



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAIBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS LETRAS E ARTES  
COORDENAÇÃO DOS CURSOS DE GRADUAÇÃO PRESENCIAIS  
DE LICENCIATURA EM LETRAS  
LICENCIATURA EM LÍNGUA PORTUGUESA

DARLANE KELLY DA SILVA BARBOSA

O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) NO ENSINO DAS  
PRÁTICAS DE ORALIDADE

João Pessoa

2022

DARLANE KELLY DA SILVA BARBOSA

O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) NO ENSINO DAS  
PRÁTICAS DE ORALIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Coordenação do Curso de Licenciatura em  
Letras – Língua Portuguesa, da Universidade  
Federal da Paraíba — UFPB, como requisito  
para obtenção do título de Licenciada em Letras  
– Língua Portuguesa.

Orientadora: Profa. Dra. Regina Celi Mendes  
Pereira da Silva

JOÃO PESSOA – PB

2022

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

B238u Barbosa, Darlane Kelly da Silva.

O Uso do Role Playing Game (RPG) no ensino das práticas de oralidade / Darlane Kelly da Silva Barbosa. - João Pessoa, 2022.

37 f. : il.

Orientadora : Regina Celi Mendes Pereira.

TCC (Graduação) - Universidade Federal da Paraíba/Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2022.

1. Oralidade - Língua Portuguesa. 2. Role Playing Game (RPG). 3. Práticas de oralidade-Ensino da Língua Portuguesa. I. Pereira, Regina Celi Mendes. II. Título.

UFPB/CCHLA

CDU 808.55:79

DARLANE KELLY DA SILVA BARBOSA

O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) NO ENSINO DAS PRÁTICAS DE  
ORALIDADE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras  
– Língua Portuguesa, da Universidade Federal da  
Paraíba — UFPB, como requisito para obtenção  
do título de Licenciada em Letras – Língua  
Portuguesa.

TCC defendido em: \_\_\_\_/\_\_\_\_/2022

**Banca Examinadora**

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Regina Celi Mendes Pereira da Silva (UFPB)  
(Orientadora)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Maíra Cordeiro dos Santos (SEDUC-PB)  
(Examinadora)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Mariana Lins Escarpinete (UFPB)  
(Examinadora)

---

Prof<sup>ª</sup>. Ma. Bruna Costa Silva (SEDUC-PB)  
(Examinadora Suplente)

JOÃO PESSOA – PB

2022

*Dedico este trabalho aos meus pais, Maria José Barbosa da Silva e José de Paula Barbosa (in memoriam), que sempre acreditaram no meu potencial e me incentivaram a buscar os meus sonhos.*

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus por ter me sustentado durante toda a minha trajetória acadêmica. Toda honra e glória seja dada a Ele por tudo.

À minha amada mãe, agradeço por ter sido uma das pessoas que mais acreditou em mim, por me suportar quando nem mesmo eu me suportava. Você é meu exemplo de resiliência e amor incondicional. Eu não estaria onde estou hoje, se não fosse por você. Obrigada por tudo!

Ao meu amado pai (in memoriam), sou grata por todo esforço para oferecer a mim e ao meu irmão tudo de que necessitávamos para ter acesso a uma boa educação. Gostaria que ele pudesse prestigiar essa conquista e tenho certeza de que estaria feliz e orgulhoso.

Ao meu irmão, agradeço por me aturar por tantos anos e, principalmente, por me ouvir, aconselhar e apoiar em tudo. Você é o melhor irmão.

Ao meu namorado, Ítalo Jardim, agradeço por todo incentivo, ajuda e apoio em momentos em que pensei em desistir. Pelas vezes em que tirou um tempo para ouvir minhas lamentações e me mostrar que eu consigo superar os desafios. Obrigada por partilhar a vida comigo.

À minha tia, Renilde (in memoriam), agradeço por toda ajuda que me ofereceu e por todo incentivo. Ela é um exemplo de mulher forte e sua trajetória na educação me inspira a ser uma profissional como ela foi. Sei que essa conquista também seria festejada por ela.

Aos meus amigos, que hoje considero meus irmãos, Gabriela, Maria, Severino e Thaiz, obrigada por terem sido minha companhia nos momentos alegres e, às vezes tristes, que a Universidade nos proporcionou.

À minha orientadora, Regina Celi, que foi também minha orientadora no PIBIC, sou grata por ter trilhado com você essa trajetória na pesquisa científica e, agora, na conclusão do curso. Obrigada por acolher com paciência e graciosidade as minhas ideias e me auxiliar de forma tão gentil. Você é uma inspiração para mim. Muito obrigada, professora!

Agradeço aos amigos que colaboraram, direta ou indiretamente, para a realização desse trabalho. Sem o auxílio de cada um eu não teria chegado até aqui. Muito obrigada!

*A tarefa do educador moderno não é  
derrubar florestas, mas irrigar desertos.*

*(Clive Staples Lewis)*

## **RESUMO**

Este trabalho busca investigar a influência dos jogos de Role Playing Game (RPG) para favorecer as práticas de oralidade nas aulas de Língua Portuguesa, uma vez que, de modo geral, as metodologias tradicionais têm trabalhado a oralidade com foco na correção dos erros gramaticais presentes na fala, além de se voltarem para o trabalho com os registros informais de uso da língua oral. No entanto, teóricos que tratam do ensino da oralidade na educação básica e os documentos oficiais demonstram que a oralidade é uma prática social e, por isso, vai além desse foco na fala e seus erros. Sendo assim, foi feita uma pesquisa de caráter exploratório e de abordagem qualitativo-interpretativista baseada em artigos, capítulos de dissertações e livros que abordam a temática, e nos documentos oficiais que regulam a educação básica. Também foi desenvolvida uma pesquisa-participante por meio da realização de uma demonstração de partida de RPG com colaboradores, a fim de identificar as possibilidades de uso do RPG no ensino das práticas de oralidade. Portanto, foi possível compreender e apontar possibilidades reais de uso do RPG como um instrumento que promove práticas de oralidade que contribuem para os estudantes realizarem o uso adequado de recursos argumentativos, dos gêneros orais em situações formais, desenvolverem autonomia na exposição e defesa de ideias etc., pontos importantes para que obtenham um posicionamento crítico em sociedade.

**Palavras-chave: Oralidade, RPG, Língua Portuguesa.**

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
<b>2. METODOLOGIA.....</b>	<b>11</b>
<b>3. ORALIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA.....</b>	<b>13</b>
<b>4. RPG: CONHECENDO O GÊNERO E O SEU POTENCIAL PARA O ENSINO. 15</b>	
<b>5. OS PARÂMETROS SOCIOSSUBJETIVOS DE PRODUÇÃO DO RPG E O EXERCÍCIO DA ORALIDADE.....</b>	<b>18</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>30</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>31</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>33</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ensino da modalidade oral da língua tem sido foco de discussões de teóricos como Antunes (2003), Carvalho e Ferrarezi Jr (2018), Schneuwly, Dolz e colaboradores (2011), Marcuschi (2010), entre outros. Os estudos apontam que a oralidade tem sido abordada em sala de aula com enfoque nos usos coloquiais da fala. No entanto, há outros aspectos a serem observados e desenvolvidos em aula pelos professores para que os estudantes desenvolvam a oralidade. Diante disso, o Role Playing Game (RPG), que significa Jogo de Representação de Personagens, aparece como uma ferramenta que pode favorecer as práticas de oralidade em contexto escolar.

Desde a década de 90, os jogos de representação de personagens passaram a ganhar relevância no que se refere ao seu uso nas práticas pedagógicas como instrumentos que favorecem a aprendizagem dos estudantes. Ao observar a realidade escolar dos discentes, é possível perceber que eles são oriundos de uma tradição em que os conteúdos são apresentados de forma descontextualizada e fora do seu campo de interesse. Dessa forma, professores de diferentes disciplinas passaram a aplicar os jogos de representação de personagens como uma maneira de tornar o ensino mais dinâmico e aproximado da realidade do estudante. Por isso, há uma série de pesquisas em diferentes campos de conhecimento que relatam experiências positivas com o RPG para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

É possível perceber, a partir do levantamento bibliográfico realizado para este trabalho, que há uma quantidade considerável de pesquisas que discutem e analisam o RPG como instrumento pedagógico para a formação de leitores. As dissertações de mestrado de Cupertino (2008), Ferreira (2016) e Zamariam (2018) são alguns dos trabalhos que abordam o uso do RPG com o intuito de trabalhar a leitura e/ou a literatura, tendo em vista que o jogo promove o desenvolvimento da imaginação e incentiva a leitura literária para compreender o contexto em que a narrativa será construída dentro do RPG. A pesquisa de Zamariam (2018) aponta como o trabalho com o jogo foi bem recebido pelos alunos e como foi importante para criar o afeto pela leitura literária.

Entretanto, há poucas pesquisas que discorrem sobre o emprego do RPG e a prática de oralidade. O levantamento bibliográfico identificou a dissertação de Santos (2019), que utiliza o RPG para ampliar as competências linguísticas e discursivas dos estudantes, partindo da retextualização de narrativas orais da tradição da comunidade local onde se situa

a escola que a pesquisadora aplica a intervenção. Diante desse contexto ainda pouco explorado do uso do RPG na prática de oralidade, este trabalho se insere como uma tentativa de adentrar as discussões acerca das possibilidades do uso do RPG para favorecer a prática de oralidade de modo contextualizado e dinâmico para o estudante.

Como o objetivo geral desse trabalho é investigar a influência do jogo no favorecimento do ensino da oralidade, de modo específico, será analisada a proposta dos documentos oficiais que regem a educação básica sobre o ensino da oralidade, além da análise da aplicabilidade do RPG na educação e as especificidades do jogo de representação de personagens. Com isso, serão traçados os pontos de convergência do jogo com o trabalho de práticas de oralidade nas aulas de Língua Portuguesa. Assim, será possível entender como o RPG é propício para desenvolver o trabalho com as práticas de oralidade com estudantes da educação básica.

Para fundamentar este trabalho, será utilizada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e os Parâmetros Nacionais Curriculares (PCN) para refletir a abordagem que esses documentos apresentam em relação à oralidade, além das reflexões de Antunes (2003), Marcuschi (2010), Carvalho e Ferrarezi Jr. (2018) e Schneuwly, Dolz e colaboradores (2011) acerca da prática da oralidade em sala e os apontamentos de uma pesquisa realizada por Galvão e Azevedo (2015) sobre a forma que a oralidade é compreendida e trabalhada pelos professores de educação básica em sala de aula. Para conceituar o jogo de RPG e apresentar sua aplicabilidade na educação, as contribuições de Marcatto (1996), Schmit (2008), Peixoto (2011) e Amaral (2013) serão utilizadas neste trabalho. Além disso, será utilizada a teoria do Interacionismo Sociodiscursivo (ISD), especificamente em relação aos parâmetros de produção textual e aos elementos da infraestrutura (BRONCKART, 1999), com o intuito de trazer respaldo teórico para analisar a estrutura sociocomunicativa e os parâmetros de constituição linguístico-discursivos do gênero de texto desenvolvido no RPG.

O artigo será dividido em três partes: inicialmente, será abordado como a oralidade é compreendida pela escola e os docentes e como os teóricos se posicionam acerca dessa temática trazendo objeções ao ensino tradicional da oralidade e apontando novas formas de ensino; posteriormente, serão apresentadas as principais características do RPG e sua aplicação em sala de aula, serão feitas as análises de uma partida de RPG realizada para o presente trabalho com a finalidade de apontar como o jogo pode favorecer as práticas de oralidade na escola.

## 2. METODOLOGIA

O presente trabalho é de caráter exploratório e de abordagem qualitativo-interpretativista, uma vez que o interesse da pesquisa está na análise de dados que não podem ser traduzidos em números (GIL, 2008). Quanto aos procedimentos técnicos, foi realizada, na primeira etapa, uma pesquisa bibliográfica com o intuito de conhecer as teorias relacionadas ao RPG em sala de aula, além da consulta aos documentos oficiais que parametrizam a educação nacional, a BNCC e os PCNs, e de obras que abordam a prática da oralidade em âmbito escolar.

Foram selecionados artigos e capítulos de livros com pesquisas que discorrem sobre o RPG na sala de aula. Após isso, houve a consulta dos teóricos que abordam sobre a prática da oralidade a fim de traçar aproximações entre o jogo e a prática oral e apontar de que modo é possível trabalhar os diferentes aspectos da oralidade. Por fim, os postulados teóricos do Interacionismo Sociodiscursivo (ISD) foram abordados nesta pesquisa para a realização das análises dos dados, uma vez que traz contribuições para a compreensão da noção de gêneros textuais que, de acordo com Bronckart (1999), são ações de linguagem que mobilizam conhecimentos referentes ao contexto físico e sociossubjetivo, além do conteúdo temático da situação comunicativa. Para ele, as diferentes situações de comunicação propiciam a ocorrência de diferentes espécies de textos e as esferas sociais favorecem a ocorrência de textos similares que constituem os gêneros.

Na segunda etapa, foi realizada uma pesquisa participante, porquanto houve interação entre pesquisadora e membros da situação investigada (PRODANOV E FREITAS, 2013). Foram escolhidos 4 participantes que assinaram o Termo de Consentimento Livre Esclarecido para experienciar uma partida de RPG, incluindo a pesquisadora, a fim de investigar a forma como o jogo pode contribuir para o trabalho com a oralidade em sala de aula.

Vale salientar que a proposta inicial era a de desenvolver uma partida do jogo em sala de aula, no entanto, algumas dificuldades foram observadas, com relação ao tempo para desenvolver a partida, à escola em que seria aplicada essa pesquisa e ao contexto de pandemia pelo vírus covid-19. Portanto, foram escolhidos os jogadores que se voluntariaram para realizar uma simulação do RPG fora de sala de aula para levar à compreensão do gênero e como ele pode ser desenvolvido em sala. O grupo simulado foi formado por quatro participantes, incluindo a pesquisadora. Três dos participantes não possuíam experiência com o jogo. Todos eles se situam na faixa etária entre 23 e 28 anos de idade, todos com

Ensino Médio completo, dois são estudantes de Letras, um é formado no curso de Sistemas para Internet e outro é estudante de Programação e Desenvolvimento de Softwares. Como três jogadores eram iniciantes no jogo, antes de ocorrer a partida, os jogadores leram um livro, chamado *Manual 3D&T Fastplay*, que traz o sistema do jogo e as regras do RPG.

A partida de RPG ocorreu via *Google Meet* com duração de aproximadamente 4 horas, cada participante tinha em mãos: lápis, papel e ficha de personagem. Entretanto, foi necessária a utilização de um aplicativo chamado *Firecast*, que permite realizar a rolagem de dados online para que o jogo pudesse ocorrer.

Os dados da pesquisa foram coletados por meio de gravação em áudio, com o intuito de verificar o processo de desenvolvimento da narrativa do jogo e explicitar os elementos provenientes da interação que favorecem as práticas de oralidade em contexto escolar.

Com relação à natureza, é uma pesquisa aplicada, pois “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos” (PRODANOV E FREITAS, p. 52, 2013).

Quanto às etapas da investigação, seguiu-se a seguinte ordem: levantamento do referencial teórico, vivência de uma partida de RPG com um grupo de demonstração a fim de perceber as possibilidades de uso do jogo em sala de aula e análise dos dados obtidos na partida. Sobre estas, serão explanadas a seguir.

### 3. ORALIDADE NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA

A escola traz um contexto em que o silêncio dos estudantes em sala de aula muitas vezes é visto como algo positivo quando, na verdade, isso traz prejuízos, conforme Carvalho e Ferrarezi Jr. (2018, p. 10) apontam, “dizemos que os alunos estão perdendo sua capacidade de expressão, mas não deixamos que a exercitem na escola, buscando seu silêncio como manifestação de disciplina e concordância.”. Aliado a isso, é possível perceber, por meio de pesquisas, que a compreensão dos docentes acerca das práticas de oralidade e o trabalho que exercem em sala não capacita o estudante a fazer uso da modalidade oral da língua de forma adequada.

Antunes (2003) afirma em seu livro *Aula de Português: encontro & interação* que os usos orais da língua são pouco trabalhados na escola e quando são, buscam avaliar os erros gramaticais perceptíveis na fala dos estudantes, pois se tem a concepção de que a oralidade precisa ser avaliada em função do que se espera da escrita e da norma padrão do português. Além disso, a autora aponta que as atividades tendem a apresentar um foco nos gêneros orais que reproduzem os registros mais espontâneos da fala, sem que haja um trabalho intencional, direcionado e consistente.

As reflexões de Antunes (2003) estão em concordância com o que apontam as estudiosas Azevedo e Galvão (2015) em sua pesquisa sobre o que dizem os professores da educação básica acerca da oralidade nas aulas de Língua Portuguesa. Elas entrevistam alguns docentes para conhecerem as suas concepções e a forma que abordam a oralidade em sala de aula e a conclusão que chegam é que os professores possuem uma compreensão reducionista do trabalho com a oralidade em sala de aula. Segundo o relato dos professores, os usos orais estão restringidos aos registros mais coloquiais, como conversas, debates etc.

De acordo com Marcuschi (2010, p. 25), “a fala seria uma forma de produção textual-discursiva para fins comunicativos na modalidade oral”. Dessa forma, compreende-se que a fala faz parte de um contexto maior que é a oralidade. Como aponta Marcuschi (2010, p. 25), “a oralidade seria uma prática social interativa para fins comunicativos que se apresenta em diversas formas ou gêneros textuais fundados na realidade sonora.”. Por isso, o caminho para trabalhar com as práticas de oralidade não consiste em apenas perceber os erros presentes na fala ou negligenciar o planejamento pedagógico para o ensino da modalidade oral da língua.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), ao abordarem acerca dos textos orais, discorrem sobre a necessidade de o ensino da oralidade na disciplina de língua portuguesa ocorrer de uma forma sistemática e duradoura, assim como é feito com os demais conteúdos de ensino, fazendo parte do planejamento pedagógico escolar. Segundo o documento, não se trata de ensinar o estudante a falar, mas oferecer meios para que o estudante desenvolva as habilidades necessárias que envolvem as competências de falar e ouvir, tornando-os capazes de se expressar nas diferentes situações de esferas públicas em que estiverem inseridos, defender opiniões e seus direitos.

Os PCN apontam a necessidade de expor os discentes em diferentes situações que façam sentido para eles e que os capacite a adequar a fala àquelas situações. Como é possível observar a seguir:

Cabe à escola ensinar o aluno a utilizar a linguagem oral no planejamento e realização de apresentações públicas: realização de entrevistas, debates, seminários, apresentações teatrais etc. Trata-se de propor situações didáticas nas quais essas atividades façam sentido de fato, pois é descabido treinar um nível mais formal da fala, tomado como mais apropriado para todas as situações. A aprendizagem de procedimentos apropriados de fala e de escuta, em contextos públicos, dificilmente ocorrerá se a escola não tomar para si a tarefa de promovê-la. (BRASIL, 1998, p. 25)

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), ao tratar da oralidade, estabelece o seguinte:

O Eixo da Oralidade compreende as práticas de linguagem que ocorrem em situação oral com ou sem contato face a face, como aula dialogada, webconferência, mensagem gravada, spot de campanha, jingle, seminário, debate, programa de rádio, entrevista, declamação de poemas (com ou sem efeitos sonoros), peça teatral, apresentação de cantigas e canções, playlist comentada de músicas, vlog de game, contação de histórias, diferentes tipos de podcasts e vídeos, dentre outras. Envolve também a oralização de textos em situações socialmente significativas e interações e discussões envolvendo temáticas e outras dimensões linguísticas do trabalho nos diferentes campos de atuação. (BRASIL, 2018, p. 78-79)

É possível perceber que o documento oferece uma variedade de gêneros textuais de diferentes esferas de comunicação em que a oralidade pode ser desenvolvida, além de apontar a necessidade de situações socialmente significativas para desenvolver os usos orais da língua. É importante apresentar contextos em que o estudante, ao fazer uso da fala, tenha que tomar alguma postura diante da sociedade como argumentar, concordar, discordar etc., ou refletir acerca da variedade da língua falada.

Sobre essa questão, Schneuwly (2011) se posiciona acerca de qual concepção do oral adotar para o ensino da língua materna na realidade escolar francesa:

Não existe uma essência mítica do oral que permitiria fundar sua didática, mas práticas de linguagem muito diferenciadas, que se dão, prioritariamente, pelo uso da palavra (falada), mas também por meio da escrita, e são essas práticas que podem se tornar objeto de um trabalho escolar. Essas práticas tomam, necessariamente, as formas mais ou menos estáveis que denominamos *gêneros*, dando continuidade, diversificando e especificando uma velha tradição escolar e retórica. (SCHNEUWLY, 2011, p. 114)

Logo, é possível perceber que a abordagem da oralidade tanto para os documentos oficiais, PCN e BNCC, quanto para Schneuwly (2011) deve enfatizar o ensino de gêneros textuais que se praticam essencialmente na oralidade, a fim de dar acesso a uma diversidade de situações comunicativas em que ele seja levado de uma forma de produção oral mais cotidiana e imediata a outras que sejam mais definidas por normas sociais, mais formais e mediadas.

Além do mais, os recursos utilizados para a comunicação oral vão além do plano verbal e vocal, alcançando também o plano gestual. De acordo com Schneuwly (2011, p. 134),

A comunicação oral não se esgota somente na utilização de meios linguísticos ou prosódicos; vai utilizar também signos de sistemas semióticos não linguísticos, desde que codificados, isto é, convencionalmente reconhecidos como significantes ou sinais de uma atitude.

Sendo assim, a qualidade da voz, gestos, mímicas faciais, elocução, pausas etc., todos são elementos intrínsecos à modalidade oral da língua que, aliados aos meios linguísticos, contribuem para o funcionamento adequado da interação oral.

Dito isto, a proposta da presente pesquisa é apresentar um jogo para expor aos discentes contextos que os levem a fazer uso da oralidade em diferentes situações comunicativas e em diferentes formas de apresentação do oral, do mais cotidiano ao mais formal, levando-os também a desenvolver os meios não-linguísticos da comunicação oral. Sobre isso, os tópicos a seguir abordarão de forma mais detalhada.

#### **4. RPG: CONHECENDO O GÊNERO E O SEU POTENCIAL PARA O ENSINO**

O surgimento do Role Playing Game (RPG) ocorreu em meados de 1974 nos Estados Unidos. Gary Gygax e Dave Arneson foram os criadores do primeiro sistema de RPG que tem o título de *Dungeons & Dragons*. A partir desse jogo, surgiram diversas produções

mediáticas como filmes, livros e jogos de videogame. No ano de 1983 é lançado o desenho animado *Caverna do Dragão*, que é uma versão inspirada no RPG *Dungeons & Dragons*. Em 1985 o RPG chegou ao Brasil. Marcatto (1996, p. 15) aponta que o jogo chegou aqui por meio da série de aventuras solo *Aventuras Fantásticas*, da Editora Marques Saraiva.

Uma partida de RPG permite a criação de narrativas feitas colaborativamente entre os jogadores, que interpretam personagens, com o auxílio de um jogador que narra e conduz as cenas que vão sendo criadas ao longo do jogo, chamado de Mestre.

Esse jogo assemelha-se a uma peça teatral, no entanto, nas partidas de RPG os participantes interpretam histórias elaboradas por eles mesmos e muitas vezes improvisadas, em que a imaginação e a criatividade são os fatores chave para um bom desenvolvimento das cenas. Diferentemente de uma peça teatral em que os atores interpretam uma história pronta, como afirma Amaral (2013, p. 10), “a história vai sendo construída oralmente por todos os jogadores, passo a passo. E não há como prever o final.”

Schmit (2008), em sua dissertação intitulada “RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos”, ao definir o que são os jogos de RPG afirma que:

São atividades cooperativas nas quais um grupo de jogadores cria uma história de forma oral, escrita ou animada, utilizando-se como plano de jogo a imaginação, esboços, gestos, falas, textos e imagens. Cada um dos jogadores, com exceção de um, representa uma personagem da história, com características próprias pré-definidas. O jogador restante assume o papel de narrador (ou mestre de jogo, entre outros nomes), sendo responsável por descrever o cenário, além de representar todos os coadjuvantes, antagonistas e figurantes, denominados *non-player characters* ou mais comumente *NPC*. Não existe competição direta entre os jogadores, sendo, portanto, um jogo de socialização. (SCHMIT, 2008, p. 23)

Partindo dessas definições acerca do RPG, é preciso salientar que existem diferentes formas de jogar o RPG. Schmit (2008), em sua dissertação, traz os seguintes formatos de RPG:

- RPG de mesa: é a forma mais tradicional do jogo, no qual os jogadores se juntam em volta de uma mesa com papel e caneta nas mãos para acompanhar a partida, fazendo uso de dados e fichas de personagens. Além disso, possuem sistemas de jogos que são organizados em livros ou manuais. Os livros ou manuais trazem as regras que determinam o funcionamento do jogo e dos cenários, a forma em que os personagens serão criados, como se desenvolve o sistema de batalhas etc. Schmit (2008) aponta que nesse tipo de jogo a representação é mais oral do que encenada, uma vez que o

jogador fala os pensamentos, sentimentos e ações de seu personagem. Os conflitos que surgirem na partida são decididos com a rolagem dos dados, respeitando as regras e as características de cada personagem;

- Live action: os jogadores representam fisicamente seus personagens por meio de roupas, falas e gestos. O local em que ocorre a partida é decorado de acordo com o cenário onde se passa o jogo;
- Aventura solo: Schmit (2008) apresenta essa versão como livros com vários elementos do RPG de mesa, são conhecidos como livros-jogos;
- RPG Eletrônico solo: esse tipo é uma evolução do RPG de mesa, só que é desenvolvido para o computador. Schmit (2008, p. 53) diz que no RPG eletrônico solo “um único jogador controla uma personagem ou grupo de personagens em um ambiente eletronicamente simulado”;
- *Massively multiplayer online roleplaying games (MMORPGs)*: esse tipo de jogo ocorre com a interação de vários jogadores via Internet conectados a um servidor com clientes de *softwares*.

Diante desses formatos de RPG, será utilizada a forma mais tradicional para esta pesquisa, o RPG de mesa. Assim, o estudioso Amaral (2013) afirma que, no contexto de sala de aula, a forma de aplicar os jogos de representação é diferente, uma vez que, nos RPGs comuns, cria-se um mundo imaginário em que os personagens participam de combates entre si. Com relação à aplicação do jogo na educação, chamado de RPG pedagógico (AMARAL, 2013), os estudantes e jogadores vivenciam a experiência de imaginar cenários em que precisem apresentar a solução para situações-problema ou usar de forma contextualizada os conceitos aprendidos nas disciplinas.

De acordo com Marcatto (1996, p. 21):

Cada sistema de RPG, como são chamados os livros que descrevem os “universos” e regras, tem seu estilo próprio, alguns ressaltando mais o aspecto teatral do jogo, outros priorizando a exatidão (e complexidade) das regras. Mas todos são flexíveis o suficiente para permitir que mesmo os iniciantes possam compreender e jogar com facilidade. Nenhum deles, no entanto, está voltado para a aplicação em sala de aula, mas podem contribuir para o enriquecimento de suas aventuras.

Sendo assim, o professor pode utilizar sistemas de jogos e adaptá-los para utilizar em sala de aula a fim de possibilitar a compreensão dos conteúdos de modo que o estudante perceba a sua aplicação em sua vida e desperte o interesse por conhecer e aprender o assunto,

como aponta Marcatto (1996, p. 47): “o RPG possibilita a vivência do conteúdo. Essa riqueza garante o interesse do aluno.”

Além disso, Amaral (2013) aponta alguns benefícios que o RPG pedagógico pode trazer para os estudantes, como participação ativa dos alunos, fortalecimento das relações sociais, motivação para escrever, maior interesse pelas aulas e associação entre conceito e cotidiano. Amaral (2013, p. 21) traz, em sua obra, alguns comentários de alunos sobre o fato de conseguirem associar o conceito aprendido vivenciando no jogo:

“Com o RPG, conseguimos aprender coisas além do que vemos na sala de aula, usando assuntos em situações práticas”. (Estudante do 9º ano do ensino fundamental).

“Com essa experiência, percebi como podemos aprender diversas coisas com uma atividade dinâmica, sem a necessidade dos métodos tradicionais de ensino. Além disso, no RPG pudemos identificar as diversas aplicações dos conceitos aprendidos na vida prática.”. (Estudante do 9º ano do ensino fundamental).

O teórico Marcatto (1996) expõe, ainda, em sua obra, as dificuldades que o educador pode sentir para demonstrar a importância de um conteúdo que não tem uma aplicação prática imediata, mas que servirá para a formação geral do estudante. Marcatto (1996) afirma que o educador demonstrará a utilidade de um conteúdo ao expor o estudante a situações em que ele só se sairá bem se utilizá-lo. Os comentários dos estudantes apresentados por Amaral (2013) comprovam o que Marcatto (1996) traz em seu livro *Saindo do quadro*.

Dito isto, a seguir será apresentado como é possível utilizar o RPG para favorecer a prática de oralidade nas aulas de Língua Portuguesa, de modo que os alunos compreendam a importância e a utilidade desse conteúdo em suas vidas e em sua formação como cidadão crítico, responsável e atuante na sociedade.

## **5. OS PARÂMETROS SOCIOSSUBJETIVOS DE PRODUÇÃO DO RPG E O EXERCÍCIO DA ORALIDADE**

Como foi visto no tópico sobre oralidade nas aulas de língua portuguesa, para que a modalidade oral se torne um objeto de ensino escolar, é importante que ocorra por meio de gêneros textuais (SCHNEUWLY, 2011). Assim, faz-se necessário que as análises da partida de RPG ocorram a partir da abordagem do gênero textual que foi desenvolvido na construção narrativa do jogo. Desse modo, será possível observar características próprias do gênero e

outras especificidades do jogo que contribuem para a aplicação na escola com a finalidade de favorecer as práticas de oralidade nas aulas de língua portuguesa.

Para Bronckart (1999), a produção de um gênero ocorre a partir dos modelos que o agente produtor tem em mente que melhor se adequará à situação comunicativa. Para isso, ele precisará mobilizar conhecimentos prévios de mundo de duas formas: a primeira forma, refere-se aos parâmetros físicos de produção; a segunda, está relacionada aos parâmetros socio subjetivos que influenciam a produção dos gêneros de textos. Essas formas indicam o que o teórico chama de contexto de produção, que é determinado por fatores que estão divididos em dois conjuntos: mundo físico e mundo social.

No contexto físico, encontram-se:

O lugar de produção: o lugar físico em que o texto é produzido;  
 O momento de produção: a extensão do tempo durante a qual o texto é produzido;  
 O emissor (ou produtor, ou locutor): a pessoa (ou a máquina) que produz fisicamente o texto, podendo essa produção ser efetuada na modalidade oral ou escrita;  
 O receptor: a (ou as) pessoa(s) que pode(m) perceber (ou receber) concretamente o texto. (BRONCKART, 1999/2012, p. 93).

Já no contexto social, que pode ser dividido em social e subjetivo, têm-se:

O lugar social: no quadro de qual formação social, de qual instituição ou, de forma mais geral, em que modo de interação o texto é produzido;  
 A posição social do emissor... qual é o papel social que o emissor desempenha na interação em curso;  
 A posição social do receptor... qual é o papel social atribuído ao receptor do texto;  
 O objetivo (ou os objetivos) da interação: qual é, do ponto de vista do enunciador, o efeito (ou os efeitos) que o texto pode produzir no destinatário? (BRONCKART, 1999/2012, p. 94)

Diante do exposto acima, no que concerne ao contexto físico de produção do RPG de mesa, pode ocorrer em qualquer local propício para que os jogadores realizem a rolagem dos dados e possam escrever em suas fichas de personagem. A partida de RPG, realizada como uma simulação do que poderia acontecer em uma aula, ocorreu por meio do Google Meet e com o auxílio de um aplicativo para realizar a rolagem dos dados, e cada participante, em suas casas, tinha papel e caneta para fazer as anotações necessárias, como foi apresentado na seção de metodologia. O emissor e o receptor no RPG são as mesmas pessoas, uma vez que os participantes tanto assumem o papel de emissor do texto produzido, pois são eles que produzem a narrativa, quanto de receptores, porquanto ao mesmo tempo em que um jogador produz, ele também está tendo contato com os textos produzidos pelos outros jogadores.

Quanto ao contexto social, a partida de RPG apresenta o Mestre que assume o lugar social de narrador da história, é ele quem conduz a trama; e os demais jogadores, que são os personagens que executam as ações dadas pelo Mestre, bem como as ações que eles decidem tomar em coerência com o ambiente ficcional que estão inseridos. Por se tratar de uma narrativa cujo principal objetivo é produzir aventuras, o Mestre cria situações em que os personagens enfrentarão desafios e perigos que precisarão ser superados para que se chegue ao desfecho esperado.

O jogo possibilita que o leitor interaja com o texto. Assim, ao mesmo tempo em que o participante do jogo lê a narrativa, ele também atua como autor, uma vez que, por meio das suas ações, é possível definir o rumo da narrativa, conforme assevera Santos (2019, p. 31): “ao mesmo tempo, ele lê a situação construída por todos os jogadores e escreve.”. Essa interação do jogador com o jogo é trazida por Santos (2018) com a expressão “jogautor”, pois ela afirma que, “ao invés de receber uma história pronta, o jogador vai tecendo sua própria história seguindo os caminhos do personagem que comanda.” (SANTOS, 2018, p. 123)

Diante disso, a pesquisadora Santos (2019) sugere o trabalho do gênero textual narrativas de aventura desenvolvido a partir das partidas de RPG, pois, de acordo com Guimarães, Cordeiro e Azevedo (2005),

O destaque do gênero são as capacidades humanas de realização (coragem, generosidade, humildade etc.) desvelando uma ética da ação. Na maioria das vezes, o motivo que orienta as narrativas está embasado em valores ideológicos próprios do contexto de produção. (GUIMARÃES; CORDEIRO; AZEVEDO, 2005 apud SANTOS, 2019, p. 31)

Para compreender melhor acerca desse gênero de texto é importante apresentar algumas de suas características e, a partir disso, será feita uma análise da materialidade do texto de acordo com a perspectiva teórica do ISD, com base na observação-analítica de uma partida de RPG que foi realizada especialmente para a produção deste trabalho e se constitui enquanto exemplo que pode ser utilizado em sala de aula para favorecer o ensino da oralidade.

Segundo Barbosa e Rovai (2012), a narrativa de aventura descreve ações realizadas por um personagem que vive situações surpreendentes. Os personagens da aventura são chamados de heróis e são representados por jovens fortes e corajosos. Os heróis geralmente atuam em locais que representam perigos como lugares selvagens, ilhas, picos de montanhas

etc. De acordo com as autoras, a ação é o elemento principal da narrativa, uma vez que o herói encara diversos desafios e vivencia diversas aventuras para conseguir vencer o perigo.

A experiência com o RPG realizada para a pesquisa permite identificar todas essas características. Os personagens escolhidos pelos jogadores foram heróis de animações conhecidos entre os jovens. No entanto, no RPG de mesa os personagens também podem ser criados pelos jogadores sem existir relação com personagens de produções artístico-literárias já existentes, por isso, os participantes recebem fichas de personagem para poderem construir os personagens de acordo com suas preferências.

A jogadora Rafaela<sup>1</sup> escolheu jogar com a personagem Merida, que é uma princesa da Disney conhecida por seus arcos e flechas e por ser uma jovem corajosa, determinada e com personalidade forte. O jogador Caio decidiu jogar com o personagem de uma animação asiática, cujo nome é Asta, esse jovem é forte e foi escolhido para fazer uso de uma espada especial que anula qualquer magia. O personagem do jogador Felipe, chama-se Itachi, que também é de uma animação asiática. Esse personagem é sempre tranquilo, perspicaz e estrategista. O participante Rafael, é o Mestre e assume o papel de narrador da história e controla os personagens coadjuvantes, antagonistas e figurantes.

Para apresentar os dados obtidos com o texto produzido na partida de RPG, é necessário trazer como o ISD compreende a organização do texto. De acordo com Bronckart (1999), os textos são organizados por três camadas superpostas e formam o que ele denominou de folhado textual que é dividido em infraestrutura geral do texto, mecanismos de textualização e mecanismos enunciativos. Dessas três, a infraestrutura do texto e os mecanismos de textualização serão analisados a partir do texto produzido no RPG. Nesse sentido, a seguir, serão apresentadas as características dessas camadas para auxiliar na exposição das análises.

A infraestrutura do texto é a camada mais profunda e nela está situada a organização geral do texto, constituída pelo conteúdo temático, pelos tipos de discurso, sequências textuais e por outras formas de planificação. Além disso, Bronckart (1999) acrescenta que o plano geral de um texto pode assumir diferentes formas de acordo com o gênero a que pertence, o conteúdo temático, a extensão e as condições de produção. Os mecanismos de

---

<sup>1</sup> O nome dos jogadores será substituído por nomes fictícios para preservar a identidade de cada um.

textualização estão relacionados às regras de organização geral do texto que corresponde à conexão, à coesão nominal e à coesão verbal.<sup>2</sup> (BRONCKART, 1999)

Assim, a partir do que Bronckart (1999) compreende por infraestrutura do texto, observa-se que o Mestre inicia a partida de RPG apresentando os parâmetros do contexto de produção (BRONCKART, 1999) da narrativa. Ele apresenta a situação inicial e descreve o ambiente em que os personagens se encontram:

**Mestre:** vamos lá... éh::... como eu falei pra vocês... eu contextualizei vocês lá no grupo... vocês são personagens de animações diferenciadas e estúdios né... diferentes... e::: ocorre que durante a época que vocês estão residindo né:: esse momento... uma espécie de megavírus que vocês não entendem como funciona... vocês não sabem de onde veio... como aconteceu... ele destruiu alguns cenários de animações e também espalhou vários personagens por lugares né:: totalmente distintos dentro do mundo ficcional né:: que vocês habitam e existem... vocês... por um acaso né:: encontraram-se num mesmo lugar... vocês não se conheciam antes... porque vocês são de animações completamente distintas e participam de estúdios completamente diferentes... vocês não se conheciam mas vocês acabaram sendo lançados né:: por esse vírus num mesmo lugar... agora... nesse exato momento... vocês estão meio que acordando... porque vocês foram atordoados... desmaiados... vocês perderam a consciência durante essa... esse transporte... essa translocação... vocês acordam num lugar que vocês não reconhecem... uma espécie de mundo... terreno totalmente arenoso... onde faz muito calor apesar de vocês não sentirem isso como né:: como humanos... vocês sabem que ali é um lugar quente pela temperatura e pelo ambiente em si... faz um sol que tá torrando e::: vocês tão no meio dessa areia né::

Além dos elementos referentes ao conteúdo temático, a exemplo das personagens, cenário, temporalidade etc., é possível perceber, no excerto acima, as características dos tipos de discurso narração e relato interativo, pois os verbos, em sua maioria, estão no pretérito perfeito. Logo, o que é verbalizado encontra-se em um tempo disjuncto do momento de produção. De acordo com Bronckart (1999), os textos são pertencentes a dois mundos discursivos, são eles da ordem do narrar e da ordem do expor. Os textos que fazem parte da ordem do narrar não estão vinculados ao mundo ordinário dos personagens. Além disso, os textos mobilizam duas coordenadas de ação que são conhecidas como disjuntas ou conjuntas

<sup>2</sup> Em Bronckart (2019), os elementos da coesão verbal foram deslocados para a infraestrutura.

do mundo ordinário da ação de linguagem, são elas que organizam o conteúdo temático em um texto. Associado a isso, têm-se as instâncias de agentividade que são relacionadas aos parâmetros da ação de linguagem que podem ser de implicação ou autonomia. No primeiro caso, como afirma (PEREIRA, 2009, p. 122) “o texto implica os parâmetros da ação de linguagem, há referências dêiticas expressas integradas ao conteúdo temático; no segundo, a ausência desses elementos não compromete sua interpretação.”

Assim, o excerto acima apresenta-se vinculado ao mundo do narrar, tendo em vista que o conteúdo temático exposto é disjuncto do mundo ordinário da ação de linguagem com predomínio da sequência narrativa. O narrador inicia a partida fazendo uma apresentação da situação inicial, para que os jogadores/personagens da trama compreendam o conteúdo temático e como agirão de acordo com essas informações. Além disso, é possível perceber que ao final da fala, depois que os jogadores são “transportados” para esse mundo representado, o Mestre traz uma descrição do local em que os personagens se encontram para situá-los e orientar a imaginação, apresentando-se como uma sequência descritiva e usando o verbo no tempo presente:

**Mestre:** vocês acordam num lugar que vocês não reconhecem... uma espécie de mundo... terreno totalmente arenoso... onde faz muito calor apesar de vocês não sentirem isso como né:: como humanos... vocês sabem que ali é um lugar quente pela temperatura e pelo ambiente em si... faz um sol que tá torrando e::: vocês tão no meio dessa areia né::

De acordo com Machado (2005, p. 247), “pode haver textos sem nenhum tipo de sequência, textos globalmente organizados em uma única sequência e textos organizados por meio de vários tipos de sequência.”. Como se trata de um jogo em que os participantes buscam criar juntos uma história, entende-se que há uma predominância da sequência narrativa. No entanto, outras sequências textuais também podem estar presentes no decorrer das interações do jogo.

Quanto aos mecanismos de textualização, no excerto anterior, o jogador utiliza um recurso argumentativo em sua fala para introduzir uma nova informação ou argumento no seguinte trecho: “vocês não se conheciam antes... porque vocês são de animações completamente distintas e participam de estúdios completamente diferentes...”.

Além desse trecho, a partida traz outros momentos em que os jogadores precisam usar operadores lógico-argumentativos para apresentar a ideia que estão trazendo, como nos trechos a seguir:

**Caio:** então seria bom que você acessasse algum... algum prédio aqui da cidade... e eu e esse cara estranho nos arriscássemos... porque você não estaria em segurança... ficaria na retaguarda...

**Mestre (representando coadjuvante):** vamos fazer o seguinte... já que vocês querem ir para a planície de (Samour)... vocês querem ir embora pra casa... porque né:: não querem ficar aqui... a gente pode fazer um combinado... então vocês vão me ajudar enquanto eu ajudo vocês... eu tenho uma pessoa adequada pra fazer essa viagem com vocês... porque eu mesmo não vou né:: pois tenho que trabalhar...

Portanto, os excertos anteriores se enquadram na coesão nominal do texto, porquanto há a presença de operadores argumentativos. Como apontam Machado e Pereira (2009, p. 139), citando os estudos de Bronckart (1999), “em relação à coesão nominal, o autor refere-se aos mecanismos que permitem a introdução de informações (argumentos) e a retomada (remissão) dessas informações na progressão textual.”. Dessa forma, dentro da partida, o participante é exposto às situações em que necessita fazer uso de recursos argumentativos para defender ideias e opiniões como foi visto anteriormente.

Ademais, foi observado que os jogadores começam a partida narrando ou declarando as ações e as falas que irão realizar por meio de um discurso indireto, como se os jogadores não tivessem ainda incorporado a forma de falar e agir do personagem em primeira pessoa. O discurso indireto funciona como um script da ação que será executada, ainda assim os personagens permanecem no mundo ficcional, conforme verifica-se nos seguintes excertos:

**Caio:** então não tem água... o que é que eu vou fazer? tá... eu começo a gritar né:: véi... eu sou o Asta... eu digo... acorda... acorda...

**Felipe:** deixa eu ver o que é que eu faço... éh:: eu vou simplesmente dizer... calma... calma... eu não sei o que é que eu tô fazendo aqui... eu vim de outro lugar e imagino que aconteceu o mesmo com vocês... eu quero apenas entender o que tá acontecendo... eu vou

acenar assim com as mãos pra cima né:: com posição de quem não quer atacar nem nada e:: vou simplesmente falar essas palavras... calma... calma...

Mas esse contexto de planejar as ações, progressivamente, vai dando lugar a um discurso direto, uma vez que, nesse mundo do narrar, agora compartilhado com outros personagens, é criada uma interação em que as coordenadas de ação em relação ao conteúdo temático instauram a conjunção em que os personagens dialogam em primeira pessoa. Percebe-se que os jogadores começam a incorporar a voz dos personagens ao falar, ainda que precisem expressar as ações que irão realizar, como é exemplificado no excerto a seguir:

**Felipe:** o que está acontecendo? onde estou?  
**Rafaela:** tu morreu...  
**Caio:** tu é vacilão... Itachi...  
**Felipe:** o que houve?  
**Mestre:** você foi sufocado até desmaiar por uma daquelas raízes... se não fosse um velho que apareceu aqui agora a pouco... você teria morrido...  
**Felipe:** caramba... eu só me lembro de ter sido pego e não conseguir mais fugir e de repente tudo ficou turvo e eu apaguei...  
**Rafaela:** cara... você tá falando DEMAIS... a gente vai morrer... vamos sair daqui...

Pode-se perceber nesse diálogo que os jogadores já não usam mais expressões “eu vou dizer” ou “eu digo”, eles já assumem a fala dos personagens, usando a primeira pessoa do singular e/ou plural.

Ainda neste excerto, pode-se identificar um exemplo do uso da coesão temporal, que faz parte dos mecanismos de textualização empregados pelo Mestre para dar progressão ao texto. A coesão verbal, que faz parte dos mecanismos de textualização apresentados anteriormente, assegura a organização temporal dos processos, evidenciando “relações de continuidade, descontinuidade e/ou de oposição existentes entre os elementos de significação expressos pelos sintagmas verbais” (BRONCKART, 2003, p. 273). Assim sendo, o trecho a seguir explicita o uso da coesão temporal do participante em sua fala: “você foi sufocado até desmaiar por uma daquelas raízes... se não fosse um velho que apareceu aqui agora a pouco... você teria morrido...”

Com relação à sequência textual, a narrativa de aventura construída no RPG, de acordo com Bronckart (1999), apresenta as seguintes fases da sequência narrativa: **Situação inicial** – Os personagens são transportados para um mundo ficcional desconhecido. **Complicação** – Surgimento de uma tempestade de areia num local sem proteção para se abrigar. **Ações desencadeadas**: encontro com um senhor para buscar informações; buscar ajuda com um mercador que vende mapas; viajar até um templo cheio de perigos para encontrar a saída do mundo desconhecido; momentos de desafios dentro de um túnel; monstro perseguindo os personagens; descoberta de uma porta que parece a passagem para saírem daquele lugar, porém eles não conseguem abri-la. **Resolução** – Conseguir abrir a porta. **Situação final** – Não acontece na partida, porquanto os participantes decidiram terminar a história numa próxima partida de RPG.

Uma vez que o RPG é um jogo que se manifesta predominantemente na modalidade oral, conforme foi visto nos excertos apresentados anteriormente, Santos (2019, p. 30) expõe que:

A produção da narrativa é oral e tanto mestre quanto jogadores devem dominar o uso de tal modalidade. Pois, sendo o RPG um jogo de interpretação de papéis, nas falas dos personagens, práticas comunicativas da Língua são reproduzidas durante a partida. A oralidade também pode ser o texto-base das construções no RPG, pois é possível, por exemplo, que a aventura parta de narrativas orais já conhecidas pelos jogadores e pelo Mestre.

A partida de RPG desenvolvida para a presente pesquisa trouxe uma temática mais espontânea com base nas escolhas de personagens dos jogadores, ainda assim foi possível identificar que os personagens apresentaram posicionamentos ativos, respeitaram o turno de fala de cada participante da interação, adequaram suas falas de acordo com o personagem que interagem, uma vez que existiam personagens que representavam autoridades e eles precisavam se comunicar de forma coerente com o momento e as pessoas envolvidas na interação que a narrativa apresentava. Além disso, houve um momento da narrativa em que o Mestre colocou os personagens, Merida e Asta, para realizarem uma negociação com um personagem mais velho a fim de que ele os ajudasse a encontrar alguém que os mostrasse o caminho para alcançar o lugar que os levaria de volta para casa<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> A transcrição da interação dos personagens na partida encontra-se na seção de apêndice.

Por meio dessa negociação pode-se perceber que o jogador contribui ativamente no que diz respeito ao andamento da história. Sua voz, seu posicionamento, suas ideias são trabalhados e desenvolvidos para que a narrativa seja construída.

No âmbito escolar, o RPG pode ser usado pelo professor como um meio para colocar os estudantes em situações de defesa e argumentação de pontos de vista, por exemplo, mobilizando estratégias argumentativas, operadores lógico-temporais etc. Conforme Marcatto (1996, p. 48), “o RPG Pedagógico procura estimular a participação do aluno como agente de seu próprio aprendizado. Desenvolve a criatividade, a tomada de decisões, a expressão de suas próprias opiniões.”.

Como o Mestre conduz a história, o professor pode exercer esse papel no jogo e criar um cenário para que os alunos criem seus próprios personagens, assim, ele irá gerar adesão por parte dos estudantes ao permitir que eles sejam sujeitos atuantes na dinâmica do jogo.

Além disso, caberia ao professor encaminhar o enredo de modo que levasse os personagens a situações em que precisem exercitar a oralidade, adequando às situações comunicativas, de modo a descrever cenários, relatar situações, expressar e defender opiniões etc. Carvalho e Ferrarezi Jr. (2018), na obra *Oralidade na Educação Básica*, discorrem sobre o nível de complexidade das atividades desenvolvidas para trabalhar a oralidade. É necessário que se vá progredindo de situações mais informais até aquelas que demandam mais planejamento, o que, em síntese, é ratificado nas palavras dos referidos autores.

O docente pode desenvolver uma situação mais formal dentro de uma partida de RPG ao criar um cenário em que os personagens participem, por exemplo, de um debate e tenham a necessidade de defender uma ideia ou posição. Para isso, o jogador precisará adequar sua fala às especificidades do gênero debate e estará vivenciando a experiência de forma contextualizada dentro do jogo.

Ademais, o professor também pode usar o RPG para trabalhar os recursos não-linguísticos da oralidade. O jogo é interativo e propicia a utilização de gestos, elocuições e pausas, mímicas faciais, e tudo isso contribui para a confirmação ou invalidação daquilo que é exposto no plano verbal. Conforme o excerto a seguir, pode-se perceber que o jogador faz uso de gestos para acrescentar a informação que ele está passando no plano verbal.

**Felipe:** eu vou acenar assim com as mãos pra cima né:: com posição de quem não quer atacar nem nada e:: vou simplesmente falar essas palavras... calma... calma...

Além disso, para que o uso do RPG ocorra de forma organizada e coerente, faz-se necessário que haja um planejamento para apresentar o trabalho com a oralidade em sala de aula. Peixoto (2011) menciona em sua dissertação uma sequência didática para trabalhar o RPG com base no modelo de Dolz, Schneuwly & Noverraz (2004). A sequência dos autores é: (a) apresentação da situação; (b) produção inicial; (c) módulos (*módulo 1, módulo 2, módulo n*); (d) produção final.

Na sequência dos teóricos, a aula começa com a apresentação do gênero e depois é apresentada a situação comunicativa. Para a finalidade do jogo, Peixoto (2011, p. 72) sugere que essa sequência seja abordada de forma inversa, ou seja, o educador apresenta primeiro a situação comunicativa e, posteriormente, o gênero, para que o estudante possa “efetivamente, sentir-se inserido em um contexto comunicacional para a produção de gêneros, não enxergando a produção textual (escrita ou oral) como simples atividade escolarizada.”

A primeira etapa da sequência é apresentada em um quadro elaborado por Peixoto (2011, p. 72):

<b>ESTRUTURA MACROTEXTUAL DE UMA PROPOSTA DIDÁTICA DE USO DE RPG EM SALA DE AULA</b>
Apresentação de abordagem de ensino (relacionando-a à prática do RPG em sala)
Apresentação do contexto discursivo e do histórico da estória
Apresentação do narrador e dos jogadores (quem irá desempenhar esses papéis)
Apresentação das regras gerais (em função do objetivo pretendido) e do rolamento de dados (a serem usados para apontar a potência dos atributos dos personagens)
Apresentação da ficha dos personagens (quais aspectos devem ser levados em consideração)

**Fonte:** PEIXOTO (2011)

A partir do que propõe Peixoto (2011), e associando ao ensino das práticas de oralidade, o professor pode trabalhar na produção inicial um gênero oral a ser inserido na partida. Após a primeira produção, será possível identificar as inadequações e dificuldades dos alunos que serão trabalhadas nos módulos.

A autora aponta que os módulos da sequência didática podem ser desenvolvidos com base nos elementos da arquitetura textual proposta por Bronckart (2008). Logo, no primeiro módulo seriam trabalhados os aspectos da infraestrutura do texto: “situação de comunicação e adequação aos aspectos formais do gênero, além da sinalização dos turnos de fala (mais proveitosa em relação à interação oral).” (PEIXOTO, 2011, p. 73)

No segundo módulo, seriam abordados os mecanismos de textualização com foco no encadeamento de ideias (progressão temática, por meio do uso de conectivos, advérbios etc.). No terceiro módulo, o docente a mudança de foco narrativo: 1ª e 3ª pessoa do singular, a exemplo do que foi observado nas análises da partida de RPG desenvolvida neste trabalho. Por fim, será colocado em prática o que foi aprendido nos módulos com a produção final.

Ao final do trabalho, os discentes poderão debater sobre os resultados alcançados ao seguir os módulos da sequência didática e compartilharão o desenvolvimento que obtiveram no processo de ensino-aprendizagem.

Em sala de aula, o estudante será avaliado não por falar certo ou errado, mas por ter sido um sujeito atuante no processo interativo da partida de RPG, pois será por meio da participação de cada estudante que as práticas de oralidade serão desenvolvidas. É necessário que o professor compreenda que o uso do RPG será um instrumento para auxiliar o trabalho de oralidade na escola e que não pode ser usado em sala de aula sem um direcionamento. É preciso que o jogo contribua para a aprendizagem e a formação geral dos discentes, considerando que as partidas de RPG não podem ser usadas para atribuir notas, mas como um auxílio para o ensino do conteúdo, como diz Marcatto (1996). A avaliação dos estudantes pode ser resultante do acompanhamento feito entre os estudantes com relação à participação no jogo ou por meio de uma autoavaliação.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi exposto nesse trabalho, percebe-se como o RPG pode ser usado em contexto escolar com a finalidade de promover aprendizagens de língua portuguesa contextualizadas à realidade do estudante. Além disso, é possível trabalhar de forma mais efetiva com a oralidade para além das metodologias adotadas tradicionalmente pelos docentes com o foco nas atividades de registros mais informais, como a “conversa”, “troca de ideias” etc, além da observação da fala e seus erros.

Amaral (2013) deixa claro que o uso pedagógico do RPG traz uma série de benefícios e os estudantes que vivenciam essa experiência também apontam que o aprendizado por meio de uma ferramenta dinâmica propicia uma experiência mais rica com a dimensão linguístico-discursiva, uma vez que vários elementos referentes à estruturação do texto oral são contemplados na atividade. A experiência com a partida de RPG para essa pesquisa demonstra os benefícios de trazer o jogo para trabalhar os diferentes aspectos da oralidade e dos gêneros orais com intencionalidade.

Devido às dificuldades referentes ao tempo, à escola e ao contexto de pandemia, não foi possível aplicar o RPG em sala de aula, mas pela experiência desenvolvida, foi possível observar, como professora em formação e jogadora iniciante do RPG, possibilidades reais de uso do RPG como uma prática de exercício da modalidade oral. O jogo possibilita o desenvolvimento da produção de textos orais, a apropriação da estrutura narrativa, o uso adequado dos elementos de coesão temporal e dos recursos argumentativos, além de desenvolver autonomia na fala, ajudando até mesmo os alunos mais tímidos, e contribuir na capacidade de improvisação, ampliação da criatividade, adequação da oralidade em situações mais formais etc.

Existem diferentes caminhos a serem explorados ao trabalhar a oralidade por meio do RPG, já que se trata de um jogo que se desenvolve, predominantemente, por meio da modalidade oral da língua. Esses estudos podem ser proveitosos para docentes que reconhecem a necessidade de se trabalhar a língua de modo que gere maior aproximação entre o estudante e os conteúdos linguístico-discursivos previstos para determinados ciclos e que buscam dar maior atenção ao trabalho com as práticas de oralidade em sala de aula com a finalidade de capacitar os estudantes a serem sujeitos atuantes na sociedade e proficientes nos usos da linguagem.

## REFERÊNCIAS

- AMARAL, Ricardo Ribeiro do. RPG na escola: aventuras pedagógicas. **Recife: Ed. Universitária da UFPE**, 2013.
- ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro & interação**. Parábola Ed., 2003.
- BARBOSA, Jacqueline Peixoto. ROVAI, Célia Fagundes. **Gêneros do discurso na escola: rediscutindo princípios e práticas**. São Paulo. FTD, 2012.
- BRASIL. **Base nacional comum curricular: educação é a base**. Ministério da Educação. 2018.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais para Séries Finais**. Brasília: MEC/CNE, 1998.
- BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade de linguagem, discurso e desenvolvimento humano**. Campinas, SP: Mercados de Letras, 2006.
- BRONCKART, Jean-Paul. **Atividades de linguagem, textos e discursos: por um interacionismo sócio-discursivo**. Tradução de Anna Rachel Machado e Pericles Cunha. São Paulo: Educ, 1999.
- BRONCKART, Jean-Paul. **Atividade de linguagem, textos e discurso: por um interacionismo sociodiscursivo**. 2 ed. 2. reimpr. São Paulo: EDUC, 2012.
- BRONCKART, Jean-Paul. **O agir nos discursos: das concepções teóricas às concepções dos trabalhadores**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2008.
- BRONCKART, Jean-Paul. **Théories du langage: Nouvelle Introduction Critique**. Bruxelas: Édition Mardaga, 2019, pp.277-296.
- CARVALHO, Robson Santos de; FERRAREZI JR, Celso. Oralidade na educação básica: o que saber, como ensinar. **São Paulo: Parábola**, 2018.
- CUPERTINO, Edson Ribeiro. Vamos jogar RPG. **Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**, 2008.
- DE AZEVEDO, Josilete Alves Moreira; GALVÃO, Marise Adriana Mamede. A oralidade em sala de aula de língua portuguesa: o que dizem os professores do ensino básico. **Filologia e Linguística Portuguesa**, v. 17, n. 1, p. 249-272, 2015.
- DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle; SCHNEUWLY, Bernard. Sequências didáticas para o oral e a escrita: apresentação de um procedimento. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. **Gêneros orais e escritos na escola**. Tradução e organização de Roxane Rojo e Glais Sales Cordeiro. Campinas, São Paulo. Mercado de Letras, 2004.
- FERREIRA, Maria Vanda Medeiros de Araújo et al. **O RPG e a leitura: uma intervenção lúdica no Ensino Fundamental II**, 2016.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GUIMARÃES, Ana Maria de Matos; CORDEIRO, Glais Sales; AZEVEDO, Izabel Cristina Michelin. **Realidades Sociais diferentes e gêneros textuais: duas experiências do contexto escolar brasileiro**. Instituto de Letras e Comunicação, Universidade Federal do paran , 2005-2008.

MACHADO, Anna Rachel. In: MEURER, J. L.; BONINI, A.; MOTTA-ROTH, D. **Gêneros, teorias, métodos, debates**. São Paulo: Parábola, 2005, pp. 237-259.

MARCATTO, Alfeu. *Saindo do quadro*. São Paulo: A. Marcatto, 1996.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da fala para a escrita: atividades de retextualização**. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

PEIXOTO, Rafaela Araújo Jordão Rigaud. **A construção de sentidos nos Role-playing Games: aspectos linguísticos e sócio-históricos**. 2011. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

PEREIRA, Regina Celi Mendes. Do social ao psicológico: os caminhos que conduzem à materialização do texto escrito. In: PEREIRA, Regina Celi M.; ROCA, Maria del Pilar (org.). **Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos**. São Paulo: Contexto, 2009, p. 112-142.

PEREIRA, Rodrigo Acosta; MACHADO, Daniela Zimmermann. A infraestrutura textual do gênero ombudsman: um estudo interacionista sociodiscursivo. **Working Papers em Linguística**, p. 127-147, 2009.

PRODANOV, Cleber Cristiano; DE FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico - 2ª Edição**. Editora Feevale, 2013.

SANTOS, Maíra Cordeiro dos et al. **O gênero game narrativo: uma análise textual à luz do interacionismo sociodiscursivo**. 2018. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018.

SANTOS, Sandra Maria Carneiro. **Da retextualização das narrativas orais de pé de serra ao Rpg: nas trilhas dos multiletramentos**. 2019. 220 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Feira de Santana, Feira de Santana, 2019.

SCHMIT, Wagner Luiz. **RPG e Educação: alguns apontamentos teóricos**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. 2008.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim. *Gêneros orais e escritos na escola*. 3ª edição. **Campinas, SP: Mercado de Letras**, 2011.

ZAMARIAM, F. S. **Cartas à mesa: o ensino da leitura literária através do RPG**. 2018. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2018.

## APÊNDICE

## Transcrição de um trecho da partida

**Caio:** o senhor pode nos ajudar com uma passagem até lá? até o mercador...

**Mestre (representando um coadjuvante):** aí você me coloca numa situação difícil... jovem... o que você pode me oferecer?

**Caio:** eu... eu posso oferecer uma estrela... uma estrela muito valiosa...

**Mestre (representando um coadjuvante):** estrela? mas eu não preciso de uma estrela... não... eu não quero essas bugigangas não... quero algo: que me impressione... algo valioso...

**Caio:** então eu não tenho nada...

**Mestre (representando um coadjuvante):** e você... jovem?

**Rafaela:** no momento... aqui... eu não tenho nada...

**Caio:** ei... e tu num é princesa... como você não tem nada?

**Rafaela:** sim... sou uma princesa... mas como eu contei... no meu mundo eu estava fugindo da minha casa e dos meus pais... e:: a gente está num mundo diferente né:: eu poderia tentar conseguir algo se estivesse lá... mas como eu faria para entregá-lo aqui e agora?

**Caio:** ok... então a gente vai ter que procurar aquele cara...

**Mestre (representando um coadjuvante):** o que é isso que você está carregando nas costas... menina?

**Rafaela:** meu arco e minhas flechas...

**Mestre (representando um coadjuvante):** nós não temos isso aqui na nossa terra... o que é um arco e uma flecha?

**Rafaela:** é uma... arma...

**Mestre (representando um coadjuvante):** e o que faz essa arma?

**Rafaela:** éh:: eu atiro com elas...

**Mestre (representando um coadjuvante):** você pode demonstrar?

**Rafaela:** sim...

**Mestre (representando um coadjuvante):** então atire em algo... não em mim... por favor...

**Rafaela:** certo... eu tiro meu arco e minha flecha das costas e miro para um local da casa...

**Mestre:** você percebe que tem uma espécie de banquinho perto dele que tem uma cesta de frutas em cima...

**Rafaela:** eu... miro numa das frutas e atiro a flecha...

**Mestre:** faz um teste de habilidade aí... joga um dado de seis faces aí...

**Rafaela:** ok...

**Mestre:** deu dois... acertou...

**Rafaela:** certo...

**Mestre:** você percebe nessa hora... Caio... que ela atira a flecha e atira bem no centro da cesta de frutas e atravessa uma maçã que estava bem colocada lá... e aí o velho olha pra ela e fala...

**Mestre (representando um coadjuvante):** incrível... nunca tinha visto algo assim... você pode me dar seu arco e flecha?

**Rafaela:** não...

**Mestre (representando um coadjuvante):** então não posso ajudar vocês...

**Mestre:** Rafaela... nesse momento você lembra que você não pode dar o seu arco... mas você sabe como construir um...

**Rafaela:** eu não posso dar o meu arco a você... mas se quiser... eu posso construir um ou ensinar como constrói um para você...

## **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO**

Prezado (a), \_\_\_\_\_

Esta pesquisa é sobre O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) NA PRÁTICA DE ORALIDADE EM AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA.e está sendo desenvolvida por mim, Darlane Kelly da Silva Barbosa, graduanda no curso de Licenciatura em Letras, da Universidade Federal da Paraíba, no período 2021.2.

Os objetivos da pesquisa visam analisar como o jogo pode contribuir para o trabalho das práticas de oralidade em sala de aula. Nesse caso específico, a partida do jogo será utilizada para a avaliação dos aspectos da estrutura sócio-comunicativa e linguístico-discursiva que favorecem as práticas de oralidade.

A finalidade deste trabalho é contribuir para a melhoria da abordagem didática dos gêneros orais em sala de aula e favorecer a proficiência das práticas de oralidade dos alunos da educação básica.

Solicito a sua autorização para usar as análises dos textos elaborados na pesquisa como também para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de ciências humanas e sociais ou em revista científica. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo. Informamos que essa pesquisa não oferece riscos, previsíveis, para sua saúde.

Esclareço que sua participação no estudo é voluntária e, portanto, o colaborador não é obrigado a fornecer as informações e ou colaborar com as atividades solicitadas pelo pesquisador. Caso decida não participar do estudo, ou resolver a qualquer momento desistir do mesmo, não sofrerá nenhum dano, nem haverá modificações na assistência que vem recebendo na Instituição.

O pesquisador estará a sua disposição para qualquer esclarecimento que considere necessário em qualquer etapa da pesquisa.

Diante do exposto, declaro que fui devidamente esclarecido (a) e dou meu consentimento para participar da pesquisa e para publicação dos resultados. Estou ciente que receberei uma cópia desse documento.

Contato com o Pesquisador Responsável: Darlane Kelly da Silva Barbosa  
Endereço: Osvaldo Pessoa, 112, Centro. Sapé, PB. CEP: 58340-000. E-MAIL:  
dksb@academico.ufpb.br

Caso necessite de maiores informações sobre o presente estudo, favor ligar para o  
pesquisador: 83 99164-2753.

.....  
Assinatura do colaborador

.....  
Assinatura do Pesquisador Responsável