

# **RPG: jogo de interpretação e o ensino da leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental**

Vandilson Batista dos Santos<sup>1</sup>

Orquídea Maria de Souza Guimarães<sup>2</sup>

## **RESUMO**

A presente pesquisa teve como objetivo analisar como os professores dos anos iniciais do ensino fundamental percebem a contribuição do jogo RPG como ferramenta didática para o ensino da leitura e escrita. Como fundamento dessa discussão, recorreremos a André Marcatto (1996), Andréa Pavão (2000), Wagner Luiz Schmit (2008) e Cláudio Silva (2016) sobre o uso dos jogos e do Jogo de RPG, e sobre o ensino da leitura e escrita em Magda Soares (2001), Jane Maria Braga (2000), Ana Teberosky (2003), e Telma leal (2005). A pesquisa caracteriza-se como um estudo de campo de natureza qualitativa, realizada em uma escola da rede municipal do Recife, onde realizamos a observação de aulas e uma entrevista semiestruturada com 5 professoras das turmas que compõem o ciclo de alfabetização, 1º, 2º e 3º anos dos anos iniciais Ensino Fundamental. Os resultados mostraram que as professoras recorrem aos jogos como instrumentos facilitadores da aprendizagem da leitura e escrita, sendo o RPG um grande potencializador desta aprendizagem.

**Palavras-chave:** Jogo - Jogo RPG de mesa - Ensino da leitura e escrita

## **1 INTRODUÇÃO**

Esta pesquisa aborda o Role Playing Game (RPG) na prática docente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, na mediação da aprendizagem da leitura e escrita, a partir da compreensão docente.

A partir da formação em licenciatura, percebi que ao longo de minha vivência escolar, incluindo os cursos técnicos e disciplinas dos cursos superiores, percebi que a prática docente, na maioria dos casos, se baseava, em uma concepção tecnicista. No curso de Pedagogia, observei a partir dos estágios supervisionados e também do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), a presença de uma perspectiva de ensino baseada na utilização do livro didático para desenvolver a escrita e a leitura das criança, além de

---

<sup>1</sup> Discente do curso Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: [vandilson.santos@ufpe.br](mailto:vandilson.santos@ufpe.br)

<sup>2</sup> Professora orientadora, Doutora em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: [orquidea.sguimaraes@ufpe.br](mailto:orquidea.sguimaraes@ufpe.br)

técnicas vinculadas ao ensino tradicional no processo de alfabetização, como a transcrição de palavras retiradas do quadro ou através de ditado realizado pela docente, atividades baseadas em uma abordagem grafemática que consiste na repetição de letras, sílabas e palavras com a finalidade de codificação e decodificação da língua, desconsiderando seu papel social.

Segundo Leal et al (2013), a utilização das concepções metodológicas tradicionais no ensino da escrita e leitura visam apenas a mecanização e o cumprimento do planejamento com atividades. Desta forma, faz-se necessário que novas abordagens sejam realizadas que contribuam para que as crianças sejam protagonistas de seu próprio desenvolvimento.

Na disciplina de Didática e através da monitoria nela realizada, conheci diferentes concepções metodológicas que conseguiram responder indagações acerca do porquê a maioria dos professores não enveredam por outras maneiras de ensinar. E através da disciplina de Metodologia de Alfabetização, aprendi sobre concepções e metodologias de ensino que envolviam atividades lúdicas para a aprendizagem da leitura e da escrita. Ao utilizarmos o lúdico para este fim, podemos adentrar no imaginário da criança e fazê-la sentir-se mais propensa a refletir sobre as palavras apresentadas durante as atividades propostas.

De acordo com Teberoski e Ribera (2004), o lúdico, na linguagem, desperta na criança, o interesse, a comunicação, o imaginário e as inter-relações. A brincadeira como uma das formas de ludicidade no ensino, traz diversas possibilidades de aprendizagem, na qual o professor poderá apresentar os diversos gêneros textuais para alcançar a escrita alfabética e a leitura de forma autônoma.

A utilização de brincadeiras durante as aulas permite que as crianças sejam elas mesmas e ajam com espontaneidade. De acordo com Cartaxo (2011), quando elas brincam, se colocam em estado natural e podem ser observadas e direcionadas de acordo com as propostas das atividades vivenciadas. Sendo assim, ao definir em que perspectiva de desenvolvimento se pretende propor à criança, o docente poderá planejar um ensino no qual as brincadeiras e, entre elas os jogos, sejam utilizadas com vistas a alcançarem objetivos específicos.

Diante disso, recorri ao jogo de RPG de mesa, que conheço e jogo desde a adolescência, questionando se ele poderia constituir-se como ferramenta didática para professores que ensinam na fase de alfabetização das crianças.

RPG significa jogo de interpretação de papéis e, de acordo com Pereira (2008), é uma modalidade de jogo que baseia-se na interação entre os jogadores, na qual cada um interpreta um personagem fictício, enquanto um outro jogador interpreta o narrador de uma história, ambientando um mundo imaginário que pode ser inspirado em qualquer tipo de gênero, como fantasia medieval ou uma cidade repleta de vampiros ou super-heróis. O RPG baseia-se na

comunicação através do diálogo entre os envolvidos que permitem uma maior interação e troca de conhecimentos sobre o tema que está sendo abordado durante o jogo.

Refletindo sobre a importância da comunicação, recorremos a Vigotski (2010), ao afirmar que a fala é fundamental para alcançar os objetivos que estão sendo buscados e, quanto maior for a complexidade da tarefa, maior será a necessidade de se comunicar.

Neste sentido, de acordo com Brandão e Leal (2005), nos mostram que mesmo não alfabetizadas, as crianças se comunicam, conseguem ditar diversos tipos de textos, como regras de jogos ou receitas diversas. Elas afirmam que tais conhecimentos se deram a partir das relações com os ambientes em que estão inseridas.

Olhando por este sentido, Friedmann (2013), afirma que as crianças são seres complexos, integrais e que durante o processo de desenvolvimento, constroem um conhecimento físico, intelectual e social. Nessa perspectiva, os ambientes nos quais as crianças convivem interferem nesse desenvolvimento, seja favorecendo a formação de indivíduos sensíveis, curiosos, críticos, reflexivos, criativos e autônomos, seja distanciando dessas experiências e assim, limitando o desenvolvimento e se distanciando de uma visão holística, onde o indivíduo como protagonista de seu próprio crescimento, dentro da realidade em que está inserido, supera a análise fragmentada para uma análise que relaciona o sujeito e seu contexto.

Passamos então a questionar se, ao utilizar o jogo com o intuito de desenvolver as habilidades de leitura e escrita, o interesse natural de aprender poderia ser propiciado à criança, tornando o processo mais prazeroso, divertido e, com isso, facilitando a aprendizagem. De acordo com Friedmann (2013, p. 45), essas situações que motivam a criança a ser ela mesma, a torna “[...] esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como expressar seu pensamento e sentimentos com convicção”.

Sendo mais específico, passamos a questionar se o jogo de RPG poderia se constituir em uma ferramenta ideal para o processo de aprendizagem, pois, a imaginação como estratégia necessária, leva seus participantes a utilizarem-na de maneira ampla, aumentando o seu processo criativo.

Com base nisso, e questionando se o jogo de RPG de mesa poderia ser utilizado em sala de aula com o intuito de desenvolver a leitura e a escrita das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental, tomamos como questão problema desta pesquisa: Será que o Jogo RPG possui potencialidades para auxiliar no processo de leitura e escrita?

Para responder a nossa pergunta, nosso objetivo geral é analisar se o Jogo RPG possui potencialidades para auxiliar no processo de leitura e escrita a partir da prática e do olhar de professores do ciclo de alfabetização. Como objetivos específicos, buscamos identificar o entendimento dos docentes sobre a relação entre jogo e o ensino da leitura e escrita; caracterizar o uso do jogo nas aulas, conhecer os aspectos que favorecem o uso do jogo RPG no ensino da leitura e escrita.

Nas próximas seções iremos trazer o conceito de Jogo e o funcionamento do RPG e a sua possibilidade de uso para o ensino da escrita e da leitura e, no segundo tópico da fundamentação teórica, abordaremos o processo de desenvolvimento da escrita e da leitura. Em seguida, serão expostos os procedimentos metodológicos da pesquisa e as análises de dados, bem como as estratégias para o ensino da leitura e da escrita, o jogo e seu papel no processo de ensino da escrita e da leitura e as aproximações e distanciamentos entre o uso do jogo e as potencialidades do RPG no processo de ensino da escrita e da leitura. Por fim, as considerações finais.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

Neste capítulo abordaremos o jogo de RPG, seus conceitos, sua evolução ao longo do tempo e sua tipologia, identificando nele potencialidades para ser tomado como ferramenta lúdica no ensino da leitura e da escrita, que é o segundo tópico abordado, destacando a importância para o desenvolvimento da criança, bem como o percurso construído pelas crianças através dos diferentes níveis de escrita e leitura.

### **2.1 - O Role Playing Game e suas características**

O termo Role Playing Game ou RPG, como é comumente conhecido, significa jogo de interpretação de papéis ou de personagens. Diferente de outros jogos, o RPG não tem a competição como foco, mas sim a cooperação, onde todos os participantes interagem e cooperam mutuamente, a fim de fazer a história fluir, completar desafios e enigmas e chegar ao final da história. Ele é composto por um mestre ou narrador, que contará uma história e irá propor desafios, um ou mais livros de regras e de ambientação, um conjunto de dados multifacetados e um ou mais jogadores que serão desafiados pelo mestre/narrador (PEREIRA, 2008).

O jogo de RPG de mesa não impõe limitações sobre a idade mínima ou máxima para jogar, podendo participar crianças pequenas e grandes, e, bem como adolescentes e adultos,

sendo necessário ajustar e adaptar a linguagem e as estratégias narrativas para que as crianças menores consigam compreender o que o narrador traz de informação sobre a ambientação do jogo.

É importante destacar algumas das características da prática do jogo de RPG, podemos descrever:

As histórias de RPG devem ser compostas por enigmas, charadas e situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores. Cada participante, tal como um autor de ficção, constrói um personagem para si, detalhando seu perfil psicológico, suas habilidades intelectuais e físicas, suas preferências e seus triunfos, assim deficiências, que vão garantir o "tempero" da ficção. Esses personagens devem se adequar ao ambiente, proposto pelo livro do mestre, qual a trama se desenrolará. O ambiente onde se desenvolve a aventura, no linguajar desses grupos é chamado de mundo ou campanha (PAVÃO, 2000, p. 15-16).

Ou seja, não existe uma forma específica de jogar e é isso que torna o RPG diferente da maioria dos jogos, pois o grupo define como a aventura será desenvolvida. Assim, para jogar RPG, é preciso que um jogador experiente, que conheça as regras básicas para poder mediar a criação dos personagens, da história e seus desafios, podendo ele assumir ou auxiliar o narrador ou o mestre do jogo, enquanto os demais jogadores poderão conhecer apenas sobre seus respectivos personagens e usar a imaginação para vencer os desafios da história.

Segundo Zagal e Daterding (2018), o RPG possui diversos tipos de jogos e formas de jogar, porém sempre se estruturando na criação de personagens, cenário de campanha, um conjunto de regras próprias e um método de evolução dos personagens a partir das interpretações e das disputas de combates.

Destacamos aqui o RPG de mesa, que reúne jogadores e um narrador que circundam uma mesa e utilizam livros físicos ou eletrônicos, diversos dados multifacetados, caneta, lápis e borracha que servirão para anotações em uma ficha de personagens.

Existe ainda, uma variação do RPG de mesa que vem ganhando adeptos após a chegada da pandemia causada pelo COVID-19: o RPG de mesa virtual. Esta modalidade segue o mesmo padrão do RPG de mesa tradicional, mas reunindo os seus jogadores através de uma ou mais plataformas virtuais. O narrador cria uma ambientação virtual, com mapas e imagens digitais de personagens, monstros e/ou objetos e todos que estão conectados conseguem visualizar. A narrativa da história e a interação entre os jogadores ocorrem em formato de chamada de vídeo ou, em alguns casos, chamada de voz (FERREIRA, 2021).

As características aqui apresentadas sinalizam a possibilidade de, quando usado em situações de ensino, favorecerem a aprendizagem de maneira criativa e interativa,

colaborando com o protagonismo dos participantes, como abordaremos na próxima seção.

### **2.1.2 - O RPG e a na sala de aula**

A utilização do RPG na sala de aula é relativamente recente. O primeiro estudo sobre a sua utilização pedagógica data de pouco mais de vinte anos. De acordo com Wagner (2018), os primeiros registros da prática pedagógica datam do final dos anos 1990. De lá para cá, diversas pesquisas foram elaboradas e alguns livros publicados, como o de Marcatto (1996), que descreve inúmeras possibilidades do uso do RPG em sala de aula, servindo também de referência para novas produções na área.

De acordo com Silva (2016), o RPG proporciona o incentivo à leitura, uma vez que o jogo é uma história interativa e para se apropriar dela é preciso ler, ouvir e interagir com os demais participantes. Para construir seus personagens, os participantes precisam ler ao menos um livro de regras e escrever suas características para consultar posteriormente, durante a partida. No caso de estudantes que não dominam a leitura, Silva (2016) sinaliza que ela pode ser realizada juntamente com o professor, assim, durante a aula, leem os ensinamentos que são construídos e, após uma reflexão e interpretação, reconstruir e trazer uma nova perspectiva para o que foi lido. A escrita segue o mesmo caminho. A construção da escrita não é apenas reproduzir o que foi dito ou lido, mas ter novas novas percepções através de sua construção.

Marcatto (1996) destaca ainda, que o RPG proporciona um aumento significativo nas relações entre os participantes, impulsionando a cooperação, diminuindo a timidez, proporcionando uma melhor sociabilidade em público, pois se faz necessário comunicação entre si durante a partida.

Por outro lado, Schimt (2008) chama atenção para uma outra vertente sobre o uso do RPG vinculado às visões tecnicista e tradicional do ensino, sem perder suas características lúdicas, mas que visam o resultado imediato, como forma de transmitir o conhecimento e a sua aprendizagem rápida, objetivando conseguir vantagens em vestibulares e no mercado de trabalho. Contudo, Schimt considera que essa prática negativa não representa o objetivo de utilizar o RPG dentro da sala de aula e, por isso, não pode ser valorizada, mas sim, ser tomada como objeto de reflexão.

Neste sentido, o professor que vai utilizar o RPG em sala de aula precisa relembrar que o jogo é de caráter colaborativo, onde os participantes ajudam-se mutuamente para

conseguir vencer os desafios. Sendo assim, é indispensável criar situações de leitura e escrita nas quais as crianças reflitam sobre a necessidade de um ajudar o outro a desempenhar aquela atividade, de modo que consigam escrever e ler o que lhes foi proposto.

Nessa direção, o professor apresentará uma temática para servir de base à história que será narrada, que será escolhida em acordo com as crianças, mas sem desconsiderar a intencionalidade do professor. Durante a realização do jogo, poderá ser observada as ações das crianças, avaliando o desempenho, comportamento e a interação entre elas.

No que se refere à aprendizagem da leitura e escrita, os jogadores realizarão o mesmo percurso diversas vezes durante uma partida: o narrador/professor escreve a história que contará aos demais e a atualiza a todo instante conforme as escolhas tomadas pelos outros participantes. Já para os jogadores/estudantes, a escrita acontece desde a construção de seus personagens, na construção das fichas de jogo e na elaboração de seu histórico. No decorrer da aventura, há a necessidade de escrever o que é encontrado e as informações importantes para momentos futuros da aventura.

De toda forma, os participantes de um jogo de RPG produzem seus textos conforme são orientados pelo narrador e a medida que vão praticando a escrita, vão criando intimidade com a sua produção e, a medida que lê o que escreve, vai também aperfeiçoando a leitura, possibilitando uma criação de textos elaborados com elementos históricos e/ou literários, nos quais o professor deverá introduzir no cotidiano da sala de aula. Dessa maneira, cada participante vai elaborando sua escrita e leitura de acordo com o nível de desenvolvimento que possuem para realização destas atividades, ou seja, alguns farão com mais autonomia, outros precisarão de auxílio, enfim, cada um com seu ritmo (BRAGA, 2000).

Para Borralho e Viegas (2010), o jogo possui diversas manifestações que permeiam os sentimentos e as emoções dos indivíduos, simulando uma realidade fictícia, mas seguindo os acordos prévios para esta realidade, uma expressão de autonomia. Neste sentido, ao utilizar o RPG em sala de aula, o professor poderá guiar seus alunos, de forma estratégica, à aprendizagem da leitura e da escrita de uma forma prazerosa e com características lúdicas, proporcionando protagonismo aos estudantes nesse processo de desenvolvimento (BRAGA, 2000).

No que se refere ao ciclo de alfabetização, onde os estudantes ainda estão em processo de aprendizagem da leitura e escrita, o professor tem o papel primordial de mediar o contato do aluno com esses elementos, de tal forma que os estudantes possam, através da imaginação visualizar a ambientação e conhecer seus costumes e histórias, e a partir daí, construir uma reflexão e, com a mediação do professor, colocar no papel a sua escrita.

## **2.2 Aprendizagem da escrita e da leitura estruturada no letramento**

A escrita e a leitura permeiam o universo do ser humano, e por isso, se constitui uma prática social, presente e necessária em diversas situações do cotidiano. Placas de trânsito, propagandas, panfletos, bulas de remédios, receitas de alimentos, revistas, jornais entre tantas outras situações revelam a necessidade da aquisição dessas duas atividades.

Esse contato com uma sociedade letrada faz parte, portanto, do universo das crianças também que passam a criar ideias sobre as atividades de escrita e leitura, mesmo que ainda não tenham sido alfabetizadas (FERREIRO e TEBEROSKY, 1999). Nessa direção, o ensino da escrita e da leitura precisa considerar a natureza social que as caracterizam.

Nesse sentido, Teberosky e Tolchinsky (2003) destacam que o uso da escrita e da leitura possui intencionalidades. Na escrita, há uma intenção de criar uma informação para alguém que irá receber posteriormente. Da mesma forma, em relação a leitura, somente a realizamos com alguma intencionalidade, como obter uma informação. Sendo assim, o ensino destas atividades requer a proposição de situações intencionais nas quais as crianças desenvolvam a escrita e a leitura com sentido ao vincular as atividades escolares com as atividades sociais que se deparam. Desta forma, o indivíduo se torna um usuário ativo da língua, uma vez que, além de aprender sobre o sistema de escrita alfabético e suas características, aprende de forma contextualizada e com intencionalidade (FERREIRA, 2016; TEBEROSKY e TOLCHINSKY, 2003).

O ato de ler e escrever é uma interação direta com o sistema de escrita de uma língua, ou seja, entre o leitor e o que está escrito. Mas não simplesmente uma interação qualquer, pois ela está situada em uma prática social que lhe confere sentido, objetivo, intencionalidade, de maneira que as ações de ler e escrever vão além do domínio da relação som-grafia ou mesmo da compreensão das normas gramaticais e ortográficas de um texto.

De acordo com Soares (2009), ler e escrever compõem um complexo sistema de conhecimentos e procedimentos que solicita ao indivíduo aprendizagens para além do codificar e decodificar, compreendê-lo em situações reais. Para a autora, ser alfabetizado requer o domínio da leitura e da escrita, e ser letrado vai além desse domínio, pois envolve o conhecimento de mundo, e é, portanto, dominar as práticas sócio-culturais relacionadas à leitura e escrita.

Portanto, é importante que os professores combine suas práticas com atividades de alfabetização e de letramento, considerando o contato com os diversos gêneros textuais e literários de modo que os estudantes desenvolvam a autonomia para escrever o seu próprio

texto, criando reflexões sobre o sistema de escrita, para que, assim, possa dominá-lo. Para isso, é necessário que o professor apresente situações em que o estudante possa interagir com os mais diversos textos e que ele tenha acesso aos contextos sociais, nas quais o texto foi desenvolvido ou baseado.

Destaca-se ainda nas discussões sobre a alfabetização na perspectiva do letramento a necessidade de práticas pedagógicas que recorram a situações lúdicas como meio de tornar mais interativa e significativa a aprendizagem. Nesse sentido, o jogo se constitui como uma possibilidade, uma vez que faz parte do cotidiano das pessoas.

Neste sentido, ao professor é solicitado a elaboração de diversas estratégias que auxiliem as crianças em seu processo de desenvolvimento da escrita e leitura e, conforme indica Soares (2012), a estratégia de utilizar o jogo, para o ensino da leitura e escrita, é mais viável e prazerosa para a criança, uma vez que o processo de aquisição de leitura e escrita é complexa. E, no caso específico do RPG, é possível levar aos estudantes qualquer ambientação que o narrador/professor tenha em mente, apresentando pedagogicamente diversas obras literárias ou históricas de modo que os estudantes possam sentir-se motivados e instigados a conhecer mais sobre aquele determinado assunto, construindo assim a ambientação para a aprendizagem da leitura e da escrita a partir de cada temática. Ou seja, durante a elaboração dos personagens e no decorrer das aventuras, os estudantes/jogadores escrevem, na ficha de personagens, as características do seu avatar, bem como a sua história e outras características importantes. Nesse exercício de escrita, a criança pode ser levada à leitura e revisitando-a sempre durante toda a partida, pois é necessário anotar, diversas vezes, informações que surgem durante a narrativa da história.

### **3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

A presente pesquisa buscou saber se o Jogo RPG possui potencialidades para auxiliar no processo de leitura e escrita, e, para respondê-la, recorreremos à pesquisa de campo com natureza qualitativa, que possibilita a interação direta com os sujeitos da pesquisa e o ambiente onde se encontram, permitindo com isso, a produção dos dados da pesquisa a partir da descrição detalhada de tudo que foi observado através da escuta e do registro do que foi visto (PRODANOV; FREITAS, 2013).

#### **3.1 - Caracterização da escola**

O campo de pesquisa selecionado foi uma escola municipal da cidade de Recife, localizada no bairro do Jordão Alto. Ela atende crianças, adolescentes e adultos, deste e outros bairros próximos, como Jordão Baixo, Jardim Jordão, Córrego da Gameleira e Iburá. A escolha desse campo se deu em função de ter sido uma instituição na qual tivemos experiências ao longo do curso de Pedagogia.

A escola atende turmas da Educação Infantil, dos anos iniciais do Ensino Fundamental, além da Educação de Jovens e Adultos (EJA), atendendo aproximadamente 308 alunos matriculados.

No que se refere à estrutura escolar, a instituição dispõe de sala de jogos, sala de robótica, sala de leitura, biblioteca e uma sala de Atendimento Educacional Especializado (AEE). Além disso, possui quatro banheiros, sendo dois femininos e dois masculinos, refeitório, sala de professores, sala de coordenação e de direção e oito salas de aula, funcionando nos turnos matutino e vespertino, e no noturno, a escola atende três salas de EJA.

A sala de jogos é equipada com diversos jogos pedagógicos e didáticos, como Bingo de Palavras, Trinca mágica, Batalha de palavras, entre outros. Muitos destes jogos foram cedidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da UFPE. A Biblioteca possui um grande e diversificado acervo.

No quesito acessibilidade, a escola dispõe de duas rampas de acesso, sendo uma para o nível superior da escola, onde ficam as salas de aulas. Dispõe, também, de dois banheiros adaptados para pessoas com deficiência, sendo um no banheiro feminino e outro no masculino.

Considerando nossa intenção em saber como professores dos anos iniciais do ensino fundamental percebem a contribuição do jogo RPG como ferramenta didática para o ensino da leitura e da escrita, selecionamos como recorte específico para a produção de dados o ciclo de alfabetização no Ensino Fundamental, composto pelo 1º, 2º e 3º ano, e na escola esses anos estão ofertados da seguinte maneira: 02 turmas de 1º ano, 03 turmas de 2º ano e 02 turmas de 3º ano.

É importante ressaltar que a escola conta com o Programa de Alfabetização na Idade Certa, que trabalha em conjunto com o Projeto Mais Educação. Ambos os projetos, da ordem do Governo do Estado e do Governo Federal respectivamente, buscam alfabetizar os estudantes que possuem dificuldades de aprendizagem e que estão com o nível de escrita e leitura fora da idade adequada. As crianças que participam deste projeto, ausentam-se por cerca de duas horas de sua sala de aula, seguindo para este projeto, uma vez por semana, para que possam realizar atividades de leitura e escrita.

Selecionado o recorte para realização da pesquisa, as participantes da pesquisa se constituíram como sendo as docentes das turmas do referido ciclo de alfabetização.

### 3.2 - Caracterização das Participantes da Pesquisa

Como participantes da pesquisa, recorreremos às professoras dos três primeiros anos do ensino fundamental, pois estes anos se configuram como o ciclo de alfabetização, possibilitando assim o contato com docentes que lidam com os níveis de escrita e leitura pelos quais as crianças passam no processo da aprendizagem da leitura e escrita e, com isso, perceber a relação com jogo do RPG em todo esse processo.

A seguir, apresentamos um quadro com a caracterização das professoras participantes, ressaltando que os nomes utilizados são fictícios, para garantir o anonimato das mesmas.

Quadro 1 – Caracterização das participantes da pesquisa

Profas.	Turma	Graduação	Pós-graduação	Tempo de Docência	
				Total	no ciclo de Alfabetização
Thais	1º ano	Pedagogia	Não possui	1 ano e meio	1 ano e meio
Carla	2º ano	Pedagogia	Gestão educacional, Psicologia da família, Intervenção psicossocial, Educação especial, Violência doméstica e Prevenção ao uso indevido de drogas	15 anos	15 anos
Mirelle	2º ano	Pedagogia	Gestão e Coordenação Pedagógica	21 anos	15 anos

Júlia	3º ano	Pedagogia	Libras, Braile e em Pedagogia hospitalar	10 anos	10 anos
Rafaela	3º ano	Pedagogia	Alfabetramento	22 anos	15 anos

Fonte: O autor (2022)

O quadro mostra a predominância de professoras experientes tanto no tempo de docência, como no tempo de atuação em turmas do ciclo de alfabetização, e apenas uma professora é iniciante, sem possuir ainda pós-graduação. Destacamos ainda que apenas uma professora possui pós-graduação específica voltada para o processo de alfabetização e letramento.

### 3.3 - Caracterização metodológica

Esta é uma pesquisa de campo com natureza qualitativa e, como tal, faz-se necessário estar presencialmente no campo de pesquisa colhendo informações necessárias para o desenvolvimento do trabalho (GIL, 2008).

Nossa presença no campo ocorreu no período entre 15 de setembro e 14 de outubro de 2022, onde realizamos observações de três aulas, sendo uma aula em cada ano do ciclo de alfabetização com o objetivo de conhecer a prática docente no cotidiano, relacionada com a mediação da leitura e escrita dos estudantes. Cada aula observada teve uma duração média de três horas, sendo dividida em duas partes, intercalada pelo momento do lanche. Foi nesse período também que buscamos elementos para caracterizar o campo e realizar as entrevistas semiestruturadas (apêndice 1) com as professoras.

As entrevistas ocorreram no período de transição entre os turnos, sendo o contato com as professoras do turno matutino, imediatamente após suas aulas e, com as professoras do turno vespertino, antes do início das aulas, com exceção da professora Rafaela, cuja disponibilidade deu-se apenas após sua aula. Com a autorização das participantes, utilizamos um aplicativo de celular, como gravador de voz, no qual estive em todo momento próximo às entrevistadas. Na primeira parte da entrevista, buscamos entender como é a prática metodológica na sala de aula e como é a estrutura escolar no que se refere a prática de leitura e escrita fora da sala de aula.

Na segunda, buscamos compreender as concepções que as professoras possuíam sobre

o jogo de RPG de mesa, e as práticas lúdicas que elas realizam que assemelha com o Jogo de RPG de forma que pudéssemos caracterizar as proximidades e distanciamento entre elas.

A entrevista foi realizada com cada professora individualmente, recorrendo ao uso da gravação. Posteriormente, realizamos uma transcrição das respostas, sem nenhuma alteração, em uma planilha de textos, de modo que os dados ficaram de forma organizada, e, em seguida, iniciamos o processo de análise dos dados baseados na análise de conteúdos.

De acordo com Bardin (2011), a análise de conteúdo possui três etapas, sendo elas: Pré-análise, exploração ou codificação do material e o tratamento dos dados.

Na etapa da pré-análise, realizamos uma leitura flutuante das respostas das da entrevista de cada professora e, considerando a totalidade dos registros as respostas, as agrupamos em uma tabela, organizada de acordo com os objetivos específicos desta pesquisa, de modo que ficasse de fácil visualização. Também detalhamos as observações realizadas e destacamos as práticas das professoras no que se refere à leitura e escrita.

Na etapa de exploração e codificação, realizamos marcações, no texto transcrito, destacando atividades temáticas ou recorrentes relacionadas à prática docente, no sentido das intencionalidades e resultados, voltadas às atividades de leitura e escrita.

Em seguida exploramos os destaques, realizando assim o tratamento dos dados através das sínteses construídas, revelando o resultado desta pesquisa, que nos levou a entender que o Jogo RPG apresenta potencialidades quanto ao seu uso no processo de ensino da leitura e da escrita, considerando que o jogo é uma estratégia recorrente utilizada pelas professoras, que buscam realizar um ensino que proporcione a ação das crianças com autonomia.

#### **4 O JOGO COMO ESTRATÉGIA PARA ENSINAR A LEITURA E A ESCRITA**

A seguir, apresentaremos os resultados obtidos que dizem sobre o olhar das professoras sobre o jogo como estratégia para o ensino da leitura e da escrita, bem como as aproximações e distanciamentos que nos levaram a analisar sobre o uso do jogo RPG no processo de alfabetização.

Identificamos que o uso do jogo é uma prática docente constante em todas as turmas, sendo utilizado com diversos objetivos, tendo a função predominante de estimular e desenvolver a leitura e a escrita de maneira mais dinâmica. A sua utilização também buscou promover a percepção dos estudantes em relação à construção e desconstrução das palavras, ampliando seu vocabulário, além de desenvolver o pensamento próprio da criança.

Outra prática docente recorrente identificada, foi a dramatização como estratégia para o ensino da leitura e escrita. Pudemos perceber que esta atividade conseguiu promover grande mobilização entre os estudantes, despertando neles, diversas características, como a cooperação e liderança, levando-nos a perceber que o RPG apresenta-se como um potencializador no que se refere ao ensino da leitura e da escrita, uma vez que sua atividade de interpretação/dramatização é a sua principal característica e estimula essa prática de muito natural e constante dentro do jogo.

#### **4.1 - As estratégias para o ensino da leitura e da escrita**

As professoras, de modo geral, ao ensinarem a escrita e a leitura, têm como preocupação a análise da escrita e seu papel, a interação e participação das crianças, e postura mediadora e avaliativa na busca pela identificação daquilo que elas já sabem. Para isso, as professoras recorrem a estratégias diversas.

No processo de ensino da escrita, as crianças vão intercalando a leitura em todas as atividades, quando são solicitadas a realizarem a leitura em voz alta. Elas são incentivadas a desenvolver a escrita através do preenchimento de fichamento de textos, elaboração de cartões, construção e desconstrução de palavras utilizando o alfabeto móvel, marcação das sílabas após escrever as palavras no caderno, além de utilizar a construção de textos coletivos, onde cada estudante produz uma sentença da escrita.

Segundo Brandão e Leal (2005), esse tipo de atividade promove um desenvolvimento expressivo na capacidade cognitiva e motora dos estudantes, mas elas sugerem que ao final dessas atividades, a professora procure promover reflexões sobre outros tipos de textos, para que as crianças se apropriem das características de diferentes gêneros textuais.

As professoras promovem a leitura com as crianças utilizando estratégias diversas, levando em conta o nível de leitura dos alunos. Utilizam roda coletiva ou em pequenos grupos para que uns leiam para os outros, utilizam o alfabeto móvel durante a composição e decomposição das palavras e sílabas, solicitando que as crianças leiam em voz alta para que elas mesmas reflitam sobre a composição das palavras.

Além disso, as professoras trazem e lêem histórias, e a medida que fazem a contação, buscam questionar aos estudantes sobre os elementos que compõem a história, como pudemos perceber na observação de aula da professora Júlia, quando ela questiona aos estudantes sobre o que eles fariam no lugar da velha, e no que refere à construção de palavras, quando ela questiona sobre palavras que contém o sufixo -eiro(a) e quando pedem para eles trazerem

palavras diferentes do contexto da história com a mesma terminação. Vejamos a seguir um fragmento que a professora fala sobre a leitura em grupo:

Eu trago histórias qualificadas para a idade deles. Tem os contos do Recife assombrado, que eles adoram. Minha sala é super lotada de livros e eles gostam de ler. Eu coloco eles formando grupos, coloco os que sabem ler melhor e eles se sentam e começam a ler para os outros e eles fazem muitas perguntas. Aí eu pergunto, porque você não lê? Aí ele responde: ah tia, mas eu não sei ler. aí eu digo que ele só vai saber ler se pegar o livro e lê, mas no geral eles rendem bem e eu me sinto muito agradecida por que eles rendem bem. (Extrato da entrevista Professora Júlia)

Podemos perceber que a professora busca fazer com que as crianças participem ativamente das atividades, quando incentivam a interação entre os próprios alunos, colocando-os sempre em dupla ou em grupos, de modo que possam trocar conhecimentos entre si e ajudarem-se.

As duplas ou grupos são formados sempre em relação ao nível de aprendizagem de cada uma, procurando intercalar e juntar sempre aqueles que têm mais facilidade com os que têm mais dificuldades de aprendizagem, para que se desenvolvam de uma forma mais equilibrada.

À medida que elas lêem umas para as outras, a professora consegue perceber aqueles que possuem dificuldades, podendo assim intervir diretamente. Do mesmo modo em relação à escrita. Ao colocar em duplas ou durante a escrita coletiva, as próprias crianças conseguem identificar que o colega escreveu diferente dela, então eles questionam, dizendo é esta letra, não é esta e assim vão construindo os saberes durante as atividades. Assim sendo, percebemos que as professoras buscam colocar os estudantes como protagonistas desta análise, refletindo sobre a própria escrita, de modo que eles pudessem compreender o que estavam escrevendo.

As estratégias utilizadas ocorrem tanto no coletivo como individualmente. No coletivo, as professoras questionam aos estudantes como se desenvolve a construção das palavras, onde é o posicionamento das sílabas e letras, a relação entre o som e as letras, de modo que reflitam sobre palavras que possuam semelhanças e que elas já conheçam.

Individualmente, as professoras buscam atender às necessidades específicas das crianças, como registra a fala da Professora Carla: “Eu faço várias estratégias, dependendo do aluno, se ela já consegue ler ou não consegue ler. (...) Eu procuro ajudar a criança que tem dificuldade na leitura e na escrita” (Extrato da entrevista, grifo nosso).

Diante do exposto, identificamos que as professoras atuam como mediadoras em todos os momentos das atividades. Elas deslocam-se por entre os estudantes verificando o andamento das atividades, sempre questionando o porquê daquela construção que os

estudantes estão fazendo. Além disso, elas sempre interagem fazendo perguntas reflexivas proporcionando um desenvolvimento cognitivo mais apurado dos estudantes, uma vez que esses questionamentos levam os alunos a refletir sobre o que está além da atividade

À medida que vão mediando as atividades, as professoras assumem, também, uma postura avaliativa, verificando o progresso de cada estudante no decorrer dos questionamentos, procurando perceber as dificuldades e facilidades que os alunos possuem para que possam intervir de maneira pontual.

De acordo com Silva e Melo (2006), essa dinâmica avaliativa torna-se além de necessária, inevitável, pois esse processo de aquisição da leitura e escrita, no sentido da formação de textos e sua compreensão é a base para comunicação entre os seus interlocutores. Sendo assim, as professoras conseguem direcionar as próximas atividades, ajustando-as conforme as necessidades dos seus alunos.

Desta forma, conseguimos compreender que as professoras buscam realizar atividades que levem os estudantes a compreender a importância de dominar a relação e a dinâmica entre leitura e escrita, considerando, predominantemente, o desenvolvimento através do letramento, trabalhando as inter-relações e o pensamento próprio.

É importante ressaltar ainda a ênfase que as professoras apresentam na relação entre o uso das estratégias e as concepções de ensino que as orientam. Identificamos que as professoras, de um modo geral, utilizam o sócio-interacionismo, o construtivismo e o tradicional, em suas práticas. Contudo, percebemos que a postura construtivista-interacionista é utilizada por todas, na medida que levam os estudantes a refletirem sua própria aprendizagem. Entretanto, vimos que algumas professoras recorrem ao ensino tradicional, seja pela suposta exigência do seu uso, seja pelo entendimento de que esta prática, ainda gera resultados positivo:

Olha só, eu tenho uma caixa do Ceel, da Universidade Federal. Lá tem esses jogos que são voltados para a alfabetização. Eu uso esses jogos do Ceel, jogos de alfabetização, cruzadinha, jogos que possam estimular essa dinâmica da leitura e da escrita. e como eu disse a você: vou para o tradicional e do tradicional parto para os jogos e para os grupos, p'ra gente ver e poder perceber quais daqueles alunos que no tradicional avançam e quais não avançam, aí tenho que saber isso p'ra poder dinamizar, para aqueles que eu não consigo no tradicional, eu vou dinamizar com jogos e outras atividades lúdicas.

(...)

gosto de trabalhar o tradicional que eu acho que funciona. a gente recebe algumas críticas em relação a isso, o tradicional, eu acho que você tem que colocar um pouquinho de cada coisa para que o resultado chegue (extrato da entrevista com a professora Mirelle, grifo nosso).

Vemos na fala da professora que ela utiliza várias concepções de ensino com o objetivo de alcançar o resultado desejado, preocupando-se com que o aluno consiga progredir em seu desenvolvimento.

Nota-se que a mesma também recorre a instrumentos diversos para que as crianças consigam alfabetizar, independentemente da estratégia. Ela intercala sua prática com o ensino tradicional, realizando atividades de codificação e decodificação para o desenvolvimento e percepção da língua, com jogos de alfabetização, de maneira lúdica, sendo, alguns desses, disponibilizados pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagens (CEEL), que é um núcleo de pesquisa e extensão da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), cuja finalidade é desenvolver atividades que visam a melhoria de ensino da Educação básica das escolas públicas e particulares.

#### **4.2 - O jogo e seu papel no processo de ensino da escrita e da leitura**

Quando utilizam o jogo, as professoras também buscam deixar os estudantes mais a vontade e livres para aprender de maneira mais tranquila, enquanto se divertem. Durante esses momentos, as professoras permanecem intervindo no intuito de que as crianças reconheçam essa relação das letras com as sílabas das palavras.

Segundo os dados analisados, o jogo assume o papel de ferramenta alfabetizadora, uma vez que possibilita desenvolver e estimular a escrita e a leitura, ampliar o vocabulário dos estudantes, desenvolver a percepção da relação sílaba e a letra, som e a escrita e proporcionar o desenvolvimento do pensamento próprio, desenvolvendo momentos de ludicidade com os estudantes através de atividades de representação e dramatização.

Os jogos que as professoras utilizam são voltados tanto para escrita como para a leitura, ou seja para a alfabetização. Contudo, cada um tem a sua especificidade. Alguns dos jogos que elas utilizam especificamente para escrita: palavras-cruzadas, salada de frutas, jogo das sílabas, salada de sílaba, escreva corretamente. Alguns jogos voltados para leitura: Leitura doce e Salada de leitura.

Ressaltamos que apesar de os jogos serem ferramentas que facilitam a aprendizagem de uma maneira mais dinâmica, percebemos que as professoras recorrem à este recurso, exclusivamente com o objetivo de promover aos estudantes a aquisição de ler e escrever, deixando de explorar outras estratégias ou elaborar hipóteses, de modo que pudessem desenvolver outras habilidades.

Percebemos que as professoras promovem atividades de representação na sala de aula, tendo, a maioria, o intuito de alfaletar<sup>3</sup> os estudantes, permitindo que produzam pequenas peças teatrais, elaborando roteiro, figurinos e dramatizando os personagens.

De acordo com as professoras, entendemos que as atividades de dramatização buscam promover o desenvolvimento da leitura e da escrita através da elaboração e da leitura do roteiro, da capacidade de liderança, da cooperatividade, da imaginação e criatividade, e do conhecimento de mundo, através do letramento.

O jogo foi trabalhado pela maioria das professoras como instrumento específico de aprendizagem da língua. Neste sentido, compreendemos que a utilização dos jogos permite que as professoras dinamizem as atividades com os estudantes, permitindo que a aquisição do conhecimento seja realizado de forma mais acessível e direta.

Da mesma forma, o jogo também foi utilizado como ferramenta de ludicidade com o intuito de proporcionar momentos divertidos e agradáveis para a aprendizagem de alfaletamento. Com isso, as crianças sentem-se mais seguras e estimuladas cognitivamente, permitindo que avancem com mais facilidade entre as atividades propostas pelas professoras.

Percebe-se então, que ao utilizar os jogos e as atividades de representação/dramatização, os estudantes são capazes de aprender o que lhes é ensinado, permitindo que os professores consigam desenvolver as habilidades de todos os seus alunos, mesmo com aqueles que possuem mais dificuldades na aprendizagem.

#### **4.3 - Aproximações e distanciamentos das potencialidades do RPG no processo de ensino da escrita e da leitura**

Como dito anteriormente, identificamos que apenas uma professora conhece o jogo de RPG, mas ainda não o utilizou como ferramenta didática. Contudo, percebemos em suas práticas e estratégias, aproximações e distanciamentos das características do RPG, e que poderiam ser potencializadas caso o utilizasse em suas práticas docentes.

Ressaltamos como estratégias do RPG voltadas à leitura e escrita, a criação e contação de histórias pelo narrador, preenchimento da ficha de personagens, criação e escrita do histórico do personagem, escrita de informações sobre a história e sobre o cenário de campanha e a principal característica, que dá nome ao jogo, interpretação ou dramatização de personagens.

---

<sup>3</sup> Verbo criado para representar a possível integração entre alfabetização e letramento.

O RPG de mesa possui outras estratégias pedagógicas que vão além da aprendizagem da língua, dentre elas, a capacidade de colocar o jogador na posição de protagonista, sendo ele capaz de tomar decisões e mudar o curso da história. Há também: coletividade e cooperatividade, empatia, interdisciplinaridade, desenvolvimento da criatividade, do raciocínio lógico, da imaginação (MARCATTO, 1996).

Analisamos as respostas das entrevistas e percebemos que todas as professoras já propuseram atividades de dramatização com seus estudantes, seja ela de maneira simples ou de forma mais elaborada.

Dentre as respostas, iremos destacar a fala da professora Rafaela, pois em sua declaração, ela nos apresenta praticamente todos os elementos de um jogo de RPG:

Já trabalhei com um terceiro ano que eles criaram uma história e representaram, primeiro, com mímica, eles não podiam falar, somente representavam para que o outro grupo descobrisse o que era. Depois, eles realmente representaram a história, com fala, música e gestos. Teve um grupo que fez uma questão de jogo, que eles estavam representando um conto de fadas. Cinderela. Eles criaram um roteiro e caracterizaram os personagens. Colocaram o espaço, floresta, mar. Ele recriou todo o conto e colocou esses ambientes que não estavam no conto original e depois a gente criou um livreto e deu pra o menino levar pra casa. Aí é justamente isso, é usar a criatividade para criar uma história. (Extrato da entrevista com a Professora Rafaela).

Em uma partida de RPG, os participantes precisam usar a criatividade e a imaginação para interpretar seus personagens, dando-lhes características e trejeitos à sua personalidade. Além disso, é necessário colocar essas informações em uma folha específica do jogo. O professor/narrador pode auxiliar os participantes nessa elaboração, dando dicas sobre as personagens, mas dando-lhes a liberdade de tomar as próprias escolhas de acordo com seus desejos.

No que se refere ao nível de escrita, crianças mais velhas e experientes tendem a dissertar com mais estilo e com longos textos e cheios de detalhes. Enquanto que, crianças e/ou participantes mais jovens tendem a criar histórias curtas e diretas, sendo também capazes de escrever textos grandes com a mediação do professor/narrador. Cabe a este motivar e direcionar os estudantes a desenvolverem seus textos, realizando o papel de mediador entre o aluno e o conhecimento, incentivando e inspirando novas ideias ou releituras de ideias já existentes (BRAGA, 2000).

No sentido da escrita, vimos que os estudantes são incentivados a desenvolver textos curtos e/ou longos em todas as atividades, mesmo quando a atividade possui foco na leitura. No RPG, essa interação acontece de maneira similar: os participantes desenvolvem a escrita

através do preenchimento da ficha de personagem, da criação da história e, durante a aventura, vão escrevendo as informações importantes que o narrador/professor apresenta.

Em relação à leitura, as atividades e, principalmente, os jogos focados na leitura buscam contribuir para o desenvolvimento do pensamento próprio através da reflexão sobre o que está ali escrito e sobre o que ele consegue ler. Deste modo, as crianças conseguem ampliar o seu conhecimento de mundo e o seu repertório linguístico. No RPG, a prática da leitura e releitura dos textos escritos, promovem um entrosamento maior com os participantes e com o narrador do jogo, uma vez que como o jogador está mais familiarizado com o seu personagem, ele sente-se mais seguro para representá-lo e se inter-relacionar com as demais personagens, promovendo a autoconfiança, protagonismo e aumento no seu vocabulário.

No que se refere ao distanciamento com o RPG, as atividades propostas pelas professoras apresentam diferenças no sentido da liberdade que a criança pode tomar. Em outros jogos, segue-se um fluxo pré-determinado de acordo com regras, enquanto que no RPG, os participantes enveredam-se entre os desafios propostos pelo narrador, e, soltando à imaginação, seguem rumos inesperados, a partir de suas decisões.

Nas atividades de representação que as professoras elaboram na sala de aula, os estudantes precisam seguir um roteiro previamente estabelecido, mesmo que a história seja mudada, ela ainda tomará um rumo já esperado.

Nas atividades de escrita, há também este distanciamento, no sentido da autonomia do que se escreve. Na sala de aula, essas atividades também possuem um contexto pré-definido, em relação ao que o estudante escreve. Como vimos durante as observações, a professora Carla solicitou aos estudantes que procurassem palavras com a sílaba SA e escrevessem no caderno. Ou mesmo quando a professora Júlia trabalhou com palavras do sufixo -eiro(a) que precisavam ser citadas pelas crianças, considerando o contexto da discussão.

No RPG, quando escrevemos a história dos personagens, cada participante tem a autonomia de definir como ele será, sua origem, seus objetivos, etc. O professor/narrador media a construção do texto conforme o jogador vai definindo o caminho da escrita. No preenchimento das fichas, os participantes também realizam um registro livre, tendo como norteador as características do próprio personagem, anteriormente definido.

Conforme visto, Braga (2000) menciona que o professor/narrador proporciona às crianças motivação para o exercício da escrita durante os momentos de criação dos personagens e que ao iniciar a partida, a história permitirá que a aula seja mais atraente e produtiva.

Desta forma, os elementos expostos permitem compreender o RPG de mesa como ferramenta potencializadora do ensino da escrita e da leitura para crianças em processo de alfabetização, além do desenvolvimento cognitivo destas de maneira mais ampla. E, em certa medida, alguns elementos desse jogo já se fazem presentes nas práticas docentes, ora de maneira mais ampla, ora mais reduzida.

## **5 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Esta pesquisa buscou saber se o Jogo RPG possui potencialidades para auxiliar no processo de leitura e escrita. Para isso, identificamos o entendimento das docentes sobre a relação entre jogo e o ensino da leitura e escrita, caracterizando seu uso nas aulas e conhecendo os aspectos que favorecem o ensino da leitura e escrita, bem como as potencialidades e possíveis limites do uso do jogo RPG.

Identificamos que as professoras utilizam diversos formatos de jogos e atividades lúdicas que, em sua maioria, possuem características similares com o RPG de mesa. Além disso, percebemos que as docentes apresentaram características mediadoras e facilitadoras da aprendizagem dos estudantes. A mediação é uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento da criança, sendo fundamental para o ensino da leitura e da escrita.

Entendemos que as professoras buscam colocar as crianças como protagonistas das aprendizagens, ao levá-las a refletir acerca das atividades, desde um simples exercício de separação de sílabas à interpretação de textos. Da mesma forma, acontece no jogo de RPG. As características do jogo levam os jogadores a serem protagonistas da história e da aprendizagem, a partir da construção do personagem, da construção da escrita e sua reflexão através da leitura.

Neste sentido, o uso do jogo de RPG, poderia ser uma estratégia motivacional a mais para as crianças, levando-as à prática da leitura e da escrita, enquanto que as professoras pudessem permanecer na condição de mediadoras das reflexões que as crianças estivessem desenvolvendo durante a participação no jogo.

Ressaltamos que a dramatização foi a atividade que mais se aproximou do jogo de RPG, uma vez que é preciso contar uma história, interpretar seus personagens, tomar decisões diversas para chegar ao final da trama. Mas, embora haja uma grande aproximação entre eles, o Jogo de RPG possui uma maior liberdade, pois os participantes não prendem-se ao roteiro, dando total liberdade para que a história seja modificada a partir das escolhas tomadas.

Como vimos, o RPG possui potencialidades pedagógicas ao ser utilizado em sala de aula, incluindo o desenvolvimento cognitivo, motor e sócio-emocionais, como também potencializando as habilidades de alfabetramento.

A experiência com esta pesquisa permitiu conhecer um pouco melhor a realidade do ensino da leitura e escrita dentro do ciclo de alfabetização, percebendo o empenho que professoras exercem em facilitar o processo de aprendizagem para os estudantes, diversificando as estratégias e utilizando recursos diversos para que todos os estudantes possam participar e se desenvolver sem desigualdades.

Contudo, saímos da pesquisa com a sensação de que ainda é preciso fornecer outras ferramentas didáticas à sala de aula, inclusive o jogo de RPG, pois as professoras não o conheciam.

Diante do exposto, acreditamos que seja importante levar o jogo de RPG para que as professoras possam beneficiar-se das suas potencialidades pedagógicas, o que sinaliza a importância desta pesquisa e de sua continuidade para ampliação de investigações com o foco no ensino e aprendizagem a partir do uso de jogos, em específico, o RPG.

## REFERÊNCIAS

AMÂNCIO, Fábio. **O RPG no Mercado Editorial Brasileiro**. Monografia de Bacharelado em Comunicação Social. Universidade de São Paulo. 1997.

Bardin, Laurence. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70. 2011.

BETTOCCHI, Eliane. **Role-playing-game**: um jogo de interpretação visual de gênero. Dissertação (Mestrado profissional em Design). Departamento de Artes e Design - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, p. 154. 2002. Disponível em: <http://www.historias.interativas.nom.br/lilith/dissert/bettocchi-dissert.pdf>. Acesso em 11/09/2022.

BRAGA, Jane Maria. Aventureando pelos caminhos da leitura e escrita de jogadores de role playing game (RPG). **23ª Reunião da ANPED, GT 16 Educação e Comunicação**, 2000. Disponível em: <http://23reuniao.anped.org.br/textos/1604t.pdf>. Acesso em 11/09/2022.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; LEÃO, Telma Ferraz. Em busca da construção de sentidos: o trabalho de leitura e produção de textos na alfabetização. *In*: VASCONCELOS, Cláudia de; et al. **Leitura e produção de textos na alfabetização**. Belo Horizonte - MG: Autêntica. 2005. disponível em: <http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/27.pdf>. Acesso em: 11/09/2022.

CARTAXO, Carlos Alberto. **Jogos de combate:** Atividades recreativas e psicomotoras - Teoria e prática. 1ª edição, Petrópolis, RJ: Vozes. 2011.

FERREIRA, João Clécio Coltinho. **Magia e Ciência:** um cenário de RPG baseado em uma pandemia. Trabalho de conclusão de curso (graduação em Ciências Biológicas) - Centro de Ciências, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, p. 63. 2021.

FERREIRA, Maria Vanda Medeiros de Araújo. **O RPG e a Leitura:** uma intervenção lúdica no Ensino Fundamental II. Dissertação (Mestrado profissional em Letras). Centro de formação de professores - Universidade Federal de Campina Grande, Cajazeiras, Paraíba. p. 105. 2016.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** Porto Alegre, RS: Artes Médicas Sul. 1999.

FIORI, Ana Letícia de; MORAES, Marcos Vinícius Malheiros. **Live Action, um jogo entre narrativas orais e o teatro:** uma reflexão sobre a relação entre pessoa e personagem em uma perspectiva antropológica. Porto Urbe, 1. 2007. Disponível em: <https://journals.openedition.org/pontourbe/1234>. Acesso em 20/10/2022.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na Educação Infantil:** observação, adequação e inclusão. 1ª edição, São Paulo: Moderna, 2013. 176 p. (**Cotidiano escolar - ação docente**). 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas. 2008. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo\\_C1\\_como\\_elaborar\\_projeto\\_de\\_pesquisa\\_-\\_antonio\\_carlos\\_gil.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/150/o/Anexo_C1_como_elaborar_projeto_de_pesquisa_-_antonio_carlos_gil.pdf). Acesso em: 20/08/2022.

LEAL, Telma Ferraz. et al. **Reflexões sobre o ensino do sistema de escrita alfabética em documentos curriculares:** implicações para a formação de leitores. Olh@res, Guarulhos, v. 1, n. 2, p. 69-99, Novembro, 2013. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/olhares/article/view/151/52>. Acesso em: 02/9/2022.

MARCATTO, Alfeu. Saindo do Quadro. São Paulo: Exata Comunicações e Serviços S/C Ltda. 1996.

PAVÃO, Andréa. **A aventura da leitura e escrita entre mestres de Role Playing Games (RPG).** 2ª ed. São Paulo: Devir, 232 p. 2000.

PEREIRA, Carlos Eduardo Klimick. **Uma ponte pela escrita:** a narrativa do RPG como estímulo à escrita e à leitura. Tese (Doutorado em Letras). Departamento de Letras - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 9. 200. 2008.

PRODANOV, Cleber C.; FREITAS, Ernani C. de. **Metodologia do trabalho científico:** Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. Novo Hamburgo: Feevale. 2 ed. 2013. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 24 Set. de 2021.

SCHMIT, Wagner Luíz. **RPG e Educação:** Alguns apontamentos teóricos. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR. p. 267. 2008.

SILVA, Alexsandro da; MELO, Kátia Leal Reis. Produção de textos: uma atividade social e cognitiva. *In:* LEAL, Telma Ferraz; BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi. **Produção de textos na escola:** reflexões e práticas no Ensino Fundamental. Belo Horizonte - MG: Autêntica. 2006. disponível em: <http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/15.pdf> . Acesso em: 01/11/2022.

SILVA, Cláudio Rodrigo Vasconcelos, **Alea Jacta est:** a prática docente do professor de história que faz uso do roleplaying game na sala de aula. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco, CE. Programa de Pós graduação em Educação. f. 206. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/25999>. Acesso em: 15/10/2022.

SOARES, Magda. Letramento: Um Tema de Três Gêneros- 2 ed, Belo Horizonte: Autêntica, 2001.128 p.

SOARES, Rosa Maria Marques. **Da escrita alfabética para a escrita ortográfica:** e agora, professora? Favorecendo a apropriação das regularidades contextuais. Trabalho de conclusão de curso (especialização Lato Sensu em Alfabetização e Letramento). Faculdade de Educação - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. p. 58. 2012.

TEBEROSKY, Ana; TOLCHINSKY, Liliana. **Além da Alfabetização:** a aprendizagem fonológica, ortográfica, textual e matemática. São Paulo, SP: Ática. 2003.

\_\_\_\_\_, Ana; RIBERA, Núria. Contextos de alfabetização na aula. *In:* TEBEROSKY, Ana; GALLART, Marta Soler (Orgs.). Contextos de alfabetização inicial. Porto Alegre: ArtMed, 2004.

VIGOTSKI. Lev Semionovitch. **A formação social da mente.** 7º edição. 4º tiragem. São Paulo: Martins Fontes. 2010.

WAGNER, A. G. O jogo de interpretação de personagens (RPG) como estratégia pedagógica para a promoção de escrita e autoria na escola. Dissertação de mestrado - PPGE - Universidade do Planalto Catarinense - Lages, Santa Catarina. 2018. Disponível em: [https://data.uniplaclages.edu.br/mestrado\\_educacao/dissertacoes/923fa85059b5d90cd18accb9fe434ae0.pdf](https://data.uniplaclages.edu.br/mestrado_educacao/dissertacoes/923fa85059b5d90cd18accb9fe434ae0.pdf). Acesso em: 20/09/2022.

ZAGAL, José P.; DATERDING, Sebastian. Definitions of Role-Playing Games. *In:* **Role-Playing Game Studies.** White Rose University Consortium, Routledge, p. 19-52. 2018.

## APÊNDICE A - SCRIPT DE ENTREVISTA COM OS(AS) PROFESSORES(AS):

### Em relação à sua profissão:

1. Quanto tempo de docência? \_\_\_\_\_
2. Quanto tempo atua no ciclo de alfabetização? \_\_\_\_\_
3. Qual o seu curso de graduação? \_\_\_\_\_
4. Possui pós - graduação? \_\_\_\_\_ se sim, qual? \_\_\_\_\_

### Em relação à docência e ao RPG:

#### Objetivo 1:

**Identificar o entendimento dos docentes sobre a relação entre jogo e jogo RPG e o ensino da leitura e escrita;**

1. Você pode descrever como se desenvolve o ensino da leitura e escrita?
2. Sente alguma dificuldade? [se sim] qual(is)? como lida com ela(s)?
3. [se ela não falar anteriormente] você utiliza algum tipo de jogo ou atividade lúdica no ensino da leitura e da escrita? [se ela tiver mencionado anteriormente] que tipos de jogos e atividades lúdicas você geralmente utiliza?
4. Você conhece ou já ouviu falar sobre o jogo RPG de mesa? Se sim, quais as suas impressões a respeito do jogo?

#### Objetivo 2:

**caracterizar o uso do jogo RPG nas aulas e conhecer os aspectos que favorecem o ensino da leitura e escrita.**

**(se ela responder que conhece RPG):**

5. Quais aspectos relacionados à leitura e escrita podem ser encontrados ou mediados durante a partida do jogo de RPG de mesa?

**(se ela responder que NÃO conhece RPG):**

6. Durante as suas aulas de leitura e escrita, a Sra. desenvolve ou já desenvolveu alguma atividade de representação ou dramatização, estilo peça de teatro?
7. No RPG é possível ter formação de palavras ditas pelo narrador, leitura de orientações, preenchimento de fichas, entre outras atividades. No seu cotidiano esse tipo de atividade é realizada? Como elas podem colaborar com a aprendizagem da leitura e escrita?

**Objetivo 3:**

**conhecer os limites do uso do jogo RPG no ensino da leitura e escrita.**

8. Você percebe limites ou dificuldades ao utilizar o RPG de mesa durante as aulas de ensino da leitura e escrita? Como faz com essas dificuldades?