), em vista, à sugestão da professora regente em dinamizar mais a história. A atenção e a prontidão dos estudantes tornaram-se elementos estratégicos de minha prática pedagógica.

As habilidades linguísticas da escuta e da fala foram dominante nesta parte do jogo. A prontidão de resposta dos jogadores, indicativo de entendimento dos percursos discursivos, são argumentados por eles de forma elaboradas, e sustenta-se pelos seus posicionamentos críticos. Diversas vezes, foi-me questionado sobre as correlações dos fatos históricos que sucediam no enredo, tendo que introduzir mais elementos que descrevessem a linearidade dos discursos. Além disso, observa-se os estudantes com muita propriedade fazer uma releitura das narrativas, introduzindo outras como elementos constitutivos que visam expandir seu campo de atuação.

O jogador ator da Rede Globo, antes de cumprir uma determinada ação, por exemplos, a compra de um carro de luxo em uma loja, desviou minha narrativa por outro viés, e de forma coerente e persuasiva ajustou a fala para outro contexto comunicativo: em vista da falta de energia elétrica em todo o espaço, consumiu a compra com o pagamento em cheque, acrescentando que era um ator famoso, assim justificando não ser um cliente insolvível. Desde então, outros fizeram o mesmo, ajustaram a fala acrescentando mais descrições ao ambiente tencionando argumentar suas ações.

O segundo momento é marcado pelo desdobramento do enredo da história, em que, é vislumbrado o objetivo do jogo: o médico terá que chegar a tempo para executar uma cirurgia complexa em Salvador: um garoto de oito (8) anos está entre a vida e a morte. Uma vez, reunido todos os personagens em um ponto especifico do espaço, o aeroporto de Salvador, ficaram presos até o advento do tsunami na cidade. Assinalei o aeroporto como lugar seguro, mas enfatizei que algumas partes da cidades o acesso estava interditado, consequentemente à passagem de ondas gigantes.

Definido e socializado o objetivo do jogador que interpreta o médico, os objetivos dos outros personagens foram lidos individualmente em leitura silenciosa e convidados para que sejam mantidos em secretos. Entreguei cartas secretas com escritos os objetivos das missões deles, com intuito de descobrir se os objetivos prescritos fossem atingidos. Com isso, convida-se os estudantes para um planejamento das ações, uma reflexão antes de agir, consoante a proposta da atividade de coerência e fluidez nas escolhas.

Esta atividade tinha correlação com outra, cujo desempenho se desdobrou no último dia: a construção de um cadastro de sobrevivente. O Cadastro, redigido por eles, reunia todas as informações elaboradas até aquele momento, e tinha estreita relevância com a primeira carta secreta entregue no segundo dia. Todos anotaram seus objetivos no cadastro e todos concordaram do sucesso ao seu alcance.

Observa-se, no segundo dia, o requerimento por parte dos jogadores de acrescentar ao enredo o elemento mágico. Portanto, foram elaboradas situações, nas quais, o elemento mágico começou fazer parte integrante da personalidade dos personagens. Segundo, Rodrigues (2005), o imaginativo exerce força material na vida real, e portanto, aponta-o como médio para transcender as emoções.

Criar uma história desperta a imaginação, o fator mágico amplia nossa vivência no real, dando-lhe um significado pessoal. Às vezes, numa realidade muito agreste, o elemento mágico dilui de maneira significativa emoções que perturbam nossa realidade, frutos de conflitos mal resolvidos, segue o autor,

> A contação de histórias é atividade própria de incentivo à imaginação e o trânsito entre o fictício e o real. Ao preparar uma história para ser contada, tomamos a experiência do narrador e de cada personagem como nossa e ampliamos nossa experiência vivencial por meio da narrativa do autor. Os fatos, as cenas e os contextos são do plano do imaginário, mas os sentimentos e as emoções transcendem a ficção e se materializam na vida real. (RODRIGUES, 2005, p. 4).

A convivência entre os pares no dia a dia, com os educadores, agentes de segurança, dentre outros, provoca um estado de vigilância permanente, que é atuada sobre eles, e também é deles sobre os outros. Imagino que o pedido de introduzir o elemento mágico à história, não seja uma mera coincidência, mas a premência de fugir com a imaginação de situações em que se sentem coagidos. O quarto dia foi caracterizado pela imaginação dos jogadores, uma vez ter compreendido seus poderes mágicos, os usos tornaram as ações mais criativas.

Todos os jogadores relatam de forma minuciosa acontecimentos de atualidade da história do RPG, aglutinando eventos diferentes que visam dar um sentido às suas propostas narrativas. Por exemplos, o médico, uma vez, adquirido o poder da *super* velocidade poderia em um instante chegar a seu destino, concluindo assim sua missão. Contudo, argumenta querer permanecer com o grupo, e usar seu poder beneficiando a missão de todos.

Considerações finais

As quatros habilidades linguísticas permite o uso da linguagem no seu meio social. O uso da linguagem não é ensinado, mas é prática oriunda das atividades humanas sempre sociais e socializantes. Percebe-se o estudante da EJA, sim como um ser em construção, mas também como um que deseja ser, alguém que traz consigo um discurso, polissêmico e multicultural, em que o professor terá que pôr em conta ao momento da formação do sujeito letrado.

O RPG atribui sentidos aos textos no reconhecimento de seus desejo por eles, desejo de fazer comporta não só reconhecer e dominar o código da escrita e da leitura, mas sentir o desejo de usá-lo quando faz sentido na sua prática discursiva. Nós não somos somente discursos, mas também, o que nos define são as práticas discursivas, isto é, o que fazemos.

Em relação a fala, os estudantes conseguiram distinguir as diversas situações comunicacionais, com propriedade desenvolveram habilidades de contar e recontar textos oralmente, debater sobre textos convergentes e divergentes, usando adequadamente a norma padrão. Escutaram com compreensão os diferentes gêneros orais e souberam empregar a habilidade de escrita em resposta às demandas dos desafios do jogo. Observa-se, os estudantes ter clareza sobre o desempenho dos objetivos e avaliações positivas sobre o êxito da missão.

A respeito do primeiro dia, notei uma progressiva desenvoltura na produção da fala e da escrita, embora, seja uma progressão incipiente, dar sentido à aprendizagem através do RPG, contribuiu para que a prática assídua do uso da linguagem não diminuísse a atenção e a motivação dos estudantes. Ademais, cria-se as condições para um ambiente lúdico de aprendizagem, no qual, a motivação, engajamento e sociabilidade realizam-se de maneira inesperada e criativa por parte de todos os estudantes.

No desfecho da narrativa do RPG, os jogadores teriam que derrotar um monstro dos abismos responsável pelo tsunami em Salvador. Todos eles tinham recursos diversos que utilizavam em situações diferentes, e todos eles proporcionaram o próprio recurso ou habilidade em benefício do outro, envolvendo o grupo como um todo, além de demonstrarem sensibilidade social através da ajuda mútua, instalam-se no jogo verdadeiras relações de solidariedade.

Quanto concerne a minha experiência, avalio ter criado um espaço dialógico democrático, no qual, o conteúdo trazido foi absorvido de forma crítica. Trouxe a cultura do

RPG de mesa como uma opção metodológica que, aparentemente, permitiu diluir minha invasão cultural; procurei prezar a criatividade intelectual do estudante própria da educação heurística - adquirir conhecimento por meio da descoberta pessoal. Procurei aperfeiçoar minha prática através de uma metodologia nova, relatar por escrito minha experiência, e me convidar a mais uma reflexão sobre minha *práxis*.

Referências

ALVES, Lynn; ROSALINA *et al*. Gamificação**:** diálogos com a educação. In: FADEL, Luciane Maria *et al* (Org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014, p. 74-97. Disponível em: https://bit.ly/2RFlmqh. Acesso em: 9 jun. 2019.

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos.** Tradução: Plínio Dentzien. São Paulo: Zahar, 2001.

BRASIL. Lei. 8069, de 13 de julho de 1990. Estatuto da Criança e do Adolescente. **Diário Oficial da União,** Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: https: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm. Acesso em: 30 set. 2018.

BRASIL. Lei nº 12.594, de 18 de janeiro de 2012. Sistema Nacional de Atendimento Socioeducativo (Sinase). **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 19 de janeiro de 2012a. Disponível em: https://central3.to.gov.br/arquivo/422114/. Acesso em: 13 out. 2019.

BRASIL; MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO; SECRETARIA DA EDUCAÇÃO BÁSICA. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. **Oralidade, leitura e escrita nas diferentes áreas de conhecimento**. *Elaboração de Ludmila Thomé de Andrade. MEC/SEB, Brasília, c.5, p. 68-81, 2015. Disponível em:* https://bit.ly/2OK1cbZ. Acesso em: 20 out. 2018.

BRASIL, Secretaria de Ensino Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: primeiro e quarto ciclo do ensino fundamental – Língua Portuguesa. MEC/SEF. Brasília, 1997. Disponível em: https://cptstatic.s3.amazonaws.com/pdf/cpt/pcn/volume-02-lingua-portuguesa.pdf. Acesso em: 7 jul. 2019.

CASSARO, Marcelo. **Manual 3D&T Alpha**. Porto Alegre: JAMBÔ, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia,** Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra S/S, 2000.

HUZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4 ed. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva S.A., 2000.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 1992.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. Ed. São Paulo: Editora 34, 2005.

MARINS, Eleasar Silva. **O uso de Role-Playing Game (RPG) no ensino de Ciências**: uma atividade voluntária e complementar às aulas no ensino fundamental II. Orientador: Paulo Atsushi Suzuki. 2017. 101f. Dissertação (Mestrado em projetos educacionais de ciências) – Escola de Engenharia de Lorena, Universidade de São Paulo, Lorena, 2017. Disponível em: https://bit.ly/2MC9OhV. Acesso em: 17 mar. 2019.

MARLI, André. O que é um estudo de caso qualitativo em educação? **Revista da FAEEBA** – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v.22, n.40, p. 95-103, jul/dez, 2013.

VIANNA, Ysmar *et al.* **Gamification Inc**.: como reinventar empresas a partir de jogos. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013 [e-book].

Christian Fattorusso

Licenciando em Pedagogia do Departamento de Educação da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).