

REVISTA DA
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE FEIRA DE SANTANA

SITIENTIBUS

EDUCAÇÃO, ENSINO E TECNOLOGIAS DIGITAIS

ARTIGO

Entre memórias e histórias: tecendo experiências das narrativas orais ao RPG pelas vias da pedagogia dos multiletramentos

Between memories and stories: weaving experiences from oral narratives to RPG through multiliteracy pedagogy

SANDRA MARIA CARNEIRO SANTOS

Mestra pelo Mestrado Profissional em Letras (ProfLetras/UEFS), professora da rede estadual de educação do Estado da Bahia (SEC BA) e da rede municipal de Pé de Serra. E-mail: smcarneiro.pb@gmail.com

PATRÍCIO NUNES BARREIROS

Doutor em Letras e Linguística, professor da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS). E-mail: patricio@uefs.br

RESUMO

Este artigo apresenta resultados de um projeto de intervenção pedagógica realizado junto a uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Deputado Luiz Eduardo Magalhães, em Pé de Serra, Bahia. A intervenção pedagógica teve o objetivo de ampliar as competências linguísticas e discursivas através do Role Playing Game, o RPG, partindo da retextualização das narrativas orais de Pé de Serra, com vistas a ampliar os multiletramentos. O projeto fundamentou-se na Pedagogia dos Multiletramentos, proposta pelo Grupo de Nova Londres, em 1996, alinhando a execução da Sequência Didática, fundamentada em Cosson (2012) e em Dolz e Scheneuwly (2004), aos quatro aspectos dessa Pedagogia: Prática Situada, Instrução Explícita, Enquadramento Crítico e Prática Transformada, contemplados nas diversas etapas do projeto. Esse percurso possibilitou a aliança entre as memórias da comunidade considerada na pesquisa e a construção coletiva de novas histórias, por meio da incorporação de tecnologias já utilizadas pelos alunos. Para tanto, a intervenção partiu da retextualização das narrativas orais de tradição local, com base nos estudos de Marcuschi (2010), e alcançou a escrita coletiva de narrativas de aventuras por meio do RPG, no aplicativo *Whatsapp*, culminando no lançamento de um livro contendo as memórias e as histórias. Assim, mediante avaliação e análise das atividades, percebeu-se que os objetivos foram alcançados, em vários níveis, provando que o reconhecimento e a valorização das vivências sociais do sujeito, das tecnologias que permeiam a sua vida e o estudo sistemático da língua favorecem o desenvolvimento dos multiletramentos.

Palavras-chave: Multiletramentos; Pedagogia dos Multiletramentos; Narrativas orais; Retextualização; RPG.

ABSTRACT

This article presents the results of a pedagogical intervention project carried out with a group of the 9th grade of Elementary School, at the Municipal School Deputado Luiz Eduardo Magalhães, in Pé de Serra, Bahia. The pedagogical intervention aimed to expand linguistic and discursive skills through the Role Playing Game, the RPG, based on the retextualization of Pé de Serra's oral narratives, with a view to expanding multiliteracies. The project was based on the Pedagogy of Multiliteracies, proposed by the New London Group in 1996, aligning the execution of the Didactic Sequence, based on Cosson (2012) and Dolz and Scheneuwly (2004), with the four aspects of this Pedagogy: Situated Practice, Explicit Instruction, Critical Framing and Transformed Practice, contemplated in the various stages of the project. This route made possible the alliance between the memories of the community considered in the research and the collective construction of new stories, through the incorporation of technologies already used by the students. To this end, the intervention started with the retextualization of oral narratives of local tradition, based on the studies of Marcuschi (2010), and reached the collective writing of adventure narratives through RPG, on the *Whatsapp* application, culminating in the launch of a book containing memories and stories. Thus, through the evaluation and analysis of the activities, it was noticed that the objectives were achieved, on several levels, proving that the recognition and appreciation of the social experiences of the subject, of the technologies that permeate his life and the systematic study of the language favor the development of multiliteracies.

Keywords: Multiliteracies; Multiliteracy Pedagogy; Oral narratives; Retextualization; RPG.



INTRODUÇÃO

Neste estudo, apresentamos resultados de uma intervenção pedagógica realizada com uma turma de 9º ano do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Deputado Luiz Eduardo Magalhães, no município de Pé de Serra, na Bahia. A escolha do caminho a ser percorrido por esta intervenção foi motivada por uma análise propiciada pelas lentes do Mestrado Profissional em Letras (Profletras) acerca do Ensino de Língua Portuguesa diante do atual cenário, em que o sujeito, inserido em múltiplas culturas, faz uso de multimodalidades para a sua comunicação com o outro e para a sua interação com o meio em que vive.

A análise conduziu-nos ao perfil dos estudantes, e o estudo das suas vivências e experiências permitiu-nos reconhecê-los como sujeitos pertencentes, ao mesmo tempo, a uma comunidade repleta de memórias, tradições culturais e a um mundo conectado, onde a identidade pode ser partilhada, construída ou desconstruída no *online* e no *off-line*, pois, como afirmam Plafrey e Gasser (2011, p. 45),

A natureza da identidade está mudando no século XXI. Essas mudanças afetam não apenas os Nativos Digitais e outros jovens, mas todos que vivem em sociedades conectadas com a internet. [...] Cada vez mais, a identidade de qualquer um que viva em uma era digital é compreendida através de uma combinação entre o que ele expressa no espaço real e o que ele diz sobre si mesmo *online*.

Esses jovens, inseridos de alguma forma na cultura digital, são mais que usuários das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Eles são protagonistas, porque se envolvem diretamente em novas formas de interação e de atuação em rede. Desse modo, não somente leem as informações, mas agem sobre elas, sobre os textos, aplicativos e redes, interagindo na construção da sua identidade e dos textos que utilizam para se comunicar. Assim, conforme a Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

[...] uma participação mais efetiva e crítica nas práticas contemporâneas de linguagem por parte dos estudantes, permite também que se possa ter em mente mais do que um “usuário da língua/das linguagens”, na direção do que alguns autores vão denominar de designer: alguém que toma algo que já existe (inclusive textos escritos), mescla, remixa, transforma, redistribui, produzindo novos sentidos, processo que alguns autores associam à criatividade. (BRASIL, 2017, p. 67)

Esses jovens protagonistas, conectados, têm seguido seus caminhos em meio a duas multiplicidades: a de cultura, vista neste trabalho, com base em Kalantzis e Cope (2005, p. 70), como “[...] a soma total do que nós aprendemos no contexto em que nos tornamos pessoas que aprendem”; e a de linguagens. Desse modo, compreendemos o que os estudiosos do The New London Group, em 1996, já

supunham: a esses sujeitos, é necessário o desenvolvimento dos multiletramentos.

Surgiu então o problema: de que maneira, na multiplicidade de culturas e da multimodalidade de linguagens na contemporaneidade, a prática de retextualização de narrativas orais para narrativas de aventura, por meio do RPG, pode favorecer o desenvolvimento de competências linguísticas e discursivas? Essa reflexão, suscitada no âmbito do Profletras, inspirou o planejamento e o desenvolvimento das ações do projeto de intervenção cujos resultados são apresentados no presente artigo.

O projeto foi aplicado tendo como objetivo geral promover os multiletramentos, ampliando as competências linguísticas e discursivas através do *Role Playing Game*, o RPG, partindo da retextualização das narrativas orais de tradição local e, como objetivos específicos: (i) identificar as relações culturais e literárias inerentes às narrativas orais de tradição local; (ii) explorar as técnicas e operações da retextualização, visando o registro escrito das narrativas e o desenvolvimento de competências linguísticas e discursivas; (iii) reconhecer o RPG como ferramenta de produção coletiva de narrativas; (iv) identificar as características estruturais do gênero narrativas de aventuras; e (v) reconhecer o aplicativo *Whatsapp* como espaço de produção textual de gêneros textuais diversos.

Os objetivos da intervenção conduziram-nos à Pedagogia dos Multiletramentos. Pensada pelo The New London Group (NLG), em 1996, no manifesto denominado *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*, essa pedagogia conduz à seguinte reflexão:

Classroom teaching and curriculum have to engage with students’ own experiences and discourses, which are increasingly defined by cultural and subcultural diversity and the different language backgrounds and practices that come with this diversity. (The New London Group, 1996, p. 32)

O estudo, aliado ao objetivo da proposta de intervenção, levou-nos a percorrer a Pedagogia dos Multiletramentos, contemplando, de forma integrada, seus quatro aspectos: Prática Situada, Instrução Explícita, Enquadramento Crítico e Prática Transformada.

O Percorso Metodológico para a aplicação do projeto foi traçado pelas vias da Sequência Didática, inspirada no modelo proposto por Dolz e Scheneuwly (2004). Para atender às especificidades do projeto, o modelo foi adaptado, baseando-se também na sugestão de sequência básica de Cosson (2012) para o trabalho com o texto literário: motivação, introdução, leitura e interpretação.

Assim, tendo como ponto de partida a apresentação do gênero textual narrativas orais e culminando no lançamento de um livro contendo, além das memórias retextualizadas, as narrativas de aventuras criadas nas partidas *online* de RPG, o percurso percorrido atendeu aos objetivos almejados pela proposta de intervenção.

ENTRE MEMÓRIAS E HISTÓRIAS: UMA PAUSA PARA REFLEXÃO

Com base na aliança dos saberes, o projeto reconhece o sujeito, aluno do nono ano Ensino Fundamental, como usuário da língua nas multimodalidades e inserido em múltiplos contextos culturais. Além disso, caracteriza-o como produtor de sentidos (*designer*) que, como protagonista, conectado, ao mesmo tempo, ao mundo globalizado e às suas raízes, age na construção e na reconstrução de significados. Nesse sentido, o projeto partiu das memórias coletivas de um povo, sua tradição oral, valorizando-a e transformando-a em história, por meio da retextualização e da escrita de narrativas de aventuras.

A memória, vista neste trabalho sob a ótica de Halbwachs (2006), é reconhecida como coletiva, pois, ainda que pertencente a um indivíduo, foi vivenciada ou partilhada por outros. Nesse sentido, Halbwachs (2006, p. 30) afirma:

Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isto acontece porque jamais estamos sós. Não é preciso que outros estejam presentes, materialmente distintos de nós, porque sempre levamos conosco certa quantidade de pessoas que não se confundem.

Assim, realizar a pesquisa das narrativas orais e registrá-las para posterior leitura e retextualização, mais que ouvir as lembranças de cada contador, é ter a possibilidade de conhecer a memória do seu povo e suas tradições. É partilhar da memória coletiva de uma gente que, mesmo tendo acesso a novos mundos, mantém preservadas as raízes que constituem a sua identidade, apesar de toda mudança advinda da cultura digital.

Partindo dessa reflexão, entendemos que é importante que a escola, além de valorizar as práticas orais, buscar favorecer o desenvolvimento das competências que possibilitem ao aluno a formação para o uso adequado da modalidade oral, de acordo com a situação de uso da língua.

Um meio de favorecer o convívio do aluno com a modalidade oral na escola é reconhecer, como práticas de uso da língua, as situações do cotidiano do educando, em seus contextos formais e informais. Desse modo, além de valorizar os saberes do indivíduo, há – como na proposta de intervenção apresentada neste artigo – a possibilidade de retextualizar a produção oral, contribuindo para seu registro e evitando que essa se perca no decorrer do tempo.

O conceito de retextualização não é consensual entre estudiosos do tema. Ribeiro e D'Andrea (2010) observam que, em várias ocasiões, termos como reescrita e retextualização são vistos como sinônimos. Porém, para Marcuschi (2010), a retextualização é a passagem de uma modalidade para outra, construindo um novo texto, com novos espaços de uso e características próprias de cada modalidade. Segundo o autor, essa tarefa “[...] não é um processo mecânico, já que

a passagem da fala para a escrita não se dá naturalmente no plano dos processos de textualização” (MARCUSCHI, 2010, p. 46), antes envolve operações complexas que interferem tanto no código como no sentido e evidenciam uma série de aspectos da relação oralidade-escrita. Percebe-se, dessa forma, que retextualizar não é corrigir ou organizar, mas ressignificar, inserindo elementos que reproduzem o sentido apreendido pelo leitor/ouvinte/escritor.

CONSTRUINDO HISTÓRIAS EM ESPAÇOS DIGITAIS

No universo multicultural, onde a linguagem apresenta-se em multimodalidades, é importante possibilitar ao sujeito, na sala de aula, a vivência de práticas multiletradas, buscando desenvolver competências que o permitam ser protagonista, lendo, acessando, comentando e transformando, de acordo com a sua necessidade ou interesse.

Nesse sentido, buscando proporcionar ao sujeito, no ambiente escolar, a inserção em práticas multiletradas, valorizando a multiplicidade de culturas e de modos de uso da linguagem, surge, em 1996, pelo The New London Group (NLG), a Pedagogia dos Multiletramentos. É uma pedagogia voltada para o protagonismo do sujeito, que, além do conhecimento técnico, deverá pensar criticamente no objeto, conhecendo-o para transformá-lo.

Para explicar o propósito dessa pedagogia, Rojo (2009, p. 29), baseada no manifesto do NLG (1996), seleciona quatro aspectos que devem, de forma articulada, compor o sujeito, imerso em práticas multiletradas: (i) Usuário funcional – que possua competência técnica e conhecimento prático; (ii) Criador de sentidos – que entenda como diferentes tipos de textos e de tecnologias operam; (iii) Analista crítico – que entenda que tudo o que é dito e estudado é fruto de seleção prévia; (iv) Transformador – que usa o que foi aprendido de novos modos.

A ideia base é oportunizar ao aluno o desenvolvimento de competência técnica e conhecimento funcional nas práticas requeridas de uso da língua, de forma que o sujeito alcance a autonomia para entender esse uso a ponto de transformá-lo, empregando-o de outro modo, de acordo com as necessidades do mundo vivido e não somente em relação ao mundo da escola.

O processo de conhecer, construir ou transformar, na Pedagogia dos Multiletramentos, vê o sujeito, a sociedade e o aprendizado a partir da ideia de que a mente humana é situada e social. Ou seja, o conhecimento humano é inicialmente desenvolvido em contextos sociais, culturais e materiais, como parte integrante de interações colaborativas. Nesse sentido, a Pedagogia dos Multiletramentos é a junção de quatro fatores: a Prática Situada, a Instrução Aberta, o Enquadramento Crítico e a Prática Transformada. É importante ressaltar que esses fatores não constituem etapas. Elementos de cada um podem ocorrer simultaneamente e/ou, em algumas práticas, algum elemento pode se sobressair.

Na intervenção em estudo, a Pedagogia dos Multiletramentos foi trabalhada em seus diversos aspectos. Em alguns itens do projeto, tornou-se mais perceptível a presença de um ou outro aspecto, a saber: (i) na pesquisa e coleta das narrativas orais, predominou a Prática Situada; (ii) na retextualização, sentiu-se a presença mais marcante da Instrução Aberta; e (iii) na escrita das narrativas de aventuras, no formato do RPG *online*, a Prática Situada. O Enquadramento Crítico permeou, de forma fundamental, todo o processo, sendo indispensável também nas avaliações. Vale salientar que todos os aspectos estiveram presentes no desenvolvimento da proposta.

Dentre as múltiplas alternativas de inserção das práticas multiletradas, no Ensino de Língua Portuguesa, a intervenção em pauta neste artigo optou também pelo jogo de interpretação de papéis, denominado Role Playing Game (RPG). O jogo apresenta-se como uma maneira de agregar a valorização dos multiletramentos e o desenvolvimento de competências por meio da coletividade e da interação propiciadas durante as partidas.

O RPG surgiu nos Estados Unidos da América, nos anos 1970, chegando ao Brasil na década de 1980. Nesse período, para os jogadores brasileiros, os livros eram importados e de difícil acesso. Somente em 1991 é lançado o 1º RPG Brasileiro. A partir daí, o jogo começa a ser visto como uma possível forma de construção de conhecimento e é levado, por simpatizantes, para a sala de aula. Surge, então, o RPG pedagógico.

Nesse jogo, os multiletramentos podem ser contemplados e as aprendizagens construídas podem ser utilizadas de um novo modo, integrando o conhecimento adquirido à criatividade. Como afirma Soares (2013, p. 27),

O RPG estimula a criatividade, a tomada de decisões, a expressão de suas próprias opiniões, possibilita a resolução de situações-problema, a aplicação de conceitos explorados na aventura em eventos cotidianos, a expressão oral e corporal, o respeito ao próximo e a noção de trabalho em equipe e, principalmente, a capacidade de relacionar diferentes áreas do conhecimento, visando um conhecimento total, holístico [...].

Uma abordagem do RPG que pode conduzir à aprendizagem para além da sala de aula é o RPG *online*. Dentre as possibilidades de ambiente virtual onde pode ser jogada essa modalidade de RPG, há o aplicativo *Whatsapp Messenger*. O uso desse aplicativo como ambiente para as partidas fará com que a construção do conhecimento ultrapasse os limites físicos da escola. Assim, a interação e a colaboração continuam, mesmo depois de a aula acabar. Segundo Porto, Oliveira e Chagas (2017, p. 9),

O aplicativo *Whatsapp Messenger* tem ganhado, cada vez mais, destaque pois, permite trocar mensagens, imagens, vídeos, documentos e áudios, instantaneamente pelo processo de comunicação

ubíqua e está disponível para smartphones e computadores. Tais finalidades inerentes ao aplicativo têm configurado por meio das trocas de mensagens instantâneas, outras formas de ensinar e aprender, que não dependem eminentemente e exclusivamente do espaço e tempo do emissor ou do receptor.

Na modalidade do RPG *online*, pelo *Whatsapp*, a partida pode acontecer de diversas formas. Nesse formato, o aplicativo *Whatsapp* deixa de ser apenas um suporte de interação e comunicação entre os usuários da rede para se tornar espaço de produção de texto, possibilitando o protagonismo do aluno/jogador que tem o poder de definir as falas e os rumos do seu personagem, sem perder de vista a coerência do enredo e a verossimilhança interna da narrativa. Essa escrita coletiva e *online* possibilita também que a criatividade e a improvisação sejam postas em destaque uma vez que a decisão do que escrever, de qual caminho seguir deve ser rápida, pelo caráter dinâmico do jogo.

PERCURSO METODOLÓGICO

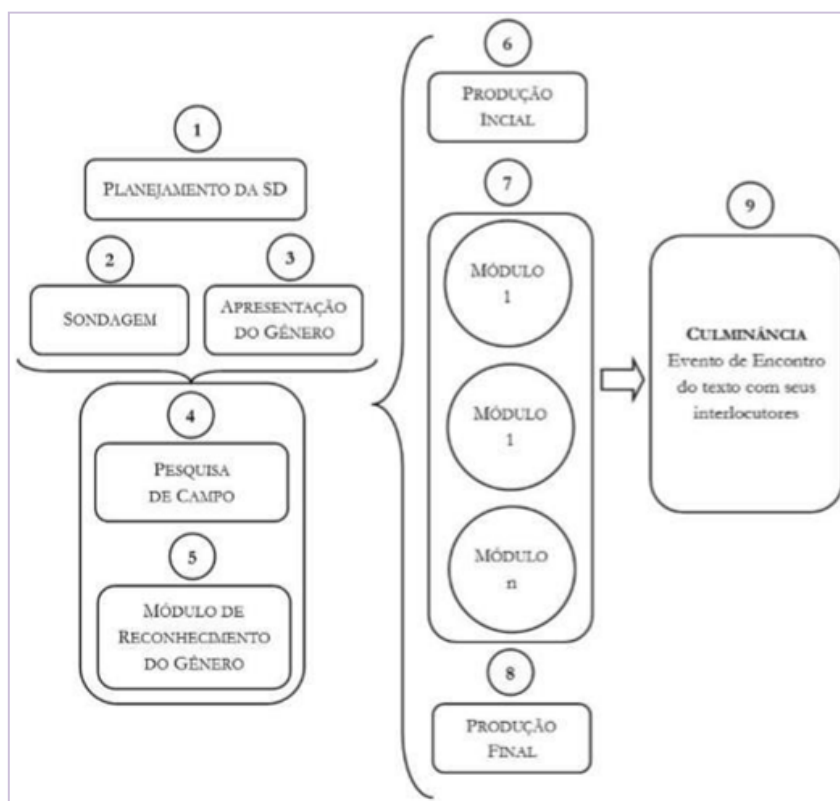
Para a aplicação do projeto, foi utilizada, como proposta, a Sequência Didática, que, segundo Dolz e Schneuwly (2004, p. 97), “[...] é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito.” Como na intervenção pedagógica, dois gêneros textuais foram estudados, um oral e um escrito, respectivamente, narrativas orais e narrativa de aventura, a sequência didática apresentou-se como a melhor proposta para criar contextos de produção precisos e efetuar atividades múltiplas e variadas.

Essa sequência didática tomou como base a proposição de Barreiros e Souza (2015), que, respaldando-se nas proposições de Dolz e Schneuwly (2004), formularam o seguinte esquema:

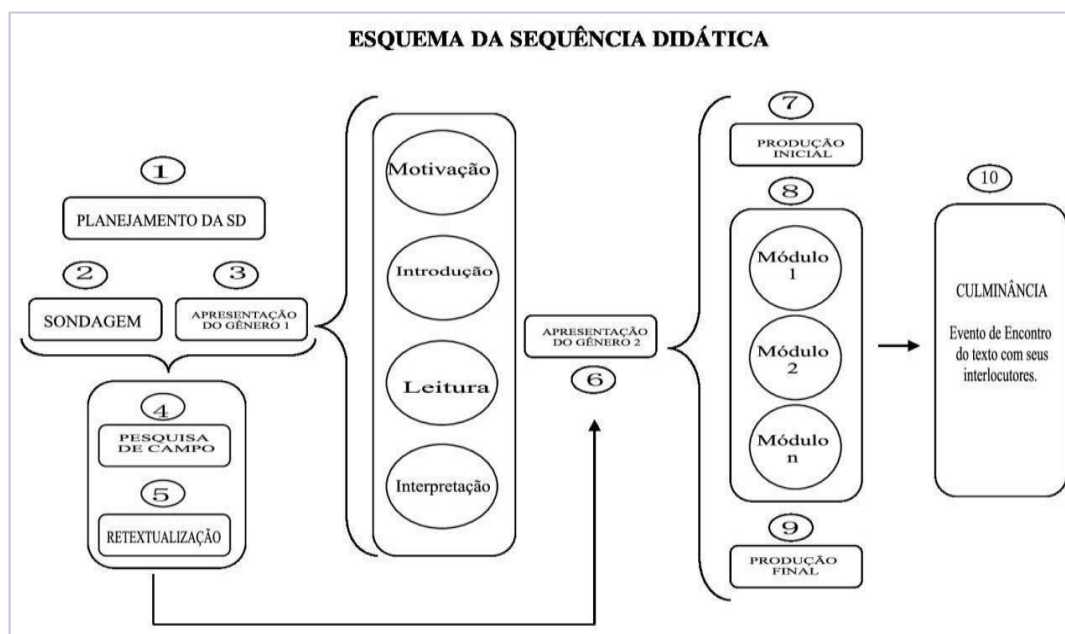
Para a aplicação, o esquema acima apresentado foi adaptado às especificidades do projeto, com a inserção do modelo de sequência didática proposto por Cosson (2016), que, ao sugerir estratégias para a sistematização do ensino de literatura, propõe quatro etapas ao que ele denomina de Sequência Básica: Motivação, Introdução, Leitura e Interpretação.

As etapas de realização do projeto estão demonstradas no esquema a seguir:

A sequência didática foi aplicada conforme o esquema apresentado acima, tendo como destaques: (i) a presença dos Contadores de histórias da comunidade local na etapa Leitura na Apresentação do Gênero 01 (Narrativas Oraís); (ii) a retextualização das narrativas orais pesquisadas; (iii) a realização das partidas de RPG, através do aplicativo *Whatsapp*, na etapa Apresentação do gênero 02 (Narrativas de Aventuras) partindo das Narrativas Oraís retextualizadas; (iv) e o encontro entre o texto e o leitor, as memórias e as histórias, a escola e a comunidade, no lançamento do livro, produto final da intervenção.

Figura 1: Esquema de Sequência Didática

Fonte: Barreiros e Souza (2015, p. 79).

Figura 2: Esquema de SD utilizado no projeto de intervenção

Fonte: Elaborada pela pesquisadora.

A descrição completa de cada etapa da intervenção encontra-se no site disponível no link <<http://smcarneiro.pb.wixsite.com/prosandramaria>>, criado para a divulgação das ações do projeto e para a publicação do e-book *Umas memórias e outras histórias lá no meu Pé de Serra*. O e-book e o livro físico foram o resultado das escritas dos alunos e das memórias dos contadores, retextualizadas.

ANÁLISE DE ATIVIDADES

Para realizar o estudo das atividades realizadas, durante a aplicação da proposta de intervenção, foram selecionadas as produções escritas de 10 alunos dos 23 que participaram das oficinas. O critério de escolha dos dez sujeitos, para a análise, foi a frequência nas oficinas de aplicação do projeto.

Dentre as ações desenvolvidas durante a proposta de intervenção, privilegiamos a análise da aplicação da sequência didática proposta por Dolz e Schneuwly (2004), da produção inicial à produção final das narrativas de aventuras produzidas no aplicativo *Whatsapp*, por meio da partida de RPG. Esse recorte foi feito porque essas atividades permitiram analisar a aplicação da proposta de intervenção e observar se objetivos do projeto foram alcançados.

Nesta etapa da análise – a escrita das narrativas de aventuras em RPG –, o *corpus* é composto por 15 textos escritos, sendo cinco textos de produção inicial; cinco textos dos módulos; cinco textos de produção final.

A Sequência Didática teve início na apresentação da situação, detalhando o contexto de produção em que seria realizada por meio do gênero selecionado – nesse caso, as narrativas de aventuras em RPG, no aplicativo *Whatsapp*. Em seguida, partiu-se para a produção inicial, que serviu de referência para a identificação das intervenções a serem feitas, buscando as melhorias, nos módulos. Tendo em vista o levantamento das principais dificuldades, a partir dos textos dos alunos, elaboraram-se módulos de atividades diversificadas, os quais contemplaram os diversos elementos constituintes do gênero abordado e que ainda não tinham sido sistematizados pelos alunos. A SD foi finalizada com outra produção da narrativa de aventura, quando o aluno pode incorporar os conhecimentos adquiridos nos módulos.

A análise dessa etapa parte da produção inicial dos alunos. Essa escrita foi realizada em uma partida *online* de RPG. A professora foi a mestra do jogo e os alunos os

personagens que interagiram construindo coletivamente a narrativa de aventuras. Nesse primeiro momento, o objetivo era a criação do enredo e a participação dos alunos/jogadores, que deveriam, com as narrações da mestra, construir, coletivamente, a produção inicial. Para uma melhor compreensão do processo, será analisada a narrativa intitulada *Magia ou Maldição? A lenda do boi fantasma que abalou todo o sertão*.

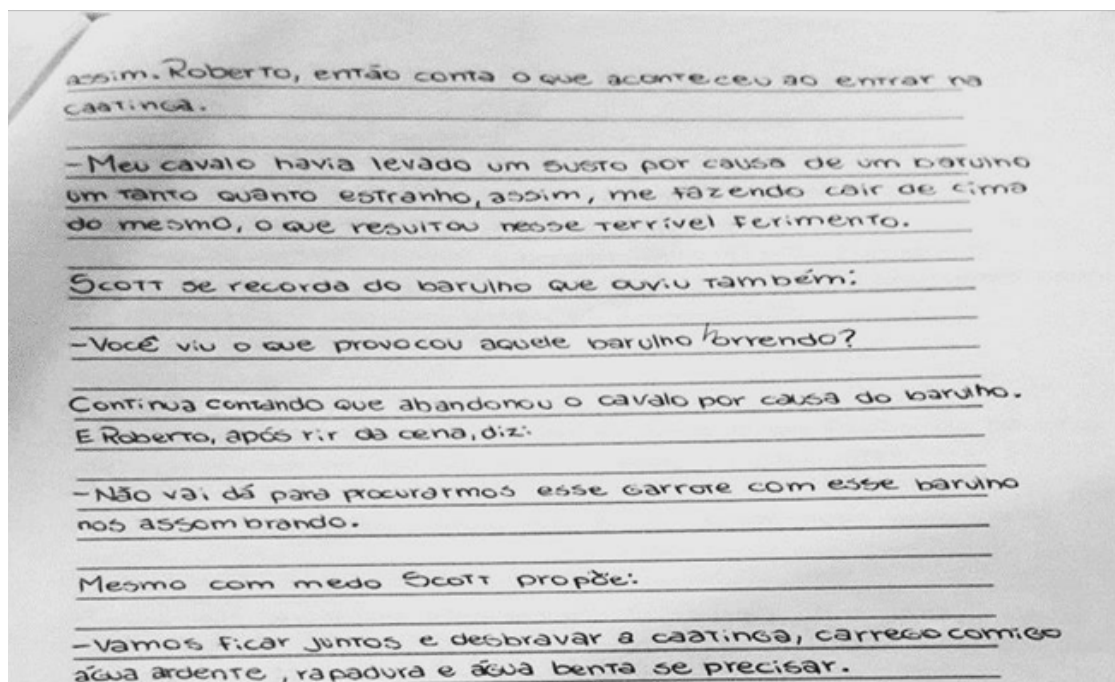
Nessa imagem, pequeno recorte de uma das partidas, percebe-se a dinâmica do jogo RPG. Em verde, a fala/narração da mestra. Em branco, as falas dos personagens, quando convocados na narrativa. Observa-se ainda que, por conta da rapidez exigida na escrita, para que a partida não ficasse ociosa, não havia, nessa etapa, a preocupação com maiúsculas e minúsculas, pontuação, acentuação e outros itens. Também chama a atenção a interferência descrita no trecho: “jogadores, desculpem a pausa...o whats travou”. Por se tratar de um equipamento, cujo aplicativo dependia da internet, às vezes, durante alguma partida, ocorreram momentos assim. Esses empecilhos foram sanados em todas as ocorrências, o que possibilitou a realização de todas as partidas programadas.

Concluída a partida – produção inicial –, os grupos, nas aulas seguintes, foram convidados a refletir acerca dos elementos que necessitavam rever para uma reescrita da narrativa, passando do ambiente digital para o papel. Notou-se como necessidades a serem trabalhadas nos módulos: a pontuação, a concordância e a retirada de trechos externos à narrativa. Os estudantes foram autorizados a mexer na

Figura 3: Partida Online de RPG



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 4: Reescrita do texto nos módulos

Fonte: Acervo da pesquisadora.

narrativa com o objetivo de trazer mais coerência em alguns casos. A escrita do trecho da figura anterior, depois das orientações, é apresentada a seguir:

Observa-se, nesse trecho, que há uma melhoria na escrita em relação à inicial: palavras incompletas ou abreviadas são estendidas ou corrigidas; há um cuidado maior com a pontuação do texto; a marca de interferência da mestra foi retirada, conferindo mais coerência; o personagem Roberto, que na produção inicial representava Elena, uma mulher disfarçada de homem, teve essa particularidade modificada, porque o grupo julgou ilógica sua caracterização. Porém, ainda havia o que ser corrigido. Por isso, após essa

segunda escrita, com o auxílio da professora, os alunos foram orientados a fazerem a produção final. Nessa etapa, ficaram livres para, mantendo o enredo construído na partida, inserir elementos, palavras e descrições que tornassem a narrativa de aventura ainda mais envolvente, já que ela também integrou o livro.

Nesse trecho específico, não foi necessário realizar muita alteração. Ainda assim, é perceptível o aprimoramento da escrita, a partir dos direcionamentos dos módulos. A narrativa ganhou mais coerência, correção gramatical, adequação ao gênero e ao enredo. Percebeu-se aqui a eficiência da proposta de Dolz e Schneuwly (2004).

Figura 5: Produção Final

- Meu cavalo havia levado um susto por causa de um barulho um tanto quanto estranho. O susto me faz cair de cima do mesmo, o que resultou nesse terrível ferimento.

Scott se recorda do barulho que ouviu também e pergunta:

- Você viu o que provocou aquele barulho horrendo? Não vai dar para procurarmos esse garrote com aquele barulho nos assombrando.

Mesmo com medo Scott propõe:

- Vamos ficar juntos e desbravar a caatinga, carregamos água ardente, rapadura e água benta se precisar.

Fonte: Acervo da pesquisadora.

4 PALAVRAS FINAIS

Diante do vivenciado, analisado e exposto, percebemos que o projeto de intervenção pedagógica atingiu os objetivos propostos em sua formulação. O projeto mostrou que promover a aliança entre as vivências dos sujeitos em suas

comunidades de origem e entre os cenários *online* por meio do uso das tecnologias digitais possibilita a construção do conhecimento. Foi possível notar que, os quatro aspectos da Pedagogia dos Multiletramentos: Prática Situada, Instrução Aberta, Enquadramento Crítico e Prática Transformada, ao promoverem a valorização das práticas multiletradas do

cotidiano, na escola, possibilitam ao sujeito que ele seja protagonista na transformação da aprendizagem adquirida no ambiente escolar em conhecimento útil ao seu cotidiano.

Observou-se ainda que a retextualização, partindo das narrativas orais da comunidade local, promovem o desenvolvimento das competências linguístico-discursivas e possibilitaram, nesta intervenção, o registro da tradição por meio da escrita. Foi possível notar que o RPG, além de favorecer a construção coletiva da narrativa, por meio do aplicativo *WhatsApp*, foi capaz de promover a colaboração entre os jogadores desenvolvendo aspectos como a criatividade e o respeito, durante as partidas. Foi possível perceber que a Sequência Didática é um caminho possível para a realização de ações articuladas e planejadas favorecendo a aprendizagem.

Por fim, para além dos objetivos propostos inicialmente, notou-se que a escrita coletiva do livro e e-book *Umas Memórias e Outras Histórias lá no meu Pé de Serra*, mais que realizar a produção final de uma sequência didática, possibilitou aos alunos o exercício do protagonismo e a oportunidade de fazer história e registrar as memórias do povo daquele lugar.

REFERÊNCIAS

- BARREIROS, Patrício Nunes; SOUZA, Wiliana Coelho de. Inserção da literatura local nas aulas de Língua Portuguesa: uma experiência com a literatura de Juazeiro-BA. *A Cor das letras*, Feira de Santana, v. 16, p. 70-90, 2015.
- BRASIL. *Ministério da Educação*. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- COSSON, Rildo. *Letramento Literário: teoria e prática*. 2. ed. 2ª reimpressão, São Paulo: Contexto, 2012.
- DOLZ, Joaquim; SCHNEUWLY, Bernard. Os Gêneros escolares – Das Práticas de Linguagem aos Objetos de Ensino. In: *Gêneros orais e escritos na escola* / Trad. Roxane Rojo e Glaís Sales Cordeiro. Campinas: Mercado de Letras, 2004 [1997], p. 71-91.
- HALBWACHS, M. *A memória coletiva*. Trad. de Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2006.
- KALANTZIS, M. COPE, B. *Learning by Design Project Group*. Learning by Design, Victorian Schools Innovation Commission & Common Ground, Melbourne, 2005.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. 10.ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- PALFREY, J.; GASSER, U. *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais* (M. F. Lopes, Trad.). Porto Alegre: Artmed, 2011.
- PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; CHAGAS, Alexandre. *Whatsapp e Educação: entre mensagens, imagens e sons*. Ilhéus: Editus, 2017.
- RIBEIRO, Ana Elisa; D'ANDREA, Carlos F.B. Retextualizar e reescrever, editar e revisar: Reflexões sobre a produção de textos e as redes de produção editorial. *Revista Veredas*. Minas Gerais. 2010.
- ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.
- SOARES, Ingrid Krause. *Entre a interpretação e arolagem de dados: o uso do RPG para ensino de história*. Criciúma, 2013.
- THE NEW LONDON GROUP. *A pedagogy of multiliteracies: designing social futures*. Harvard Educational Review, v. 66, n. 1, 1996.